

78

00101



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO

Escuela Nacional de Estudios Profesionales
"Acatlán"

02 JUL 16

LOS SIMPSON: UNA FORMA DIFERENTE DE HACER DIBUJOS ANIMADOS. UN ESTUDIO HERMENÉUTICO

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN PERIODISMO Y COMUNICACIÓN COLECTIVA

P R E S E N T A :

MARÍA CELESTE VARGAS MARTÍNEZ

ASESOR: Lic. Daniel Lara Sánchez



Naucalpan, Edo. de México.

Julio de 2002

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

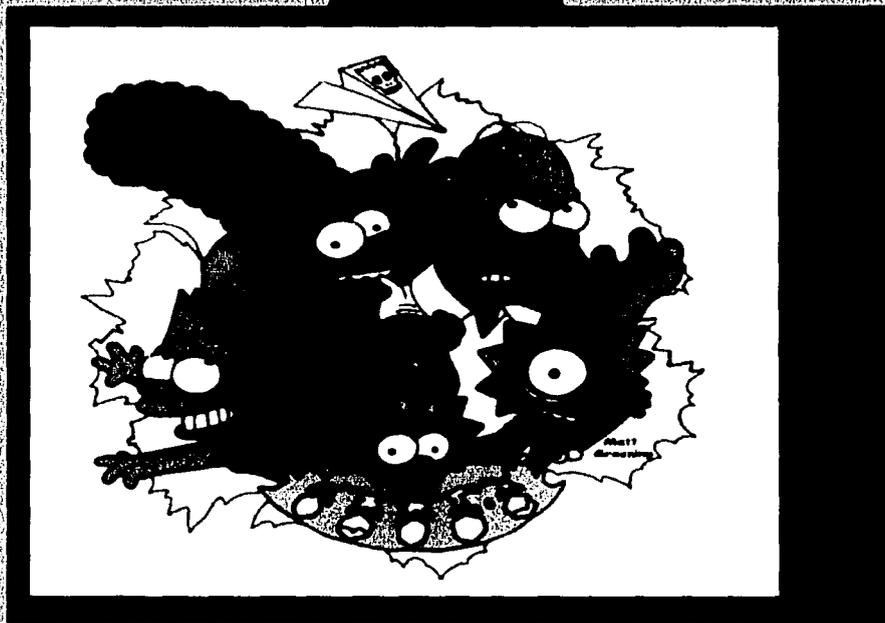
DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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.

PAGINACION DISCONTINUA

Los Simpson: un forma diferente de hacer dibujos animados.
(In estado hermosísimo).



"Si que para estado Los Simpson
son un estado inferior,
pero como sus estructuras a este proyecto a largo,
son felices en nuestro mundo, por eso."

LISA

A mis padres, Javier y Micaela:
Por su gran amor, apoyo, comprensión y consejos.
Por guiarme en la vida.
Por inyectarme el coraje
y los deseos de seguir adelante.

A mis hermanos, Julio y Víctor:
Por darme su amor, comprensión y apoyo.
Por las travesuras
y regaños compartidos en la niñez.

A mis cuñadas, Elvira y Evelia:
Por el apoyo y la tolerancia.

A mis sobrinos, Julio, Víctor, Violeta y Diana:
Por los juegos, risas y alegrías.
Por su amor.
Por darme la belleza
de una sonrisa pura
y eterna.

A mi esposo, Daniel:
Por su inigualable ayuda.
Por amarme.
Por albergar mi corazón.
Por inspirarme.
Por el coraje.
Por la paz, la comprensión y los sueños.
Por ser mi *Homero*.
Por ese primer poema,
Quisiera estar siempre a tu lado.

A Javier Jiménez:
Por los buenos tiempos.
Por ser confidente y amigo inolvidable.
Por dar refugio a mis lágrimas y alentar mi sonrisa.
Por los sueños, alegrías y llos compartidos.

A Noé:
Por su valiosa amistad.
Por la gran ayuda.
Por saber escuchar
y darme consejos para no derrotarme.

A Aarón:
Buenos recuerdos
los que quedan.

A Polo:
Por ese *Añoche soñé contigo*
que todavía permanece.

Otra vez a Javier Jiménez, y a Milagros:
Porque las promesas se cumplen
y aquí está.

A Juan Carlos, Hortensia, Fer, María,
Coral, Fernando, Luis y Angélica,
por la ayuda.

A los amigos de Panamá: Xiomara.
A los amigos de Cuba: David, Milagros
y Wilbert que siempre estuvieron conmigo
escuchando mis palabras
y compartiendo la vida.

A Polito (Leopoldo Cano) (finado):
Por ser buen amigo.
Por su sonrisa eterna.
Por la luz de sus ojos.
Por su enseñanza.

A Lupito (José Guadalupe):
Por su alma rebelde y
apasionada.
Por la confianza que despertó.
Por sus palabras.

A José Antonio Acuña P.:
Por enseñarme a disfrutar,
a divertirme escribiendo.
Mejor lección no habrá.

A Felipe Reséndiz:
Por el coraje y los deseos
de cambiar todo lo que hay alrededor.

A Terry Fox:
Por el coraje
de seguir andando en el camino.
Por no derrotarse.
Por demostrar que adelante
siempre hay algo más.

A ti, que no olvidas y mantienes
el recuerdo en un vaso de cristal,
en una foto, en un cuento, en un sueño,
en un trozo de papel que los años comerán.
Vive el hoy que abrazas,
que te besa en las mañanas,
vive, confía, habla, no escondas nada.
A ti.

Índice

	Pág.
Prólogo	I
Introducción	VII
Capítulo I ¡EN TEORÍA... EN TEORÍA!	1
A. El hombre y su mundo	3
1. Las formas simbólicas un trozo de la realidad	3
2. La transmisión cultural	8
a. La transmisión cultural dentro de la Comunicación de Masas	10
b. Características de la Comunicación de Masas	11
B. La Hermenéutica en las Ciencias Sociales	13
1. La Hermenéutica en su contexto histórico	13
2. Los principales componentes de la Hermenéutica	15
3. Hermenéutica Profunda: un enfoque metodológico	16
a. Análisis Sociohistórico	17
b. Análisis Formal o discursivo	19
1) Hacia una propuesta de <i>Análisis descriptivo de la estructura narrativa</i> de los dibujos animados	25
2) El relato y continuidad	39
4. Análisis de la doxa	43
5. Hacia la interpretación/reinterpretación	46
C. La caja electrónica	47
1. Características de la televisión	47
2. La mediación televisiva	49
Capítulo II ¡UNA HISTORIA ANIMADA!	53
A. El comienzo de los trazos	55
1. Los orígenes de los cómics	55
2. ¡Caricatura, Comic, Dibujo Animado!... ¡Pan con lo mismo!	58
B. Y llegó el movimiento	60
1. Precursores de la animación	60
2. El papel cobró movimiento	63
a. 1914 a 1928: el silencio	63
b. 1928 a 1941: Disney llegó	65
c. 1929 a 1941: otros estudios	69
d. 1941 a 1945: la animación también entra a la guerra	73
e. Otra vez de 1941 a 1945: animación y propaganda	75
f. 1946 a 1960: en la postguerra	78
g. Y sigue de 1946 a 1960: Disney y su buena era	82
h. 1943 a 1959: la revolución gráfica	85
3. ¡Señoras y Señores... con ustedes... laaa TELEVISIÓN!	88
4. Una era incierta: 1960-1989	97

5. Resurge la animación: 1990-2002	104
a. Animación en cine	104
b. Animación en televisión después de los noventa	108
c. Animación japonesa	111
d. Otras formas de hacer animación	113
e. Animación en México	115
Capítulo III UNA FAMILIA DE SPRINGFIELD.....	117
A. La historia comienza	119
1. La televisión es una inversión	119
2. Y aparecimos nosotros	122
B. Saltamos a la televisión	123
1. Eso de la producción	140
2. Eso del doblaje	142
C. Los personajes	144
1. Bart, Lisa y... el otro	144
2. Los otros (¡Qué miedo!)	147
3. Todos los demás	148
D. Algunas situaciones	149
Capítulo IV LA VIDA EN AMARILLO.....	153
A. <i>Análisis descriptivo de la estructura narrativa de Los Simpson</i>	155
1. Análisis diacrónico	155
a. Imágenes	155
b. Banda Sonora	161
c. El relato y continuidad	165
d. "No cambiaré la entrada del programa"	166
e. Algunos pequeños detalles	170
2. Análisis sincrónico	175
a. Análisis descriptivo de <i>Vocaciones Distintas</i>	175
b. Análisis descriptivo por escenas de <i>Vocaciones Distintas</i>	176
c. El grupo	201
d. Análisis descriptivo de <i>Campamento Krusty</i>	209
e. Análisis descriptivo por escenas de <i>Campamento Krusty</i>	210
f. El grupo	239
g. Análisis Semántico Basado en Imágenes	246
Capítulo V UN ENFOQUE SIMPSONIANO	259
A. Hacia una reinterpretación	261
1. <i>Vocaciones Distintas</i>	261
2. El grupo	269
3. <i>Campamento Krusty</i>	274
4. El grupo	281
5. El ASBI	286

a. Ellos hablan	287
b. Los personajes	291
B. Reinterpretando a <i>Los Simpson</i> como una forma simbólica	300
C. <i>Los Simpson</i> , una familia innovadora	303
Para concluir	311
Bibliografía básica	317
Bibliografía complementaria	319
Hemerografía	321
Páginas de Internet consultadas	325
Apéndice 1	327
Apéndice 2	337
Apéndice 3	343

Prólogo

De la pluma de Bart

Un día escuché a alguien decir, no sé si fue a Lis, no sé si fue a alguno de esos adultos que andan por ahí, y decir que lo leí en algún libro sería mentir, porque hay cosas que en realidad a mí no se me dan y quizá nunca se me darán. Lo que sí sé es que no escuché decirse lo a Homero, ni a Mamá, ni mucho menos a la maestra Krabappel, ni al Director Skinner... Pero en fin, el caso es que alguien dijo: "Todas las personas mayores han sido niños antes (pero pocas lo recuerdan)". No sé quién demonios lo dijo y no lo voy a averiguar en este momento. Pero en verdad, después de pensarlo, y Vaya que lo he hecho mucho, creo que ese hombre era un sabio. Por qué si todos los adultos, como tu padre, tu tío, tu hermano, o tú mismo, fueron niños alguna vez, por qué ahora arruinan su vida comportándose de esa estúpida manera.

Que yo sepa no hay ningún manual que diga que los adultos no deben reír, no deben hacer bromas de vez en cuando, no deben jugar, no deben gozar la vida o no deben disfrutar lo que hacen, no deben divertirse. No lo hay, ¿o sí? Porque si así fuera créeme que a pesar de lo que he dicho muchas veces, no me gustaría ser adulto y rogaría por quedarme siempre como un niño.

Tú te preguntarás por qué digo esto y por qué lo digo precisamente aquí. Pues simplemente porque me dijeron que podía escribir lo que yo quisiera, que podía hablarte de lo que a mí se me diera la gana. Quizá lo más lógico era que yo, ese pequeño demonio del que todos hablan, del que han hecho playeras, vasos, ceniceros, muñecos que echan gases y hablan, calcomanías, colgantes para carro, botellas de agua, sombreros, botones, loncheras, productos escolares, libros, comics y hasta quesos, te hablara de la familia Simpson, de mi familia, pero seamos sinceros viejo: la tesis es sobre *Los Simpson*. Así que para qué te voy hablar de lo que todos te hablarán más adelante. Para qué te voy a decir cómo somos, qué hacemos y qué no hacemos, qué nos gusta y qué nos disgusta. No. Sería aburrido. ¿No crees? Y probablemente ya sabes todo eso y si no, lo descubrirás más adelante. Así que ni modo viejo, tendrás que leer esto porque no hay de otra.

Además, todos creen que soy de lo peor, que soy en el que menos deben confiar, el que más travesuras hace, el tonto o estúpido algunas veces, el vivaZ o rebelde en otras muchas... pero no todo es así, y no siempre soy así. Hasta yo tengo mi lado bueno. Es más, fui yo quien al final del episodio *El general Bart* te hablé de manera seria sobre la guerra. No te preocupes, puedes confiar en mí, aunque sólo sea esta vez. Así que por eso comencé de esta manera y por esto he decidido hablar sobre los adultos y los niños. Y espero que te guste porque yo lo he hecho solo y de verdad fue fácil y divertido. ¿Y sabes por qué? Porque la gocé escribiendo esto. Lo gocé de la misma forma en que gozo haciendo travesuras, hablando al bar de Moe, o sacando de sus casillas a los adultos. ¿A poco tú no fuiste así alguna vez? ¡No!, pues te compadezco viejo, cómo desperdiciaste tu vida. Por si no lo sabes, nunca volverás a ser niño. Y si no hiciste travesuras, si no te burlaste de los maestros, si no detestabas a las niñas, si no te burlabas de los ñoños, y si no desquiciabas a los adultos, ¿qué piensas contarle a tus hijos cuando los tengas? ¿Con qué aventuras alentarás sus vidas si tú no tuviste ninguna? ¿De qué te reirás cuando seas anciano? ¿De qué maldades te acordarás cuando estés triste y solo? ¡De ninguna! ¡Lástima!

Pero, si por el contrario tú fuiste como yo: ¡Felicidades! Qué afortunado has sido, porque tu vida estará llena de historias, porque tendrás qué contarle a tus hijos, porque tendrás de qué reír ahora que eres adulto, y porque tendrás buenos recuerdos que cubran tu tristeza. Y si fuiste como yo y no ríes, y no gozas lo que haces, y no recuerdas, y no vives, ¿qué demonios ha pasado contigo? ¡Qué cuando uno crece, cuando uno se vuelve adulto, se vuelve aburrido y ñoño! No, no lo creo. No seas como todos esos adultos que andan por ahí, en la escuela, en la casa o hasta en tu trabajo, con caras largas y ojos tristes. Cuidando cómo caminar, cómo sentarse, cómo hablar. Cuidando qué no hacer para no ser juzgado como tonto, como ñoño. Creyendo que los niños son un grupo aparte, uno débil, uno menos, que todavía no alcanza el lugar que ellos tienen para darle confianza, valor, respeto y seriedad a sus palabras.

Y por si no lo sabes, o por si ya lo olvidaste, los niños somos los seres más felices del planeta. Sólo nosotros podemos gozar tanto la vida. Sólo nosotros podemos cerrar los ojos y soñar y volar y ser héroes. Sólo nosotros podemos pelear codo a codo con el malvado y terrorífico destructor del planeta. Sólo nosotros podemos montar un pegaso y

surcar los aires. Sólo nosotros podemos navegar en las aguas más profundas y peligrosas gobernadas por siniestros calamares gigantes. Sólo nosotros podemos hacerlo... Aunque hay muchos niños a quienes los adultos, sí, los adultos, les han arruinado la vida con estúpidas guerras, con ñoños deseos de poder, de dinero, de reconocimiento. O niños a quienes sus padres, con mentalidad de adulto, atormentan y golpean e insultan. Y que a pesar de todo eso guardan para sí mismos un trozo de sueños, de diversión, de fantasía. Porque son niños, porque son libres, porque en su mundo no hay estúpidas reglas, ni horarios. Porque el estado adulto no ha llegado a ellos (¡Qué bueno!). Algunos adultos se atormentan tratando de comprender a los niños, se vuelven locos imaginando, o inventando por qué se comportan de esa manera. Pero ninguno de ellos se ha puesto a pensar qué tan difícil es para nosotros comprender su mundo, entenderlos a ellos, a ustedes, soportar su mal humor, su "ahorita no tengo tiempo", "estáte quieto déjame ver la tele", "siéntate y no hables". ¿Creen que para nosotros es fácil? ¡Claro que no!, pero al menos no nos volvemos locos. Es más, al rato se nos olvida todo y, sin rencores ni castigos, volvemos a vivir nuestra vida. Volvemos a nuestro mundo.

Y para acabar con todo esto, no vaya a ser que como buen adulto ya te hayas aburrido y me estés diciendo dos que tres palabrotas, sólo déjame decirte.... ¡Por qué caramba sigues viviendo de esa manera! Goza la vida, gózala como niño. Divierte, cambia tu aburrida vida llena de reglas y formatos, de agendas repletas, de juntas, de fiestas que son siempre iguales, de chismes, de indiferencia, de apatía. Y a pesar de los años que ya tienes encima, no olvides disfrutar todo lo que haces. Y sobre todo no olvides que tú alguna vez fuiste niño. Y no olvides tolerar a los demás. Tolerar a los niños, porque en cualquier época ha habido un niño como yo, y ten por seguro que en el futuro habrá muchos más. Además recuerda que tú puedes llevar un poco de Bart Simpson dentro de ti, y por lo tanto tú puedes ser más feliz, más tú mismo. Disfruta la vida. Hasta pronto viejo.

De la pluma de Lisa

Aunque suene raro, espero decirlo sólo esta vez, le doy la razón a mi hermano: No olvides que alguna vez fuiste niño. Porque sólo así podrás apreciar muchas cosas que algunos adultos no ven, o no quieren ver. Y quien dijo la frase que menciona

Bart fue Antoine de Saint-Exupéry en su maravilloso libro *El Principito*, al dedicárselo a Leon Werth. Aunque me hubiera gustado mucho que Bart escuchara esa frase de mí, porque al menos así tendría un buen ejemplo a seguir.

Pero tampoco le hagas mucho caso a Bart, porque si tú fuiste como él quizá tu futuro está marcado. Quizá todos ya saben cuál será tu camino. Sin embargo, tengo la esperanza de que tú si hayas sido un buen niño, y que por lo menos hayas estudiado algo. Y en realidad yo ya no tengo nada más que decir, pues Bart ha dicho todo... hasta a mí me ha sorprendido. Así que nos vemos pronto.

De la pluma de Marge

Queridos lectores: Sé que yo, al igual que Lisa, rara vez diría esto, pero las personas pueden pensar de manera diferente a veces, así que... "Háganle caso a Bart". Y esfuércense en todo, aunque siempre dentro de las normas. Además cuiden a su familia, porque a pesar de lo decadente que puede ser esta sociedad, la familia es lo que hace fuerte al hombre. Y aunque suene cursi pidan amor, pero también denlo en la misma cantidad... ¡Ah! Y se me olvidaba decir que no apoyen la violencia, ni la guerra, ni las casas de citas, ni las locas e ilógicas ideas de sus esposos o esposas...

Y además, espero que disfruten esta tesis, no sólo porque está dedicada a nosotros, sino porque quizá aprendan algo.

DE LOS CUBOS DE MAGGIE

E=MC2

De la pluma de Homero

Bueno creo que todos están dando consejos, y la verdad no sé por qué. Y como a mí no me interesa mucho eso de los adultos y los niños porque a veces son tan insuportables, tan desquiciantes y tan... no sé... así como son los

niños... Y para no quedarme atrás sólo te diré: pasa mucho tiempo con tus amigos, festeja con ellos, invítales un trago, escucha sus consejos al calor de una cerveza Duff, verás que las cosas se ven diferentes a como son. Y cuando no tengas nada que hacer, o aunque tengas mucho que hacer, ve la televisión, ve los dibujos animados, disfrútalos y aprende de ellos (recuerda que tienen mucho que enseñarte)... ¡Ah! Y además no sólo veas la televisión, también hazle caso a los comerciales porque muchas veces tienen la razón, y come muchas golosinas, y rosquillas, y chuletas de cerdo, y tocino, y queso en rebanadas, y emparedados gigantes, y siempre salte con la tuya, y nunca preguntes el por qué de algo, y para qué estudias, ya ves, yo apenas acabé la Preparatoria y soy Supervisor Técnico, ¿o Técnico Supervisor? ¡Ay no sé!, para el caso es lo mismo.

Pero sobre todo, nunca olvides ser tú mismo, porque sólo así serás feliz, y si no lo crees sólo veme a mí, a pesar de lo que todos dicen soy el hombre más feliz de Springfield porque lo tengo todo: un trabajo (que no es como yo quisiera pero en fin), una familia (que quizá no sea un modelo a seguir, pero es mi familia), el amor de unos hijos (que tal vez no sea el que muchos padres desean pero a mí me llena de alegría) y el amor, y sobre todo paciencia, de una buena esposa que me tolera todo... Así que hasta la próxima porque la televisión me espera.

Introducción

Los dibujos animados son considerados como medios de diversión en apariencia. Un mundo fantástico creado por los inquietos pinceles de algún dibujante soñador, donde habitan seres imaginarios capaces de hacer o deshacer el mundo, su mundo. Y al hablar de dibujos animados llegan a nuestra mente imágenes que tal vez se creían olvidadas e inmediatamente todo se llena de colores, o quizá de blanco y negro porque en casa no había televisión a color, eso era lo de menos. Quién no recuerda a esa gama de personajes con los cuales compartió su infancia. Con los que lloró sentado frente al televisor, o con quienes compartió sonrisas saltando alegremente en el sillón, dando vueltas en la mesa e imaginando que era él y no el dibujo quien estaba en acción dentro de la pantalla de televisión. Quién no lloró y rió, creó sus propias historias y alguna vez luchó mano a mano contra el malvado de la serie. ¿Quién no lo hizo?

Así que esta investigación se enfoca en ese mundo de colores, de sonidos, de personajes, de papel y de tinta. Recae en el estudio de una serie de televisión de dibujos animados con la que muchos de nosotros no crecimos, pero que, tal vez, forma parte de nuestra vida adulta: *Los Simpson*, vistos como una forma diferente de hacer dibujos animados.

¿Y por qué *Los Simpson*? Porque cuando uno era niño tenía a su alcance ese mundo de fantasías, de ilusiones y emociones, que nos daban los dibujos animados. Porque inmediatamente sabíamos quién era el bueno y quién el malvado. Y, sobre todo, porque a pesar de las peripecias por las cuales atravesaba nuestro personaje preferido siempre había un final feliz. Pero llega el momento, ya en la edad adulta, en que se nos presenta una serie que a simple vista no corresponde a esos cánones con los que los dibujos animados nos hicieron crecer, y quedan a un lado los mundos desconocidos, los espacios nada cercanos (Alpes Suizos, castillos ingleses o tierras lejanas) y las historias ajenas que nos hicieron derramar lágrimas o reír a carcajadas. Esto, aunado al hecho de su gran aceptación, tanto en su país de origen como en México, motivó a hacer una investigación más profunda y completa acerca de esos dibujos animados, *Los Simpson*, que despertaron el interés personal.

Esta investigación está sustentada en la Hermenéutica Profunda de John B. Thompson, de donde se extrae el marco metodológico nombrado por el autor *Enfoque Tripartito*, dentro del cual se lleva a cabo un estudio en tres niveles de análisis: *Análisis Sociohistórico*, *Análisis Formal o Discursivo* e *Interpretación/Reinterpretación*, así como el *Análisis de la doxa*. A partir de este marco metodológico se describe la estructura narrativa¹ de dos episodios representativos de la serie: *Vocaciones distintas* y *Campamento Krusty*, para lo cual se presenta una propuesta, dentro del *Análisis Formal o Discursivo*, a la que se ha denominado *Análisis descriptivo de la estructura narrativa*. Nuestra propuesta se genera a partir del libro *El Cine de Animación* de Pedro E. Delgado, en el cual sólo se mencionan los elementos que están presentes en los dibujos

¹ El término lo utilizamos simplemente para mencionar, de manera general, a todos aquellos elementos que conforman a *Los Simpson* y a cualquier dibujo animado, los cuales se verán en el Capítulo I.

animados, sin hacer categorización alguna de ellos, y sin entenderlos como una metodología para el estudio de la animación. Lo que intenta nuestra propuesta es crear esa metodología, darle una categorización, un orden y un sentido a los elementos que conforman al dibujo animado. Intentamos crear un método que permita el estudio detallado de esta forma de comunicación aplicándola a un caso práctico en dos fases de análisis: uno diacrónico (de la serie) y otro sincrónico (de los episodios seleccionados).

Por lo que respecta al *Análisis de la doxa*, éste recae en dos técnicas cualitativas: Grupo de discusión (de los dos episodios seleccionados); y Análisis Semántico Basado en Imágenes (de algunos de los personajes), con el fin de comprender la manera en que las personas reciben y entienden a *Los Simpson*. El *análisis de la doxa* se lleva a cabo debido a que cualquier estudio hermenéutico siempre tiene que involucrar a los tres elementos inmersos en las formas simbólicas: creador, formas simbólicas y receptor, pues en cada uno de ellos se encuentra la interpretación de las mismas. Las formas simbólicas no se pueden interpretar por sí mismas, no se deben estudiar de manera aislada, ya que forman parte de un contexto determinado, surgen a partir de él.

Los dibujos animados, como formas simbólicas, y al igual que otras formas de expresión masiva, que otras formas de comunicación, ofrecen campos más profundos para el individuo que el simple entretenimiento. Éstos pueden educar, enseñar y mostrar elementos que se ven inmersos directamente en la cultura que los crea, presentando así formas de vida, comportamiento, relaciones, valores sociales y otros campos que otorgan un enfoque global del hombre, en el ámbito individual y de manera colectiva. Por ende, hablar de todos estos elementos lleva directamente al estudio de la estructura narrativa de una forma simbólica, que es el lugar donde se plasma todo aquello que involucra a la producción y transmisión de los bienes simbólicos, donde se pueden determinar los personajes utilizados, las acciones, las relaciones, los valores que manejan, aspectos estéticos, etcétera, que al final nos llevan a entender por qué la forma simbólica ha sido estructurada de esa forma y no de otra.

Por tal motivo, dentro de la presente investigación se estudia la estructura narrativa de *Los Simpson*, ya que ésta es la columna de cualquier forma simbólica, es la que nos muestra cómo está formado un bien simbólico, por qué es de esa manera y qué pretende decir, qué nos dice en realidad.

Para el estudio de la estructura narrativa se han seleccionado los dos episodios ya mencionados. Éstos se eligieron de acuerdo a los objetivos que rigen la presente investigación. Además de que en ellos se manejan algunas de las situaciones que caracterizan a la serie, así como la participación tanto de los protagonistas como de personajes secundarios importantes. Su elección recae, también, en el hecho de que resulta imposible realizar un análisis de cada uno de los episodios que conforman a la serie, sobre todo si tomamos en cuenta que hoy en día ésta cuenta con 286 episodios.

Y la pregunta de investigación que sustenta a esta tesis es la siguiente: ¿Representan *Los Simpson* una forma diferente de hacer dibujos animados? A partir de esta pregunta se originaron los siguientes objetivos.

Objetivo general:

- Analizar, con base en el *Enfoque Tripartito* de la Hermenéutica Profunda, la estructura narrativa de los episodios *Vocaciones distintas* y *Campamento Krusty* de la serie *Los Simpson*, para descubrir si ésta representa una forma diferente de hacer dibujos animados.

Objetivos específicos:

- a) Describir, a grandes rasgos, el desarrollo de los dibujos animados, desde su aparición en cine y su llegada a la televisión, hasta el surgimiento de *Los Simpson*, ubicándolos en su contexto sociohistórico.
- b) Elaborar una propuesta de análisis descriptivo que pueda contribuir al estudio de los dibujos animados en general, y en particular que sirva de guía metodológica para determinar cómo está conformada la estructura narrativa de dos episodios representativos de la serie *Los Simpson*.
- c) Realizar el análisis de la doxa a un grupo de receptores, de los episodios *Vocaciones distintas* y *Campamento Krusty* de la serie *Los Simpson*, mediante la técnica de Grupo de discusión, para examinar y describir cómo éstos interpretan sus contenidos y se apropian de ellos.
- d) Realizar el análisis de la doxa a un grupo de receptores, de la serie *Los Simpson*, mediante la técnica de Análisis Semántico Basado en Imágenes (ASBI), para descubrir cómo éstos ven a los personajes más representativos, cómo asimilan su personalidad o sus actitudes e interpretan sus contenidos.
- e) Interpretar y determinar, con base en el *Análisis Sociohistórico*, en el *Análisis Formal o discursivo* y en el *Análisis de la doxa*, si la serie *Los Simpson* representa una forma diferente de hacer dibujos animados.

Es importante señalar que en esta investigación se trabaja sin hipótesis, ya que de acuerdo al marco teórico-metodológico que hemos elegido, la Hermenéutica Profunda, se recomienda que el investigador lleve a cabo su actividad de manera libre y creativa, dejando la investigación abierta a caminos distintos a los planteados originalmente y sin encerrarla en los derroteros que marca una hipótesis.

En cuanto al capitulado de la tesis éste se encuentra integrado por:

Capítulo I. EN TEORÍA... EN TEORÍA. Aquí se presenta un completo marco teórico-metodológico, donde se habla de las formas simbólicas, de la Hermenéutica desde sus orígenes hasta la Hermenéutica Profunda de Thompson, así como del marco metodológico con sus tres fases de análisis y la propuesta de *Análisis descriptivo de la estructura narrativa*. También aquí se encuentran las técnicas cualitativas de Grupo de discusión y Análisis Semántico Basado en Imágenes, además de las características principales de la televisión y los tipos de mediación que se dan en los televidentes.

Capítulo II. ¡UNA HISTORIA ANIMADA! En este capítulo encontramos el *Análisis Sociohistórico* propuesto por Thompson, el cual está enfocado en un marco histórico sobre el surgimiento y el desarrollo de los dibujos animados, antes de la aparición de *Los Simpson* y hasta el nacimiento de ellos, así como las series de animación que surgieron a partir de nuestra forma simbólica analizada. Y de manera breve se habla de otras formas de hacer animación. Este capítulo nos permite comprender las características generales y desarrollo histórico de esta forma de comunicación llamada animación. Todo ello al estilo de Lisa Simpson, quien es la encargada de narrar el capítulo.

Capítulo III. UNA FAMILIA DE SPRINGFIELD. Donde se presenta, muy a la manera de Homero, la forma en que *Los Simpson* surgieron, comentarios acerca de su creador, algunos aspectos de la producción, del doblaje de voz, de la familia de personajes amarillos y sus amigos, y las situaciones que acontecen en Springfield. Este capítulo también forma parte del *Análisis Sociohistórico*.

Capítulo IV. LA VIDA EN AMARILLO. El capítulo representa el *Análisis Formal o discursivo* propuesto por Thompson y el *Análisis de la doxa*. Aquí encontramos la aplicación de la propuesta del *Análisis descriptivo de la estructura narrativa* en sus dos fases: análisis diacrónico de la serie y el análisis sincrónico de los dos episodios seleccionados, así como la información obtenida en los Grupos de discusión y el Análisis Semántico Basado en Imágenes.

Capítulo V. UN ENFOQUE SIMPSONIANO. En el capítulo final, presentamos la reinterpretación global de la información obtenida en cada uno de los niveles de análisis.

Ahora bien, una de las principales limitaciones en la elaboración de esta tesis fue la falta de información para el desarrollo de la fase histórico-documental. Es escaso, en México, el material acerca de dibujos animados, puesto que éste es un campo poco estudiado; quizá los investigadores debieran ver en estas formas simbólicas un material de excelente riqueza que puede ser visto desde diferentes campos de investigación como: la comunicación, la publicidad, el diseño gráfico, el arte, la mercadotecnia, entre otros. Sin embargo, esta limitación se transformó en otro alcance de nuestro estudio, ya que la elaboración de la tesis es una forma de acercar a los lectores información sobre los dibujos animados y mostrarle a los investigadores que éstos son una excelente fuente

de investigación, un material rico y extenso para cualquier campo, sólo se debe ver qué hay más allá de un conjunto de trazos, de colores, de personajes imaginarios y de realidades que consideramos lejanas. Y esto es precisamente lo que investigamos.

Otra limitación la encontramos en la falta de metodología enfocada al estudio de los dibujos animados, pero al final esto sirvió para crear nuestra propia propuesta de análisis, esperando que otros investigadores la retomen y la enriquezcan. Finalmente, para eso se elabora una tesis universitaria: para proponer nuevas formas de análisis y de acercamiento a la realidad.

Por último, además de cumplir con los objetivos mencionados, el alcance principal de esta investigación es señalar que los dibujos animados no son sólo formas de entretenimiento sino que encierran algo más, y por lo tanto siempre tienen algo que contar. Esto es, el creador cuando da vida a un bien simbólico lo hace con un fin, le da forma, lo construye, para hacer saber algo al espectador. El poeta crea poesía para palpar su mundo, su sentir, la percepción que él tiene de su entorno; el escritor escribe una novela que tal vez lo lleve al reconocimiento total; el periodista escribe para informar, criticar, ser reconocido; el fabricante produce bienes que le serán retribuidos; y los dibujantes crean personajes, mundos, historias... Veamos qué es lo que en realidad nos quieren decir.

CAPÍTULO I

¡EN TEORÍA... EN TEORÍA!



A. El hombre y su mundo

**"Los medios son
metáforas activas de la experiencia;
son traductores simbólicos de la naturaleza humana."
Marshall McLuhan**

El hombre se desarrolla dentro de un mundo de imágenes. Imágenes que dan forma a su entorno, o que los medios de información incorporan, de diversas maneras, a su propia vida. Observa un paisaje y lo convierte en fotografía, en pintura, en poema o en recuerdos del alma. Llega una idea a su mente y la transforma en producto, en algo que puede vender. Recibe información de la televisión, la radio, el periódico, las revistas y observa. Observa algo. Pero, ¿qué es aquello que observa en los medios de información? Todo lo que ve en la televisión o en el cine, escucha en la radio o lee en algún diario o revista, es una forma simbólica. Una forma simbólica que es parte de la vida de cada ser humano, que la observa, la juzga y se adueña de ella.

1. Las formas simbólicas, un trozo de la realidad

Por forma simbólica se entiende "un amplio campo de fenómenos significativos, desde las acciones, gestos y rituales, hasta los enunciados, los textos, los programas de televisión y las obras de arte".¹ Estas formas simbólicas, que se ven insertadas en contextos socialmente estructurados (donde son producidas, transmitidas y recibidas), forman parte de la vida de los hombres, quienes de manera rutinaria las interpretan al recibirlas. Desde el instante mismo en que una forma simbólica es percibida comienza el proceso de interpretación. Cuántos de nosotros al momento de estar viendo un programa por televisión, acompañados por un amigo, un hermano o nuestra pareja, le decimos: "¡Qué mal programa!", o, por el contrario, "yo no salgo los jueves por la noche, porque este programa está buenísimo". De esta manera ya estamos realizando una interpretación. Una interpretación quizá muy somera y sin bases científicas, sin un marco metodológico... en fin, sin una teoría, pero ahí está nuestra primera opinión acerca de esa forma simbólica.

La producción y construcción de esas formas simbólicas es llevada a cabo por un sujeto (dentro de un contexto sociohistórico específico), quien ya la ha interpretado desde el momento en que la toma de un contexto social, la analiza, y decide construirla y producirla, ayudado por diversos medios. Es decir, la producción y la transmisión de una forma simbólica se llevan a cabo en un espacio y tiempo determinados,² y mediante los recursos con los que cuenta el sujeto emisor.

¹ Thompson, John B., *Ideología y cultura moderna*, México, UAM Xochimilco, segunda edición, 1998, p. 205.

² Esto es lo que Thompson llama *escenarios espacio-temporales*, refiriéndose a los espacios y contextos en los cuales son producidas, transmitidas y recibidas las formas simbólicas. Él hace mención de los escenarios espacio-temporales donde se originan las formas y en donde son recibidas por los sujetos.

Después de ser producidas, las formas son percibidas por un grupo de sujetos, dentro de un contexto específico, donde los individuos cuentan con factores diversos (otorgados por el medio sociocultural en el cual se desarrollan) que contribuyen a su recepción, en un proceso que algunos autores³ denominan mediación.

En este caso, las formas simbólicas de las cuales hablamos no son producidas sólo para un pequeño grupo;⁴ por el contrario, son formas que alcanzan un nivel masivo, donde grandes auditorios son los que las perciben. Las formas simbólicas, en este ámbito, cuentan con cinco características que pueden variar de una forma a otra y no siempre estar presentes en cada una de ellas:

a) *Intencional*: Ésta se manifiesta desde el momento en que las formas son construidas y producidas por un sujeto, lo cual presupone una intención, cualquiera que ésta sea (comunicar, informar, entretener o simplemente provocar una reacción). Aunque muchas veces las formas simbólicas poseen o se combinan con efectos no buscados de manera intencional por el productor. Thompson señala: "el significado de una forma simbólica, o de los elementos que la constituyen, no es necesariamente idéntico a lo que el sujeto productor se propuso o quiso decir al producir la forma simbólica".⁵

La intencionalidad del productor no siempre puede estar manifiesta de manera consciente, ya que de manera inconsciente la forma simbólica puede verse inmersa en algunas variaciones de intencionalidad y provocar diversas reacciones en el sujeto que las recibe. Al respecto, Mauricio Beuchot nos dice que la mayoría de las cosas con las cuales tenemos contacto son hechas por el hombre, y para el hombre, con alguna intencionalidad, y para encontrar esa intencionalidad precisamente se debe interpretar.⁶

b) *Convencional*: La constitución, elaboración y producción de formas simbólicas se involucran con procesos que implican la utilización de reglas, códigos o convenciones de diversos tipos, donde intervienen aspectos gramaticales, expresivos y convencionalismos sociales. Estos elementos forman parte de la vida diaria del hombre y son aquellos con los que se crean, de manera clara, expresiones, y con los cuales a su vez se les da sentido o se interpretan las manifestaciones expresivas creadas por otros.

El hecho de aplicar reglas, códigos y algunos procesos no implica que se hagan de manera lógica o consciente o que se estructuren de acuerdo a una planeación previa. Por el contrario, la constitución, producción y recepción, involucra a éstos porque son parte del contexto donde se originan y donde se reciben. Conforman ese universo de las estructuras sociales en las cuales se desarrolla y hace su vida diaria el hombre. La vida del ser humano, en cualquier ámbito y contexto, se desenvuelve en un mundo de reglas, procesos y códigos perfectamente estructurados. Todos éstos son necesarios para el correcto funcionamiento del entorno social, desde la estructuración de una simple frase en un

³ Autores como Harold Innis, Marshall McLuhan, Walter Ong y Reginald Clifford.

⁴ Recordemos que las hay en planos más estrechos, como es el caso de los anuncios de algún restaurante, los menús y todo aquel material que utilizan los particulares para la difusión interna de sus productos o ideas.

⁵ Thompson, *op. cit.*, p. 207.

⁶ Para mayor información consultar la obra del autor *Tratado de hermenéutica analógica*, México, UNAM, 1997.

discurso cualquiera, hasta el seguimiento de los convencionalismos sociales de las sociedades que se dicen completamente desarrolladas.

c) *Estructural*: Todas las formas simbólicas, no importando el tipo o la clasificación a la cual pertenezcan, poseen una estructura articulada, donde los elementos guardan una relación entre ellos. Por ejemplo, en la creación de un video musical los elementos que se involucran son: música, imágenes, personajes, tipo de vestuario, maquillaje, tomas y movimientos. Todos éstos se relacionan entre sí, de acuerdo a los objetivos y alcances del productor, para presentar ante los ojos del espectador un video-clip completamente conformado. Cada uno de estos elementos tiene un objetivo bien definido, y por lo tanto forma parte de un todo, le da vida a algo.

Esta tercer característica tiene que ver con la estructuración específica que posee cualquier forma simbólica. Todos los elementos que la conforman, desde su construcción y transmisión hasta la recepción que hacen de ella diversos sujetos, forman parte de esa estructura. De este modo, los sujetos que crean la forma simbólica dicen algo a quienes la reciben, aunque la percepción que tienen los receptores se presente de manera distinta en cada uno de ellos, ya que cada uno cuenta con intereses y capacidades diversas.

d) *Referencial*: "Las formas simbólicas son construcciones que típicamente representan algo, se refieren a algo, dicen algo acerca de algo".⁷ Este término es empleado de manera muy amplia, ya que se dice que una forma simbólica representa u ocupa el lugar de un objeto, individuo o situación, en determinado contexto, pero también puede representar una expresión lingüística que se refiera a un objeto en particular.

Las figuras y expresiones pueden adquirir una especificidad referencial de diversas formas. Por ejemplo, supongamos que tenemos frente a nuestros ojos una pintura: es una calle semioscura, sólo un poco de luz cae sobre la acera derecha, hay casas descuidadas y viejas (con vidrios rotos, paredes carcomidas, la madera de las puertas tiene estragos de polilla) a ambos lados de la calle, en la parte inferior del cuadro hay un grupo de niños sentados sobre la acera, sus ojos no tienen brillo y grandes ojeras los soportan, pantalones rotos, brazos largos y delgados, cabello sucio y descuidado, y sus pies no están calzados; mientras tanto, en la misma acera, pero en la parte superior del cuadro, un hombre vestido de negro, con sombrero y gabardina, y al cual no se le nota el rostro sino sólo una sarcástica sonrisa, parece venir en dirección de los niños. Esa figura de hombre puede ocupar el lugar de la maldad humana, la pobreza, la desgracia o quizá la muerte. En este caso, el cuadro, como forma simbólica, hace referencia a varias connotaciones. Así que las formas no sólo se refieren o representan algo en concreto, sino que también dicen algo acerca de eso que representan, lo afirman, lo expresan, lo dan a conocer a quien las recibe.

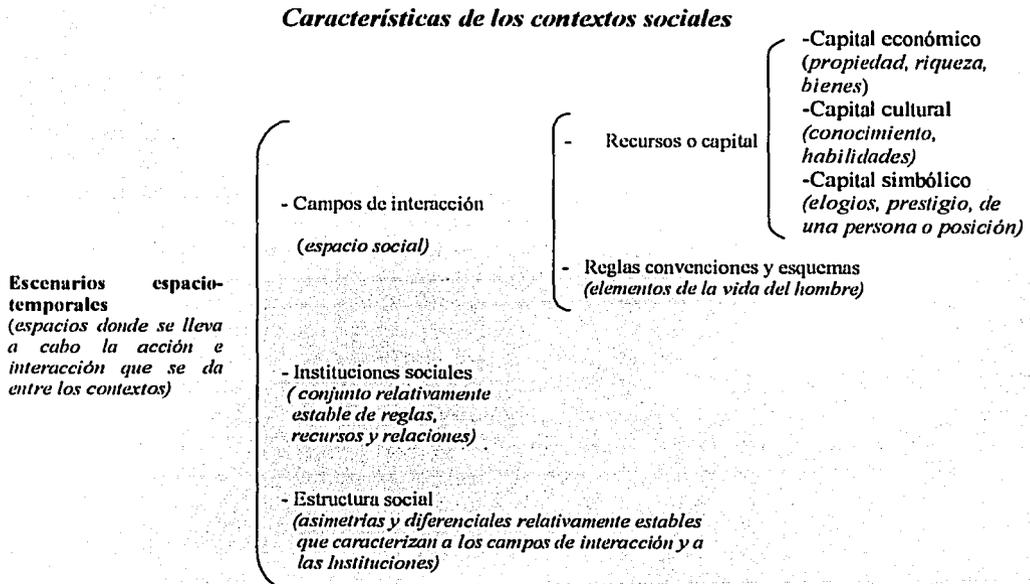
e) *Contextual*: Toda forma simbólica es producida y recibida en un contexto sociohistórico específico. Ninguna surge de la nada, ni se crea aisladamente, sino que es originada dentro de un tiempo-espacio determinado. Desde una frase simple, incrustada en la interacción cotidiana del individuo dentro de su sociedad o su grupo social, hasta formas quizá más complejas, o dentro de campos específicos determinados (como son textos, programas de televisión y radio, películas, obras de arte) se encuentran inmersas en tiempos y situaciones perfectamente definidos.

⁷ Thompson, *op. cit.*, p. 213.

La construcción y transmisión de una forma simbólica lleva consigo elementos del contexto en el cual se origina y difunde, porque simplemente es el entorno donde se desarrolla su creador. Una forma se contextualiza en el mismo espacio en que surge porque forma parte de él, porque en ese espacio ha sido creada y por lo tanto va a poseer elementos de ese contexto. Cada forma simbólica cuenta con características propias de la cultura donde se origina.

En cuanto a la recepción y asimilación que se hace de ella, también depende del contexto en el cual se sitúa el individuo receptor, y de la forma en que ese contexto ha influido en la construcción y percepción que el individuo tiene de su propio mundo, de su contexto social. Líneas arriba hablamos de que la percepción que se hace de una forma simbólica es diferente en cada uno de los individuos que la percibe, esto debido al contexto en el que se encuentran situados los individuos y en el cual son transmitidas las formas, ya que cada uno de ellos es poseedor de sus propios atributos que le son dados por su cultura, los medios y las instituciones sociales.

Dentro de los contextos sociales existen ciertas características típicas donde se ven involucradas y conformadas las formas simbólicas, además de ser los espacios en los cuales se desarrollan e interactúan los individuos. A continuación presentamos el siguiente cuadro,⁸ que contiene dichas características:



⁸ Basado en elementos señalados por Thompson en *ibidem*, p. 225.

Como las formas simbólicas forman parte de un contexto social, sufren ciertos procesos de valoración, evaluación y conflicto, tanto por los sujetos que las producen y transmiten, como por aquellos que las reciben. Estos procesos son de dos tipos:

- a) *Valoración simbólica*: "Es el proceso mediante el cual los individuos que producen y reciben las formas simbólicas les asignan cierto valor simbólico".⁹ Los valores otorgados pueden ser de aprobación o rechazo tanto del productor como del receptor.
- b) *Valoración económica*: A la forma simbólica se le otorga valor económico con el cual puede ser intercambiada en el mercado. La forma es vista como mercancía, transformándose así en un bien económico.

Todas las formas simbólicas son evaluadas primero por quienes las producen, dándoles así un grado específico, o status, dentro de la institución o grupo al cual pertenecen, y después por quienes las reciben, que les otorgan también su propia evaluación. Esto da al receptor un grado importante de actividad (y no como señalaban los autores funcionalistas al afirmar que la "masa",¹⁰ refiriéndose a los receptores, era homogénea y pasiva), ya que las formas simbólicas llegan a públicos bastante heterogéneos y el proceso de valoración y apropiación se hace presente en cada miembro del auditorio.

Este proceso de valoración acarrea consigo una serie de conflictos que se presentan en los dos grupos, tanto en productores como receptores. Mientras los primeros pueden aceptar a la forma simbólica como tal, los segundos pueden llegar a rechazarla. Una forma no siempre resulta del agrado de todo el público. A ciertos sectores le puede agradar y a otros no. Incluso dentro del mismo grupo de productores suele suceder que no siempre todos están de acuerdo con la creación de una forma simbólica, algunos de ellos sólo tienen interés por su mercantilización, mientras otros por su producción y difusión. El hecho de otorgarle un valor simbólico a una forma siempre origina algunos conflictos, dado que el valor que se le da no siempre es el mismo. Un ejemplo notorio, y actual, es el caso de los programas que últimamente se han adueñado de la televisión mexicana, conocidos como *talk-shows*, y que han sido considerados por la UNESCO como dañinos para el público en general, pero en especial para los niños ya que les pueden provocar problemas psicológicos. Sin embargo, tienen su propio público, que disfruta ver ese tipo de programas. Estos procesos de valoración están siempre presentes en el constante intercambio de las formas simbólicas. Puede haber rechazo o aceptación, todo depende de quién lleva a cabo el proceso.

⁹ *Ibidem*, p. 229.

¹⁰ Recordemos que este término ha sido mal empleado, ya que no existe una "masa" o auditorio pasivo. Los receptores nunca han sido ni serán homogéneos, por el contrario, la heterogeneidad siempre estará presente, pues se trata con auditorios complejos donde interactúan distintas maneras de percibir una forma simbólica, y por lo tanto diversas formas de apropiarse de ella.

Y para lograr que las formas simbólicas sean intercambiadas de un contexto a otro, se requiere de medios de transmisión (sean simples condiciones para la difusión o aparatos técnicos para lograr un alcance masivo), los cuales son llamados por Thompson *modalidades de transmisión cultural*.

2. La transmisión cultural

Imágenes de lejanas tierras o espacios cercanos, noticias distantes (sobre economía, guerra, clima o situaciones inesperadas) o de nuestro propio espacio, personajes públicos, figuras de cine, presidentes, deportistas, personas reconocidas o desconocidas, forman parte del entorno del ser humano. De ese mundo que día a día se va formando y que a pesar de estar lejos de nosotros lo podemos sentir cercano. No es necesario viajar a Estados Unidos para saber qué pasa en ese país, o esperar semanas, quizá meses, para que lleguen hasta nosotros hechos acontecidos al otro lado del mundo. No. Actualmente tenemos un universo de imágenes a la mano, que llega a nosotros para conformar nuestro entorno. Todo ello gracias a que el hombre tiene a su alcance la televisión, la radio, los periódicos, y en los últimos años, la Internet. Medios de comunicación, información y entretenimiento que pertenecen a la enorme *industria de los medios o industria cultural*, la cual ha tomado un papel decisivo en el desarrollo de las sociedades.

El término de *industria cultural* fue empleado por primera vez en 1947 en el libro *Dialektik der Aufklärung*, publicado por Max Horkheimer y Theodor W. Adorno, quienes en un principio hablaron de *cultura de masas*. Sin embargo, abandonaron ese concepto al observar que no es una cultura que surge “espontáneamente de las propias masas, en suma, de la forma actual del arte popular”¹¹ sino que es una industria, la cual definieron como “la integración deliberada de sus consumidores, en su más alto nivel”.¹² Para ellos el consumidor no es el sujeto sino el objeto, donde la masa es su propia ideología y el principio de comercialización es prioridad. Ya no es primero el contenido mismo del objeto, su construcción definida, lo más importante es la forma de masificarlo, de comercializar ese producto y ofrecerlo a más personas. Aquí hay una estandarización de las cosas y por lo tanto una nueva forma de racionalizar las técnicas de distribución, para no quedarse solamente en el proceso de producción mismo.

La *industria cultural* surge en el momento en que los objetos ya no son producidos como entes autónomos (como las obras de arte) para satisfacer las necesidades de unos cuantos. En ella los objetos comienzan a adquirir otras dimensiones al nivel de consumo, como consecuencia del avance social en un mundo moderno, dando una aceptación a su reproducción.

Es precisamente esta *industria cultural* la que produce las formas simbólicas para enormes auditorios. Y en esa relación teleológica entre emisor y receptor, se manifiestan una serie de características, que Thompson ha denominado *transmisión cultural*.

¹¹ Dorfman, Ariel y Armand Matclart, *Imperialismo y medios masivos de comunicación*, México, Ediciones Quinto Sol, p. 68.

¹² *Ibidem*, p. 69.

En general, la transmisión cultural cuenta con tres características:

- 1) *Medio técnico de transmisión*: “Es el sustrato material de una forma simbólica, es decir, los componentes materiales con los cuales, y en virtud de los cuales, una forma simbólica es producida y transmitida”.¹³ Son todos los elementos que dan vida a una forma, desde el trozo de papel y la tinta empleada en los periódicos y las revistas, hasta los componentes más complejos que se utilizan para la realización de un programa televisivo o radiofónico.

Los medios técnicos, utilizados en la producción y difusión de las formas, permiten al receptor cierto grado de *fijación*. Ésta es la capacidad que tiene el individuo para que una forma simbólica, o parte de ella, sea retenida. ¿Cuántas veces al ir en el autobús, al caminar por la calle, o al estar con los amigos, nos hemos puesto a tararear la canción o el slogan de una anuncio o de algún programa? ¿Cuántas veces utilizamos esa información para crear un ejemplo y hacer más claro aquello que deseamos dar a conocer? O simplemente, ¿cuántas otras nos vienen a la cabeza las imágenes relacionadas con tal anuncio o programa? Éste es precisamente el grado de fijación que tenemos al recibir una forma simbólica, y se presenta de manera diferente en cada individuo.

Aunado a este atributo, se encuentra la *reproducción* que se hace de la forma, ya sea con el fin de mercantizarla o simplemente difundirla. Dentro de la fijación y reproducción entra en juego la *participación*. En la fijación el receptor la emplea para decodificar los mensajes que hasta él llegan, y en la reproducción la participación se manifiesta al codificarlos.

- 2) *Aparato institucional de transmisión*: Es entendido como el conjunto de medios técnicos y el grupo de individuos que participan en la producción y difusión de las formas simbólicas. Aquí se conforman las reglas, recursos y relaciones que rigen e integran a todo el grupo.
- 3) *Distanciamiento espacio-temporal*: Tiene que ver con la separación que se da entre el contexto, lugar y tiempo, en el cual se produce una forma simbólica y los diversos contextos en los cuales es recibida. Ejemplos podrían ser muchos, ya que casi ninguna forma simbólica es creada, producida y transmitida en el mismo espacio y contexto en el que es recibida. Incluso los llamados programas “en vivo”, que son producidos y percibidos por una parte del público en el mismo contexto en el que son creados, presentan ese distanciamiento espacio-temporal, pues la transmisión del programa llega a auditorios más amplios que están en espacios y tiempos diversos.

Siempre va a estar presente este distanciamiento espacio-temporal, aunque Giddens señala que “... la relación intrínseca entre tiempo y espacio se ha alterado de forma radical. En virtud de que los medios electrónicos permiten la comunicación bidireccional casi instantánea, a través de una expansión territorial potencialmente ilimitada, la distancia temporal entre los agentes se contrae y se vuelve casi insignificante. (El breve retraso entre la transmisión de mensajes desde la Luna y su

¹³ Thompson, *op. cit.*, p. 244.

recepción en la Tierra nos parece mucho más excepcional que el hecho de que esos mensajes se hayan transmitido desde la estación base hasta diversos puntos del mundo en un periodo de cinco o diez segundos). Sin embargo, a medida que se contrae la brecha temporal entre los agentes, la extensión espacial se expande a tal grado, que ningún local provisto con aparatos que funcionen debidamente está demasiado lejos para ser alcanzado".¹⁴ Quizá el aspecto temporal, como señala Giddens, resulte ser más breve, casi insignificante, pero nunca va a ser el mismo de quien produce y transmite, y quien recibe. Por si fuera poco, el aspecto espacial siempre va a presentar un distanciamiento notable.

a. La transmisión cultural dentro de la Comunicación de Masas

Como ya se ha mencionado, la difusión de las formas simbólicas, en el ámbito masivo, es llevada a cabo por las industrias de los medios, como resultado de la llamada comunicación de masas, aunque para algunos autores¹⁵ el término "masa" es una prescripción mal empleada, ya que la connotación no debería tener dimensiones cuantitativas, sino más bien se debería referir a que las formas simbólicas son producidas y recibidas por una pluralidad de receptores, donde no existe una masa homogénea.

La comunicación en el ámbito masivo, según Thompson, presupone una ruptura entre el productor y el receptor (incluso ésta es la segunda característica de la comunicación de masas que más adelante veremos), lo cual origina una comunicación unidireccional, y no como afirma Giddens al mencionar el carácter bidireccional de la comunicación. Thompson señala que el receptor no puede interactuar directamente con el productor, como se da en el caso de una comunicación o diálogo cara a cara, donde la interacción es directa debido a que ambos personajes se encuentran en un mismo tiempo-espacio, y con la misma capacidad para participar en el proceso.

Esta comunicación de masas puede ser definida, según Thompson, como: "la producción institucionalizada y la difusión generalizada de bienes simbólicos por conducto de la transmisión y la acumulación de información/comunicación".¹⁶ El hablar de una comunicación institucionalizada conlleva a pensar que es el resultado de una serie de procesos, desarrollados en diversas etapas sociohistóricas en las cuales se originaron y crecieron cada una de las instituciones enfocadas en los medios de comunicación. Instituciones cuyo fin no es sólo producir fenómenos sociales determinados, sino dar a conocer y fijar estos fenómenos en los auditorios. Para tal efecto la comunicación de masas cuenta con ciertas características que la determinan.

¹⁴ Cohen J., Ira, *Teoría de la estructuración, Anthony Giddens y la Constitución de la Vida Social*, México, UAM, 1996, p. 118.

¹⁵ Como Neil Postman, James Lull, David Morley o el propio Thompson.

¹⁶ Thompson, *op. cit.*, p. 319.

b. Características de la Comunicación de Masas

Dentro de la comunicación en el ámbito masivo se encuentran, de acuerdo a Thompson, las siguientes características:

1. *La producción y difusión institucionalizada de bienes simbólicos:* La comunicación de masas involucra a las instituciones dedicadas a producir y difundir las formas simbólicas, ya que son éstas las que cuentan con los medios necesarios para tal efecto. Tanto la producción como la difusión se llevan a cabo por medio de la fijación de las formas, que se determina con la codificación en los diversos medios técnicos, para que después sean reproducidas y valoradas por los receptores. Estas formas simbólicas son sometidas a un proceso de codificación, con lo cual se transforman en información, sustentada en aspectos míticos y rituales que se ven involucrados en la vida diaria del ser humano.

Los mitos, según Lévi-Straus, son códigos comunicativos establecidos por las diversas culturas (recordemos que cada cultura tiene sus propios mitos que influyen en el desarrollo del hombre en su entorno). Estos códigos crean un proceso que permite a su vez originar modelos para interpretar nuestra propia realidad.

Por lo que respecta al rito, éste es considerado como "una actividad humana profundamente arraigada [...] donde se lleva a cabo una dramatización de un hecho significativo, creando un medio importante de integración social".¹⁷ El rito, según Goethals, es empleado como una fuerza estabilizadora de las sociedades, o como una forma de introducir flexibilidad o novedad con el fin de organizar, confirmar y conservar el hecho o elemento que se ritualiza. De esta forma, los medios masivos después de codificar los elementos necesarios para crear sus bienes simbólicos, se dedican a darles forma, hacer que las personas se identifiquen con lo que ven, lo tomen como parte de su entorno y se involucren en él, convirtiéndolos así en rituales cotidianos.

Dentro de este proceso de ritualización entra en juego la simbolización.¹⁸ Una forma de simbolizar nuestra realidad es mediante el icono.¹⁹ Cada vez que encontramos anuncios en la calle (carteles, fotos) estamos tan sólo viendo pequeños trozos de la realidad, una realidad que día a día es palpable y cercana, y que es retomada por los medios de información, para ser transformada y proyectada a los auditorios. Los iconos involucran la metáfora, aspecto en el cual se enfoca Paul Ricoeur,²⁰ ya que mediante la utilización de una imagen se nos trata de presentar una realidad. La imagen está, sólo hay que interpretar esa metáfora. La metáfora, según este autor, "es una creación instantánea, una innovación semántica que no tiene status en la lengua ya establecida y que sólo existe en virtud de la atribución de un predicado desusado o inesperado".²¹ Y mediante la

¹⁷ Goethals, Gregor T., *El ritual de la televisión*, México, FCE, 1986, pp. 18-19.

¹⁸ Si se desea tener más información acerca de la simbolización se recomienda consultar cualquiera de las obras de Paul Ricoeur, quien establece la Teoría Hermenéutica de los Símbolos.

¹⁹ Viene de la palabra griega *eikon* o imagen y en el uso general significa sólo representación pictórica, imagen o dibujo.

²⁰ Al respecto, cfr. Paul Ricoeur, *Teoría de la Interpretación, discurso y excedente de sentido*, México, Siglo XXI, 1999.

²¹ Ulin C., Robert, *Antropología y Teoría social*, México, Siglo XXI, 1990, p. 156.

utilización de metáforas, iconos y símbolos, que fragmentan un todo, se saca a flote la totalidad a la cual pertenecen: la realidad.

Todas las imágenes que son empleadas por los medios sirven tan sólo para que el hombre entienda y comprenda aquellos sistemas de valores, comportamientos y creencias que son manejados en la era moderna, no sólo por los mismos medios sino también por aquellos que están en relación con el propio entorno humano. Mediante la ritualización los medios le dan forma a los elementos que fueron tomados del acontecer del hombre, con el fin de que éste logre una identificación con lo que le es proyectado. Por ejemplo, los programas de concurso donde se crea en el espectador una falsa imagen de que cualquier persona puede ser acreedora de una gran suma de dinero, de una casa o de un auto. Y de ahí surge la idea, "si él puede ganar, ¿por qué yo?"²²

2. La comunicación de masas instituye una ruptura fundamental entre la producción y la recepción de los bienes simbólicos: Las formas son producidas para receptores que rara vez están físicamente presentes en el mismo lugar donde los bienes simbólicos son producidos, transmitidos o difundidos.

3. Se da una ampliación de la disponibilidad de las formas simbólicas en el tiempo y el espacio: Actualmente con los avances tecnológicos se ha manejado de manera más amplia la transmisión de formas simbólicas en una situación tiempo-espacio, acortando el distanciamiento entre ambos. Los bienes simbólicos resultan estar más al alcance del auditorio, aunque todo depende de las condiciones donde son percibidos y recibidos. Esta disponibilidad de formas simbólicas en el tiempo y el espacio es manejada sobre todo en los medios electrónicos (radio y televisión), los cuales tienen más facilidad para abordar una forma simbólica (como la transmisión de alguna noticia que acaba de acontecer) y transmitirla, si no inmediatamente, sí con pocos segundos de diferencia.

Aquí la disponibilidad de las formas simbólicas también se refiere al tiempo y espacio otorgado por la institución productora y transmisora, el cual muchas veces depende de la política manejada por las instituciones, así como de los objetivos de ésta y de la trascendencia o importancia que tenga para la empresa el bien a transmitir. Cada institución decide qué tiempo le otorga a sus productos y en qué lugar los sitúa. Todo depende del valor económico y simbólico que se les otorgue.

4. La comunicación de masas implica la circulación pública de las formas simbólicas: Los bienes simbólicos producidos por las diversas instituciones circulan en una esfera pública, en un entorno social, para todo aquél que posea los medios técnicos, las habilidades y los recursos para adquirirlos. Las instituciones transmiten las formas simbólicas que crean (las ponen en circulación) con el fin de que lleguen a grandes sectores y éstos las conozcan y así aumente su valor económico.

A continuación, ubicaremos brevemente a la Hermenéutica dentro del contexto histórico en el cual se ha desarrollado a lo largo de los años.

²² Esto es lo que James Lull entiende como la *seguridad ontológica* que ofrecen los medios.

B. La Hermenéutica en las Ciencias Sociales

**"Lo que vemos en las ciencias humanas
son cosas hechas por el hombre, con alguna intencionalidad.**

**Y ésta puede quedarse sin llegar
a ser completamente comprendida
si sólo aplicamos análisis sintácticos y semánticos."**

Mauricio Beuchot

Son muchos los estudiosos que han tomado a la Hermenéutica como base o marco metodológico para la realización de sus estudios. Los primeros en enfocarse en ésta fueron eruditos de la Edad Media, posteriormente se resguardaron en ella estudiosos como Dilthey, Hans G. Gadamer, Paul Ricoeur, Martin Heidegger y John B. Thompson, entre muchos otros. En las obras de estos autores encontramos una definición de Hermenéutica, sin necesidad de que ellos la definan como tal o la determinen de manera directa. La Hermenéutica, para todos ellos, es una disciplina que conforma una metodología crítica y tiene como fin último la interpretación de su objeto de estudio, el cual puede ser de diversas naturalezas.

1. La Hermenéutica en su contexto histórico

Como decíamos, la Hermenéutica tiene sus bases en los antiguos griegos y a lo largo de su desarrollo ha atravesado por diversas etapas, resultando ser una disciplina tan flexible que es capaz de adaptarse a diversos campos. Durante la Edad Media los estudios hermenéuticos se basaron en el análisis textual de cuestiones bíblicas. Posteriormente el análisis hermeneúutico se enfocó en la filología, pero con tientes de cientificismo. A finales del siglo XIX y comienzos del XX, el filósofo alemán Wilhelm Dilthey optó por la Hermenéutica como una base metodológica para sus estudios, para "darle a las ciencias humanas la precisión y certeza que había caracterizado el enorme prestigio de las ciencias naturales".²³ El afán de involucrar a esta disciplina con las ciencias sociales se debe a lo que Dilthey señala: "Toda actividad humana se exterioriza o se objetiva en obras de cultura"²⁴ y para saber lo que piensa o desea a dar a conocer un sujeto es necesario estudiar aquello que produce. Y aunque en sus orígenes la Hermenéutica recaía en los análisis textuales, Dilthey da la pauta para involucrar a ésta con el contexto humano. Así que comienza su enfoque en la cultura y la humanidad, aunque la Hermenéutica que procede de Dilthey, al igual que la de Schleiermacher, "tendía a identificar la interpretación con la categoría de 'comprensión' y a definir comprensión como el conocimiento de la intención de un autor desde el punto de vista de los destinatarios primarios en la situación del discurso".²⁵ Posteriormente, Heidegger se inclina por la Hermenéutica y lleva a cabo estudios sobre el ser y el hombre. Todos estos primeros pasos del aspecto hermeneúutico en las Ciencias Sociales son retomados por Hans-Georg Gadamer, Ricoeur y Vattimo, entre

²³ Ulin C., Robert, *op. cit.*, p. 134.

²⁴ *Ibidem.*

²⁵ Ricoeur, Paul, *op. cit.*, p. 36.

otros. El primero de ellos se opone al principio de historicidad de Dilthey,²⁶ ya que afirma que este principio lo da precisamente la tradición, la cual no es sólo "artefactos culturales del pasado sedimentado en el repertorio cultural del presente, ni tampoco es un reino histórico autónomo con una vida propia aparte de la actividad humana concreta".²⁷ Como vemos, se comienzan a ver a los objetos de estudio como cambiantes, dentro de espacios específicos, pero que pueden llegar a influir en diversos tiempos. Por su parte, Paul Ricoeur establece una llamada Teoría Hermenéutica de los Símbolos, donde la metáfora juega un papel importante. Sus estudios se crean a partir de la reflexión dialéctica concreta, en la cual se pueden interpretar los símbolos y por lo tanto llegar al significado de las acciones humanas. Posteriormente optan por la Hermenéutica otros estudiosos, como es el caso de Thompson, quien retoma muchos de los lineamientos de los primeros hermeneutas y a partir de ellos crea su Hermenéutica Profunda (más adelante profundizaremos en el tema).

En sí, la Hermenéutica está dividida en dos partes: la Hermenéutica Docens y la Hermenéutica Utens.²⁸ La primera tiene que ver con la doctrina, el sistema para llevar a cabo una investigación. Es la teoría general de la interpretación, donde se establecen reglas y generalidades. Mientras la segunda es la parte viva, aquella que se toma para realizar la interpretación misma, son las reglas que han derivado de la teoría, el utensilio o el instrumento para llegar al objetivo principal de esta disciplina: la interpretación.

La Hermenéutica llega a ese estadio superior, la interpretación, mediante la revisión que se hace del objeto a investigar. Descubrir qué significa una forma simbólica, qué quiere decir, qué quiso decir el autor, qué le dice al receptor o a aquél que investiga. Se interpreta aquello que es producido por el hombre, que forma parte de su entorno. Dicha interpretación toma actitud crítica desde el momento en que el investigador desea pasar más allá de lo que a simple vista puede proporcionar una forma simbólica. Como diría Umberto Eco, la actitud crítica de un texto "no es sino la cadena de las respuestas que produce".²⁹ Y aunque desde el momento en que el productor/autor crea algo, éste sabe que no muchas veces será interpretado según sus propias intenciones, sino que la interpretación estará marcada por el propio espacio o contexto sociocultural (o como Eco lo llama "por una compleja estrategia de interacciones")³⁰ en el cual se desarrollan los individuos que la reciben.

Aunque el hecho de interpretar una forma simbólica en el campo social acarrea ciertos problemas debido a que lo que se estudia es en sí algo preinterpretado. El productor construye una forma simbólica a partir de su propia interpretación, de la forma en que él concibe el mundo y desea darlo a conocer. Además, debido a que la investigación social se enfoca en espacios conformados por sujetos, se parte de un objeto previamente interpretado por los individuos que lo crean y lo extraen del campo-objeto al cual pertenece para darlo a conocer al resto de los sujetos. Entonces, el investigador hermeneutico en realidad realiza una reinterpretación.

²⁶ Sus estudios son considerados historicistas, ya que entiende a todos los productos culturales como la exteriorización de un individuo, pero sólo en el periodo histórico en el cual fueron creados, del que forman parte, y no ve a éste como fuente de relación entre distintas épocas históricas.

²⁷ Ulin C., Robert, *op. cit.*, p. 137.

²⁸ Estas dos divisiones de la Hermenéutica son manejadas por Mauricio Beuchot Puente en su *Tratado de Hermenéutica Analógica*, México, UNAM, 1997.

²⁹ Eco, Umberto, *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen, 1990, p. 63.

³⁰ *Ibidem*, p. 125.

Pero, para llegar a esa etapa donde el investigador interpreta, es necesario conocer primero cuáles son los componentes de la Hermenéutica.

2. Los principales componentes de la Hermenéutica

La Hermenéutica como disciplina de la interpretación cuenta con tres elementos básicos:³¹

- 1) Autor
- 2) Texto
- 3) Lector

El texto no sólo es escrito, sino también oral, actuado, icónico, y posee un contenido y por lo tanto un significado. El autor es quien realiza o crea el texto. Y el lector es aquél que se encarga de interpretar o decodificar el contenido del texto. El texto es la referencia para quien lo lee, puesto que "la comprensión de textos es una comprensión prearticulada por el lenguaje",³² donde éste presenta al lector un contexto, un panorama del espacio que el autor pretende dar a conocer.

Por su parte, Raúl Alcalá Campos³³ menciona que el significado, o ese panorama que da a conocer el autor, es proporcionado por todos los elementos que conforman al objeto de estudio (no sólo por el texto, sino también por el autor y por lo tanto por el receptor). La interpretación que la Hermenéutica hace de una forma simbólica resulta ser dinámica, pues a partir de ésta se puede seguir interpretando. Para él, los elementos de la Hermenéutica son objeto de estudio, el texto que se analiza y la comunidad a la que pertenece el hermeneuta. Por objeto entiende a la realidad a la que un texto hace referencia. El texto es "el vehículo de la interpretación",³⁴ mientras la comunidad es aquel espacio donde se desarrolla el investigador. Hace énfasis en el hecho de que la interpretación no debe estar sólo inclinada hacia el objeto, por el contrario, debe también analizar las intenciones y motivos que se tuvo para realizarlo. Esta interpretación se llevará a cabo mediante la primera preconcepción que se tuvo de lo interpretado (la elaboración del producto es en sí misma una preconcepción de la interpretación). Al final la interpretación resultará más rica, debido a todos los elementos que se fueron acumulando a lo largo de la investigación.

Después de este breve esbozo histórico de la Hermenéutica y sus componentes, es necesario enfocarnos en el marco teórico metodológico que sustenta esta tesis: la Hermenéutica Profunda.

³¹ Para autores como Thompson estos elementos están denominados de otra forma: productor, forma simbólica y receptor, aunque tienen las mismas características que los señalados por otros autores.

³² Arriaran, Samuel y José Ruben Sanabria (Comp.), *Hermenéutica, Educación y Ética Discursiva*, México, Universidad Iberoamericana, 1995, p. 58.

³³ Para mayor información, consultar el ensayo del autor "Implicaciones Epistémicas de la Hermenéutica", en *ibidem*.

³⁴ *Ibid.*, p. 75.

3. Hermenéutica Profunda: un enfoque metodológico

John B. Thompson retoma las bases hermenéuticas (desde los griegos hasta los actuales hermeneutas) para dar origen a su propio marco: la Hermenéutica Profunda. Dentro de dicho marco crea un instrumento metodológico: el *Enfoque Tripartito*, mediante el cual se lleva a cabo un análisis cultural de las formas simbólicas.³⁵

Dentro de este marco se ubican tres elementos (equivalentes a lo que otros autores manejan como autor, texto y lector) indispensables en el estudio de cualquier forma simbólica:

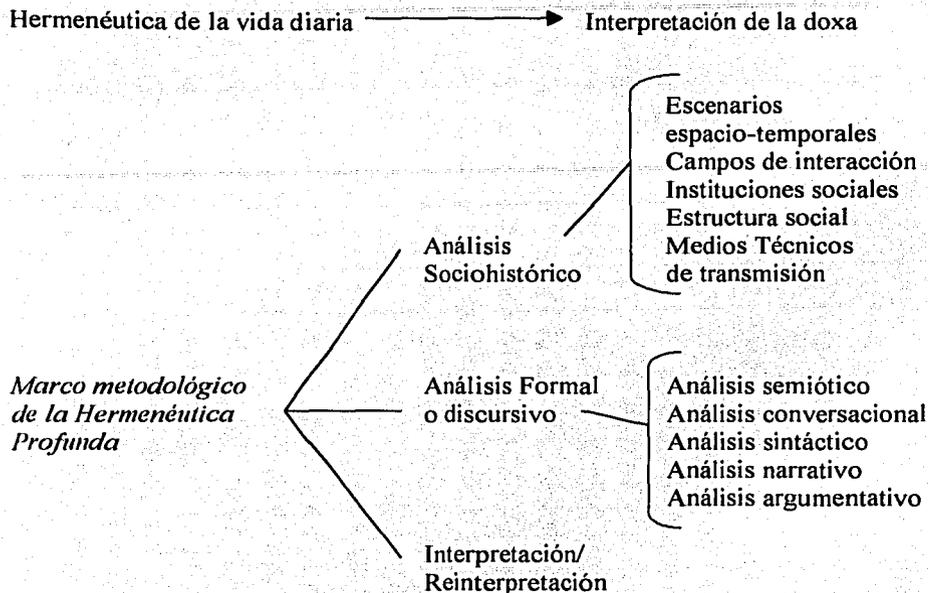
- 1) El productor de las formas simbólicas: Quien origina a la forma simbólica, la produce y transmite por diversos medios.
- 2) La forma simbólica en sí: Totalmente estructurada y difundida.
- 3) El intérprete de ese bien simbólico: Llámese lector, televidente, radio escucha, etcétera.

Para llevar a cabo un análisis de las formas simbólicas es necesario ubicarnos dentro de los elementos que Thompson maneja en su *Enfoque Tripartito*,³⁶ el cual presentamos a continuación:

³⁵ Aunque su propuesta de un marco metodológico para el análisis de las formas simbólicas tiene principal inclinación hacia el aspecto ideológico de los bienes simbólicos, ésta también resulta una excelente estrategia metodológica para el análisis de las formas a cualquier nivel, sin necesidad de enfocarnos solamente en la ideología. Por el contrario, la Hermenéutica Profunda resulta ser un marco tan flexible que puede ser utilizado en varios niveles, permitiéndonos tomar de cada etapa aquellos elementos que sean de interés para la elaboración de cualquier investigación. En palabras del propio Thompson: "El enfoque hermenéutico profundo, que desarrollo como un marco general para el análisis cultural, se puede adaptar al análisis de la ideología. Considero el análisis de la ideología como una forma o versión específica de la hermenéutica profunda". (*op. cit.*, p. XXXVIII; el subrayado es nuestro). Es importante señalar que, aunque la Hermenéutica Profunda nos da la flexibilidad de no enfocarnos solamente en un análisis a nivel ideológico, esto no quiere decir que el investigador puede dejar fuera cualquiera de las etapas del Enfoque Tripartito. Aunque la investigación no tome en cuenta el carácter ideológico de una forma, es necesario realizar las tres fases de análisis, ya que de lo contrario se caería en lo que Thompson llama *falacia del internalismo*.

³⁶ Thompson, p. 408.

FORMAS DE INVESTIGACIÓN HERMENÉUTICA



A continuación, veremos, *grosso modo*, cada uno de los elementos que ya han sido mencionados. Al final de cada apartado hablaremos del enfoque metodológico que tomamos en cuenta para la elaboración de nuestra investigación.

a. Análisis Sociohistórico

Las formas simbólicas se originan dentro de un contexto social determinado que les otorga características y matices específicos de la cultura en la cual son creadas. Cada forma simbólica posee elementos propios de la sociedad donde ha sido ubicada. Los ejemplos en este caso serían muchos aunque, claro, se pueden mencionar de manera general algunos, enfocando sólo la apreciación empírica que se tiene al respecto. Por ejemplo: los programas de concursos en nuestro mundo occidental siempre tienen un premio, que generalmente tiene que ver ya sea con dinero en efectivo, un auto, una casa, o un costoso presente (ejemplos hay bastantes dentro de la televisión mexicana: *Cien mexicanos dijeron*, *En Familia con Chabelo*, *A Ganar con Omar...* etcétera). Sin embargo, en países como Cuba (un país socialista, con una cultura diferente a la nuestra y en una situación socioeconómica también distinta), en los programas de concursos, donde se pone a prueba el conocimiento de los participantes en diversas disciplinas, como premio se otorga una trusa o un traje de baño. Estos someros ejemplos sólo ratifican lo mencionado líneas atrás. Mientras en nuestro país se “premia” la destreza o vivacidad de los participantes mediante

alicientes costosos, en Cuba el premio resulta ser un traje de baño, algo quizá risible para nosotros, pero cargado del contexto en el cual se origina la forma.

Cada una de estas formas simbólicas son creadas en países diferentes y por ende en culturas y contextos sociales distintos, lo cual les otorga características específicas del campo social en el cual se originan. Surgen a partir de la primera interpretación que el agente productor hizo de su contexto, de su entorno, para crear una forma simbólica que llegaría a un sinnúmero de individuos.

Por lo tanto, no podemos llevar a cabo el análisis de los bienes simbólicos sin tomar en cuenta el lugar, la situación y el momento histórico en el cual estos bienes no sólo son producidos sino también transmitidos. Si dejáramos a un lado el contexto sociohistórico en el cual se crean las formas, sería como aislarla, limitar su capacidad de interpretación y percepción por parte del investigador. Así que con el análisis sociohistórico se pretende reconstruir las condiciones que estuvieron presentes en el momento de creación y origen de las formas simbólicas, y desde luego en la transmisión. Este análisis de basa en el estudio de:

- 1) Escenarios espacio-temporales: Es la apreciación, la reconstrucción del lugar y tiempo en el cual las formas se originan, donde son producidas y creadas, y en el lugar y el momento donde son transmitidas y apreciadas por el público.
- 2) Campos de interacción: Son los espacios donde surgen las relaciones entre los individuos, donde éstos aprovechan los recursos que tienen en sus manos. Dichos recursos pueden ser de capital y de reglas, convenciones y esquemas perfectamente estructurados en sus relaciones sociales, para darle forma a su contexto social. Las relaciones y reglas no están establecidas de forma rígida en la vida del hombre, pues son aquellas con las cuales tiene contacto todos los días y que le ayudan a llevar o estructurar su vida cotidiana.
- 3) Instituciones sociales: Son "conjuntos relativamente estables con reglas y recursos aunados a las relaciones sociales establecidas por ellas".³⁷ Algunas de estas instituciones son las empresas televisivas, que se rigen por sus propias reglas y recursos y que generan relaciones sociales no sólo dentro de ellas mismas, sino de ellas hacia el público que las aprovecha.

Las instituciones sociales son importantes para los campos de interacción, ya que pueden llegar a modificarlos.

- 4) Estructura Social: Se analizan las asimetrías y las diferenciales que se manifiestan entre las instituciones sociales y los campos de interacción, con el fin de obtener las diferencias colectivas que se dan en los términos de distribución de recursos, de poder, posibilidades de vida y el acceso que tienen los individuos a todos estos elementos.

³⁷ Thompson, *op. cit.*, p. 410.

- 5) **Medios técnicos de transmisión:** Para que las formas simbólicas sean intercambiadas entre los individuos son necesarios los medios de transmisión, que es la única manera de acercar a las personas a aquellas formas que las instituciones crean. Estos medios de transmisión van desde las expresiones verbales en un diálogo cara a cara, hasta las ondas de aire (en el caso de las formas transmitidas por radio) y toda la serie de mecanismos utilizados en la transmisión por televisión y la Internet.

En esta investigación el *Análisis Sociohistórico* está basado (como se podrá observar en el capítulo siguiente) en un desarrollo histórico de los dibujos animados desde su creación en cine hasta el nacimiento de *Los Simpson*, así como las series posteriores de ellos. Veremos cómo fue que surgieron los dibujos animados, cuáles son sus antecedentes, y cuál ha sido su desarrollo desde hace más de un siglo hasta nuestros días. Además hablaremos, *grosso modo*, de los elementos del contexto sociohistórico en el cual surge cada uno de los dibujos. Sin embargo, es hasta el Capítulo III donde hablamos de *Los Simpson*, ya que todo éste involucra información referente a la forma simbólica seleccionada. En ambos capítulos, II y III, los elementos del contexto sociohistórico se encuentran insertados y entrelazados en la narrativa, con el fin de hacerla más fluida.

b. Análisis Formal o discursivo

Todas las formas simbólicas (cualquiera que sea su tipo o clasificación) están conformadas por una estructura perfectamente articulada y delimitada, que sirve no sólo para conformarlos a sí mismos, sino para dar a conocer qué es lo pretenden decir. Como la estructura resulta ser algo complejo es necesario llevar a cabo un análisis formal, que al igual que la primera etapa del marco metodológico ofrece una serie de categorías, las cuales son seleccionadas por el investigador de acuerdo a los alcances que pretenda lograr. Thompson sugiere cinco tipos de análisis, que a continuación presentamos:

1. **Análisis Semiótico:** "Es el estudio de las relaciones que guardan los elementos que conforman una forma simbólica o signo, y de las relaciones existentes entre los elementos y aquellos en un sistema más amplio del cual pueden ser parte esa forma simbólica o ese signo".³⁸ Aquí se hace referencia a esa relación entre todos los elementos que conforman una forma simbólica y la distancia entre ésta y el espacio al que pertenecen.

Este tipo de análisis se da en el aspecto interno, se centra en lo que es la forma simbólica en sí, en sus elementos, en la manera en que están estructurados, en el cómo se relacionan y forman parte de los espacios en los cuales surgen.

2. **Análisis Conversacional:** Término empleado para designar a los estudios de interacción lingüística en el momento en que un discurso (una conversación cara a cara) se lleva a cabo, con el fin de observar cómo es organizado, estructurado, y para dar a conocer los rasgos que lo caracterizan.

³⁸ *Ibidem*, p. 413.

3. **Análisis Sintáctico:** Este tipo de análisis también se enfoca en el discurso donde se investiga la sintaxis práctica del diálogo, donde se pueden descubrir las diversas combinaciones de las formas gramaticales. Es importante porque ayuda al investigador a encontrar la manera en que se va construyendo el significado en el discurso cotidiano, y a ver cómo las formas gramaticales son cargadas de significado.
4. **Análisis Narrativo:** Esta otra forma de analizar los discursos tiene sus bases en Propp y en sus investigaciones sobre el cuento ruso. Han sido muchos los investigadores (Greimas, Todorov, Geneette, Barthes, Metz, Morin, entre otros) que se han basado en él para sus estudios de análisis literario o sobre mitos y ritos. Una narración es una forma de discurso donde personajes y acciones conforman la trama y crean una historia.
5. **Análisis Argumentativo:** Debido a que los discursos cuentan con razonamientos que se incrustan en el diálogo de forma persuasiva o implícita, sin que se expliquen de manera directa y lógica, se presenta este tipo de análisis. Con él, al separar los enunciados (podría ser por temas o categorías), el investigador encuentra las relaciones entre cada tema y frases, y por ende aquello que se quiso decir, pero no se dijo de forma abierta. Este tipo de análisis es muy útil para los discursos políticos.

Thompson sugiere estos cinco niveles de análisis en los que se puede basar el investigador al llevar a cabo su estudio en la etapa formal, sin embargo, en esta tesis proponemos una nueva forma de análisis, la cual denominamos *Análisis descriptivo de la estructura narrativa*. Esto debido a que para nuestra forma simbólica, los dibujos animados, ninguno de los cinco tipos de análisis mencionados nos provee de los elementos necesarios para su comprensión,³⁹ ya que cada uno se enfoca solamente en un aspecto de la forma simbólica (argumento, discurso, sintaxis... etcétera) y los dibujos animados resultan ser mucho más complejos. Por ejemplo, el análisis narrativo se genera a partir de un mismo modelo que se aplica a todos los casos (donde sea necesario, claro), pero deja de lado el aspecto visual (la imagen móvil) que es fundamental dentro de los dibujos animados. Puede pensarse que la semiótica es la herramienta necesaria o la más adecuada para una investigación de esta naturaleza, sin embargo, aunque ésta es un paradigma muy arraigado para la mayoría de los teóricos de la comunicación, resulta poco útil para nuestro estudio.

Recordemos que los paradigmas son “una constelación de creencias, valores, técnicas, etcétera, que comparten los miembros de una comunidad dada”⁴⁰ y que resultan ser ese modelo, ese límite que se le otorga al conocimiento y al desarrollo de la ciencia, pues una comunidad científica se encierra en sus propias teorías y métodos, y sólo con

³⁹ Con esto no queremos decir que estas formas de análisis sugeridas por Thompson sean obsoletas, por el contrario, son útiles para aquellas investigaciones que requieran de ellas, pero en nuestro caso consideramos que ninguna proporciona los elementos necesarios para la correcta comprensión de nuestra forma simbólica. Recordemos que Thompson sólo sugiere éstas por ser las “más conocidas y practicadas”, lo que no implica que la Hermenéutica Profunda se limite a ellas. La Hermenéutica es una disciplina abierta que permite el uso, e incluso la creación de diferentes formas de estudio, como Thompson lo señala: “Al igual que en el análisis sociohistórico, existen diversas maneras en que se puede llevar a cabo el análisis formal o discursivo, dependiendo de los objetos y circunstancias particulares de investigación” (p. 413).

⁴⁰ Kuhn, Thomas, *La estructura de las revoluciones científicas*, México, FCE, 1986, p. 269.

éstos se pueden realizar sus investigaciones, limitando así la llegada de nuevas formas de ver el mundo, de nuevas formas de estudiar un mismo hecho. Kuhn menciona que los científicos podrían estar de acuerdo con paradigmas establecidos por Newton, Maxwell, Einstein, entre otros, pero al final de cuentas son soluciones para los problemas que ellos estudiaron en su momento, y esas soluciones no son las adecuadas para otros estudios, para otras tendencias. Antes de la llegada de un paradigma, o de que éste se establezca como tal, se dan discusiones entre los grupos de investigadores, pero cuando se establece el paradigma tales discusiones se frenan o sólo giran en torno a él. Para qué discutir, para qué refutar si ya está un *modus* establecido para el estudio de diversos fenómenos. Llega alguien y propone su metodología, su forma de concebir a un objeto o a un sujeto, el resto de la comunidad la acepta, al conocimiento se encajona y todos tratan de adecuar ese modelo, ese paradigma, a su investigación, obligando así a las formas simbólicas a que se adecuen a modelos: "...los científicos nunca aprenden conceptos, leyes y teorías en abstracto y por sí mismos. En cambio, esas herramientas intelectuales las encuentran en un principio en una unidad histórica y pedagógicamente anterior que las presenta con sus aplicaciones y a través de ellas. Una nueva teoría se anuncia siempre con sus aplicaciones a cierto rango concreto de fenómenos naturales; sin ellos ni siquiera podría esperar a ser aceptada. Después de su aceptación, esas mismas aplicaciones u otras, acompañarán a la teoría en los libros de texto de donde aprenderán su profesión los futuros científicos".⁴¹

Esto es precisamente lo que hacen los paradigmas, cuando las comunidades científicas se aferran a ellos: encajonar, limitar el conocimiento. Dicen qué hay que hacer y cómo hay que hacerlo. Así, terminamos la carrera de comunicación creyendo que sólo existían corrientes como el funcionalismo, el estructuralismo, el marxismo, la semiótica y las teorías de Manuel Martín Serrano, para estudiar fenómenos sociales y comunicativos. Metemos con calzador a nuestra forma simbólica, en esas formas ya establecidas de investigación, pretendemos que queden ahí, que se puedan sujetar con pinzas en los modelos ya instituidos. Adaptamos la forma simbólica al modelo, no el modelo a la forma. Aprendemos en libros "consagrados" teorías, reglas, modelos, que muchas veces son obsoletos para nuestro estudio, pero que hay que aplicar porque es lo único que ha enseñado la institución educativa, pues teme alejarse de los paradigmas que la han sustentado.

Y después de esta breve, brevísima explicación sobre paradigmas, retomemos nuestro tema. Líneas arriba decíamos que la semiótica podría ser considerada por algunos como la única herramienta para llevar a cabo nuestra investigación, pero, para nosotros, resulta ser un paradigma no funcional, puesto que la semiótica, junto con otras teorías, aún no se ha dado cuenta que estamos hablando de Ciencias Sociales, de seres humanos, a los que no se debe ni se puede medir. Las acciones de los hombres no se miden, se interpretan y no mediante fórmulas matemáticas que son indispensables para las ciencias exactas, pero no para las ciencias del hombre, sino mediante la comprensión que el propio hombre tiene de esas acciones. La comprensión que el hombre tiene de sí mismo. Ya decía Kuhn que las fórmulas, o "generalizaciones" como él les llama, pueden funcionar como leyes en las ciencias naturales y como símbolos de aquello a lo que se refieren, pero no como fórmulas en nuestras Ciencias Sociales.

⁴¹ *Ibidem*, p. 85.

En este caso, los dibujos animados son producidos por el hombre, dentro de un contexto social determinado, y por lo tanto poseen características propias de la conducta humana. Características que no pueden ser medidas con formulas, es más, no pueden ser medidas, porque las reacciones del ser humano no pueden medirse.⁴² No podemos decir que el protagonista es S1 (Sujeto 1), la heroína S2 (Sujeto2), el antagonista S3 (Sujeto 3) y así sucesivamente. Es más, ni siquiera podemos decir que son sujetos, cada uno es un individuo, con nombre y características propias. El hecho de decir simplemente "sujeto" (con un número o sin él) pareciera que hablamos de objetos, de seres inmateriales, de algo ajeno a nosotros que nos hace ver como entes no humanos, y que quizá nos impide ver y comprender lo que ese mal llamado "sujeto" guarda dentro de sí. ¿Por qué decir que amor es *A*, verdad *V*, maldad *M*, sonrisa *S*, llanto *L*? ¿Por qué tener que ajustarnos a cuadros donde todo parece estar en clave? ¿Por qué decir $A+B=C$? ¿Acaso se pueden medir los sentimientos, las sensaciones y el pensar del hombre? El amor es el amor y no *A*, la maldad es la maldad (así con todas sus letras), y *S1* no es *S1*, más bien es Pancho o José Luis o Ernesto. Es incoherente la utilización de símbolos matemáticos dentro de Ciencias Sociales. Por qué aferrarnos a instrumentos como el cuadro siguiente:⁴³

Actores	Contrato-castigo		Doble transformación	Contrato-castigo	
Padre	T	D+(S)+T	D+S	F	D+(S)+T
Hijo	F		F+T	T	D+(S)+T

¿Cuál es el resultado exacto de $D+S$ o $F+T$? En las Ciencias Sociales no hay resultados exactos, los hombres no son números, ni letras, y las acciones que realizan no son fórmulas. ¿Cómo se puede medir la reacción de un hombre? Y aquí va un ejemplo: un joven está sentado en la calle, una chica pasa frente a él y el joven le lanza un piropo: "Qué guapa estás". ¿Podríamos saber cómo va a reaccionar la chica? No. Ella podría tener más de una reacción. Veamos:

1. Ignora por completo el piropo del joven y sigue su camino.
2. Se detiene, vacila un poco, y después continúa caminando.
3. Se detiene, ve al joven al rostro, le sonríe y sigue caminando.
4. Se detiene, ve al joven al rostro, le sonríe y dice gracias.
5. Se detiene, ve al joven al rostro, le sonríe, dice gracias y comienza a platicar con él.
6. Se detiene, ve al joven al rostro, le guiña el ojo y continúa caminando.

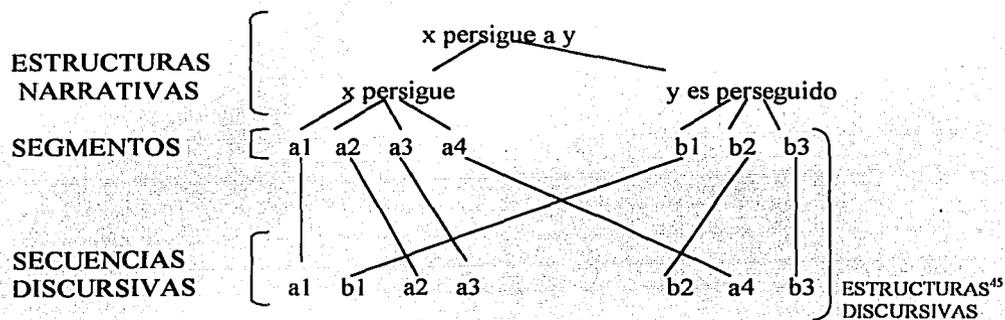
⁴² "Si se le puede asignar un número a un pensamiento, entonces también puede hacerse a las cualidades de misericordia, amor, odio, belleza, creatividad, inteligencia y hasta salud. lo cual es un pensamiento escalofriante (...). Cuando Galileo dijo que el lenguaje de la naturaleza está escrito en matemáticas, no incluía a los pensamientos humanos (...) pero para nuestros psicólogos, educadores y sociólogos, es imposible trabajar sin números. Crean que sin ellos no expresan conocimiento verdadero". Postman, Neil, *Technopoly*, New York, Vintage Books, 1993, p. 13.

⁴³ Barthes, Roland, et. al., *Análisis estructural del relato*, México, Premia Editora, 1991, p. 60.

7. Se detiene, ve al joven al rostro, le guiña el ojo y dice gracias.
8. Se detiene, ve al joven al rostro, le sonríe, le guiña el ojo y sigue caminado.
9. Se detiene, ve al joven al rostro, le sonríe, le guiña el ojo y dice gracias.
10. Se detiene, ve al joven al rostro, le sonríe, y le da una bofetada.
11. Se detiene, ve al joven al rostro, le sonríe, le da una bofetada y le dice: ¡estúpido!

Sin lugar a duda la lista podría continuar, las reacciones seguirían en aumento al encontrar una y mil formas de combinarlas, y por supuesto las fórmulas también crecerían. Imaginemos: $A+B=C$; $A+B+C=D$; $A+B+C+D=E+F$. Qué complicado. En fin, con esto sólo queremos recalcar el hecho de que los seres humanos pueden ser tan complejos que una simple fórmula o letra no los acabarían de explicar.

Estas fórmulas las emplea la semiótica en general, pero también hay una semiótica de lo visual, que desde luego, al igual que la primera, tiene sus bases en la lingüística. En ella se habla de textos visuales, sintagmas icónicos, enunciados icónicos, frases icónicas, etcétera, recalcando así el hecho de que "la lingüística es el modelo de cualquier actividad semiótica",⁴⁴ quitándole al dibujo animado, en este caso, la capacidad de regirse por sí mismo, de crear su propia forma de estudio. Las imágenes son sólo eso, imágenes, representaciones de algo: de objetos, de situaciones, de personas, de animales. No tenemos que sustentarnos en generalizaciones simbólicas, donde las personas, objetos, acciones y situaciones, representan un símbolo, una fórmula, un número. Algo innecesario en nuestras Ciencias Sociales. Un ejemplo de lo anterior lo tenemos en el siguiente esquema:



O como en el siguiente ejemplo:

Ej.: sujeto de acción x
Pna: $f(p \rightarrow p)$

sujeto de acción y
Pna: $f(p \rightarrow p)$

- *cor.a*: la negación de la transformación contraria a una transformación dada es *estrictamente equivalente* (es decir, *idéntica*) a la transformación dada.⁴⁶

⁴⁴ Eco, Umberto, *Tratado de Semiótica General*, Barcelona, Lumen, 1977, p. 295.

⁴⁵ Hernández Aguilar, Gabriel (comp.), *Figuras y Estrategias, reflexiones en torno a una semiótica de lo visual*, México, Siglo XXI, 1994, p.117.

⁴⁶ *Ibidem*, p. 164.

Esto es sólo un poco de lo que la semiótica de lo visual propone para el estudio de diversas formas simbólicas: cuadros y fórmulas que resultan un tanto complejas y poco útiles para nuestro estudio.

Los dibujos animados no se leen igual que el texto escrito, su forma de comunicar es audiovisual, sustentada en la lengua oral como lo hace el cine. La comunicación audiovisual es diferente a la comunicación escrita. Recordemos que "leer un texto quiere decir convertirlo en sonidos, en voz alta o en la imaginación, sílaba por sílaba en la lectura lenta o a grandes rasgos en la rápida, acostumbrada en las culturas altamente tecnológicas",⁴⁷ pero, ¿podemos leer una imagen de la misma forma en que se lee un texto? ¿Podemos decir que en ella hay sintagmas, enunciados y frases? No. Podemos comprender una imagen, pero no de la misma forma que un texto. En él hay letras, en la imagen trazos, en él palabras, en la imagen objetos, en él enunciados y frases, en ella, escenarios. La forma de comprender a uno y otra es diferente, la manera de entenderlos cambia, y por lo tanto el estudio de los mismos debe ser distinto. Antes que la oralidad y la escritura los seres humanos, en su contexto totalmente primitivo, se comunicaban con dibujos, con pinturas. Así que, ¿por qué estudiar mediante la lingüística un sistema que nació primero que el habla y que la escritura? Ya Ong lo señala: "No es posible describir un fenómeno primario comenzando con otro secundario posterior y reducir poco a poco las diferencias sin producir una deformación grave e inoperante".⁴⁸

Debido a todo ello decidimos proponer un análisis descriptivo para el estudio de los dibujos animados, sustentado en la estructura narrativa de los mismos. Aclaremos que el hecho de utilizar este término no quiere decir que retomamos los estudios de Propp, Todorov o Genette, ya que sólo utilizamos éste para designar al grupo de elementos que conforman a los dibujos animados, y porque en conjunto todos ellos narran una historia. Por ello hablamos de estructura narrativa. Los dibujos animados están conformados, como cualquier bien simbólico, por una serie de elementos específicos que los constituyen, que se relacionan para representar una totalidad completamente estructurada.⁴⁹

La estructura es un elemento importante dentro de cualquier forma simbólica, pues no sólo determina la manera en que ésta es conformada, sino también nos muestra la forma en que el productor la ha concebido y la ha implantado dentro de un contexto determinado, así como la forma en que puede ser percibida por quien la recibe (llámese televidente, lector, radioescucha, etcétera). El estudio de la estructura de una forma simbólica presenta la relación, semejanza, convivencia, que ésta tiene con el ámbito cultural en el que se origina. Así que nuestra estructura narrativa está designada por los elementos (inmersos en

⁴⁷ Ong, Walter J., *Oralidad y escritura, tecnologías de la palabra*, FCE, México, 1997, p.17.

⁴⁸ *Ibidem*, p. 22.

⁴⁹ Es necesario aclarar en este punto que a lo largo de la investigación utilizaremos términos como estructura, estructura narrativa, relato, entre otros, y que el utilizar estos términos no quiere decir que nuestra investigación esté sustentada en el estructuralismo o funcionalismo. No crea el lector que estas teorías forman parte de nuestro trabajo. Al utilizar estas palabras, porque al final sólo son eso, palabras, lo hacemos con la misma libertad en que cualquier persona puede emplearlas en su vida cotidiana. Los teóricos no tienen por qué casarse con los términos, por qué aducirse de ellos, por qué hacerlos exclusivos de sus cuerpos teóricos, pues caen en el error de afirmar que cuando una persona utiliza el término, por ejemplo, estructura, se está hablando necesaria y directamente del estructuralismo.

cualquier dibujo animado) que Pedro E. Delgado menciona en su libro *El cine de animación*⁵⁰ y que a continuación presentamos.

1) Hacia una propuesta de *Análisis descriptivo de la estructura narrativa de los dibujos animados*

El *Análisis descriptivo de la estructura narrativa*, para nosotros, es aquél que detalla, que desglosa, los elementos que integran una forma simbólica (en este caso, dibujos animados) para descubrir cómo son éstos, cómo están relacionados y qué es lo que quieren decir.

Es necesario aclarar que este análisis se inserta dentro del *Análisis Formal o discursivo del Enfoque Tripartito*, debido a que es aquí donde se analiza a la forma como tal, donde se estudian los elementos que forman parte de ella, y nuestra propuesta es precisamente eso: un análisis de los elementos que sustentan la estructura de los dibujos animados. La propuesta no altera en ningún momento la esencia de la Hermenéutica Profunda, ni mucho menos los elementos que se ven involucrados en el *Enfoque Tripartito*, ya que respeta la fase de *Análisis Sociohistórico*, el *Análisis de la doxa* y la *reinterpretación* misma, y se complementa (como la Hermenéutica Profunda lo marca) con ellos.

El *Análisis descriptivo de la estructura narrativa* es una propuesta creada por nosotros, con base en los elementos que Pedro E. Delgado menciona en su libro *El cine de animación*. En él, el autor sólo menciona los elementos que están presentes en los dibujos animados, sin hacer categorización alguna y sin entenderlos como una metodología para el estudio de la animación. Lo que intenta nuestra propuesta es categorizar esos elementos (de entrada comenzamos dividiéndolos en dos ejes principales: Banda Sonora e Imágenes) para crear una metodología que permita el estudio detallado de esta forma de comunicación, ya que hasta hoy no encontramos un marco metodológico que se acople a los requerimientos de un estudio de esta índole.

Esta propuesta de análisis se aplica en dos niveles:

- a) *Análisis diacrónico*
- b) *Análisis sincrónico*

Dentro del *análisis diacrónico* se describe y se analiza, de manera general, a la forma simbólica, a los elementos que la componen (un poco más adelante explicaremos cuáles son estos elementos), mientras en el *análisis sincrónico* se establece el relato (en el siguiente apartado hablamos de éste), para después hacer una descripción de cada una de las escenas, donde se intercalan algunos de los elementos vistos en la primera fase de análisis.

El proponer una forma de análisis recae en el hecho de que los dibujos animados requieren de una forma, de una metodología, propia para su investigación, de algo que nos diga cómo son, cómo están conformados y cómo están estructurados. Por ello hemos

⁵⁰ Madrid, Ediciones JC, s/f, 182 pp.

decidido realizar esta propuesta, porque es sólo eso, una propuesta que puede ser retomada o desechada para futuras investigaciones y que, por supuesto, puede ser enriquecida.

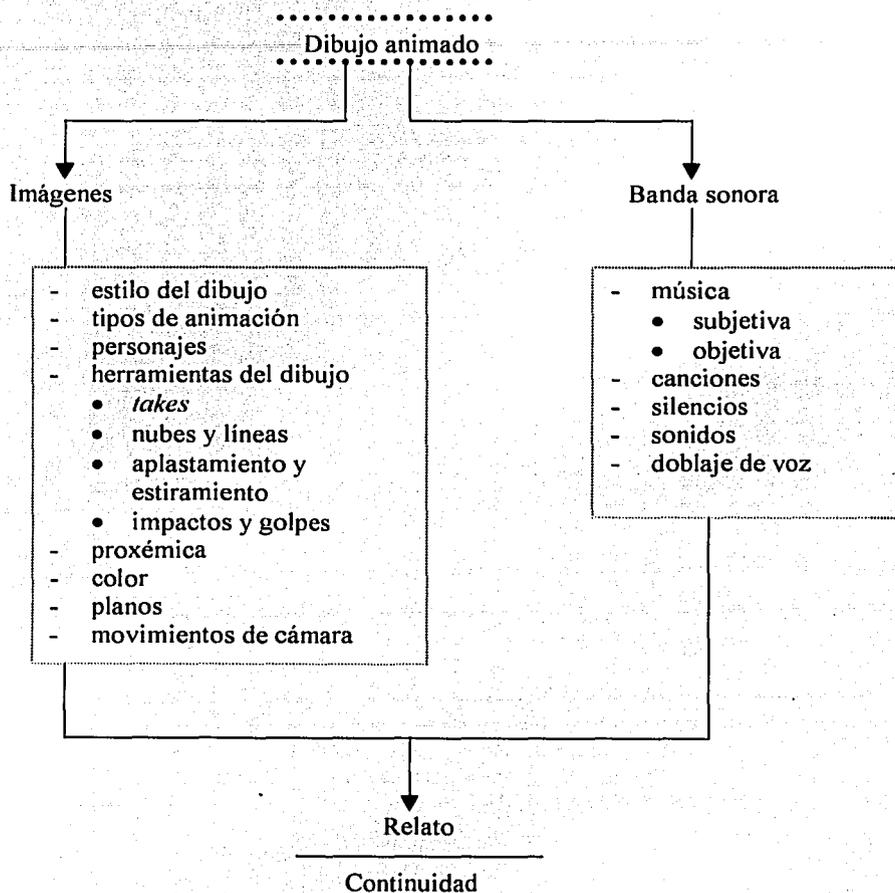
Es preciso señalar que mientras algunos investigadores utilizan el concepto de signo icónico, nosotros adoptaremos en esta investigación el término **imagen** para designar a ese conjunto de representaciones gráficas que guarda cierta relación con aquello que representan, con aquello a lo que se refieren, y cuyo referente puede ser una persona, un animal, un objeto o un escenario, donde el creador (la persona que lo realiza) se vale de diversas técnicas para su elaboración. Una imagen puede ser tan breve o tan amplia, tan sencilla o compleja como el creador se lo proponga.

Y de acuerdo a ese universo de imágenes, que en nuestro caso abarcan un ámbito masivo, hemos creado el siguiente cuadro:

Forma de expresión	Tipo de imágenes	Elemento de apoyo
Fotografía	Reales fijas	
Cine mudo	Reales en movimiento	Uso de escritura (algunas veces)
Cine sonoro	Reales en movimiento	Banda sonora
Comic	No reales fijas	Uso de escritura
Dibujo animado	No reales en movimiento	Banda sonora

Con este cuadro vemos cómo estas formas simbólicas (fotografía, cine mudo, cine sonoro, comic y dibujo animado) se valen de diversos componentes (manejados en las columnas 2 y 3, y que a su vez cuentan con sus propios elementos) para contar una historia. Cada una de ellas nos dicen algo a su manera: la fotografía se vale de imágenes reales; el cine mudo se sustenta también en imágenes reales, pero con movimiento, y algunas veces con los diálogos de los personajes que eran escritos en la pantalla; el cine sonoro además de imágenes involucra otro elemento que es el sonido; los comics se apoyan en imágenes fijas y la escritura; y los dibujos animados retoman de estos últimos las imágenes irreales, a las cuales se les da el movimiento que proporciona el cine, y el sonido. Imagen y sonido o banda sonora, como le llamaremos a partir de este momento, conforman el universo del dibujo animado.

Y a continuación presentamos nuestra propuesta de análisis en su primera fase, donde intervienen todos aquellos elementos que se ven involucrados en la estructura narrativa de los dibujos animados. Aunque primeramente veremos el siguiente cuadro que nos muestra la manera en que se estructuran los dibujos animados. Éstos están integrados por dos elementos principales a los cuales hemos denominado Imágenes y Banda Sonora,⁵¹ que a su vez cuentan con varios elementos. Todos ellos unidos por el relato, por la historia misma que se nos narran, que se nos describen, a través de la continuidad.



Enseguida explicaremos cada uno de estos elementos.

⁵¹ Salvo aquellos producidos en la era silente de la animación que no involucraban a la Banda Sonora, pues solo contaban con imágenes.

IMÁGENES

a) *Estilo del dibujo*

Está determinado por el dibujante, por la compañía productora o por el tipo de historia que se narre. Aquí podemos encontrar los siguientes tipos:

- Realista: Aquél cuyos rasgos son muy semejantes a los objetos o personas reales, donde hay una deformación casi nula. Dentro de este tipo de dibujo están largometrajes como: *Pocahontas*, *La Cenicienta*, *Titán A.E.*, etcétera. Y series televisivas como: *Remi*, *Heidi*, *Jana de la Selva*, entre otras.

- Deformista: Se presenta una deformación, principalmente de las personas, a tal grado que algunas proporciones o detalles son totalmente exagerados o muy notorios, que incluso llegan a ser la característica que hace que el espectador identifique a un personaje. Por ejemplo: *Gerald McBoing-Boing*, *Las chicas superpoderosas*, *Beavis & Butthead*, etcétera.

b) *Tipos de animación*

- Animación completa: Es aquella donde se da una máxima expresividad de los personajes, un gran número de movimientos, mayores detalles en el dibujo y sobre todo en los escenarios.

- Animación media: En ella se ven sólo algunos detalles en el dibujo, tanto en los personajes como en los escenarios, pero sin caer en lo completo. Los personajes pueden ser expresivos, al igual que en la anterior, y con movimiento variado.

- Animación limitada: Las imágenes son más toscas, los personajes poco expresivos y limitados en sus movimientos y composición, y presentan escenarios sencillos. La planificación total de la animación implica el menor trabajo, la reutilización de los planos y la economía monetaria por parte de los productores.

Dentro de la animación completa encontramos los largometrajes de Disney, donde se dibujan todos los detalles en los personajes, pero sobre todo en los escenarios y los movimientos son muy variados, como muestra tenemos *El Jorobado de Notre Dame*, o *Blanca Nieves y los siete enanos*. En la animación limitada están *Los Supercampeones* o *Meteoro* (como puede observarse en el episodio *Las pistas de la Selva*: cuando su pequeño hermano y su novia van en busca de Meteoro, el Match 5 pasa una y otra vez por el mismo escenario, pues las palmeras de los fondos son siempre las mismas, y además los personajes tienen pocos movimientos, muy mecánicos y casi no parpadean). Dentro de este tipo de animación también se encuentran: *Los Superhéroes*; *La pantera rosa*; *He-man*; *Las chicas superpoderosas* (en el episodio *Aventura en un día lluvioso* los fondos son totalmente sencillos, casi nulos, los rostros poco expresivos, el Doctor cuenta con trazos muy cuadrados y las niñas parpadean muy poco); *Dexter* (en *El fantasma de Filemón* los trazos son muy sencillos); *Jhommy Bravo*; *Doremi* (en *¿A dónde fuiste Dodo?*, hay momentos donde los personajes permanecen totalmente quietos, alguno habla y los otros parecen detenidos en el tiempo, los rostros son poco expresivos, los movimientos de ojos son muy limitados y los fondos se ven poco nítidos); y algunos de los cortos de la United

Pictures of America (en el episodio *Gerald McBoing Boing en el Planeta Moo*, los trazos son muy simples: líneas rectas, ángulos y círculos. Y las estrellas del espacio son sólo tachos y asteriscos blancos), por mencionar algunos casos. Ejemplos de la animación media los hay en series como *Los Pitufos*, *Hola Sandy Bell*, *Garfield*, *Gigi*.

Y aunque Delgado menciona que la animación limitada cuenta con 5 o 6 mil dibujos en un episodio de 22 minutos, la media 17 mil y la completa más,⁵² nosotros preferimos determinar el tipo de animación por su calidad artística: expresividad de los personajes, movimientos de cámara y planos, detalles en personajes y escenarios.

c) Personajes

Los personajes son el elemento principal dentro del dibujo animado, sin ellos no habría historia, no tendríamos quién nos la contara y mucho menos tendríamos a quién querer o a quién odiar. Los personajes están ahí para vivirlos, para creer que somos nosotros y no ellos los que están dentro de la pantalla, que formamos parte de su mundo, al menos así lo sentimos de niños.

Los personajes actúan por sí mismos “y aunque sus acciones van más allá de lo bufonesco, lo que vemos es una representación de la conducta humana”,⁵³ se desenvuelven en su mundo, en su propio espacio, dan vida a la historia. Son metáforas de la realidad.

Cada uno de los personajes está perfectamente caracterizado, desde los rasgos físicos, las facciones, el vestuario (denotan gran cantidad de información, ya que el ser humano no sólo se viste para cubrir una necesidad que ha creado, sino muchas veces lo hace de cierta forma para determinar su status social), las acciones, y la voz, para que el espectador pueda identificarlo a simple vista, y desde luego los objetos que le rodean, o los que comúnmente están cerca de él, y que pueden hablar de sus costumbres y sentimientos.

Muchos dibujos animados manejan un gran número de arquetipos con el fin de que “el lector relacione inmediatamente a éste con su referencia real”.⁵⁴ Sin embargo, aunque se había acostumbrado al espectador a estos cánones, en los últimos años ya podemos encontrar personajes fuertes y guapos pero con poco o nulo cerebro, como es el caso de *Jhonny Bravo*, o heroínas muy pequeñas, nada dulces y frágiles, con enormes cabezas como *Las chicas superpoderosas*. Aunque puede haber personajes muy complejos (*Los reyes de la colina*), también podemos encontrar otros muy simples, ya que los niños requieren de referentes muy claros para lograr una inmediata identificación (*El perro cobarde*, *La vaca y el pollito*, *Remi*, etcétera). Y otros hacen uso de la eterna lucha del bien contra el mal, donde los héroes (que encarnan valores positivos para la sociedad como: justicia, bondad y valentía, y por eso son “buenos”), y los villanos (que representan los valores contrarios: maldad, avaricia y odio, por eso son “malos”) son elementos claves del relato. Como ejemplo de ello encontramos: *Los superhéroes*, *Los superamigos*, *El hombre araña*, *Batman*, *Dragon Ball*, *Pokémon*, *Digimon*... entre otros.

⁵² Delgado, p. 91.

⁵³ Taylor, Richard, “Sobre la condición y la enseñanza de la animación”, en *Estudios cinematográficos*, México, CUEC-UNAM, núm. 15, Año 5, febrero-abril 1999, p. 8.

⁵⁴ Gubern, Roman, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen, 1974, p. 211.

Y aunque muchos dirían que el personaje más importante dentro de una historia es, sin lugar a duda, el héroe, quizá estén equivocados, pues el villano con su maldad, es quien da "color" al relato. ¿Qué pasaría si la historia de *Blanca Nieves y los siete enanos* no contara con la Reina mala? ¿Si *Los Pitufos* no tuvieran a Gargamel? La historia no sería la misma. Quizá resultaría un tanto insípida, algo muy plano, al contar sólo con un polo de la dicotomía que mueve siempre al hombre: el bien contra el mal. Por ello, el mal resulta ser el más importante, el más atrayente, el que al final de cuentas logra atrapar al público, al menos en esta clase de relatos.

Es necesario señalar que en esta investigación hablaremos sólo de personajes protagonistas y secundarios. Los protagonistas son los personajes principales, alrededor de los cuales gira toda la historia, los que dominan las acciones. Además de que dan sentido al relato, y sobre ellos recae la acción, mientras los secundarios son aquellos personajes de apoyo de los protagonistas.

d) Herramientas dentro del dibujo

Los dibujantes se valen de un sinnúmero de herramientas para dar a conocer las reacciones del personaje ante algunas situaciones o para mostrarnos su estado de ánimo, o simplemente su personalidad. Estas herramientas también sirven para enfatizar las acciones. A continuación presentamos algunas de ellas:

Los takes

Con este nombre conocemos a las reacciones físicas que los personajes tienen ante una determinada situación. Tal reacción se puede dar de una forma muy suave, que apenas puede ser percibida por el espectador, hasta una exagerada donde hay una total contorsión del cuerpo del personaje, así como la elevación del mismo y la vibración. Los *takes* expresan, le dicen algo al espectador. Dentro de los *takes* más importantes encontramos los ojos, que son muchas veces un elemento clave para la animación y para la expresividad de un personaje. La expresión en éstos puede ser sutil o exagerada: los ojos se salen de sus órbitas (algo muy común en el lobo que acompañaba a Motita al ver a una mujer). Estas reacciones tienen como fin enfatizar, resaltar y reforzar el diálogo, dándole así una fuerza especial a la mirada de cada personaje, la cual debe tener una orientación específica en el espacio filmico y dar además esa continuidad necesaria entre los planos, antes y después.

En los ojos, el parpadeo, el movimiento de la pupila, la vibración, el tamaño que ésta tiene, la multiplicación de los mismos, dan información al espectador, pues pueden decir cómo se siente el personaje, cómo es, cómo piensa. Incluso en los ojos también se pueden dibujar algunos elementos que refuerzan la historia, corazones o signos de pesos, o como sucede en el episodio *El fantasma de Filemón*, de *El Laboratorio de Dexter*: al morir la pequeña mascota de Dexter, un pez llamado Filemón, el dibujante le coloca una cruz en cada ojo, lo cual indica su muerte. Aunado a los ojos encontramos las cejas que también resaltan el enojo o la alegría, aunque hay muchos dibujos animados carecen de ellas, como *Las chicas superpoderosas*, pero sus ojos les ayudan a proporcionar cierta información.

Y es que los ojos son el instrumento de expresión más usado, no sólo por los dibujos animados, sino por el ser humano mismo. Los ojos proporcionan un gran número de información capaz de ser codificada de manera sencilla. Por medio de ellos sabemos cuando alguien está enojado (ojos llenos de pequeñas venas rojas como le sucede frecuentemente a Pedro Picapiedra o al Pato Donald), o feliz (la chispa de luz en los ojos de Gigi), o triste (la mirada apagada de Remi), o miedo (los ojos saltones de Tom el gato). Pero los *takes* en los ojos no sólo son usados para darnos a conocer esas reacciones propias del ser humano, sino que también sirven como un instrumento de exageración, de reacciones ilógicas, como sucede cuando los ojos salen de sus órbitas, se multiplican, cambian de tamaño, las pupilas abandonan al resto de los ojos, o éstos simplemente se desprenden del rostro del personaje (algo muy común en *Tom y Jerry* o en el Pato Lucas).

Nubes y líneas

Dentro de los dibujos animados, se utiliza el recurso de nubes de polvo y de líneas cinéticas para dar la sensación de movilidad, muy al estilo del comic. Cuando un personaje emprende la huida, sus pies, o todo él, se llenan de pequeñas nubes, o de líneas que dan al espectador esa sensación de velocidad que el personaje requiere, como sucede en el episodio *La cena de Quique Gavilán*: cuando éste va en busca de una gallina (pues se niega a comer gusanos), se encuentra con el gallo, ambos entablan una pequeña disputa y se observa una toma de los pies del gallo, los cuales se llenan de nubes e inmediatamente el personaje sale de escena. O en *Bola negra, vamos de cacería*, de Walter Lantz: cuando un grupo de fantasmas se convierten en carros, el niño Bola negra comienza a correr y sus pies se llenan de nubes. Más adelante sale huyendo de los fantasmas y en sus pies se dejan ver filajes.

Las líneas o filajes son un recurso muy usado por los animadores, ya que sirven para establecer una relación visual entre los dibujos que están separados y para establecer continuidad dentro de la acción de un personaje al dotarlo de velocidad y desplazamiento. Un ejemplo de ello está en *Las chicas superpoderosas* que al salir volando de su habitación las siguen las líneas, dando así la sensación de que van volando por los aires. O como sucede en *Los navegantes alegres*, de Columbia, donde un personaje cae sobre el timón de uno de los barcos y empieza a girar a tal velocidad que desaparece entre un gran número de líneas.

Más elementos

Otros elementos que también se han usado en los dibujos animados son el *aplastamiento* y *estiramiento* de los personajes. El objetivo es, aparte de resaltar la acción, dar comicidad. Un piano puede aplastar a un personaje, quien seguramente saldrá de debajo de éste convertido en un acordeón y se irá dando pasitos mientras su cuerpo se estira y se aplasta. Ejemplo que podemos ver en el episodio titulado *Avión descompuesto*, de Columbia, donde al momento de aterrizar el avión las llantas se aplastan contra el concreto. O en *Expedición al planeta perdido*, de la misma casa productora (1935), en la cual a un enano le caen libros en la cabeza y ésta se aplasta por completo, además de salirle estrellas rojas debido al golpe. O ese inolvidable ejemplo en *El Arca Rosa*, por supuesto de la Pantera Rosa, en que un hipopótamo cae del arca sobre el dueño de ésta, dejándolo tan delgado como una hoja de papel.

De la misma forma encontramos los *impactos* y *golpes* que son notorios por las estrellas que provocan en los personajes, las nubes de polvo que levantan, los destellos blancos o un sinnúmero de maneras de destacarlos. Esto lo podemos observar en el Coyote, en Tom y en Silvestre, quienes al golpearse llegan a ver hasta canaritos volando sobre su cabeza. O en *Los Supersónicos conocen a los Picapietra*: cuando Pablo está vestido de mujer se golpea una pierna con la mano, para espantar una araña, y se ven unas delgadas líneas blancas después del golpe. Y también son comunes las típicas estrellas de color blanco, como sucede en *El fin de la vida*, de *La vaca y el pollito*: en el momento en que Jaimico es golpeado por una de sus compañeras, su cabeza se llena de pequeñas estrellas.

También encontramos la *multiplicación* de cualquier parte del cuerpo del personaje, ya sean brazos, piernas, manos, cabeza, ojos... etcétera., que sirve para expresar intensidad en los movimientos, como sucede en *¿A dónde fuiste Dodo?*, de *Doremi*: cuando la protagonista es sorprendida por Bibi, salta y sus brazos y piernas se multiplican dando la sensación de movimiento.

Proxémica

La proxémica es “el estudio del manejo del espacio, de la proximidad o la distancia que se guarda entre los individuos, desde el contacto personal hasta los límites de visibilidad y audición, y las formas en que se estructura ese espacio”.⁵⁵ La distancia entre los interlocutores depende de la cultura, por ejemplo los europeos tienden a establecer distancias más amplias, mientras los latinos más estrechas. Incluso, Edward T. Hall señala que la distancia puede ser íntima, personal, social o pública.⁵⁶ Se dice que las personas tratan de determinar su posición o su rol de acuerdo al espacio en que eligen estar: al sentarse alguien en la cabecera de la mesa denota más poder o superioridad (por ello la mesa redonda, donde todos eran iguales).

Otro aspecto de la proxémica lo proporciona la perspectiva que elige el dibujante al realizar un trazo, y un plano alejado o cercano depende de la importancia que tenga la acción del personaje y que por lo tanto le quiera dar el dibujante. Ejemplos de este elemento los encontramos en el hecho de que Vilma y Pedro Picapietra no duermen juntos, ambos lo hacen en camas separadas (que parecía una condición para los dibujantes de esa época); o en *La batalla ninja Pokémon*, cuando los monstruos pelean, los entrenadores se mantienen a una gran distancia. Ellos no entran al campo de batalla, sólo los monstruos, y son precisamente éstos los que realizan toda la acción. Así los entrenadores señalan su posición de líderes, de quien da la orden, y los monstruos la obedecen. Si alguien es el rey, otro tiene que ser el peón.

e) *Color*

El color da vida al dibujo animado, atrae la atención del espectador, da calor, frialdad, alegría, tristeza. Básicamente existen dos tipos de colores: primarios y secundarios. Los primarios son el amarillo, el rojo y el azul, y los secundarios son la mezcla o la combinación de los primarios como son: naranja, verde y violeta. Según

⁵⁵ Medina, Luis Ernesto, *Comunicación, humor e imagen, funciones didácticas del dibujo humorístico*, México, Trillas, 1992, p. 83.

⁵⁶ Cfr. Hall, Edward T., *El lenguaje silencioso*, México, CONACULTA, 1990, especialmente el capítulo 10.

algunos autores como Medina, Fisher, Kent, entre otros, los colores pueden ser, según su temperatura (la sensación que provocan en el hombre) cálidos o fríos. Los colores cálidos son el rojo, el naranja, el amarillo, y algunos tonos de café. Este tipo de colores tiende a acercarse a la mirada del espectador, dan la sensación de proximidad y de excitación. Parecen adelantarse y por lo tanto estar más cerca. Cuando son brillantes y cálidos hacen que las formas se vean más grandes de lo que en realidad son. Llamen más la atención y logran destacar más en los fondos. Mientras que los colores fríos son el azul, el verde, el violeta y el púrpura, que tienden a alejarse y dan la sensación de calma, reducción y ligereza. Según Medina, existen las siguientes connotaciones⁵⁷ del color:

- Los colores en armonía dan una impresión agradable; los de contraste, un impacto dramático y algunas veces desagradable.
- El rojo y el verde brillantes provocan vibraciones ópticas que pueden ser molestas.
- Los contrastes se usan rara vez y solamente para dar énfasis. Una regla general sería el uso de diversos colores que armonicen, añadiendo un color contrastante para el efecto dramático.
- El uso de colores de un tono parecido reduce la visibilidad, porque dificulta la distancia entre figura y fondo.

Los colores cuentan con una amplia significación para el ser humano, pero esa significación puede llegar a cambiar de cultura a cultura. Por ejemplo: mientras para algunos el blanco es el color de la muerte y del duelo, para muchos lo es el negro, que a su vez está asociado con lo frío. Así el rojo, que es el fuego o la sangre, puede ser el símbolo del amor, mientras en Japón es llevado por las mujeres para demostrar sinceridad y dicha.

Algunos claros ejemplos de color, significativos dentro del relato en dibujos animados, los encontramos en el gato Silvestre: cuando se asusta se pone blanco, cuando se asfixia o tiene frío, azul, y rojo cuando come algo picante o tiene calor. O en *Coma todo lo que quiera*, de *CatDog*, donde CatDog van a comer tacos a un restaurante mexicano. Pagan su comida y los corren, entonces el gato se enoja y comienza a hablar mal de los latinos, en ese momento detrás de él aparece un fondo con los colores azul, rojo y blanco, extraña coincidencia con los colores de la bandera estadounidense. Y que decir de *La batalla ninja Pokémon*, de la serie *Pokémon*, donde siempre que pelean los monstruos de bolsillo los colores de fondo de la acción son muy cálidos (amarillo, rojo, naranja), que dan fuerza a la violencia que genera la escena.

f) Planos y movimientos de cámara

Los planos y movimientos de cámara sirven para ubicar al espectador en la acción, para destacar algunas escenas, hacer relevantes otras, para darle movilidad al relato, o simplemente para hacerlo más vivo, más real. Son la esencia de la narración. Cuando se nos presenta un plano más abierto la información será mayor, mientras que los planos más

⁵⁷ Medina, Luis Ernesto, *op. cit.*, p. 109.

cerrados, de personas u objetos, dan información menos general, pero sí más significativa dentro de la historia. Así, un *extreme close up* de los ojos de un personaje nos dirá si está feliz, siente ira o dolor.

Dentro del dibujo animado los planos enriquecen, dan movilidad y hasta un poco de realismo.

Los planos más importantes son los siguientes:

- *Plano de detalle – extreme close up*: Presenta una parte del cuerpo humano (ojos, boca, oreja) o algún objeto muy cercano.
- *Primer plano cercano – very close up*: Muestra la cabeza del personaje, sin aire sobre ella y abajo llegando hasta el mentón. También puede presentar a un objeto en primer término
- *Primer plano grande – big close up*: Presenta la cabeza entera.
- *Primer plano – close up*: Presenta el rostro de una persona, dejando aire encima, y llega abajo del mentón.
- *Plano medio cercano – big close up*: Va desde el pecho hasta la cabeza y es uno de los más usados dentro de la televisión.
- *Plano medio – medium shot*: Va de la cabeza hasta un poco debajo de la cintura.
- *Plano de tres cuartos o plano americano – knee shot*: Va desde la cabeza hasta la rodilla.
- *Plano entero – long shot*: Nos muestra al personaje de cuerpo entero.
- *Plano muy largo – extreme long shot*: Es un plano general donde aparece el personaje y el escenario que está a su alrededor.
- *Gran plano general – wide angle*: Aquí el personaje ocupa un espacio reducido, percibiéndose con mayor detalle su alrededor.
- *Picada*: La cámara está en un nivel superior al sujeto. La toma se observa desde arriba del mismo, y tiende a minimizarlo.
- *Contrapicada*: La cámara está a un nivel inferior del personaje. La toma se ve desde abajo. Otorga dramatismo y el sujeto se ve superior.
- *Cenital*: Es una toma que se da desde arriba del sujeto, desde el cenit.

Es importante destacar que el hecho de utilizar un plano, y no otro, dentro de una escena determinada tiene una función específica: si se utiliza un *plano muy largo* se pretende dar mayor información sobre el personaje y el escenario, mientras que el empleo

de un *primer plano grande* sólo nos da información específica, como en el caso del Pato Donald: cuando éste se enojaba el rostro se le volvía rojo y los ojos se llenaban de cólera, así el dibujante nos proporciona sólo información del personaje al darnos a conocer su reacción, su estado de ánimo.

Hay, también, una relación entre los planos, y entre éstos y las escenas, con el fin de seguir la continuidad de la historia, y hacer que no se dé un “salto” entre éstas. Además, tanto los planos como los movimientos de cámara “tienen funciones precisas dentro del lenguaje cinematográfico y televisivo”,⁵⁸ ya que ayudan a narrar la historia, a darle forma al relato, a darle significado.

Movimientos de cámara

- *Paneo*: Éste es un movimiento de la cámara paralelo al piso y se realiza sobre su propio eje. Nos presenta una panorámica del lugar o nos guía en el desplazamiento de un sujeto. Se puede dar hacia la derecha o hacia la izquierda.
- *Tilt*: Es un giro vertical de la cámara sobre su propio eje, de abajo hacia arriba o de arriba hacia abajo.
- *Zoom in*: Es un movimiento del juego de lentes de la cámara que agranda al personaje o al objeto, haciéndolo parecer que se acerca a ésta, aunque siempre se mantiene la misma distancia.
- *Zoom back*: Movimiento opuesto al anterior, aquí el sujeto parece alejarse de la cámara.
- *Dolly in o back*: Es el desplazamiento de la cámara, hacia delante o hacia atrás. Da una sensación de acercamiento o alejamiento según sea el caso.
- *Travel*: Desplazamiento de la cámara hacia la derecha o hacia la izquierda. Sirve para seguir a un personaje en el momento en que se desplaza.
- *Cámara subjetiva*: La cámara muestra la “visión” de una persona, animal e incluso objeto. Toma el lugar de los ojos de un personaje, y se mueve en ese sentido.

BANDA SONORA

a) Música

La música es un elemento de apoyo muy importante dentro del dibujo animado, ya que logra enfatizar algunas situaciones de la historia. Ya sea una escena dramática, cómica o romántica, la música sirve para adentrarnos en ella, para atraer más la atención del espectador. Recordemos esos episodios donde la música marcaba los movimientos de Bugs Bunny: seguía sus pasos, su desarrollo y cada una de sus acciones. Otro buen ejemplo es el de *Los murciélagos bailarines*, de Columbia, donde podemos ver a un grupo de

⁵⁸ Vilches Lorenzo, *La televisión, los efectos del bien y del mal*, Madrid, Paidós, 1993, p. 74.

murciélagos que se mueven al ritmo de la música: cada paso, cada movimiento está marcado por ella. Por cierto, en este episodio también podemos observar una excelente escena cuando un grupo de murciélagos golpea a uno de sus compañeros, por error. Un murciélago se acerca a la pantalla y pide un doctor, de pronto se ve la sombra de un espectador que se pone de pie, se dirige al lado izquierdo de la pantalla y de ese mismo lado entra un búho (que ya les había causado muchos problemas a los murciélagos) que finge ser doctor. Excelente secuencia.

Pero la música también sirve para la identificación de una serie, ¿quién no recuerda aquella de *Los Picapiedra*? Y es la música la que hace que la atención del espectador no decaiga después de un bloque de dibujos animados, logrando atraer más su atención. Incluso la música puede hablar por sí sola y crear verdaderas obras de arte como es el caso de *Fantasia*.

La música puede ser de dos tipos:

- Subjetiva: Aquella que nos muestra "estados de ánimo o que sugiere un ambiente (que no es la descripción del mismo)".⁵⁹
- Objetiva: "Aquella que subraya una acción vista fuera del personaje".⁶⁰

Y hay cortos animados de los 40 donde toda la historia está fondeada siempre, y la música es la que da pauta a los movimientos de los personajes. Aunque esto también lo podemos ver en *Los Pequeños Picapiedra*, la música fondea toda la historia, y sólo algunos efectos de sonido se dejan escuchar. También es el caso de *Popeye*, *He-man*, *Los Pitufos*, *Garfield*, sólo por mencionar algunos. Aquí se nota el constante fondo musical y de vez en cuando el espectador puede percibir algunos sonidos.

b) Canciones

Tienen la misma función que la música, pues también logran apoyar al dibujo animado, identificarlo, fortalecer algunas escenas y profundizar en ciertas situaciones, o simplemente levantar el guión. Además de que "la canción, si es pegadiza, nos ofrecerá la suficiente información como para que sepamos quién o quienes son los personajes principales, qué hacen, y en definitiva, de qué se trata la serie".⁶¹ Las canciones pueden ser serias (*Si yo te conociera*, de *Pocahontas*) cómicas (*Bajo el mar*, de *La Sirenita*), poéticas (*En mi corazón vivirás*, de *Tarzán*), mágicas (*Bibidibabidibú*, de *La Cenicienta*), según la situación a la cual se enfoquen, o el resultado que esperan obtener.

Una canción puede ser totalmente contagiosa, al grado que en cualquier momento podemos recordarla, o puede resultar tan vacía y aburrida que la rechazamos u olvidamos por completo.

⁵⁹ Delgado, *op. cit.*, p. 53.

⁶⁰ *Ibidem*.

⁶¹ *Ibid.*, p. 48.

c) Silencio

Ya Máximo Gorky mencionaba, respecto al silencio, al observar la primera película de Lumière:

"[...] Todo se mueve, rebosa vitalidad, y cuando se acerca al borde de la pantalla se desvanece tras ella, no se sabe dónde. Y en medio de todo un silencio extraño, sin que se escuche el rumor de las ruedas, el sonido de los pasos o de las voces. Nada. Ni una sola nota de esa confusa sintonía que acompaña siempre los movimientos de las personas. Calladamente, el follaje gris ceniza de los árboles se balancea con el viento y las grises siluetas de las personas, se diría condenadas al eterno silencio y cruelmente castigadas al ser privadas de todos los colores de la vida, se deslizan en silencio sobre un suelo gris".⁶²

El silencio es tan importante como la música, ya que otorga más sentido a la historia, dota de más significado a algunas escenas, acentúa situaciones, profundiza en ellas, las hace más relevantes. El silencio llega, el espectador aguarda, y sólo la vista se fija en la pantalla, contempla la escena, busca movimientos, y sobre todo las expresiones de los personajes que le dirán qué pasa.

Y ese silencio, aquél que se mantiene por más tiempo, puede ser mejor comprendido por los adultos que por los niños, ya que los primeros entienden más su importancia y significado. Quizá por ello dentro de los dibujos animados, al menos en algunos, son más cortos los silencios, mientras en los filmes para adultos, sobre todo en los de misterio, este elemento es más apreciado.

Esta característica es poco frecuente en los dibujos animados para televisión y cortometrajes, y es más notoria en algunos largometrajes. Sin embargo, encontramos un ejemplo de ello en *Pato Invernal*, donde el Pato Lucas toma el lugar de un pato disecado, para así tener comida gratis, y en un momento de la historia el perro de la casa llega a dormir cerca de la chimenea, por lo cual el Pato Lucas no se puede mover de su pedestal, que está sobre la chimenea. Hay un silencio de 5 segundos mientras se observa el pato inmóvil y un reloj junto a él que camina muy aprisa dando la sensación de que el tiempo ha pasado y el perro todavía sigue en la chimenea, y por lo tanto el Pato Lucas no se ha podido mover. O en *Fa fe fi fo fit*, de Timón y Pumba, éste llega a ver a Timón y le dice que ha vendido su vaca, y con el dinero compró algo maravilloso. Timón saca de la caja lo que compró Pumba, pero antes de hacerlo hay un silencio de 3 segundos que aumenta la incertidumbre en el espectador.

d) Sonidos

El sonorizar los efectos es un elemento importante dentro del dibujo animado, ya que la vida real está llena de sonidos, y esos mismos sonidos son los que se deben pasar a la pantalla para escuchar los pasos de alguien, su respiración agitada, su risa, su pensamiento, las hojas de los árboles al ser barridas, el sonido de una puerta al cerrarse, las llaves, las llantas de un carro. Todo ello para dar más realismo, más cercanía y vida. Y este mundo de sonidos es el que quizá más pasa desapercibido para el espectador, pues está tan acostumbrado a ellos en su mundo real que poco interés pone en el mundo de los colores y

⁶² Citado por Delgado, p. 52.

el papel. Ejemplos de sonidos en dibujos animados: cuando Dee Dee, la hermana de Dexter, se cepilla los dientes, podemos escuchar ese sonido característico. O cuando Dexter cierra la puerta de su habitación. O cuando Silvestre se golpea, podemos escuchar el golpe. Y actualmente hay uno muy característico que es el de Jhonny Bravo: cada uno de sus movimientos es acompañado con una especie de sonido de ráfaga. O el sonido tan peculiar que acompañaba el movimiento de los dedos de los pies de Pedro Picapiedra cuando jugaba boliche. Aunque en los dibujos de los 40 y 50 los sonidos eran muy escasos, debido al fondo musical, pues era precisamente éste el encargado de tomar el lugar de ciertos sonidos. Por ejemplo en *Lindo Gatito Malo*: cuando Silvestre salta en un trampolín no se escuchan los golpes sino que es un violín el que sustituye precisamente esos sonidos.

También se presentan sonidos en *off*, los cuales provienen de lugares, animales u objetos que no están presentes en el campo visual de los personajes y del propio espectador: los pájaros que cantan en el exterior mientras los personajes se encuentran dentro de una habitación, sonidos de puertas que se cierran y que no podemos ver, rechinos de llantas, golpes. Todos ellos fuera de nuestro campo visual.

e) *Doblaje de voz*

Todos los dibujos animados necesitan del doblaje de voz al salir de su país de origen. Los diálogos son adaptados de acuerdo al nuevo contexto en el que se van a transmitir. Lo primero que se tiene que hacer antes de efectuar el doblaje es analizar las series, así como hacer pruebas de voz, para saber quién representará a cada personaje, y traducir la obra original, para hacer la adaptación. Al efectuar el doblaje se debe tomar en cuenta la voz original y la caracterización que ésta le da al personaje, así como la duración del diálogo y el número de consonantes que se emplean. Esto con el fin de realizar una mejor sincronización de los movimientos de los labios del personaje con la nueva voz, puesto que el actor de doblaje tiene que decir su diálogo en el mismo tiempo en que tarda en decirlo el personaje en su versión original. Así que se debe realizar un perfecto ajuste entre los movimientos de la boca del personaje y los diálogos que son doblados, por ello dentro del dibujo animado las locuciones se miden tomando en cuenta las vocales y consonantes labiales m, b, p, ya que son éstas las que más se notan en los movimientos de las bocas.

El hecho de hacer doblaje no quiere decir sólo ponerle voz a un personaje y nada más, más bien significa interpretarlo, actuar como él, ser como él, darle vida. De no ser así, el personaje perderá fuerza. Así que el actor tiene que hacer que la voz sea creíble, verdadera. Para ello, primero se debe escuchar la voz original, poner atención en su acentuación, en las pausas, en los matices, así como observar la animación, los movimientos del personaje, el tono y por supuesto el estilo que éste tiene.

Después de seleccionar las voces se comienza la grabación, durante este proceso se puede ir puliendo la traducción, adaptar algunas situaciones o mejorar otras. Posteriormente viene la edición y la mezcla, donde se corrigen pequeños errores.

En cuanto al doblaje en México, nuestro país es considerado como uno de los mejores en realizarlo, ya que tenemos excelentes actores (y decimos actores, no conductores, ni mucho menos supuestos cómicos de televisión que pretenden involucrarse

en un ambiente tan rico y profesional como éste) que dan vida a miles de personajes. Al principio, fue utilizado para reponer diálogos perdidos, que debido a diversos aspectos técnicos no eran captados por el micrófono, así que tenían que ser grabados aparte. Pero con el tiempo surgió la necesidad de comercializar el material filmado en otros países, cuyos idiomas eran diferentes al español, surgiendo así la idea de doblar de un idioma a otro. Así comenzó el doblaje en nuestro país, el cual era hecho por actores del cine nacional o por aquellos que se desenvolvían en el ambiente de las radionovelas de la XEW.

Aunque un grave problema que presenta el doblaje en nuestro país es el hecho de que los actores que prestan su voz no reciben regalías por su trabajo como lo hacen los escritores o cantantes. Ellos dan su voz, reciben un salario, que tampoco está establecido, y no se les da el crédito necesario por el trabajo que desempeñan.

Dentro del doblaje de voz también pueden ser varios los ejemplos, pues son muchos los buenos doblajes que se han hecho. Quién puede olvidar la voz que Jorge Arvizu prestaba a Pedro Picapiedra, o la de Tin-tán al Oso Baloo, o la de El Conde Pátula de Luis Alfonso Mendoza, la de Humberto Veléz como Homero Simpson, la de Julio Lucena como Don Gato y Víctor Alcocer como Matute, etcétera.

De esta forma hemos explicado los elementos que se ven involucrados en la estructura narrativa de los dibujos animados, y que intervienen en la primera fase de análisis. Por lo que respecta a la segunda fase, en ella se realiza una descripción del relato, tomando en cuenta los elementos que veremos a continuación, para después pasar a una descripción por escenas, donde se involucran, dentro de la narrativa, algunos de los elementos presentados en el *análisis diacrónico*. La descripción podrá ser muy detallada o muy general, según convenga a las necesidades de cada caso, y se comenzará describiendo los elementos de Imágenes para posteriormente hacer lo propio con Banda Sonora.

Pero no sólo los elementos que se han mencionado resultan ser los únicos en los dibujos animados. Existe uno, el más indispensable: el relato. Sin él no habría nada, los dibujos no tendrían sentido, nadarían en un universo en blanco, ya que, ¿qué nos contarían? ¿Qué historia narrarían al público? ¿En qué espacios se moverían? En ninguno, desde luego. En el relato se ven involucrados los elementos de Imágenes y Banda Sonora, los cuales a su vez ayudan a contar la historia, a darle vida, a conformarla y estructurarla para que pueda ser percibida.

2) El relato y continuidad

El relato es la historia misma (el qué sucede, el qué va a suceder) que nos cuenta el dibujo animado en su totalidad, que otorga movilidad, que maneja el tiempo, que establece situaciones, problemas, que nos cuenta algo, por burdo que sea. Y éste "puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral, escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y la combinación ordenada de todas estas sustancias".⁶³ Es el móvil de la estructura, de toda su conformación, pues para dar a conocer esa historia se utilizan las imágenes, los diálogos, el sonido, los colores, y todo ese universo de elementos que le dan vida al dibujo

⁶³ Barthes, Roland, et. al., *Análisis estructural del relato*, México, Premia editora de libros S.A. 1991, p. 7.

animado. En la manera de conformar al relato se debe dejar claro el asunto que se va a tratar, los problemas que se van a originar y la posible solución que se les puede dar. Por ello el relato cuenta con tres elementos básicos, que el mismo Delgado maneja: planteamiento, nudo y desenlace.

- *Planteamiento*: Es una especie de presentación de la historia, donde se muestra qué puede llegar a suceder y quienes podrían estar involucrados y se establece en los primeros momentos.

- *Nudo*: Es la esencia del relato mismo, el hilo de la historia, sin él no habría atracción, pues todo resultaría totalmente plano y poco atrayente para el público. En él se presenta el conflicto, o los problemas que se tienen que enfrentar y superar. Es la entrada al *climax*, a ese momento de mayor realce, donde el espectador se adentra en la historia, la vive con dramatismo, terror o felicidad. El nudo intriga, alerta al espectador, lo envuelve, lo interesa, y el *climax* lo apasiona, hace que viva la historia. Claro, cuando estos elementos son bien manejados, de lo contrario el relato pasará sin plena ni gloria por el espectador.

- *Desenlace*: La parte final de la historia donde el conflicto ha sido superado y donde el *climax* ha sido vivido.

El relato se mueve dentro de un tiempo-espacio, en un lugar, en un momento en el que convergen personajes, situaciones, enredos. En él se nos cuenta una historia (que puede ir desde algo totalmente cómico hasta un drama completo), se nos dice quién participa y su éxito se debe también al correcto manejo de los personajes, al determinar el papel que cada uno desempeña, así como sus características físicas y psicológicas.

Dentro del dibujo animado podemos encontrar diversos tipos de relato, los cuales reproducen mitos o modelos a seguir, que llegan a establecer ciertos patrones para la futura creación de las series animadas. A continuación presentamos los tipos de relato que nosotros hemos encontrado en ese universo de personajes, de colores y papel. Primeramente aquél que sólo involucra a los humanos:

- Superhéroes: Enfocados en las historias épicas donde hay un héroe y un malvado, quienes se desarrollan en la interminable lucha del bien contra el mal y que son superiores al resto de la comunidad a la cual pertenecen. El destino de ésta depende del héroe. Aquí encontramos a *Superman*, *Superamigos*, *Batman*, *El Hombre Araña*, *Capitán América*, *He-man* y *los amos del universo*, *Thundercats*, *Las Chicas Superpoderosas...* etcétera.
- Relatos que involucran valores: También hay una lucha del bien contra el mal, pero en él intervienen seres humanos sin poderes y el conflicto siempre está relacionado con un asunto familiar o de una comunidad determinada. Aquí también interviene un héroe, un villano y una heroína. El héroe resulta ser casi un santo hecho hombre y por lo tanto se le aplican las siete virtudes (tres *virtudes teológicas*: Fe, Esperanza y Caridad; cuatro *virtudes cardinales*: Prudencia, Justicia, Fortaleza y Templanza). Mientras el villano es totalmente malvado y que se dedica a realizar los siete *pecados capitales*

(Soberbia, Avaricia, Lujuria, Ira, Gula, Envidia y Pereza). Ejemplos: *La Sirenita*, *Blanca Nieves y los siete enanos*, *La Bella Durmiente*, *Pinocho*, *Peter Pan*, *Cascarrabias*, entre otros.

- Humanos normales con aventuras: Sus historias se desarrollan en espacios comunes de donde surgen aventuras sorprendentes e intrigantes: *Scooby Doo*, *Jhonny Quest*, *Mr. Magoo*, *Popeye*.
- Comedia de situación: Aquella donde se presentan situaciones, generalmente de aspecto familiar, con un enfoque humorístico. Por ejemplo: *Los Picapiedra*, *Los Supersónicos*, *Los locos Addams*.
- Dibujo animado didáctico: Aquél donde se pretende enseñar al espectador, como *Cantiflas Show* o *La Historia del Mundo Maravilloso*.
- Dibujo con sátira: Manejan situaciones como reflejo de lo cotidiano y social, las cuales critican. Aquí encontramos a: *Los reyes de la colina*, *Beavis and Butthead*, *Daria*, *South Park*, *El Crítico*, *Futurama*, *Los Simpson*.

Por otra parte, tenemos los relatos en los cuales los animales son los personajes centrales:

- Modelo perseguidor-perseguido: Donde se presenta el eterno acoso del cazador hacia la presa. Aquí entran: *Tom y Jerry*, *Piolín y Silvestre*, *El Coyote y el Correcaminos*, *Speedy González*, *La hormiga y el oso hormiguero*, *La Zorra y el Cuervo*.
- Modelo Warner Brothers: Se manejan situaciones absurdas, donde lo ilógico es una constante. Por supuesto, el mejor ejemplo son las *Looney Tunes*, *La vaca y el pollito*, *Ren & Stimpy*, *CatDog*, entre otros.
- Animales con características humanas: Éstos llevan una vida común como cualquier humano, es más, muchas veces viven en el mundo de los humanos. Como ejemplo tenemos: *La Pantera Rosa*, *El Pájaro loco*, *Garfield*, *Félix*, *Alvin y las ardillas* y los cortos de *Disney*.
- Comedia de situación: Presenta situaciones propias de núcleos humanos, en las que los animales tienen vida propia y se desempeñan dentro de una familia o una comunidad. Ejemplos: *El fantástico mundo de Richard Scarry*, *Los osos Gummi*, *Los Pitufos*, *La Familia Oso*, etcétera.

Todos los elementos que hasta ahora hemos mencionado tienen que estar unidos de tal forma que expresen continuidad dentro de la historia, no debe haber saltos de cámara, de trazo, de color, y mucho menos en la historia que se maneja. Dentro del dibujo animado, como dentro de cualquier filme o serie televisiva, debe cuidarse el *raccord*, que

es "la correcta expresión de la continuidad entre los diferentes planos".⁶⁴ Es el ajuste que se da entre los diversos elementos, sea movimiento, luz, velocidad de acciones, vestuario... etcétera.

Este elemento es un aspecto muy marcado en los planos, ya que a veces encontramos que un objeto que no aparece en una escena, se nos muestra en la siguiente, o que el personaje tiene un vestuario, o peinado, diferente al anterior. Aunque en los dibujos animados no siempre se respeta este aspecto, pues cuando el Coyote explota en una escena en la siguiente aparece como si nada hubiera pasado. Según Pedro E. Delgado esta incoherencia en la continuidad de los dibujos se debe a la comicidad, ya que se sacrifica la continuidad por el aspecto cómico, que incluso puede llegar a ser visto por muchos como una especie de recurso narrativo. Esto se debe a que resulta cómico ver cómo el Coyote explota, o cómo Silvestre se deshace en trocitos.

Podemos no encontrar continuidad en los ejemplos anteriores, donde la comicidad resulta ser lo importante. Pero también encontramos esa falta de continuidad en elementos poco relevantes en el relato, por ejemplo en un episodio de *Soylacomadreja* hay una escena donde ésta va a pescar y ve el reloj que trae en la mano izquierda aun cuando las escenas anteriores, y las posteriores, el reloj no está ahí.

Sin embargo, hay momentos en que la continuidad es muy bien manejada como podemos ver en *A la caza del gorila*, de Columbia: el cazador menciona que combatió tres días y tres noches contra el gorila. En el escenario podemos ver cómo baja el sol y sube la luna, baja la luna y sube el sol, y baja el sol y sube nuevamente la luna, mientras el cazador y el gorila nunca dejan de luchar, dando así a entender que el tiempo y los días han transcurrido. O en *El libro de la Selva*, de Disney, en la escena en que Baloo y Bahguera platican durante la noche y hasta el amanecer: el fondo nocturno se va aclarando poco a poco y la escena termina con la iluminación del día siguiente.

Ya que se han mencionado los elementos que conforman la propuesta de *Análisis descriptivo de la estructura narrativa* de los dibujos animados es necesario mencionar que en nuestro caso la propuesta se aplicará de la misma manera que se ha explicado a lo largo del apartado, es decir, en sus dos fases:

- *Análisis diacrónico*: Aquí se mencionan elementos significativos, tanto de Banda Sonora como de Imágenes, que se ven inmersos en diferentes episodios de la serie *Los Simpson*, además de describir algunas de las situaciones más destacadas. Es un compendio de toda la serie.
- *Análisis sincrónico*: Primeramente se realizará una descripción general del relato, de los dos episodios: *Vocaciones Distintas* y *Campamento Krusty*, donde involucraremos a éste con los elementos que lo componen: planteamiento, nudo, desenlace. En sí, de qué trata la historia. Posteriormente se efectuará una descripción de la estructura de cada episodio, en la cual se señalará, por escena, la acción que se lleva a cabo tanto en Imágenes como en Banda Sonora. En esta descripción mencionaremos sólo los planos y movimientos de cámara que sean significativos para el desarrollo de la historia.

⁶⁴ Delgado, p. 81.

Después de haber explicado los tipos de análisis que forman parte del *Enfoque Tripartito*, es necesario, como ya se había mencionado, llevar a cabo el *Análisis de la doxa* el cual explicamos enseguida.

4. Análisis de la doxa

La interpretación de la doxa es parte primordial de esta investigación, pues ésta es la que involucra al receptor. Recordemos que la Hermenéutica, desde su nacimiento, ha tenido tres elementos a investigar; la Hermenéutica Profunda también nos habla de ellos, pero nombrándolos de la siguiente manera:

HERMENÉUTICA	HERMENÉUTICA PROFUNDA DE JOHN B. THOMPSON
Texto	Forma simbólica (Análisis Formal)
Autor	Productor (Análisis Sociohistórico)
Lector	Receptor (Análisis de la Doxa)

Estos tres elementos son indispensables para el correcto camino de cualquier investigación, como ya habíamos mencionado, pues los tres van unidos. Sólo así se puede llevar a cabo una adecuada interpretación/reinterpretación de las formas simbólicas sin caer en falacias, como les llama Thompson. Así que en nuestra investigación nos enfocamos en ellos.

La doxa es la manera en que los receptores se apropian de los contenidos de las formas simbólicas, los interpretan y los integran a sus vidas cotidianas: "Esta interpretación de la comprensión cotidiana de los mensajes de los medios puede ayudar a poner de relieve las reglas y suposiciones que los receptores aplican a los mensajes de los medios y por medio de los cuales comprenden estos significados en la forma en que lo hacen. También puede ayudar a subrayar qué consecuencias tienen los mensajes de los medios para los individuos que los reciben, incluidas las consecuencias que tienen en las relaciones de poder en que están inmersos estos individuos".⁶⁵

⁶⁵ Thompson, *op. cit.*, p. 444.

En el *Análisis de la doxa* es necesaria la aplicación de técnicas específicas de investigación; en este estudio hemos elegido las técnicas cualitativas por considerar que ofrecen una mayor riqueza epistemológica y práctica dentro de las Ciencias Sociales que los métodos cuantitativos como las encuestas o la simple medición de *ratings*.

Dentro de estas técnicas cualitativas se han elegido en específico dos: el Grupo de discusión y el Análisis Semántico Basado en Imágenes.

El Grupo de discusión es una técnica abierta, que consiste en reunir a un determinado número de personas (no más de 10) para, precisamente, discutir, dialogar y crear discursos sobre un tema determinado, en este caso, sobre los dos episodios seleccionados de la serie animada *Los Simpson*.

Un grupo de discusión está formado por dos partes: el moderador/preceptor, que es quien hace las preguntas o propone los temas que generan la discusión y quien marca la pauta que permite que la discusión se desarrolle en tiempo y forma, y el grupo, que es el conjunto de participantes quienes, libremente, dan sus opiniones sobre los temas y las preguntas que propone el preceptor.

El Grupo de discusión genera una riqueza de discursos muy variada, debido a que es un grupo heterogéneo. Es un espacio de creación de opiniones con una vida efímera, en el que el investigador, más que buscar, trata de *encontrar* actitudes, reacciones y formas de recepción a través de mediaciones, así como valoraciones por parte de los sujetos que forman el grupo que discute sobre el tema elegido.⁶⁶ Esta técnica del Grupo de discusión es para apoyar el *análisis sincrónico*.

En la metodología cualitativa es recomendable el uso de una *doble pinza*, es decir, de técnicas complementarias que enriquezcan la información obtenida de la aplicación de una primera técnica. En esta investigación, además del grupo de discusión, se utiliza el Análisis Semántico Basado en Imágenes (ASBI), que servirá como apoyo del *análisis diacrónico*.

El ASBI es una técnica de reciente creación, diseñada por el investigador inglés Reginald A. Clifford y desarrollada casi en su totalidad en México. Está arraigado en la tradición de la etnometodología y, por lo tanto, comparte esa orientación en general.

Grosso modo, el ASBI consiste en una entrevista personalizada y abierta con seis preguntas básicas, las cuales parten del manejo de paquetes de fotografías o imágenes. Al entrevistado se le presenta un juego de fotos relativas a un tema en específico y se le pide que las ordene con base en las siguientes cuestiones:

1. De estas fotografías por favor separe las que usted conoce o le son familiares de las que no lo son.
2. De estas imágenes que conoce, cuáles son las más diferentes y por qué.

⁶⁶ Para mayor información sobre esta técnica de investigación, cfr. "Grupos de discusión: De la investigación social a la investigación reflexiva", en Galindo, Jesús, *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, México, CONACULTA-Addison Wesley Longman, 1998, pp. 75-115.

3. Relacione las fotografías o imágenes restantes con alguna de las dos más diferentes y, si no hay relación con alguna de éstas, proponga una tercera categoría.

4. Reacomode las imágenes relacionándolas con valores y en términos de afinidad/cercanía con las fotografías más diferentes.

5. Contraste las imágenes de las diferentes categorías y señale sus diferencias y posibles semejanzas.

6. Esta pregunta se realiza al último porque se busca provocar comentarios acerca de alguna característica o naturaleza del tópico en cuestión. Por ejemplo, en el caso que nos interesa, puede ser: ¿Cuál de estos personajes de *Los Simpson* representa mejor a un personaje clásico de los dibujos animados?

El objetivo central del ASBI es generar discurso por parte del receptor de una forma simbólica motivándolo a través de imágenes, para poder analizar ese discurso con relación al tema investigado. Lo importante, además de examinar qué dicen las personas, es cómo lo dicen, porque en sus palabras y las formas de expresarlas se pueden encontrar indicios de cómo los sujetos de investigación insertan los contenidos de las formas simbólicas a sus vidas cotidianas y a su lenguaje diario.⁶⁷

La aplicación de estas dos técnicas cualitativas a receptores de *Los Simpson* (de diversas edades y contextos sociales),⁶⁸ nos dará una visión muy completa, tanto general como particular, de cómo interpretan los contenidos de la serie, cómo es la recepción,⁶⁹ cuál es la sensación que transmite el dibujo animado, que puede ser de humor, tensión, satisfacción, enojo, indiferencia, etcétera. Esa percepción la generan un conjunto de aspectos diferentes, algunos de éstos son:⁷⁰

- La planificación y la alternancia de diferentes planos, si los hubiera.
- La duración de los planos. De cada uno en sí mismo, y de cada uno con respecto a los demás.
- El tratamiento del asunto que se está animando: cómico, caricaturesco, semirealista, realista.
- Las características de la animación: limitada, media y completa.
- La expresividad de los personajes al dramatizar la acción.
- Los hábitos televisivos del espectador.

Una vez mencionados todos estos elementos pasamos a la etapa final del *Enfoque Tripartito*: la interpretación/reinterpretación.

⁶⁷ Para más información, sobre esta técnica, cfr. "Análisis semántico basado en imágenes: un enfoque etnometodológico", de Reginald A. Clifford, en *ibidem*, pp. 385-431.

⁶⁸ Los motivos de la elección de los participantes se dan a conocer en el Capítulo IV.

⁶⁹ Algunos autores, como Pedro E. Delgado, llaman a esto *timing*, entendiéndolo como el efecto que se genera en el espectador.

⁷⁰ Delgado, p. 89.

5. Hacia la interpretación/reinterpretación

La última fase de nuestra investigación, es aquella donde se lleva a cabo la reinterpretación del cúmulo de información antes registrado. Al tener ya el *Análisis Sociohistórico* y los diversos métodos de *Análisis Formal*, el investigador se encuentra con una gran cantidad de información que es necesario mezclar, para conformar un todo. Es una especie de rompecabezas o sopa de letras que se debe armar.

En el *Análisis Sociohistórico* se recrean, se investigan, los contextos en los cuales se crearon, transmitieron y recibieron las formas simbólicas, que en nuestro caso es la contextualización de los dibujos animados, con todo lo que ello implica. Mientras en el *Análisis Formal*, descriptivo, se examinó a la forma simbólica. Y en el *Análisis de la doxa* la recepción de la forma simbólica. Así que la reinterpretación se construye sobre estas bases, toma forma a partir de ellas. No se puede reinterpretar sin conocer todo lo que encierra una forma simbólica. No podemos llegar a una conclusión acertada si se aísla aquello que se investiga. ¿Por qué encerrar en un solo status algo que forma parte de un todo? ¿Por qué aislarlo como si su creación hubiese surgido de la nada? Nada surge de la nada, y mucho menos las formas simbólicas en el ámbito masivo. Formas que nacen en un tiempo y un espacio, que son parte de una cultura, de una sociedad y que fueron creadas por alguien que forma parte de ese sistema social, y que muchas veces es necesario interpretar. Así que el hecho de llevar a cabo un análisis sociohistórico, uno formal y uno de la doxa, puede llevar al investigador a ver una forma simbólica de manera distinta. Aquí cabría mencionar dos falacias, o errores en los que puede incurrir el investigador, que señala Thompson:

- a) *Falacia del reductismo*: Suponer que las formas simbólicas se pueden analizar sólo a partir del estudio de las condiciones históricas en las que fue creada, transmitida y recibida.
- b) *Falacia de internalismo*: Suponer que se pueden interpretar las características y consecuencias de las formas simbólicas a partir de un estudio en sí mismas, y sin prestar atención a todos aquellos elementos que se ven involucrados en la producción, transmisión y recepción de las mismas.

La interpretación/reinterpretación es la explicación del significado, de lo que se representa, de lo que se dice o se trata de decir, y va más allá de su situación en un tiempo-espacio como una estructura articulada, como un producto masivo situado socialmente en su propio campo. Hablamos de reinterpretación puesto que las formas simbólicas ya han sido interpretadas primeramente por los productores y receptores, ellos son quienes hacen una primera interpretación, posteriormente el investigador reinterpreta aquello que ya ha sido interpretado valiéndose, como ya se ha dicho, de otros elementos (análisis sociohistórico, formal y de la doxa) que forman parte de la investigación.

Y dado que nuestra forma simbólica utiliza como medio técnico de transmisión la televisión, dedicamos el siguiente apartado a este medio de información.

C. La caja electrónica

**"¿Creen que valdría la pena
vivir en un mundo sin televisión?
¡Los supervivientes enviarían a los muertos!"
Krusty en *El último resplandor***

Y llegó la televisión... y con ella un sinnúmero de adjetivos: la caja idiota, la caja electrónica, la caja instantánea, la nana electrónica, la ventana al mundo y muchos más. Lo cierto es que la televisión, sea cual fuere el adjetivo que se quiera usar, está ahí para acompañar al hombre, para romper el silencio o para hacer más profunda su soledad. Los niños observan la televisión, la disfrutan, se sientan horas frente al aparato receptor, mientras los adultos muchas veces sólo escuchan, es ella quién los acompaña en sus quehaceres diarios, y otros más sólo la ven, contemplan sus imágenes, contemplan la historia que narran.

La televisión cuenta con varias características que la definen, que la diferencian de otros medios de comunicación.

1. Características de la televisión

La televisión, al igual que otros medios, maneja currículos, sistemas de información donde sustenta su contenido. El curriculum o currículo puede ser entendido como el "curso de estudio cuyo propósito es capacitar o cultivar tanto la mente como el carácter (...), sistema de información especialmente elaborado, cuyo propósito 'en su totalidad' es influir, enseñar, capacitar o cultivar la mente y el carácter".⁷¹ Sin embargo, muchos no reconocen que la televisión tenga un curriculum, de ahí que los padres no le pongan tanta atención a sus hijos cuando observan la televisión. La atención de su educación televisiva no es tan fuerte como la que le otorgan a la educación escolar. Algunos ven a la televisión como un medio de entretenimiento, diversión, que mantiene a los niños sentados frente a su aparato durante horas, quizá. Para que el niño se distraiga, para que "deje de dar lata", de hacer travesuras se le dice: "niño, vete a ver la tele". Así se le inicia en ese mundo de la televisión, crece con ella.

Es preciso entender que la televisión es un sistema de aprendizaje, que organiza su tiempo y su espacio de acuerdo a sus propios intereses. Es ella quien "constituye la mayor empresa educativa que se está llevando a cabo en la actualidad".⁷² Por ello las personas en general, y los padres en particular, deben de poner más atención, mayor interés a ese universo de imágenes de las que se vale la televisión. Porque son ellas las que narran, las que cuentan las historias, independientemente de que se vale del habla. "Su forma más importante de información es la imagen, su estilo de enseñanza es la narración".⁷³ Este medio no explica hechos, argumentos, situaciones, sólo los narra a través de la imagen. Los

⁷¹ Postman, Neil, *La enseñanza como actividad de conservación de la cultura*, México, Roca, 1984, p. 59.

⁷² *Ibidem*, p. 61.

⁷³ *Ibidem*, p. 70.

noticieros no explican noticias, las narran. Nos dicen qué pasó en cierto lugar, y hasta ahí. Vemos una narración a través de imágenes y el habla la refuerza; da, en ocasiones, más información. Y solamente se quedan en ese nivel, pues en realidad no es su objetivo explicarlas. Sólo "se ocupa de mostrar personas y situaciones concretas a las que reaccionamos, aceptándolas o rechazándolas, sobre bases emocionales".⁷⁴ El ser humano inmediatamente tiene una reacción al observar una noticia, o un programa, aprende a odiar o a amar a ciertos personajes en segundos. Cuando vimos la noticia de lo ocurrido el 11 de septiembre en Estados Unidos, inmediatamente surgieron en las personas diversos sentimientos. Cuando culparon a Bin Laden, quizá, de inmediato muchos lo odiaron (o lo amaron). La televisión crea sentimientos muy precisos en cuanto a los hechos ocurridos, algo que no sucede, por ejemplo, en una clase de historia, uno no odia a Hitler en un segundo, si es que así fuera el sentimiento.

Otra característica de la televisión es que en ella primero se seleccionan las diversas formas de atraer el interés de los televidentes y después hace que el contenido se forme como consecuencia de ésta. Un ejemplo muy claro lo tenemos en la tremenda ola de telenovelas infantiles que han concurrido, lamentablemente, en los últimos años en la televisión mexicana. El Canal 2 de Televisa buscó la forma de atraer público infantil, de hurgar en sus intereses, ¿cómo?, por medio de las telenovelas. Surgió la primera telenovela de esa ola, y después los contenidos se fueron dando para crear aun más. Además, esa es una forma de cautivar públicos: un niño que ve telenovelas, seguramente crecerá con ellas y durante la edad adulta serán ya una parte de su cultura, de su mismo universo. Así la empresa gana nuevos adeptos.

Por si fuera poco, la televisión, como señala Postman, se basa en pseudo-contextos que no son más que una estructura inventada para darle un uso aparente a la información fragmentada e irrelevante. El uso de un pseudo-contexto ocasiona la ausencia de acción, o de cambio, o de resolución de conflictos. Es el uso indiscriminado de información que no tiene conexiones genuinas en nuestras vidas. Estos contextos son presentados en muy poco tiempo. En un breve tiempo nos dicen toda su historia, todo aquello que narran que muchas veces no necesita de continuidad, como se sugiere en las series. No es necesario seguir todos y cada uno de los episodios para entender la historia, cada uno tiene su propia estructura, de tal manera que la continuidad poco importa. Además este medio resulta individualizante por sí mismo. Las personas experimentan y reaccionan a ella de forma aislada con los otros televidentes, pues aísla a los hombres en su propio espacio. Cada uno observa desde su entorno aquello que la televisión le ofrece. Cada uno la interpreta a su manera, la vive como él considera es la mejor opción. Esto también tiene que ver con el hecho de que la televisión se mueve en una sola dirección, los televidentes no pueden controlar la información, todo es unidireccional: la forma, la cantidad, el contenido. A ella no se le pueden formular preguntas ni quejas.

A continuación presentamos un párrafo de un artículo que fue publicado por el *New York Times* en el mismo año en que comenzaron las transmisiones de la televisión: "El problema de la televisión es que la gente debe sentarse y mantener sus ojos pegados a la pantalla; la familia común americana no tiene tiempo para ello. Por lo tanto, la gente del espectáculo está convencida por esto mismo que la televisión nunca llegará a ser un serio

⁷⁴ *Ibidem.*

competidor de la radio",⁷⁵ Creo que estarían sorprendidos con lo que hasta ahora ha logrado ese medio.

Así que la televisión, en su amplio universo de imágenes, y desde luego la cultura de cada pueblo, hace que en la actualidad nos enfrentemos a una nueva generación de niños, para quienes la tele fue quizá su primer maestro (el segundo puede ser la Internet). Es ella su amigo en esos momentos en que todos los adultos están ocupados con su vida acelerada. Es ella quien le ayuda a despertar sueños y fantasías. Con ella muchos niños dejaron de leer y de ir al cine. También es ella la que puede regir el consumismo de las personas, la que les puede crear opinión en diversos hechos. Y es ella la que logra moldear ese conocimiento público que pone al alcance de todos. Y es ella, como señala Postman, el centro de mando de otras actividades del hombre, pues nuestro consumo de otros medios, por ejemplo, es determinado por la televisión. A través de ella, sabemos qué sistema telefónico usar, qué programas de radio escuchar, qué libros leer, qué película ver y qué revistas comprar. Es la televisión la que informa sobre otros medios. Por ello, las personas acuden a la televisión para observar todo, para estar enterados sobre política, religión, clima, hechos sociales, noticias, deportes... etcétera. Casi todo el universo del hombre se encuentra dentro de esa caja electrónica.

Y para finalizar este apartado, reforzamos lo antes señalado con cuatro proposiciones⁷⁶ manejadas por Williams R., con respecto a la televisión:

1. Su poder como medio de noticias y entretenimiento ha sido tan grande que ha alterado a todos los precedentes medios de información y entretenimiento.
2. Su poder como medio de comunicación social es tan grande que ha alterado muchas de nuestras instituciones y formas de relación social.
3. Sus propiedades inherentes como medio electrónico han alterado nuestra percepción básica de la realidad, y por ende nuestras relaciones con los otros y con el mundo.
4. Ha tenido consecuencias imprevistas (...) en el proceso central de la familia y de la vida cultural y social.

Después de haber hablado de las características del medio, ahora hablaremos del receptor, quien lleva a cabo una fijación, una participación, con relación a los contenidos de televisión, a través de un proceso llamado mediación.

2. La mediación televisiva

La mediación es ese proceso de interacción que se da entre los contenidos televisivos y el televidente, entre aquello que se ve y quien lo ve. Y ésta se ve influenciada por un sinnúmero de elementos que provienen del televidente, "de las instituciones sociales donde interactúa y las características propias de la televisión"⁷⁷ y agregaremos el espacio físico donde las personas observan los contenidos televisivos. El proceso de mediación se ve

⁷⁵ Vilches, Lorenzo, *op. cit.*, p. 23.

⁷⁶ Citado en Postman, *op. cit.*, p. 20.

⁷⁷ Orozco Gómez., Guillermo, *Recepción televisiva, tres aproximaciones y una razón para su estudio*, México, Universidad Iberoamericana, 1991, p. 27.

condicionado no sólo por el mismo televidente, sino también por aquellas instituciones sociales en las cuales el individuo se desarrolla, llámense escuela, trabajo, familia, amigos, por las características propias de cada uno de los programas que el televidente observa y desde luego por el espacio físico en el cual se encuentra y que influye enormemente en la recepción misma de los contenidos televisivos. Podemos afirmar, entonces, que el acto de ver televisión no es un momento, sino un proceso.

Las mediaciones más comunes, según Guillermo Orozco, son las siguientes:

- a) *Mediación cognoscitiva*: Es aquella que se da en el proceso de conocimiento, donde se presenta un procesamiento lógico de la información que llega al televidente, acompañado de un sentimiento emotivo y valorativo de acuerdo a las creencias que éste tenga. Aquí se nota una motivación intelectual y afectiva por parte del televidente.
- b) *Mediación cultural*: A partir de esta mediación el televidente no sólo interpreta tomando en cuenta ese proceso racional, sino mediante la influencia de su cultura, de aquello que sabe. El ser humano es producto de su entorno, es parte fundamental de una cultura, aunque muchas veces no lo tenga presente o no lo vea de manera consciente. Y esa cultura es la que le permite interactuar con los otros miembros de su comunidad dejando ver cómo es esa interacción y cómo es la comprensión, interpretación y apropiación que hace de las formas simbólicas.
- c) *Mediación de referencia*: Está dada por las diversas “identidades del sujeto receptor”,⁷⁸ sean culturales, étnicas, sexuales, geográficas y socioeconómicas, que influyen directamente en la manera en que se ve la televisión. Y desde luego también encontramos aquí el género: hombre o mujer, pues desde niños se condiciona a ambos (también por diversas instituciones sociales o por influencia cultural) a ver de manera diferente un mismo hecho.
- d) *Mediaciones institucionales*: Están determinadas por la influencia que la familia, la escuela, la iglesia, el trabajo, etcétera, ejerce sobre las personas, y a partir de ellas se produce la interpretación o los significados que se le da a los contenidos televisivos. Las personas pueden interpretar a partir de las relaciones que se generan en estas instituciones o incluso pueden dar a conocer en ellas significados que surgieron a partir de la televisión. “Cada institución social usa diferentes mecanismos para ‘significar’ y para ‘hacer valer’ sus propias significaciones”.⁷⁹
- e) *Mediación videotecnológica*: Se da a partir de la influencia que los medios de comunicación ejercen sobre el televidente al otorgar una significación a la realidad, al entorno social, al manejar la información de acuerdo a las ideologías de las diversas empresas televisivas, al hacer a las personas como partícipes de esa realidad que ellos presentan, al hacer ver todo como cierto, o como verdad única, y al crear identificación emotiva. Esta mediación, según Orozco, puede ser de cuatro tipos: la “creación” de noticias, la presencialidad del receptor, la construcción de verosimilitud y la apelación emotiva.

⁷⁸ *Ibidem*, p. 33.

⁷⁹ *Ibidem*, p. 36.

Estos tipos de mediaciones son los que permitirán interpretar la apropiación de los contenidos de los episodios de la serie dentro del Grupo de discusión, lo cual se verá en el Capítulo V.

De esta manera hemos especificado en este capítulo las bases metodológicas sobre las que se sustenta nuestra investigación, así como la aplicación de las mismas. Ahora daremos paso al siguiente capítulo, donde, como parte del *Análisis Sociohistórico*, se hablará del desarrollo de los dibujos animados.

CAPÍTULO II



A. El comienzo de los trazos

"¡Oh, Lisa! Tú no eres así. Sólo serías así si fueras una caricatura."

Homero en *Lisa la reina de la belleza*

Cuando hablamos de dibujos animados inmediatamente nos vienen a la memoria todas las series que han sido transmitidas por la televisión. A mí en realidad sólo me gusta recordar una, mi preferida: Tomy y Daly. Bueno... ¡qué quieres!... con ella hemos crecido mi hermano y yo. Aunque algunas veces nuestros padres nos han prohibido verla, nos las arreglamos para estar siempre, a la misma hora, frente al televisor.

¡Así se habla Lisa!... y como ustedes son más... más... Viejos que nosotros, pues recordarán esas series con las cuales crecieron e inspiraron su vida. Quizá hasta se acuerden de aquellas aburridas donde el héroe daba un golpe y aparecía el: ¡PUM! ¡CLAP! ¡POW!... etcétera, etcétera, etcétera. ¡Qué le vamos a hacer viejo si en esa época te tocó vivir! Y ahora, tener que recordar eso y los dibujos ñoños con movimientos lentos y escenarios sin chiste. ¡Pobre de ti! Pero en fin, toda esta palabrería es para decirte que los dibujos animados, como yo, mi familia, y todos los que nos... nos... ¿cómo se dice Lisa? ¡Antecedieron! Eso... no todo el tiempo hemos sido así: con colores, travesuras, chonchos escenarios, y sobre todo, con movimiento. Nuestra historia comienza hace como un siglo con los primeros dibujos que se utilizaron en los periódicos, pero si crees que yo voy a contarte toda la historia estás muy equivocado viejo, yo no soy para estas cosas, porque como tú sabes la que siempre saca A en todas sus notas y la que ha conducido programas escolares es Lisa. Así que a partir de este momento me pinto de colores.

¡Gracias Bart!

1. Los orígenes de los comics

Efectivamente. Para que los dibujos animados llegaran a ser lo que ahora son, fue necesario que transcurriera más de un siglo, ya que sus inicios los tenemos en las primeras *viñetas*⁸⁰ utilizadas por los periódicos, tanto europeos como estadounidenses.

Estas primeras formas de caracterización cómica surgieron en los diarios europeos, donde fueron designados como *cartoon*, por ser un dibujo cómico "situado en un medio impreso, concentrando en un solo pictograma su contenido, sea caricaturesco, satírico o chistoso".⁸¹ Los *cartoons* estaban constituidos por una sola viñeta, en la cual

⁸⁰ Ésta es entendida como una representación pictográfica que constituye la unidad mínima del montaje, donde se representa un tiempo-espacio. Es simplemente un cuadro pictográfico que encierra y limita la representación espacial de un dibujo, en el que se representa un todo hecho por imágenes y sus respectivos globos.

⁸¹ Coma, J., *Los comics un arte del siglo XX*, México, Ediciones Punto Omega, 1980, p. 47.

se proporcionaba la información necesaria para el entendimiento de la imagen y su contenido. Esto es, que si ustedes la veían inmediatamente sabían de qué se estaba hablando y a quién se refería.

Después de un tiempo, los *cartoons* llegaron a mi país natal: Estados Unidos. Los *cartoons* fueron muy solicitados en los periódicos, con el fin de destinarlos a diversos públicos, pues había: *cartoon* deportivo, político, de chistes (bautizado como *gag-panel*, o viñeta con *gag*). El más solicitado era precisamente el *gag-panel* y es al que más se le puede relacionar con los comics, ya que ambos compartían situaciones que lograban desatar la risa en el lector. Y a finales del siglo XIX, acompañados del cine y el jazz, nacieron en los periódicos neoyorquinos las tiras cómicas o comics.

En un principio los periódicos presentaban, cada domingo, los llamados *sundays*, que eran un suplemento de tiras cómicas. El nacimiento de estos suplementos se debió, según J. Coma, a la lucha entre tres famosos hombres de la prensa, al frente de importantes diarios: Joseph Pulitzer con el *New York World*; William Randolph Hearst con *Morning Journal*, y James Gordon con el *Herald*, quienes en su lucha por ganar más adeptos, decidieron crear los suplementos dominicales a color. Roman Gubern dice que "los *cartoons* cumplieron una amplia función en Estados Unidos como etapa inmediatamente anterior al nacimiento de los comics. Tres clásicas revistas de humor norteamericano: *Puck* (1877), *Juge* (1881) y *Life* (1883), supusieron un vasto campo de desarrollo a los comics".⁸²

Los comics son considerados como un "medio de comunicación escrito-icónico, estructurado en imágenes consecutivas (viñetas) que representan secuencialmente frases consecutivas de un relato o acción, y en las que se suelen integrar elementos de escritura fonética".⁸³ Y el primer comic en aparecer fue *At the circus in Hogans Alley*, el 5 de mayo de 1895, firmado por Outcault. Esta imagen era la de un niño que portaba una larga camiseta de dormir, que adoptaría el color amarillo el 5 de enero de 1896 y a partir de entonces sería conocido como: *The yellow kid*. Y para 1904 Frederick Burr Opper, creó tres famosos comics: *Happy Hooligan*, *Alphose and Gaston* y *Her name was Maud*, que para 1910 adquirió el nombre de *Mutt and Jeff*.

Con el paso de los años los tres periódicos difusores de los comics comenzaron a extender más su campo, pues decidieron distribuir las tiras cómicas en otras ciudades, e incluso, mediante agencias internacionales las difundieron en otros países.

Para 1930 la expansión de los comics era tan amplia que en este mismo año surgieron los comic-books, como resultado de la influencia ejercida por la novela popular y los comics publicados en los periódicos. El surgimiento de éstos se da con la aparición del color en cada una de sus páginas, manejando en ellas no sólo una historia, sino más bien entrecruzando varios relatos a la vez. Los comic-books eran patrocinados por empresas como Proter and Gamble, Gulf Oil Company, Canada Dry, entre otras.

A partir de este momento surgió el color en los comics y con ellos los héroes de ciencia ficción que muchos han de recordar: Superman, Flash Gordon, Linterna Verde, Antorcha Humana, Sheena, The black Condor, entre muchos otros. Luego llegaron los

⁸² *Ibidem*, p. 48.

⁸³ Gubern, Roman, *La mirada opulenta*, México, Ed. Gustavo Gili, S.A., 1992, p. 217.

comics con propuestas contraculturales, influenciados por la guerra, la presión política y el rock. Así, poco a poco, los comics fueron abarcando los contextos sociales en los cuales se desarrollaban.

Dentro de los comics-books encontramos dos tipos de personajes o dos líneas diferentes de hacer revistas:

- 1) Los epígonos de *Superman*, *Batman*, *The Flash*, *The Atom*, *Green Lantern*, *Green Arrow*, todos ellos de la DC (*Detective Comics*, una de las más poderosas industrias de las revistas de comics); *Capitan Marvel*, de la *Fawcett*, *The Submariner* y *The Human Torch*, de la *Timely*. Estos primeros superhéroes contaban con grafismos toscos.
- 2) Esta segunda línea estaba bajo la dirección de un buen artista y dibujante, Will Eisner, quien se caracterizaba por sus excelentes trazos y dibujos, así como historias de suspenso y acción mejor elaboradas. Entre sus trabajos se encuentran: *Sheena*, *Hawks of the Sea*, *The Spirit* y *The Black Condor*.

En realidad los comics-books surgieron con el propósito de ganar público infantil, que podría seguir una historia a través de una serie de viñetas, mientras sus padres se conformaban con los comics publicados los domingos en unos cuantos recuadros.

Para la década de los 50 los comics tradicionales dieron paso a los llamados *Comix*, los cuales tenían propuestas contraculturales. Este tipo de comics se creaba debido al ambiente que se vivía en Estados Unidos en esa época. La guerra, la presión política, el rock y su música *underground*, la literatura de Allen Ginsberg, crearon una juventud en lucha constante por la paz mundial, tomando, en algunos casos, como medio de expresión al comic.

Después de esta década los comic-books comenzaron a sufrir algunos cambios, ya que para entonces sus páginas abarcaron el contexto social en el cual se desarrollaban, como la violencia y la desestabilidad social creada por los años posteriores a la Segunda Guerra Mundial. En Estados Unidos había aumentado la violencia, la criminalidad y el racismo. El ambiente parecía tenso y algunos personajes como William Gaines, hijo de Max Gaines y por lo tanto heredero de Educational Comics, aprovecharon tal situación para crear tres series: *The Vault of Horror*, *The Crypt of Terror* y *The Haut of Fear*. Revistas que iniciaban la línea del horror, aunque carecían de personajes protagonistas, ya que en cada episodio había un cambio constante de personajes. Sin embargo, unos años más tarde la empresa de McCarthy comenzó una campaña tratando de desprestigiar a Gaines y así, poco a poco, las publicaciones de la *EC Comics* fueron consideradas inmorales, por el amarillismo y horror que empleaban, y la empresa comenzó a decaer.

En 1960 seguía la inestabilidad en Estados Unidos. La acción pacífica de Martin Luther King y la violencia de los Muslims, crearon un clima de choque, la paz contra la violencia. Los blancos contra los negros. Por ello, en 1966 se agrega a *The Fantastic Four* un super hombre negro: *The Black Panther*.

Durante la década de los sesenta y ochenta surgen algunas nuevas compañías y con ellas nuevos temas a explotar, algunos de ellos alejados de los superhéroes o con tópicos más cercanos a la vida común del hombre. Y a finales de los ochenta, el *manga* (comic japonés lleno de sexo y violencia) comienza a ganar mercado, a ganar lectores y a desarrollarse dentro del mundo del comic.

En fin, con el tiempo nacieron más héroes, quizá ya algunos no de ficción, quizá algunos más cercanos al hombre común, a su vida, a sus problemas. Pero siempre cautivando a un amplio público: causando risa, reflexión, entretenimiento. Y aún hoy día los comics cuentan con un amplio público, desde niños hasta adolescentes amantes del *manga*, de las historias de ficción, de historias oscuras y de cualquier tipo de historia que el comic nos pueda contar.

Así, esta forma de comunicación, como lo es el comic, es la que sienta las bases para el surgimiento del dibujo animado. Tan es así, que los primeros dibujos animados estaban enfocados en tiras cómicas.

Y después de este breve resumen acerca de los comics pasemos al tema importante de este capítulo: los dibujos animados. Sin embargo, antes de esto es necesario aclarar algunos puntos entre comics, dibujos animados y la caricatura. Así que a continuación hablaremos de ello.

2. ¡Caricatura, Comic, Dibujo Animado!... ¡Pan con lo mismo!

**"¡Mamá! Si nos quitas los dibujos animados
no desarrollaremos el sentido del humor;
creceremos como robots."
Lisa en *Tomy, Daly y Marge***

Cuántos de ustedes frecuentemente dicen: "¡Niño, siéntate a ver las caricaturas!". Bueno a Bart y a mí no nos lo dicen nunca, por el contrario, mamá ha estado en contra de ellas siempre, incluso hasta se ha manifestado frente a los estudios de televisión, ¡pero en fin! El hecho es que muchos dicen la frase sin tomar en cuenta lo que en realidad están diciendo, sin pensar en lo que es una caricatura, y creen que aquello que los niños ven por la televisión son caricaturas... ¡Y no es cierto! Existen grandes diferencias entre caricatura, comic y, desde luego, dibujo animado. Diferencias que están establecidas desde la definición que hacen los investigadores sobre cada uno de los conceptos.

Como ya se vio líneas arriba, los comics son simplemente la narración de una historia a través de imágenes que se presentan en medios impresos como revistas o periódicos, mientras la caricatura muestra de forma cómica ciertas situaciones o personajes, donde se satiriza al plasmar el dibujante su opinión sobre alguna situación. Esta también utiliza a los medios impresos como vehículo de difusión.

Ahora bien, los dibujos animados son una mezcla de las caricaturas y los comics, quizá por ello la mayoría de las personas les otorga un nombre que no les corresponde. La característica principal de los dibujos animados es la ilusión de movimiento que

adoptan, la animación que se le da a cada uno de los personajes o escenarios para hacernos creer que se están moviendo. Al respecto Charles Solomon señala: "Aunque el término describe una variedad de técnicas de filmación, animación ha sido sinónimo de dibujos animados durante casi toda su historia. Hay dos características que distinguen a la animación de la imagen real: el material es filmado cuadro por cuadro; y la ilusión de movimiento es más bien creada, que filmada y grabada. En la acción en vivo (imagen real), el filme es proyectado en 'tomas', que pueden durar de unos segundos a muchos minutos. El resultado es visualmente proyectado a la misma velocidad en que se filmó. En la animación se proyecta individualmente; entre cada cuadro, el artista debe cambiar celdas, alterar la posición de personajes, etc. En la animación, los movimientos sólo existen durante la proyección: Bugs Bunny nunca pregunta, '¿Qué hay de nuevo, viejo?', las uvas de California nunca bailaron y King Kong no escaló el Empire State, sino hasta cuando el filme es proyectado".⁸⁴

Son precisamente estos elementos los que caracterizan a los dibujos animados y los separan de los comics y las caricaturas. Sin embargo, para que estos términos sean completamente claros, veamos el siguiente cuadro:

CARICATURAS	COMICS	DIBUJOS ANIMADOS
- Medio escrito-icónico	- Medio escrito-icónico	- Medio icónico-auditivo
- Emplea una sola viñeta	- Emplea varias viñetas para desarrollar su historia	- Narra una historia por medio de varias secuencias
- El hombre es su centro de atención	- Utiliza elementos de escritura fonética	- Da la ilusión de movimiento al filmarse cuadro por cuadro
- Se basa en personajes conocidos en sus propios círculos sociales	- Generalmente emplea más de un personaje	- El movimiento sólo existe durante la proyección
- Satiriza una situación real o la vuelve cómica, risible	- Se difunde en medios impresos (medio técnico de transmisión: periódico y revistas)	- Se difunde en medios electrónicos (medio técnico de transmisión: televisión)
- Se difunde en medios impresos (medio técnico de transmisión: periódico)		

⁸⁴ Solomon, Charles, *The history of animation*, New York, KNOPF, 1989, Introducción.

B. Y llegó el movimiento

"La parte de mi vida de la cual
estoy más orgulloso, la constituye el
haber sido uno de los primeros
hombres del mundo que hizo dibujos
animados." Winsor McCay

Hasta ahora hemos hablado de la caricatura, de los comics, y un poco del tema que nos interesa: los dibujos animados. Como ya vimos líneas arriba, la característica principal de personajes como yo es la animación, la cual, según algunos libros de la biblioteca, tiene sus antecedentes en el siglo XVII...

1. Precursores de la animación

En 1645, el jesuita Athanasius Kircher publicó en Roma su libro *Ars Magna Lucis et Umbrae (El gran arte de la luz y las sombras)*, en cuyo último capítulo describía su invento llamado *Linterna mágica*, dispositivo que consistía en una caja oscura que albergaba en su interior una fuente de luz (vela o lámpara) y un espejo curvo. Este sencillo invento, usado para ilustrar lecturas o sermones religiosos tenía un funcionamiento bastante simple: la luz (previamente amplificada por el espejo) emergía de un pequeño agujero colocado en uno de los costados de la caja. Una serie de dibujos pintados o grabados en vidrio se anteponía a la luz y las imágenes eran proyectadas en la pared.

Un siglo más tarde (1760) otro antecedente importante de la animación fue introducido en Europa: los *Titeres de sombra*.⁸⁵ Aunque para 1794, Europa "intentó disfrutar de las más diversas proyecciones de imágenes"⁸⁶ con la *Fantasmagorie* de Etienne Gaspard Robert de Lieja, quien se hacía llamar *Robertson*. Este espectáculo consistía en figuras de cartón que se manejaban manualmente detrás de una pantalla de tela. La audiencia se sentaba en un salón oscuro, decorado con calaveras y huesos. Etienne mostraba imágenes, de héroes muertos durante la Revolución Francesa, a través de una linterna. Pintaba de negro los bordes de las imágenes para hacer la ilusión de que flotaban. Hacía más efectos proyectando las imágenes en espejos, vidrios ahumados y hojas de papel bañadas en cera traslúcida. Al final el narrador decía: "Éste es el destino que nos espera a todos".

Para 1826, un ingenioso juguete irrumpió en escena: el *Taumatropo*, de John Ayrton, consistente en un disco con una imagen pintada en cada cara (en una cara se encontraba un pájaro, mientras en la opuesta una jaula), el cual giraba al tirar de una cuerda que estaba ensartada por los costados. Durante los giros ambas imágenes daban la impresión de combinarse, y por lo tanto de estar en una sola cara del disco.

⁸⁵ Originalmente inventados en China durante la dinastía Tang (618-907 d. C.).

⁸⁶ Delgado Pedro E., *op. cit.*, p. 17.

De 1828 a 1832, fue inventado y desarrollado, por el científico belga Joseph Plateau, el *Fenakistoscopio* o *Fantascopio* (conocido también como *Estroboscopio*), un dispositivo basado en el fenómeno de persistencia de la visión: dos discos, uno con grabados secuenciales pintados en su borde, y otro con ranuras. Ambos eran girados al mismo tiempo, lo que producía la sensación de movimiento.

Durante todo el siglo XIX, inventos como los anteriores fueron surgiendo y tomando gran popularidad, como el *Zootropo* (1834), el *Kineógrafo* (1868, y hoy llamado *Flipbook*), el *Praxinoscopio* (1877, ver foto), el *Zooproxinoscopio* (1879-80) y el *Mutoscopio* de Edison (1895). Entonces muchos de estos aparatos eran usados como entretenimiento público, ya que se organizaban funciones en Europa y Estados Unidos a las que cada vez asistía un mayor número de personas. El negocio de la animación había comenzado.



Sin embargo, a pesar de los inventos, que pueden ser mencionados como antecesores de la animación (porque en realidad no proporcionaban esa sensación de movimiento que nos otorgan los dibujos animados, sino más bien se valían de trucos ópticos), los padres de los seres animados fueron los ingleses James Stuart Blackton, Ronald Reader y Albert E. Smith, caricaturistas de profesión que crearon en 1907 la técnica de *stop motion*, la cual consistía realizar cuadro por cuadro la animación de un personaje para después combinar ésta con su propia actuación. Por ejemplo: dibujaban el rostro sonriente de una persona, después proyectaban éste en la pared en donde uno de los caricaturistas fingía colocar una botella en la cabeza del personaje, la acción era filmada para que después el rostro cambiara a una expresión de enojo (también filmada), posteriormente todas las acciones eran proyectadas en sus presentaciones donde se daba la sensación de que la figura adoptaba movimiento. Por su parte, Stuart Blackton creó en 1906 un corto llamado *Humorous Phases of Funny Faces*, en donde "las manos del dibujante van pintando sobre una pizarra negra el rostro de un caballero. Inmediatamente, a su lado comienza a autodibujarse el rostro de una señora. Al

caballero le aparecen unas gafas, mira hacia la señora y ésta sonríe guiñándole un ojo. A él, entonces, le aparece un sombrero y un puro. Comienza a fumarse el puro y para disgusto de la dama la envuelve en humo".⁸⁷

Dos años más tarde, Emile Cohl crea *Fantasmagorie* (nada que ver con el de Etienne), que tenía una duración de "un minuto y cincuenta y siete segundos, treinta y seis metros de película y dos mil dibujos".⁸⁸ Emile es considerado como el creador del primer personaje de dibujos animados: Fantoche.

Y comenzó la animación. Los efectos ópticos anteriores quedaron a un lado y algunos caricaturistas empezaron a adentrarse en la nueva forma de *darle vida* a las tiras cómicas. Las primeras técnicas de animación comenzaron en el cine, medio que captaba el interés y curiosidad de la gente en esa época. Recordemos que hacía apenas doce años (1895) que el cine había nacido. En ese año se presentó la primera función (para el público en general, pues antes habían sido de corte privado) en el *Grand Café* en el Boulevard des Capichines,⁸⁹ en París, Francia. Las personas se quedaron asombradas al ver las primeras *vistas* (nombre que se les dio a las primeras imágenes filmadas) de los trabajadores saliendo de la fábrica. La animación comenzó en el cine porque entonces no había otro medio donde *darle vida*, no sólo a los objetos inanimados, sino también a las personas. Lamentablemente nuestra amada televisión aún no surgía y el público se tenía que conformar con apreciar las primeras películas documentales que filmaban Luis y Auguste Lumière.

Sería el estadounidense Winsor McCay quien le daría personalidad al dibujo animado. McCay, pintor y caricaturista, realizaría las primeras películas de animación. En 1911 produjo la versión animada de la tira cómica que publicaba en diversos periódicos, titulada *Little Nemo*. Aquí incorporó algunos elementos importantes: planos subjetivos, primeros planos, planos medios y efectos de sobreimpresión. Un año después hizo otra película titulada *How a Mosquito Operates*, donde un mosquito bebe la sangre de un durmiente hasta reventar, manchando la pantalla. Y en 1914, su obra maestra y más popular: *Gertie, the Dinosaur*. La importancia de esta película radica en que fue la primera en dar identidad a los personajes de los dibujos animados, a través de los movimientos. Para su realización McCay elaboró más de cinco mil dibujos, con lo cual se convirtió en el padre del dibujo animado artístico. En el mes de diciembre de este mismo año, Earl Hurd patentó las hojas plásticas, *celuloides* o *cels*, con el fin de calcar en un mismo papel todas las imágenes que se veían en la pantalla. Y fueron un éxito. Tanto, que se siguen usando.

McCay también creó un mediometraje de veinte minutos: *The Sinking of Lusitania* (1918), que narraba la historia verídica de la agresión de un submarino alemán a un trasatlántico británico en 1915, y que causó la muerte de todos sus pasajeros. Con esto también otorgó a los dibujos animados un marco documental.

⁸⁷ *Ibidem*, p. 20.

⁸⁸ *Ibidem*.

⁸⁹ Enciclopedia Microsoft Encarta 99.

2. El papel cobró movimiento

Y así, poco a poco el papel, o las *cells*, fueron cobrando movimiento, y aquí comienza otra no menos interesante historia.

a. 1914 a 1928: el silencio

Antes de comenzar este apartado, es preciso señalar que, lamentablemente (para ustedes porque para mí no, en realidad aquel capítulo de Tomy y Daly donde salían en blanco y negro y sin sonido, me pareció un poco, poquito, interesante pero hasta ahí) mucho del material realizado durante la época de los dibujos animados sin sonido se ha perdido. Varios historiadores del cine calculan que de los miles de cortos animados que vieron la luz entre 1913 y 1928, sólo quedan unos 200, muchos de los cuales pertenecen a coleccionistas privados (como suele suceder) y archivos, y raramente se proyectan en público. Esto, aunado al hecho de que en esos años los estudios de animación cerraban, emergían y desaparecían repentinamente.

Además, en la prensa de la época no hay registro de reseñas sobre los cortos animados. Tal y como ocurre actualmente, pues al periodismo poco le ha interesado el terreno de la animación... en fin Lisa... así es el periodismo, sensacionalista, inconsciente y... ¡Papá estoy hablando yo, y esta tesis es de Periodismo!... ¡Ooh, perdón!... Por eso decía yo, el periodismo es muy bueno, y divertido, sobre todo los monitos... y... ¡ayúdame cerebro!... yo no sé nada, a mí no me metas.

En fin, continuemos con la historia: en 1913, el caricaturista Raoul Barré logró abrir el primer estudio profesional de dibujos animados, el cual llevaba su nombre. Lo curioso es que, por aquellos días, no se acostumbraba que quienes realizaban los cortos incluyeran los créditos. Cuando mucho se colocaban los nombres de los productores, pero se desconoce quiénes fueron los verdaderos creadores de varios filmes. Qué lastima.

Al principio, la industria de la animación encontró su principal centro de operaciones en Nueva York, comenzando a proliferar los estudios, y varios personajes de tiras cómicas y comics populares saltaron a la pantalla de 1913 a 1915: *Mutt y Jeff*, *Hans y Fritz* y *Happy Hooligan*, entre otros. En esta época, los dibujos animados perdieron algo del nivel artístico que había alcanzado Winsor McCay, ya que comenzaron a contarse historias menos elaboradas, a pesar de que día a día se descubrían nuevas formas y técnicas para mejorar la animación.

Fue también durante esta etapa cuando el dibujo animado empezó a tener usos distintos al del mero entretenimiento. El animador John Randolph Bray realizó en 1916, dos años después de haber comenzado la Primera Guerra Mundial, varios trabajos para la milicia. A través de dibujos mostraba a los soldados las tácticas militares. Aquí los personajes animados dejaron a un lado su loco mundo de entretenimiento y lamentablemente se transformaron en una arma para adoctrinar o enseñar a los soldados

los métodos más importantes para matar al supuesto enemigo, previamente establecido por los gobernantes. Afortunadamente nosotros sólo somos dibujos y tenemos nuestros propios parámetros, y aunque a veces hacemos cosas locas, nunca haremos esas acciones ilógicas que siempre hacen los seres humanos.

Continuemos. En 1920, Bray logró realizar el primer corto animado en color, *The Debut of Thomas Cat*, que estaba filmado con técnicas muy costosas y que además no tuvo mucha importancia ni atracción para el público. Por cierto, el costo promedio de un corto, en estos años, oscilaba entre 1,000 y 1,500 dólares, toda una fortuna entonces.

Durante esta época los cortos animados se hacían sin guiones o *story board*, ya que las historias eran muy simples, y constaban sólo de una serie de *gags* e ideas que en su momento se les ocurrían a los animadores. En parte ésta fue la causa de que los personajes de comics que saltaban al cine no triunfaran: perdían mucho su personalidad y estilo; los movimientos eran muy mecánicos, pues las poses de los "actores" se calcaban de los comics. Y a propósito de los personajes, en ese tiempo casi todos eran animales, pero en 1916, Paul Terry lanzó a la fama a Farmer Al Falfa, un anciano granjero, el primer personaje humano de dibujo animado.

A principios de los años 20, el joven Walter Lantz realizó una serie de dibujos animados que se incorporaban a la imagen real. En *The Gigant Killer* (1924) el gigante sale del cuento y llega hasta la habitación de Lantz y ambos comienzan a luchar. Un año después aparece *Dinky Doodles and Red Riding Hood*, donde Walter Lantz combate, a espada, con el malvado lobo del cuento.

Un personaje importante de la época fue el payaso Ko-Ko, de los hermanos Max y Dare Fleischer, quienes habían inventado en 1925 una técnica llamada *Rotoscopio*, que mejoraba la animación cuadro por cuadro y, por ende, los movimientos. También lograron combinar la animación con la acción real, gracias a otro invento bautizado como *Rotógrafo*. Los Fleischer también hicieron cortos sobre la teoría de la relatividad de Einstein, y la teoría evolutiva de Darwin y fueron además los primeros en tener patrocinadores comerciales: dos cortos de Ko-Ko fueron pagados por AT&T y Western Electric.

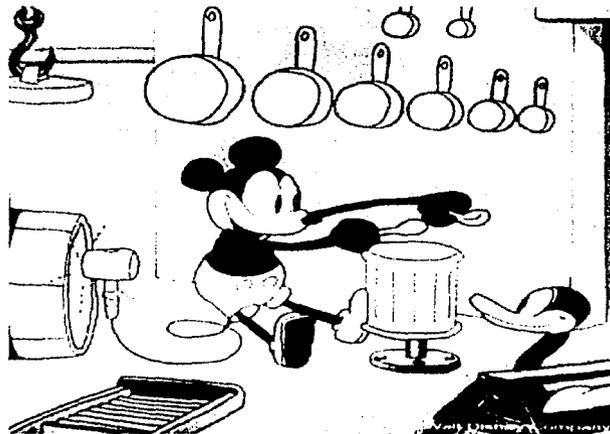
Sin embargo, el personaje más famoso de esta época fue el Gato Félix, a quien algunos han llamado "el Chaplin de la animación". De hecho, todavía hoy, se dice que tres cuartas partes de la población mundial lo reconocen o lo han visto. Pero, ¿cuál es su verdadera historia?

Otto Messmer, su creador, trabajaba para el estudio de Pat Sullivan, que entre otras cosas, realizaba versiones animadas de Charles Chaplin. Messmer estudió todos los movimientos del gran Charlot y quizá fue ahí donde se inspiró para crear a Félix, quien debutó en 1919, todavía sin nombre, en el corto *Feline Follies* (influido por *Krazy Kat* [1916], de Leon Searle y Frank Moser, que fue el primer comic con animales que hablaban). Félix tenía los movimientos más sofisticados para la animación de esos tiempos, pues incluso contaba con expresiones faciales. Para 1926, ya había muñecos y juguetes con la figura del gato, lo que lo convirtió en el primer personaje animado en generar mercadotecnia. Lo malo de esta historia es que Pat Sullivan registró el personaje a su nombre, por lo que muchos aún creen que él es su creador, dejando de lado a

Messmer, quien por cierto, fue un innovador de los efectos especiales para el cine animado.

En 1922, entró en escena el ahora famoso Walt Disney, quien dos años después ya tenía su propio estudio, y junto con su hermano Roy, produjo el filme *Alice Rattled by Rats* en 1925. Este corto fue toda una innovación ya que en él por primera vez aparecía un ser humano (una niña llamada Margie Gray) dentro de un dibujo animado. Esta técnica era contraria a lo que se acostumbraba en esos años: que los dibujos aparecieran dentro de películas de acción real. Ahora, el filme era todo en animación: escenarios, personajes...etc., y en él se incrustaba a la pequeña Margie para que conviviera con los dibujos animados.

Para 1927, Disney presentó su primer personaje propio: el conejo Oswald, que debutó en el corto *Poor Papa*. Sin embargo, en 1928 pasó algo que cambiaría la historia de la animación: Disney perdió los derechos del personaje, que pasó a ser propiedad de los estudios Universal. Disney tuvo entonces que crear otro, y con ayuda de Ube Iwerks, surgió nada menos que Mickey Mouse, el ratón más famoso del mundo (aunque originalmente se llamaba Mortimer). El 18 de noviembre de 1928 se estrenó el corto *Steamboat Willie*, con Mickey como protagonista. El filme fue todo un éxito, ya que fue el primero en triunfar de forma masiva gracias a que tenía sonido (aunque no fue el primero como muchos creen: desde 1924 los europeos habían experimentado con el sonido).



b. 1928 a 1941: Disney llegó

Los años de 1928 a 1941 son comúnmente conocidos como *La Era Dorada de la Animación*, ya que durante este tiempo esta nueva forma de hacer arte tuvo un crecimiento y transformación sin paralelo en la historia. Gran parte de ello se debe a Walt Disney y su estudio, quienes descubrieron, inventaron y perfeccionaron muchas de las técnicas que se siguen usando en los dibujos animados actuales.

A principios de los 30, Disney estrenó sus *Sinfonías Tontas*, que eran algo así como video-clips animados; la más famosa de ellas fue *La Danza de los Esqueletos*. Sin embargo, era Mickey Mouse quien sostenía los altos costos de producción del estudio (en promedio 50,000 dólares por corto). En 1931, el ratón había logrado desbancar al Gato Félix del primer lugar de popularidad, y ya tenía su propio Club de Fans, del que eran miembros, entre otros adultos, Franklin D. Roosevelt, Benito Mussolini y hasta la Reina de Inglaterra (imagínense a estos importantes personajes con orejas de ratón). Esta fama fue cobrando popularidad, pues desde 1930 se realizó una tira cómica sobre él (así podía estar más cerca de sus fans), y se comenzaron a vender productos como pelotas y muñecos, inspirados en su figura.

Pronto, otros personajes hicieron su aparición en el universo Disney: el perro Pluto, en el corto *The Chain Gang* (1930); Goofy (originalmente llamado Dippy Dawg, y que en español se llamó Tribilín, aunque nadie sabe qué significa esta palabra), en el filme *Mickey's Revue* (1932); y el Pato Donald, que debutó en el corto *The Wise Little Hen* (1934). En 1935, Disney produjo la primera animación en Technicolor: *Flowers and Trees*, que además fue el primer corto animado que ganó un Oscar de la Academia.

Por si fuera poco, los estudios Disney fueron los pioneros en convertir a la animación en una industria monopólica. Durante los años de la depresión económica en Estados Unidos, Disney era de los pocos que podía garantizar la permanencia de su negocio y el empleo seguro para varios artistas animadores. Y la fama de los estudios llegó a ser tal, que personalidades como Charles Chaplin, Frank Lloyd Wright y H. G. Wells eran visitantes frecuentes.

En 1933, se produjo el corto *Three Little Pigs*, la más famosa de las *Sinfonías Tontas*, y la más importante también, ya que, por primera vez, los personajes de animación eran distinguibles en su personalidad por la ropa y atuendo que usaban: los tres cochinitos eran físicamente idénticos, pero su apariencia y acciones los diferenciaban claramente. Además fue la primera animación que contó con un *story board*. Muchos consideran este corto como el más visto de la historia.

La importancia de contar con un *story board* es que permitió dar un orden a la animación, y de esta forma facilitar el trabajo de edición y filmación del dibujo animado. Imagínense si nosotros no contáramos con un *story board*: creo que además de hacer lo que se nos diera la gana, algo que le encantaría a Papá y a Bart, volveríamos locos a Matt Groening y a todos los demás. ¿No lo creen?

Y ya que estamos hablando de estas *Sinfonías Tontas*, es preciso decirles que cada una de ellas contenía algún nuevo efecto o técnica. Así, los artistas descubrieron que los movimientos animados deberían sujetarse a la fuerza de gravedad, lo que permitió crear personajes con "peso" y "masa" más convenientes. Es decir: si un personaje caminaba por la cuerda floja, automáticamente ésta tenía que oponer resistencia al peso o comenzar a balancearse; o cuando la tierra se hundía bajo los pasos del Gigante, en *Brave Little Tailor*, daban al espectador la sensación de mayor peso que el resto de los personajes. A partir de este momento los dibujos animados ya no fueron tan planos como los anteriores, ya que sus movimientos eran más reales. También estudiaron los movimientos humanos y de animales, con el fin de otorgarle más realismo a los personajes que creaban. Otros elementos que los animadores de Disney

dieron a los dibujos animados fueron: la acción secundaria (un movimiento que es consecuencia lógica de otro); anticipación (una acción que permite saber a la audiencia que el personaje va a hacer algo específico); dirección de escena (enfocar la atención de la audiencia en un punto de vista determinado); sincronización (crear un ritmo en los movimientos para hacerlos convenientes) y caracterización (crear, a través de pasos y movimientos, una personalidad individual para cada personaje, es decir, ponerlos a "actuar" el guión).

Para 1935, Walt Disney comenzó a darle forma a uno de sus mayores proyectos: la realización de un largometraje animado. Para ello contrató 300 nuevos artistas expertos en animación, literatura, música y actuación. Este largometraje fue *Blanca Nieves y los siete enanos*. En él se utilizó un nuevo invento llamado *Cámara Multiplano*, que filmaba la animación, precisamente, en varios planos, lo que creaba el efecto de dimensión. Aquí, los personajes se movían sobre un escenario dibujado y filmado por separado, el cual daba una sensación de profundidad a la imagen.

En cuanto al argumento, los estudios Disney retomaron un viejo relato de los Hermanos Grimm (cómo me hubiera gustado que mi generación hubiese crecido con ellos, quizá así la televisión no nos importaría tanto), adaptándolo a las ideas de Disney. Así, por ejemplo, a cada uno de los siete enanos se le dio una personalidad definida. Además la heroína era inocente, joven y hermosa, mientras la villana perversa y envidiosa, y el príncipe apuesto y noble. Todo ello, y los infaltables números musicales, sentaron las bases para la animación en largometraje.

El estreno de *Blanca Nieves y los siete enanos* se llevó a cabo el 21 de diciembre de 1937, bajo un contrato con la RKO. En la primera semana de su estreno recaudó 8 millones de dólares, una suma enorme para la época. Y los personajes fueron objeto de una gran campaña publicitaria sólo comparable a la realizada con Mickey. Dos años más tarde, Disney recibió un premio especial de la Academia: un Oscar de tamaño normal con otros siete Oscars pequeños.

Sin embargo, *Blanca Nieves* no fue, como muchos de ustedes creen, el primer largometraje de animación. Tal honor corresponde a la película argentina *El Apóstol*, realizada en 1917 y dirigida por Quinino Cristiani. Y por si fuera poco, en el mismo año hubo otro en Alemania, dirigido por Lotte Reiniger, titulado *The Adventures of Prince Achmed*. Así que se le adelantaron a Disney, pero *Blanca Nieves* fue su primer éxito comercial en largometraje, además de ser el primer filme animado producido por un estudio y el primero realizado en mi tierra natal, Estados Unidos, y el primero filmado en Technicolor. Todo esto contribuyó a que la cinta fuera una enorme influencia para casi todos los filmes de animación.

Después del éxito de *Blanca Nieves y los siete enanos*, Disney adquirió un terreno en Burbank, donde construyó un estudio grande y moderno que le costó casi cuatro millones de dólares. De inmediato los animadores continuaron con los siguientes éxitos de los estudios: *Pinocho* (23 de febrero de 1940) y *Fantasia* (13 de noviembre de 1940). Y a pesar de que éstas fueron dos claras muestras del avance de la animación, lamentablemente no alcanzaron el éxito de la niña de piel blanca, labios rojos y cabello negro y de sus siete amigos. Esto se debió en parte a su contenido, pero en especial a un hecho histórico muy significativo: la Segunda Guerra Mundial.

Los productos y películas realizados por Disney fueron prohibidos en Alemania, Italia (fascistas ellos desde luego) y sus países conquistados: Austria, Polonia, y Checoslovaquia. Además, Francia e Inglaterra estaban en crisis y no había quien distribuyera los filmes americanos en esos países.

Aquí hay otro elemento que ayudó al éxito de Disney en América: mientras Europa era devastada por la guerra, del otro lado del Atlántico necesitaban en qué refugiarse, y algo de ello encontraron en el entretenimiento que el cine, en especial el de Disney, les ofrecía. Mientras en Europa no había tiempo de pensar o preocuparse por la animación, ya que la guerra dificultaba la vida, en América todo era diferente: no había guerra, no había hambre (bueno, eso quiero pensar), ni destrucción.

En cuanto a los filmes en sí, *Pinocho* es una adaptación de un cuento italiano del mismo nombre, obra del escritor Carlo Lorenzini (cuyo seudónimo era Carlo Collodi); *Fantasia* es quizá la mejor película de Disney: en ella se ofrece una serie de piezas de música clásica, dirigidas por Leopold Stokowski y animadas de manera soberbia. Esta película fue un reto para los animadores, quienes tuvieron que recurrir a muchas técnicas para lograr el efecto que deseaban. Como ejemplo tenemos el segmento *La danza de las horas*, donde se consiguió que tres bailarines rusos hicieran la danza ante ellos, para poder copiar sus movimientos. Así, Irina Baronova fue la modelo para el avestruz; Tatiana Riabouchinska se convirtió en la hipopótama, y David Lichine en el cocodrilo.

Además, para esta realización se creó un nuevo equipo de sonido, llamado *Fantasound*, un precursor del estéreo. Lo malo fue que para proyectarla cada sala debía comprar el equipo, el cual tenía un costo de 85,000 dólares, lo que ocasionó que el filme fuera un fracaso en taquilla; por lo mismo, el plan original de Disney, que era estrenar varias secuelas de la película con nuevas piezas cada tres años, se canceló. Aunque en el año 2000 hubo una segunda versión de *Fantasia*, que por cierto fue maravillosa; bueno, Tomy y Daly son mis preferidos, pero en ocasiones me gusta ver otras cosas.

La era dorada de los estudios Disney terminó en 1941, con una huelga de animadores, quienes sostenían que eran artistas y no trabajadores explotados. ¡Y vaya si lo eran! ¿Se imaginan elaborar todos esos personajes y escenarios? No creo que sea nada fácil. Pero dejémonos de tantas palabras, el caso es que los animadores se unieron para luchar por mejores condiciones de trabajo. Incluso se organizaron varios sindicatos de artistas y otros trabajadores de la industria del cine, con el fin de apoyar a los animadores de Disney.

Pero Disney estaba profundamente convencido de que la huelga se inspiraba en el comunismo, así que poco tiempo después se hizo miembro del entonces famoso HUAC (*House Committee on Un-American Activities*, o Comité de denuncia de actividades anti-estadounidenses) para denunciar a artistas con simpatías socialistas; creo que al final de cuentas Disney también tenía lo suyo. Al menos dos animadores del estudio fueron despedidos y acusados con el gobierno de comunistas.

La huelga originó el surgimiento de estudios pequeños, fundados por quienes salieron de los estudios Disney. Sin embargo, lo más importante es que se puso fin a una era de innovaciones en la animación que difícilmente se repetirá en la historia.

c. 1929 a 1941: otros estudios

Otros estudios, mucho más modestos, inspirados por el éxito y el desarrollo de Disney, comenzaron a realizar sus propios avances en el terreno de la animación. Chuck Jones señalaba: "No sabíamos a dónde íbamos, pero estábamos seguros de que hacíamos algo que nunca se había hecho antes; esto era válido tanto para Disney como para nosotros".⁹⁰

Quizá el mayor competidor de Disney eran los estudios Fleischer. Desde los años veinte realizaban sus famosas series de cortos *Car-tunes* y *Screen Songs*. En 1930 dieron a conocer un nuevo personaje: el perro Bimbo, que debutó en el corto *Hot Dog*. Sin embargo, su personaje más famoso fue sin duda la inconfundible Betty Boop (ver foto), una singular chica que cantaba y vestía un corto y sensual vestido negro. Betty apareció por primera vez en el corto *Dizzie Dishes* de 1930, aunque se veía un tanto grotesca y sin mucha personalidad. Este coqueto personaje fue el primer dibujo verdaderamente femenino. Sus movimientos, voz y personalidad eran muy parecidos a los de una mujer real, lo que le ganó cientos de admiradores.



Fleischer tenían una nueva estrella que había surgido de los comics: Popeye el marino, creado por Elzie Segar.

Curiosamente, Popeye debutó en la pantalla al lado de Betty Boop, en el corto *Popeye the Sailor* (1933), y fue tanto su éxito que pronto tuvo su propia serie de filmes. Aunque prácticamente todos sus cortos giraban en torno a tres personajes y una sola trama: el malvado Bluto (en los comics se llamaba Brutus) raptaba a Oliva Olivo, y entonces Popeye tomaba espinacas, adquiría una sorprendente fuerza y salvaba a Oliva. Las variaciones que los animadores encontraron a este único tema fueron infinitas (a veces el héroe y la heroína eran cazadores de tesoros; otras, recios deportistas en grandes competencias; en otras, investigadores privados... etcétera) y en ello estribó el éxito de la serie.

⁹⁰ Solomon, *op. cit.*, p. 73.

A mediados de los años 30, algunas encuestas mostraban que Popeye era ya más popular que Mickey Mouse, lo que animó a los Fleischer a realizar tres cortos a color de los personajes, adaptando historias conocidas: *Popeye the Sailor Meets Sinbad the Sailor* (1936), *Popeye Meets Ali Baba and his Forty Thieves* (1937) y *Aladdin and his Wonderful Lamp* (1939).

Pero el éxito de los estudios comenzó a decaer, ya que insistían en copiar a Disney. Así, las historias de Popeye, Betty, Ko-ko y otros personajes fueron haciéndose más azucaradas y menos ácidas, como originalmente lo eran. El colmo fue cuando le inventaron a Popeye cuatro "sobrinitos", que eran una clara copia de los sobrinos del Pato Donald; los personajes en cuestión se llamaban Peepeye, Pipeye, Poopeye y Pupeye (más originales no podían haber sido). Así que los Fleischer abandonaron su estilo original para intentar ser como Disney... y fracasaron. Después del éxito de *Blanca Nieves y los siete enanos*, la Paramount presionó a los Fleischer para que hicieran un largometraje. Lo que pudieron realizar en poco tiempo y casi sin dinero fue *Los viajes de Gulliver* (1939), película fallida por la debilidad en la historia y los dibujos, que no poseían una caracterización tan exacta como los que hacía Disney.

Después del fracaso de esta película, los estudios Fleischer volvieron a los cortos. Realizaron una serie llamada *The Stone Age Cartoons* (1940), con personajes prehistóricos, que muchos han calificado como precursores de *Los Picapietra*. También intentaron una serie basada en el poema *El cuervo*, de Edgar Allan Poe, la cual tampoco funcionó.

Fue hasta 1941 cuando este estudio se recuperó, pues llevaron a la pantalla al famoso héroe que había aparecido en 1938 en comics: Superman. Incluso las frases con las que abría cada corto siguen siendo aún famosas y muy recordadas: "¡Miren, en el cielo! ¡Es un ave! ¡Es un avión! ¡Es Superman!". Este mismo año estrenaron su segundo largometraje: *Mr. Bug Goes to Town*, primero en el que los protagonistas eran puros insectos, aunque más tarde, mucho más tarde, vendrían *Hormiguitas y Bichos*. El rotundo fracaso de este segundo largometraje hizo que la Paramount se deshiciera de los hermanos Fleischer, y además se quedara con los derechos de Popeye y Superman, y contratara a otros animadores para hacerlos. Ese fue el fin de la carrera de Max y Dave Fleischer, aunque sus contribuciones a la historia de la animación fueron muy importantes.

Por otra parte, la Universal, que se había quedado con los derechos de Oswald, el conejo, contrató a principios de los 30 a un animador llamado Walter Lantz para que se hiciera cargo del personaje. Lantz le dio una nueva personalidad al conejo y, en ocasiones, lo convirtió en una arma de propaganda pro-gobiernista, ya que en el corto *Confidence* (1939), Oswald (que apareció por última vez en 1943) conoce personalmente a Franklin D. Roosevelt, siendo así el primer dibujo animado donde aparece un político, quien le daba al conejo una medicina mágica para salir de la depresión económica en la cual había caído el país. Ojalá los problemas se resolvieran con una simple fórmula mágica, si así fuera, el mundo sería diferente, pero en fin, esto sólo sucede en el mundo de la animación. Ni modo, mejor continuemos.

En 1935, Walter Lantz abrió su propio estudio, aunque sus cortos seguirían siendo distribuidos por la Universal. Cuatro años más tarde, Lantz creó un nuevo personaje que fue un éxito inmediato: Andy Panda, quien debutó en el corto *Life Begins for Andy Panda*. Aunque originalmente era un panda bebé, en 1942 fue rediseñado para convertirse en un adulto.

Sin embargo, en un corto de Andy Panda, *Knock Knock* (1940), debutó la verdadera estrella de Walter Lantz: Woody Woodpecker, a quien en español se bautizó como El pájaro loco o Loquillo. El animador declaró alguna vez que Woody estaba basado en un pájaro carpintero real que no había dejado dormir a su esposa y a él durante su luna de miel en California. Pero la historia era falsa, ya que Lantz se casó hasta 1941. No importa. Lo realmente importante era que "Woody representaba un nuevo tipo de personaje en los dibujos animados: un agresor que molestaba a otras criaturas no porque lo provocaran, sino porque lo disfrutaba".⁹¹

Este tipo de animación, descarada, agresiva y en ocasiones muy violenta, se puso de moda en los años cuarenta, no sólo con Woody Woodpecker, sino también con los cortos de Bugs Bunny y los otros personajes de la Warner Brothers. Los dibujos tan sólo respondían al clima de nerviosismo que imperaba en el mundo occidental debido a la Segunda Guerra Mundial.

Y esa forma tan especial de ser de Woody, tan loca y desenfadada, no fue lo único que le hizo ganar éxito, pues su extraña combinación de colores brillantes (azul, rojo, blanco y amarillo), su característica voz y esa inolvidable risa, que inicialmente hacía Mel Blanc y posteriormente Gracie Lantz, esposa de Walter, lo convirtieron en el favorito de muchos. ¿Quién no recuerda esa estrepitosa risa cuando se salía con la suya al realizar sus incontables bromas?

Es importante señalar que en los estudios de Lantz trabajaba la, hasta entonces, única mujer en la industria de la animación: LaVerne Harding, quien curiosamente realizaba los dibujos más agresivos. Walter diría en alguna ocasión: "Muchos productores no creían que una mujer pudiera dibujar las exageraciones necesarias para la acción, y que ellas sólo podían dibujar pájaros, abejas y flores cursis. Por supuesto, estaban equivocados".⁹² Afortunadamente el papel de las mujeres siempre ha estado presente en el desarrollo de la humanidad, y aunque muchos de Springfield aún no toman en cuenta el importante y determinante papel de la mujer dentro de esta sociedad capitalista, sé que pronto sus ojos se abrirán para darse cuenta de la cruda realidad: la mujer es el eje central del desarrollo de la humanidad. Así que... ¡Ya basta de esa tonta visión donde fungimos como mera mercancía, como instrumento para elevar el consumismo, por algo luché contra Stacy Malibu, contra ser una simple ama de casa, contra pensar y actuar como lo hacen todos los demás, contra...! ¡Lo siento! ¡Ji ji ji... lo siento mucho, por un momento olvidé en dónde estaba! ¡Bueno, a veces suele suceder!

En fin, en esa época hubo también estudios mucho más modestos. Uno de ellos era el de Van Buren, que en 1932 creó a los Tom y Jerry originales. Éstos no eran un gato y un ratón, sino un dúo de vagos, uno alto y otro chaparro. Sus cortos eran poco

⁹¹ *Ibidem*, p. 90.

⁹² *Ibidem*, p. 91.

comprensibles para la audiencia de esos años, ya que incluían peleas y escenas en excusados, algo muy común en cualquier círculo social. Pero fracasaron.

Otros dos estudios que retaron el liderazgo de Disney fueron los de Warner Brothers y MGM, fundados, irónicamente, por dos extrabajadores de Disney: Hugh Harman y Rudy Ising. En 1930, la Warner estrenó su primera "Canción Lunática" (*Looney Tunes*): *Sinkin in the Bathtub*, protagonizada por un extraño niño, bueno en realidad nadie sabía lo que era, llamado Bosko. Ante el éxito de este primer corto, la Warner decidió financiar otra serie, llamada *Merrie Melodies* ("Melodías Felices"). Los nombres de ambas series de cortos, además de parodiar las Sinfonías Tontas de Disney, respondían al hecho de que, debido a que la Warner tenía tres compañías editoras de música, era obligatorio que cada corto llevara como título el nombre de una canción propiedad de la compañía. La primera *Merrie Melody* fue *Lady, play your Mandolin* de 1931, con otro personaje raro llamado Foxy, muy parecido a Mickey Mouse.

En 1933, Harman e Ising abandonaron Warner para irse a la MGM. En Warner, quedaron a cargo Leon Schlesinger como productor y Friz Freleng como animador. Dos años más tarde Freleng presentó el primer personaje exitoso de la Warner, un gracioso puerquito llamado Porky Pig, quien debutó en el corto *I haven't got a hat*, que era a color (a las *Looney Tunes* les pusieron color hasta 1941). Uno de los éxitos de los dibujos animados de la Warner fue la música que los acompañaba, adaptada y dirigida por Carl Stalling, quien llegó a la compañía en 1936.

Además, estos estudios fueron innovadores en el manejo de la cámara. En los años 30, casi todos los dibujos animados se movían delante de una cámara fija, pero el director Frank Tashlin comenzó a experimentar movimientos de cámara en *Porky's Romance* (1937). Por si fuera poco, los personajes de la Warner fueron los primeros en dirigirse directamente a la cámara, ya sea por medio de sus palabras o de sus acciones, es decir, eran conscientes de que estaban dentro de un corto animado.

Así nació el segundo personaje famoso de estos estudios, quien debutó en *Porky's Duck Hunt* (1937) y fue nombrado Daffy Duck, en español conocido como El Pato Lucas, quien como Woody Woodpecker, era un personaje agresivo y nervioso. Bueno, al menos le hacía honor a su nombre, ya que todo lo que hacía estaba dentro de la locura. Además, resultaba ser un personaje muy ágil, siempre se le veía de un lado a otro, causando problemas a los demás y disfrutando sus travesuras. Con el tiempo su fisonomía fue cambiando hasta quedar totalmente definida, y pasó de ser un pequeño patito que un padre regaló a su hija a un devorador de comida, bromista y muchas veces abusivo.

El mismo año en que nació El Pato Lucas, llegó a la compañía el talentoso Mel Blanc, quien prestó su voz para un toro borracho en *Picador Porky*. Más adelante, Blanc haría las voces de prácticamente todos los personajes de la Warner, contribuyendo así a darles una personalidad más definida. Pero sería en 1940 cuando surgió el personaje más famoso de la compañía: Bugs Bunny, el conejo Bugs, creado en conjunto por Tex Avery, Bob Clampett, Friz Freleng, Chuck Jones y otros animadores, y con la voz, desde luego de: Mel Blanc.

Fue en el corto *A Wild Hare* (1940) donde debutaron juntos Bugs Bunny y Elmer Fudd (Elmer Gruñón) y desde entonces Bugs estrenó su frase: "¿Qué hay de nuevo, viejo?" (*Eh, what's up, doc?*). Mientras esto sucedía, los animadores Hugh Harman y Rudy Ising, iniciadores de las *Looney Tunes* y las *Merrie Melodies*, firmaban contrato con la MGM. Harman comenzó haciendo cortos sobre ranas que tenían un "curioso" parecido con artistas negros de la época, como Louis Armstrong. Además, el personaje Bosko fue rediseñado y, ahora sí, se le dio la forma de un niño negro.

En 1940, los estudios MGM dieron oportunidad a dos jóvenes animadores, Bill Hanna y Joe Barbera, de hacer un corto. Ambos realizaron *Puss Gets the Boot*, en el que presentaron a dos nuevos personajes que se unían al mundo de la animación: el gato Jasper y un ratón sin nombre. Más tarde éstos se convirtieron en los famosos Tom y Jerry. Este sería el inicio de otro de los temas favoritos de los dibujos animados: las persecuciones y la rivalidad entre dos personajes, especialmente entre un gato y un ratón. Tom siempre perseguía a Jerry, no importando cuál fuese el motivo, sin lograr nunca atraparlo. Quizá Tomy y Daly están en la misma situación, aunque claro, Jerry nunca ató la lengua de Tom a una nave espacial para que después la luna cayera sobre su casa y lo aplastara. De todas formas, así son divertidos, aunque a Mamá no le gusten... en fin, el corto recibió una nominación al Oscar y los cortos de Tom y Jerry continuaron haciéndose en los siguientes quince años.

d. 1941 a 1945: la animación también entra a la guerra

Lamentablemente, los dibujos animados no siempre han servido para entretener al público, pues durante la Segunda Guerra Mundial se decidió emplearlos para ilustrar algunos aspectos de la batalla. En realidad no sé qué es más deprimente, si el hecho de que se nos utilizaran para esos menesteres o que los japoneses hagan de las suyas con su *animé*, lleno de violencia, de choques entre los grupos y donde sólo se puede vencer por medio de la fuerza. De verdad no es tan reconfortante ser un dibujo animado y cargar con estos puntos negros. Pero en fin, nosotros no regimos el mundo, ni siquiera el nuestro, menos el real.

Cuando Estados Unidos entró a la Segunda guerra Mundial, la industria filmica también lo hizo. Así, en 1942 se organizó la 18th Air Force Base Unit,⁹³ una unidad del ejército norteamericano creada para documentar la guerra en el cine. Varios de los animadores se enlistaron y el Mayor Rudy Ising fue nombrado como el encargado de la animación.

Durante los años de guerra, la división de animación produjo más filmes que cualquier estudio de Hollywood, y en ella trabajaron talentosos animadores de Disney, la Warner, los estudios Fleischer y la MGM. Uno de los primeros cortos realizados por la FMPU, y quizá el más conocido, es *Position Firing*, que explicaba a los soldados cómo atacar aviones enemigos. En este corto debutó un personaje llamado Trigger Joe, quien por supuesto era un soldado norteamericano, pues había que enaltecer la patria. El filme y el personaje pronto se hicieron populares entre los soldados.

⁹³ También conocida como First Motion Picture Unit, o FMPU.

El siguiente corto de la FMPU fue *How to Fly a Lazy Eight* (que en español sería algo así como "Cómo volar un ocho flojo"). En él se enseñaba a los miembros de la Fuerza Aérea a realizar una maniobra llamada "Figura de ocho". Gracias a los animadores se descubrió que los aviones debían hacer esta maniobra a baja velocidad, pues de lo contrario perdían el control de la nave. Claro que todo esto se explicaba detalladamente en el corto. En el filme participó la mismísima Mae West, quien era una actriz muy famosa en esa época. Mae hizo la voz para el personaje central del corto, una mujer muy parecida a ella que explicaba cómo realizar el vuelo y cantaba la canción *I like a Man what Take his Time* ("Me encantan los hombres que se toman su tiempo"). Pero el narrador más frecuente de los cortos animados bélicos era otro actor que también participaba en la guerra: Ronald Reagan.

Después del ataque japonés a Pearl Harbor (7 de diciembre de 1941), el cual hizo que los estadounidenses se sintieran heridos en su orgullo y se colocaran en un plano de eterna víctima (en las películas sobre el hecho, claro, que ellos hacen, siempre son las víctimas y los héroes), el ejército norteamericano comenzó a fraguar un plan ultrasecreto del que los animadores fueron parte fundamental: bombardear Japón.

Joe Smith, uno de los animadores involucrados en el proyecto, explicaría después: "Un coronel que había vivido en Japón antes de Pearl Harbor, visitó las librerías y compró cada mapa de Japón que pudo encontrar. Esos mapas eran absolutamente increíbles: mostraban cada casa, cada árbol, cada vía del tren, cada edificio. La Fuerza aérea los tradujo y los convirtió en mapas gigantes, de los cuales nosotros hicimos unos *sets* tremendos".⁹⁴

Los *sets* eran tridimensionales y altamente detallados. Una vez contruidos y ensamblados, fueron filmados por una cámara que "volaba" sobre ellos haciendo tomas diversas y deteniéndose en blancos estratégicos. Estos filmes fueron vistos por los pilotos norteamericanos como parte fundamental del entrenamiento para su misión de bombardear a Japón. Y vaya si lo lograron. Pero todo el trabajo realizado por los artistas de la FMPU fue quemado al finalizar la guerra. Sin embargo, hubo otros frentes de ataque de la animación estadounidense.

Los estudios Disney también tomaron parte en el conflicto. Tan sólo unas horas después del ataque japonés a Pearl Harbor, Walt Disney recibió una llamada telefónica que le informaba que el ejército tomaría control de su estudio. Así, durante los siguientes ocho meses, el estudio de sonido, los estacionamientos y otras áreas fueron utilizadas para el acuartelamiento de soldados y para almacenar municiones por si Estados Unidos recibía otro ataque sorpresa.

Disney también comenzó a realizar cortos sobre entrenamiento bélico y propaganda ideológica, para lo que se permitió reciclar algunos de sus personajes viejos. De esta forma, los Tres Cochinitos regresaron a la pantalla con *The Thrifty Pig*, donde el lobo aparecía con un emblema nazi; los enanos de Blanca Nieves cambiaban sus joyas por vales de guerra en *The Seven Wise Dwarfs*, y el Pato Donald se enlistó en el ejército en el corto *Donald's Decision*. Todo esto en 1941.

⁹⁴ Solomon, *op. cit.*, p. 115.

Además de los cortos, los artistas de Disney se ocupaban en diseñar logotipos (ver foto) para más de 1,400 unidades bélicas y organizaciones civiles. Algunos llevaban a los personajes más famosos: Pluto, Dumbo, Mickey, Pepe Grillo, etcétera. Aunque el más solicitado, desde luego, era Donald (quizá por su carácter). Por cierto, casi todos estos trabajos se hicieron de manera gratuita.



Y por si fuera poco, el mismo Pato Donald fue usado para “invitar” a la gente a pagar impuestos. En 1942, el secretario del tesoro estadounidense, Henry Morgentau, ordenó a Walt Disney la realización de un corto que animara a los norteamericanos a pagar los nuevos impuestos para gastos de guerra.

Y fue así como se estrenó *The New Spirit*, en el que Donald se da cuenta de que pagar impuestos es tan heroico como ir a la guerra, además de ser muy fácil y rápido. La estrategia funcionó: encuestas de la época reportaron que 37% de los contribuyentes fueron menos reacios a pagar impuestos después de ver el filme.⁹⁵

e. Otra vez de 1941 a 1945: animación y propaganda

Mientras en Europa seguía librándose la Segunda Guerra Mundial, en los Estados Unidos se aprovechaba el hecho de que su territorio no fuese afectado por la guerra y seguían filmándose películas y animaciones, la mayoría con una gran carga ideológica y propaganda política, como el corto de Disney titulado *Der Fuehrer's Face* (que por cierto ganó un Oscar), donde el Pato Donald soñaba que era nazi, y al final del filme despierta exclamando: “¡Soy feliz por ser un ciudadano de los Estados Unidos de América!”.

Así, gran parte de la animación norteamericana, la más grande del mundo, empezó a ser usada como un eficaz medio de propaganda.

El siguiente largometraje de Disney fue *Dumbo*, en 1941; le siguió *Bambi* (1942), ambas historias melodramáticas con animales como protagonistas. En ese

⁹⁵ *Ibidem*, p. 120.

mismo año Walt Disney fue "invitado" por el gobierno de su país, a través de Nelson Rockefeller, Coordinador de Asuntos Internos, a realizar un viaje por Latinoamérica para capitalizar la fama y popularidad de sus personajes en esas tierras. ¿Dónde más podía hacerlo si Europa estaba en Guerra?

El resultado del viaje fue una película de media hora titulada *South of the Border with Disney* (1942) y otra formada por varios cortos, llamada *Saludos Amigos* (1943), que se estrenó en Sudamérica antes que en Estados Unidos, y que muestra, a la manera estadounidense, cómo era la vida de las personas en Argentina, Perú y Uruguay. Este grupo de cortos fue el preludio de un largometraje más imaginativo y mejor logrado, llamado *The Three Caballeros* ("Los Tres Caballeros"), estrenado en 1945. En el filme, Donald recibe un regalo de "sus amigos en Latinoamérica" que lo lleva a visitar Uruguay, Brasil y México. Esta cinta combina a la perfección la animación con la acción real. Sin embargo, presentó estereotipos que no fueron muy del agrado de todos: los brasileños son representados por un papagayo llamado José Carioca, que nació en *Saludos Amigos*, que sólo piensa en bailar samba, y los mexicanos por Pancho Pistolas, un gallo vestido de charro, muy parecido a Jorge Negrete, que no para de cantar.

Además de Disney, otros estudios utilizaron los dibujos animados como propaganda y trinchera ideológica durante la Segunda Guerra Mundial. Se estima, por ejemplo, que el 40% de los cortos producidos por Warner Brothers, hacía referencia al conflicto desde el punto de vista norteamericano.⁹⁶ Así, en *The Ducktators* (1942), se caricaturiza a Hitler, Mussolini e Hirohito; en *Dot Bugsenheimer Bunny* (1945) a Stalin, etcétera. Uno de los filmes más exitosos fue *Russian Rhapsody* (1944), en el que un grupo de pequeños Gremlins (que tenían el rostro de los animadores de la Warner) cantan "Somos los Gremlins del Kremlin".

Uno de los animadores más importantes de la Warner fue Tex Avery, quien por aquellos años aportó un elemento importante en los dibujos animados: el narrador *en off*, lo que permitió mayor creatividad a los guiones.

Además, los personajes de la Warner fueron los primeros en "interactuar" con sus animadores y productores. En *You Oughta Be in Pictures* (1940), Porky es engañado por Daffy para que deje a la Warner, así que le entrega su renuncia a Leon Schlesinger (dueño del estudio) para emprender una aventura en el mundo de la acción real, mientras Daffy se queda en la oficina de Schlesinger, tratando de convencerlo para que lo haga la estrella del estudio.

Otro animador de la Warner, Chuck Jones, presentó, en su corto *Odor-able-Kitty* (1945), un personaje que después se haría famoso: Pepe Lepew, el zorrillo francés, que siempre andaba de un lado a otro tratando de conquistar a una gatita. Otros "actores" de esta empresa hicieron su debut durante los años de guerra: Tweety (conocido como Piolín), un pequeño canarito que estaba lejos de ser una indefensa y dulce ave. Éste nació en 1942, dentro del corto *A Tale of Two Kitties* y fue creado por Bob Clampett, quien originalmente quería pintarlo de color rosa. Bob le otorgó al canarito la frase "Me pareció ver un lindo gatito" (*I taw I taw a putty tat!*), la cual resultó ser un éxito instantáneo.

⁹⁶ *Ibidem*, p. 131.

El gato Silvestre, eterno enemigo de Piolín, fue creado tres años más tarde por Friz Freleng, y presentado en el corto *Life with Feathers*. Piolín y Silvestre "actuaron" juntos hasta 1947, en el filme *Tweetie Pie*, que ganó el primer Oscar para la Warner (curioso: en este corto, Silvestre es llamado Thomas). Y aquí empezó la constante lucha entre Silvestre y Piolín, pues el primero siempre sufría uno y mil contratiempos al tratar de comerse al canario, mientras el segundo siempre salía bien librado pues la dulce abuelita estaba de su lado. Y en 1945, Freleng creó otros de los clásicos de la Warner: Yosemite Sam (Sam Bigotes), del cual algunos han dicho que era la caricatura del propio Friz.

Por otro lado, la Metro G. Meyer (MGM) también realizó varios cortos relativos a la guerra, como *The Blitz Wolf* (1942), en el que un lobo llamado Adolf Wolf trataba de comerse a tres cochinitos inocentes. El director de este filme fue Tex Avery, quien poco después creó a otro personaje célebre en el mundo de la animación: el perro Droopy (que en español se conoció como Motita), al que hizo debutar en el corto *Dumb-Hounded*. Éste era otro tipo de personaje, pues no importaba qué tan caótica o desenfadada fuera la acción a su alrededor, él siempre permanecía calmado e inamovible. Además, resultaba ser un perro desesperante para todos los otros personajes, debido a su tranquilidad y a lo gansoso de su voz.

En contraparte, Avery creó también a la ardilla Screwly Squirrel, que no tuvo tanto éxito debido a la violencia excesiva en sus cortos. También dio vida a una sensual mujer llamada Red Hot, que provocaba el deseo en un lobo que siempre la perseguía.

Sin embargo, los que conseguían mayor éxito en la MGM eran Bill Hanna y Joe Barbera con sus cortos de Tom y Jerry. De 1943 a 1946 ganaron cuatro Oscars consecutivos por *Yankee Doodle Mouse*, *Mouse Trouble*, *Quiet Please* y *The Last Concert*. Después volverían a ganar en 1948, 1951 y 1952 por *The Little Orphan*, *Two Mouseketeers* y *Johann Mouse*. En 1944, Hanna y Barbera trabajaron en un largometraje de acción real, *Anchors Aweigh*, en una secuencia donde el bailarín Gere Kelly libra un mano a mano con el ratón Jerry.

Por su parte, Walter Lantz incluía jazz para la banda sonora de sus *Car-tunes*. Pero sus personajes principales, El Pájaro loco y Andy Panda, también tenían que ver con la guerra, como en *Meatless Tuesday* (1943). En 1947, El Pájaro Loco fue rediseñado, dándole una apariencia más moderna, de la cual quizá todos se acuerden.

Otro estudio que llamaba la atención era el de Paul Terry, que en 1942 presentó a su máxima estrella: Mighty Mouse (el Super ratón), que hizo su debut en el corto *The Mouse of Tomorrow*. Este pequeño héroe originalmente se llamaba Super Mouse, ya que nació como una parodia de Superman. De hecho, fue en 1944 cuando Terry cambió el nombre del personaje, debido, al parecer, a la queja de la D. C. Comics, propietaria del personaje de Superman. En sí, el pequeño ratón usaba sus superpoderes para salvar a sus amigos roedores de un grupo de gatos malvados. En todos los cortos la historia era la misma, con pequeñísimas variaciones.

En cuanto a los dibujos producidos por la Paramount, Superman y Popeye tomaron como enemigos a los japoneses, quizá por el ataque a Pearl Harbor. Así, mientras Superman enfrentaba a robots japoneses en *The Japoteurs* (1942), Popeye luchaba contra soldados de ese país en *You're a Sap, Mr. Jap* y *Scrap the Japs* (1942).

En 1944, la serie de Superman terminó y la de Popeye comenzó a producirse en Technicolor. Además, la compañía empezó también a producir una versión animada del comic *Little Lulu* (*La Pequeña Luli*), que terminó en 1948.

Sin embargo, la Paramount y su división Famous, lanzaron al que después de la guerra sería su personaje más famoso: el fantasma Casper, el inolvidable Gasparín que tanto me gusta a mí, aunque Bart diga que es el fantasma de Ricky Ricón, creado por Joe Oriolo, quien debutó en el corto *The Friendly Ghost* (1945).

Por otro lado, la Columbia Pictures nunca pudo realizar una serie de cortos que tuviera éxito durante el tiempo de guerra, salvo, quizá, aquellos de la Zorra y el Cuervo, que fueron los únicos que trascendieron y algunas de sus *Color Rhapsodies* ("Rapsodias en Color").

Los años cuarenta no sólo fueron la era donde los dibujos animados se involucraron con la guerra, sino también la época en la que más se explotó el "humor étnico", es decir, el empleo de estereotipos étnicos dentro de los dibujos estadounidenses. La lista es larga, y nada divertida en realidad: judíos con narices de ganchos; italianos greñudos vendiendo fruta en la calle; mexicanos toreando o durmiendo, como siempre, bajo enormes sombreros; chinos atendiendo tintorerías; y sobre todo, negros canibales o al servicio, también como siempre, de los blancos.

Fue la época en la que el origen étnico de los personajes era la base de los chistes, las bromas, las risas. Así, por ejemplo, en el corto *Bugs Bunny Nips the Nips* (1944), el conejo Bugs no sólo tira granadas a soldados japoneses, sino también los llama "ojos jalados" y "caras de mono". En *Sunday go to Meetin' Time* (1936), se hace una sátira de las iglesias de negros; en *Laundry Blues*, se ridiculiza a los chinos y a los judíos (ambos cortos de la Warner); en los cartones de Tom y Jerry, el gato le tiene miedo a un personaje femenino con voz de negro. Incluso, el corto clásico de Disney *Los Tres Cochinitos*, tuvo que ser reanimado en algunas escenas ante las protestas de los judíos, pues originalmente, el lobo feroz aparecía vestido como comerciante judío.

Como estos ejemplos hay muchos más, y sin lugar a duda seguirá habiendo dibujos animados que hagan mofa de etnias y grupos sociales distintos a los estadounidenses. ¡Qué vergüenza!

f. 1946 a 1960: en la postguerra

Después de la Segunda Guerra Mundial, los estudios Disney seguían siendo los amos en cuanto a largometrajes animados. Pero en el terreno de los cortos, la Warner y la MGM los habían superado.

Sin embargo, en 1954 nace fuera de los Estados Unidos la que puede ser considerada la primera película de dibujos animados para adultos y la primera que establece una crítica social: *Animal Farm*, y que quizá algunos de ustedes han visto en el Canal 11 de su país con el nombre de *Rebelión en la granja*. Una excelente película, aunque muchos digan lo contrario, creo que puede ir con mi personalidad crítica. La película está basada en la novela homónima de Geroge Orwell y producida por Louis de Rochemont, donde se narra la historia de un grupo de animales que logra deshacerse de su amo humano y así gobernarse a sí mismos, pero la situación cambia cuando Napoleón (un cerdo que es su jefe), resulta ser su nuevo opresor. Aquí encontramos una excelente forma de utilizar a los dibujos animados como arma para la crítica social.

Regresando con los dibujos estadounidenses, observamos que durante esta época los personajes de la Warner eran mucho más populares que Mickey Mouse o el Pato Donald. Y no sólo eso, los estudios pequeños gastaban mucho menos dinero que aquellos dedicados a producir largometrajes. Todavía en los años cincuenta, los estudios Warner invertían un promedio de 30,000 dólares por corto, mientras en los treinta un corto de Disney tenía un costo promedio de 37,000 dólares.⁹⁷

Una de las claves del éxito de la Warner fue el manejo de los tiempos en sus cortos. En especial, el director Friz Freleng sabía cómo controlar las acciones y las pausas para lograr mayor efectividad. Esto le llevó a hacerse cargo exclusivamente de personajes como Piolín y Silvestre, Sam Bigotes y Speedy González (por cierto, este último un estereotipo de los mexicanos). Freleng ganaría otro Oscar en 1957, en el corto *Birds Anonymous*, en el cual se hace una parodia de los Alcohólicos Anónimos, teniendo a Silvestre como protagonista. Ya en 1955 había ganado un Oscar por *Speedy González*, aunque éste no fue el primer corto del ratón más rápido de México. El debut de Speedy fue en *Cat-Tails for Two*, de 1953. Por cierto tan estereotipado era el ratón que en la versión en inglés siempre exclamaba: *Holy frijoles!* (“¡Santos frijoles!”).

Por su parte, Chuck Jones hizo varias innovaciones al arte del dibujo animado. En el corto *One Froggy Evening* (1955), presentó tomas y movimientos de cámara novedosos, además de que no usaba diálogo sino solamente la banda sonora, efectos de sonido y la voz de una talentosa rana cantante que interpretaba canciones clásicas de jazz, pero cuando su descubridor intentaba hacerse millonario con ella, la rana se negaba a cantar.

What's Opera, Doc? (1957) fue otro corto innovador; en él, el Pato Lucas se enfrenta a un incógnito animador (al final resulta ser Bugs) que le cambia los fondos, la banda sonora y hasta su apariencia física. Varios críticos consideraron este filme como una parábola existencial, abierta a varios niveles de interpretación.

Chuck Jones presentó otros dos personajes en *Fast and furry-ous* (1949), nada menos que a Wile E. Coyote y Road Runner (El Coyote y el Correcaminos), cuyo éxito se alargó durante varias décadas. Éstos seguían la misma línea que Silvestre y Piolín: la eterna lucha entre ambos, donde el Coyote siempre salía perdiendo y no podía comerse al Correcaminos. Por cierto, el característico sonido “bip bip” fue inventado por el animador Paul Julian, cierta vez en que no podía atravesar un pasillo congestionado.

⁹⁷ *Ibidem*, p. 149.

El Coyote fue además el primer personaje de la Warner en aparecer en otra serie con un nombre distinto: Jones lo llamó "Ralph Wolf" para una serie en la que alternaba con Sam, un rechoncho perro ovejero. El primer corto fue *Don't Give up the Sheep*, de 1953. Lo curioso de estos cortos era que al final, después de una serie de enfrentamientos entre ambos, los dos aparecían checando sus tarjetas, despidiéndose y partiendo juntos a casa.

Además, el Coyote presentó al público una compañía que desde entonces sería indispensable en los cortos de la Warner: la famosa (y por supuesto ficticia) *Acme*, aunque nunca se supo de dónde sacaba dinero el Coyote para comprar tantos artefactos marca *Acme*.

Jones, además creó a "Los tres osos", una familia (Papá, Mamá y Junior) que hizo su debut en 1951 con el corto *Abera for Punishment*. También definió a un bulldog llamado Marc Anthony, que aparecía como "invitado" en los cortos de otros personajes. En esta época, cada corto debía durar, en promedio, 6 minutos, y el tiempo de elaboración era de 5 semanas.

Un director casi olvidado en la historia de la Warner y de la animación en general es Robert Mckimson, creador del inolvidable Foghorn Leghorn (mejor conocido como el Gallo Claudio), quien debutó en 1951 en el corto *Lovelorn Leghorn*. Cuatro años antes, Jones había presentado a Henery Hawk (Quique Gavilán) en *The Squawkin Hawk*. Mckimson también fue el creador del perro sin nombre que alterna con el Gallo Claudio y del hijo del gato Silvestre, Junior, a quien presentó en el corto *Pop I'm Pop* (1950). Pero quizá el más famoso de sus "hijos" fue el demonio de Tazmania, a quien hizo debutar en *Devil May Hare* (1954).

En 1953, el gran éxito de la primera película en Tercera Dimensión, *House of Wax* (*Museo de Cera*, con Vincent Price), motivó a Jack Warner a intentar hacer lo mismo en los dibujos animados, por lo que comisionó a Chuck Jones para hacer el primer corto animado en 3-D. El resultado fue *Lumberjack Rabbit*, un intento bastante fallido, puesto que el único efecto de 3-D se veía en los títulos. Se demostró que los dibujos animados, como tales, no estaban hechos para la 3-D.

Por su parte, Bill Hanna y Joe Barbera, seguían ganando Oscars por sus cortos de Tom y Jerry, como en el filme *The Cat Concerto*, de 1947. A diferencia de los cortos de la Warner que hacían un uso excesivo de los diálogos, Hanna y Barbera preferían los filmes casi silentes, más de pantomima.

En 1946, Hanna y Barbera presentaron a Nibbles, también llamado Tuffy, un pequeño ratón que era sobrino de Jerry, en el corto *The Milky Waif*. Pero Tuffy no tuvo mucho éxito entre la audiencia, pues rompía con el mundo silencioso de Tom y Jerry, ya que él sí hablaba.

Hanna y Barbera también realizaron secuencias animadas para largometrajes de acción real de la MGM, principalmente para las películas de Gene Kelly, como en *Invitation to Dance* (1956).

En 1954, la MGM lanzó el primer corto animado en Cinemascope: *Pet Peeve*, con sus estrellas Tom y Jerry. Sin embargo, esta técnica también tuvo sus problemas, pues al agrandarse la proyección en la pantalla, los trazos de los dibujos animados eran más perceptibles, lo que afectaba la calidad del corto en su exhibición. Los animadores lo resolvieron haciendo más gruesos los trazos en los extremos y cortando partes de las escenas arriba y abajo, algo que también afectó el arte de la animación.

Un año más tarde, Hanna y Barbera fueron ascendidos a productores. Vaya, ya era hora. Pero dos años después la MGM cerró las unidades de animación. Sin embargo, no eran los únicos problemas, ya que la Corte Suprema de Estados Unidos prohibió a los dueños de las salas cinematográficas la compra de "paquetes" a los estudios, es decir, no podían adquirir un largometraje junto con un corto animado para exhibirlos juntos. Esto afectó los ingresos de las compañías productoras, y los sacrificados fueron, por supuesto, los dibujos animados. Disney se salvó gracias a que producía largometrajes pero, ¿qué pasaría con otros estudios? Muchos críticos de aquellos tiempos vieron cercano el fin de la animación. Afortunadamente eso no sucedió, pues de haber sido así, nosotros no estaríamos con ustedes.

Otras formas de animación (además del dibujo) fueron afectadas por esta situación. Desde 1939, un judío húngaro llamado George Pal, había llegado a los Estados Unidos huyendo de los nazis. Pal introdujo al continente americano una nueva forma de animación que ya se experimentaba en Europa desde los años treinta: las marionetas. Este personaje llamaba *Pupetoons* a sus cortos, hechos con muñecos o marionetas de madera y vidrio, que cambiaban ligeramente sus movimientos entre cuadro y cuadro. Su personaje más conocido era Jasper, un pequeño niño negro, quien hizo su debut en 1942. Los cortos de Jasper eran aclamados por la crítica, ya que por primera vez en la historia de Hollywood, los negros eran los héroes, y no se les presentaba llenos de estereotipos.

En 1949, Pal realizó el primer largometraje con animación de muñecos: *The Great Puppet*. Sin embargo, después de otro filme llamado *Destination Moon* (1950), dejó de hacer animación para dedicarse a realizar efectos especiales para producciones hollywoodenses de acción real. ¡Qué lástima!

Regresando con los dibujos animados, en 1947, el Pájaro Loco se volvió más famoso gracias a que dos músicos (George Tibbles y Ramey Idriss) grabaron y lanzaron al mercado la *Woody Woodpecker Song*, que incluía la risa del personaje, y que se volvió un éxito popular que vendió más de dos millones de copias (todo un suceso en aquel tiempo). Lantz empezó a usar la melodía como rúbrica de los cortos del Pájaro Loco.

Fue tal el éxito de la canción, que Mel Blanc, creador de la risa original del personaje en 1940, grabó su propia versión y demandó a Walter Lantz por usar su invención. Sin embargo, perdió el caso y la esposa de Lantz hizo la voz y la risa del personaje desde 1952 hasta 1972, aunque nunca quiso crédito en pantalla, pues pensaba que los fans de Woody se decepcionarían si sabían que era una mujer quien le daba personalidad al pájaro. Bueno, de todas formas Mel siguió dando voz a muchos otros personajes dentro de la animación.

Para 1956, y siguiendo la fórmula Disney, Lantz creó una novia y dos sobrinitos para Woody, de los que casi nadie se acuerda: Winnie Woodpecker, Splinter y Knothead, quienes siempre se metían en problemas y tenían que recurrir a la ayuda de su tío para salir de ellos. Tres años antes, el animador Alex Lovy, creó al famoso Chilly Willy, un ave más que se unía al mundo de la animación.

En 1957, se estrenó en televisión, transmitido por ABC, el *Woody Woodpecker Show* que duraba media hora y presentaba tres cortos cinematográficos y un extra de cómo se hacían los dibujos animados. Ya desde entonces, Woody presentaba a Lantz diciendo: "Éste es mi jefe, Walter Lantz". Tres años antes, Tex Avery se había integrado al equipo de Lantz, y un año más tarde dirigió el excelente corto *The legend of Rockabye Point* (en español, *La Leyenda del Picacho Arrullador*), en la que Chilly Willy alterna con un oso polar y un perro bulldog en una serie de *gags* interminables con un ritmo frenético. El corto es considerado el mejor producido por Lantz. De hecho, mereció una nominación al Oscar por Mejor Corto Animado. Así que si un día lo ven por ahí, no se lo pierdan porque en verdad se van a divertir.

En cuanto a los cortos de la Paramount/Famous, en 1957 vendieron todos los filmes de Popeye a la televisión. El personaje que más les funcionaba entonces era Gasparín, quien tuvo su propia serie de cortos en los años 50. En ellos Gasparín trataba de hacer amigos con animales o personas, pero todos huían al verlo. Quizá muchos de ustedes recuerden a "Gasparín el fantasma amigable". Después, el personaje saltó a las historietas donde nacieron otros miembros de la familia como Wendy la bruja y el Trío Fantasma, aunque en los noventa Gasparín volvió a aparecer en una nueva serie para televisión.

En 1956, los estudios Famous fueron reorganizados y adoptaron el nombre de Estudios de Animación Paramount. Ya en los años 60 esta unidad de animación se dedicó a hacer televisión.

Mientras tanto, el estudio de Paul Terry seguía explotando al Super Ratón y en 1946 presentó a dos cuervos idénticos que sólo se distinguían por sus voces: Heckle y Jeckle. Para 1955, Terry vendió su estudio y los derechos de sus personajes pasaron a la CBS por la pequeña cantidad de 3.5 millones de dólares. La CBS explotó los personajes en la televisión, lo que anunciaba una nueva era en la historia de la animación.

g. Y sigue de 1946 a 1960: Disney y su buena era

"Animadores que trabajaron para el estudio Disney durante su 'época de oro', señalan que Walt proveía a su gente de un manual con las especificaciones para la elaboración de los comics y películas. Entre éstas se encontraba una que disponía que los personajes no debían tener ni sugerir relaciones sexuales. Asimismo, que la relación entre 'enamorados' como Mickey y Minnie o Donald y Daisy, debía ser meramente platónica".⁹⁸

⁹⁸ Ostman, Ronald, "Disney and Its Conservative Critics", en *Journal of Popular Film & Television*, vol. 24, No. 2, Summer 1996, p. 83.

La era de la posguerra fue de cambio para los estudios Disney. Gradualmente dejaron de producir cortos para enfocarse en los largometrajes y programas televisivos. En 1946, estrenaron *Song of the South (Canción del Sur)*, una cinta con 70% de acción real y 30% de animación. De ese filme los personajes Hermano Zorro, Hermano Oso y Hermano Conejo son los más memorables. Para el 49 Disney llevó a la pantalla el relato clásico de Washington Irving, *The Leg of Sleepy Hollow*, llamándola *The Aventures of Ichabod Crane and Mr. Toad*, con resultados muy populares en taquilla. Los estudios necesitaban otro gran éxito, pues sus deudas aumentaban de manera elevada. La solución fue, sin lugar a duda, *Cinderella (La Cenicienta)*.

Éste fue el primer largometraje animado que fue filmado primeramente en acción real antes de pasar a los dibujos. Los actores que dieron las voces a los personajes hicieron primero todas las escenas frente a una cámara, lo cual facilitó el trabajo de los animadores. Aunque Cenicienta es un personaje más maduro que Blanca Nieves, conserva muchos de sus rasgos característicos: la bondad, la inocencia y el ser víctima de la maldad y de la codicia. Es el típico argumento disneyano, en el que sólo se puede alcanzar la felicidad con la ayuda de una hada madrina-protectora.

También aparecen, desde este momento, los clásicos personajes cómicos que ayudan a que los buenos triunfen (y que resultan ser una constante en todos los filmes de Disney). En este caso se trató de los ratones Gus y Jaq.

Obviamente, Disney cambió la historia original de Perrault y los Grimm. Lo curioso es que dejó un cabo suelto, algo en realidad muy raro en los filmes de Disney: después de que Cenicienta alcanza el triunfo y la felicidad, sus malvadas hermanastras y su malévola madrastra simplemente desaparecen de la historia y no se sabe qué pasa con ellas.

Después del éxito de este largometraje, Disney comenzó a darle forma a un proyecto que había planeado desde años atrás: su versión del clásico de Lewis Carroll, *Alicia en el país de las Maravillas*. La empresa era difícil, pues a diferencia de Blanca Nieves y Cenicienta, Alicia era una obra con una sola versión escrita, un autor considerado clásico dentro de la literatura inglesa, y una historia complicada.

El resultado fue el disparate largometraje *Alice in Wonderland (1951)*. El estreno fue en Londres y la crítica destrozó el filme, sobre todo por las libertades que Disney se tomó en la historia. De hecho, la película fue un fracaso completo en la taquilla, y, según las encuestas, el menos gustado de los filmes de Disney hasta entonces.

Al mismo tiempo que Disney preparaba su *Alicia*, otro director, especializado en animación con marionetas, llamado Lou Bunin, filmaba su propia versión a su estilo, con muñecos combinados con actores reales y en blanco y negro/mate. Sin embargo, esta producción también fue un fracaso.

Después de esto, los estudios Disney se dedicaron a realizar largometrajes de tipo documental, con los cuales estuvieron a punto de ganar algunos Oscars. Después produjeron filmes de aventuras en acción real, como *Treasure Island (La Isla del Tesoro)* y también *20,000 leagues under the sea*, en 1954.

Sin embargo, en 1950 Disney presentó su primer programa para la televisión: *One Hour in Wonderland*, un especial de Navidad para promover el filme de *Alicia*, que apenas se iba a estrenar. El siguiente programa televisivo de Disney fue *Disneyland* (1954), que, además de proyectar cortos, anunciaba la apertura del parque que se llamaría igual y que se inauguró el 17 de julio de 1955. El 3 de octubre de ese año debutó el programa *The Mickey Mouse Club*; ambas series fueron proyectadas por la cadena ABC. Con todos estos proyectos, los estudios Disney salieron de su crisis económica, aunque también descuidaron los aspectos innovadores de la animación.

Peter Pan (1952) fue el siguiente largometraje de Disney, basado en la obra de Sir James Barrie. Era la primera vez que el protagonista era un personaje masculino representado por un niño eterno. Otro personaje que llamó la atención fue el hada Tinker Bell (la inolvidable Campanita), de quien se rumoraba que había sido diseñada tomando como modelo a Marilyn Monroe. En este filme también estaba el Capitán Garfio, primer villano cómico creado por los estudios.

Después vino *Lady and the Tramp* (*La Dama y el Vagabundo*), en la que los animadores de Disney lograron plasmar con gran realismo los movimientos y actitudes de los perros, además de que muchas tomas se hicieron "al nivel de suelo", es decir, como si se tratara de la mirada canina. Esta fue la primera película de Disney filmada en *Cinemascope*. Por cierto, Scamp, el hijo de la Dama y el Vagabundo, que se ve en los últimos minutos de la cinta, tuvo sus propias tiras cómicas en los periódicos y sus libros de comics. En el año 2001 tuvo también su propia película en video.

La Dama y el Vagabundo fue también la primera cinta en ser distribuida por la propia compañía de distribución de Disney: la Buena Vista Company (llamada así por la calle que está frente a los estudios). Aunque ésta fue la primera cinta de Disney en contar con un argumento original, Walt volvió pronto a los clásicos con *Sleeping Beauty* (*La Bella Durmiente*, 1959). La producción tomó cuatro años y medio, todo un récord que sólo sería roto en 1985 por *The Black Cauldron* (*El Caldero Mágico*).

En *La Bella Durmiente*, Disney vuelve a caer en el defecto de cambiar la historia original (de Perrault) para convertirla en una cinta sentimentaloides. Además, los personajes ya no tienen la mentalidad compleja de los largometrajes anteriores. Sin embargo, el filme cuenta con lo que es quizá el final más tenso y dramático de cualquier película animada: la lucha entre el príncipe Felipe y el Dragón. Por si fuera poco, este largometraje fue el último del género épico.

Tanta fue la atención que Disney otorgó a los largometrajes, que el estudio descuidó los cortos. Tan es así, que en *Duck Pimples* (1945), un corto del Pato Donald, se nota el esfuerzo por copiar el estilo de la Warner y la MGM. Y, por cierto, por los años 50 Mickey Mouse ya estaba por debajo de Bugs Bunny y del Pato Donald en los índices de popularidad. Y es que entre 1941 y 1965, los estudios Disney hicieron 106 cortos de Donald (quien en los 50 aparecía en cortos educativos), 49 de Goofy, y sólo 14 de Mickey.⁹⁹ Pero fueron los cortos de Goofy los más divertidos de los estudios durante la posguerra, en especial aquellos en los que el personaje enseñaba a jugar y practicaba varios deportes. Además, el personaje fue rediseñado de tal manera que parecía un humano con cara de perro, o un perro con actitudes humanas.

⁹⁹ Solomon, *op. cit.*, p. 201.

Y llegó a tanto el descuido de los estudios Disney en la elaboración de nuevos cortos que para los 60, los cortos clásicos eran retransmitidos en los programas televisivos de *Disneyland* y *The Mickey Mouse Club*, con lo que nuevos espectadores (hijos de quienes vieron por primera vez estos cortos en el cine) conocieron a sus personajes. Disney llegaba así a los *baby boomers*. Es más, sé que quizá muchos de los que lean esta tesis crecieron con estos dibujos animados, y por lo tanto forman parte de su niñez, de su cultura.

h. 1943 a 1959: la revolución gráfica

Aunque floreció sólo por poco tiempo, la United Productions of America, mejor conocida como la UPA, alteró profundamente el curso de la animación. Sólo el estudio de Disney había tenido tanta influencia en la animación, ya que puso orden y estándares elevados a los dibujos anárquicos de los años 20. Pero los artistas de la UPA cambiaron el estilo realista de los filmes de Disney, e introdujeron comentarios sociales y gráficos estilo *avant-garde* en su trabajo. Así que mientras Disney reclamaba el público infantil, la UPA tuvo mayor atención de los adultos.

Los orígenes de la UPA se encuentran en la huelga de los estudios Disney en 1941.¹⁰⁰ Muchos de los huelguistas eran artistas jóvenes con interés en las artes gráficas, y con ideas políticas liberales, convencidos de que el arte podía ser usado como una herramienta de reforma social, y si los hubieran escuchado, quizá no existirían los Pokemones, Digimones, y demás entes raros.

Muchos de estos jóvenes (como Zachary Schwartz, Dave Hilberman, Leo Salkin, John Hubley, Bill Melendez, Stephen Bosustow y Bill Hurtz) estaban cansados de los parámetros de animación de Disney: el estilo tradicional y rígido de dibujar; los personajes animales; el énfasis en lo humorístico; las historias familiares. Así que buscaron nuevas formas de contar historias y expandir los dibujos animados.

En fin, la recién creada UPA tuvo su primer contrato en 1944, pues tenía el encargo de producir un corto para la campaña presidencial de Franklin Roosevelt. En el filme se puede ver a Roosevelt y a su opositor, Thomas Dewey, como trenes en plena carrera. Obviamente, el ganador es Roosevelt. Por cierto, desde entonces ningún otro candidato presidencial estadounidense ha hecho uso de la animación en campaña.

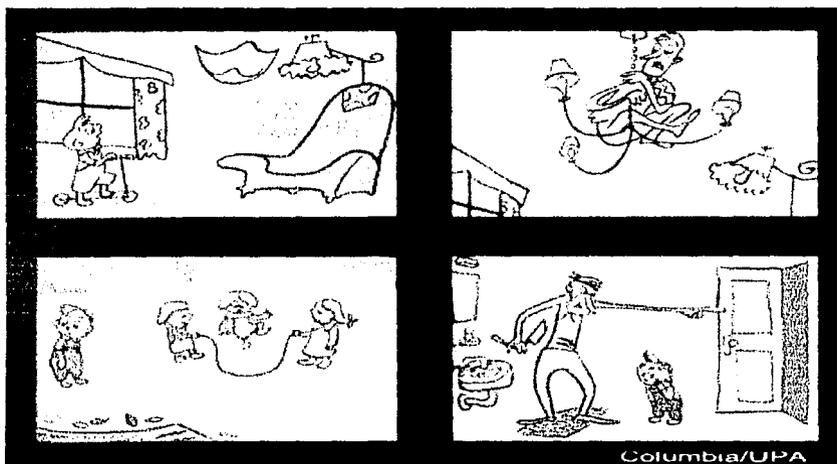
Después de esta campaña animada, la UPA realizó uno de sus cortos más famosos: *The Brotherhood of Man* (1946). En él, por medio de dibujos sencillos se criticaba el racismo. Dos años más tarde, la compañía llegó a un acuerdo con la Columbia para producir cortos, los cuales serían proyectados en los estrenos de cine.

El primer corto para cine al estilo UPA fue realizado en 1949: *Ragtime Bear*. En él aparece el que sería el personaje más popular de estos estudios: Quincy Magoo, o Mr. Magoo, aunque aquí todavía no tenía el nombre. Su creador principal fue John Hubley, quien decía que se había basado en un tío que le caía mal. El personaje cautivó por su

¹⁰⁰ Aunque fue hasta 1945 cuando tomó el nombre de United Productions of America, ya que al principio se llamaba Industrial Film and Poster Service. Al frente del estudio estaba Stephen Bosustow.

pequeña estatura, su intransigencia, su físico nada atractivo y su casi total ceguera, pero sobre todo, gustó porque era un humano.

En 1951, la UPA ganó su primer Oscar, por uno de sus filmes más conocidos y mejor logrados, el corto *Gerald McBoing-Boing* (ver foto), dirigido por Bobe Cannon. El corto está basado en un poema de Ted Geisel (*Dr. Seuss*) y cuenta la historia de un niño, Gerald McBoing-Boing, el cual no puede hablar y sólo puede hacer el ruido de "boing-boing". La animación sorprendió por el estilo del dibujo: infantil, con trazos simples e incluso desordenados. Y fue un éxito rotundo. Otro corto de Mr. Magoo le dio un Oscar más a la UPA: *When Magoo Flew*, de 1955. Aquí el personaje ya había sido rediseñado, y todavía seguía gustando a las audiencias. Sin embargo, el pequeño personaje empezó a perder personalidad poco a poco.



Dentro de la UPA también encontramos a *Christopher Crumpet* (1953), un niño que cada vez que se enojaba se transformaba en gallina. Y *Rooty-Toot-Toot* (1952), donde se narraba un crimen, y donde el color de los decorados tenía una función simbólica, ya que tenía que ver con el estado de ánimo de los actores. O *A Unicorn in the Garden* (1953), que narra la divertida historia de un hombre que ve un unicornio comiendo flores en su jardín, hecho que le comenta a su esposa, pero la malhumorada señora no le cree y llama a la policía, cuando ésta llega el hombre niega haber visto el Unicornio y a quien se llevan presa es a su esposa.

En fin, podemos decir que tres elementos distinguieron a los cortos de la UPA de los de otros estudios:

- a) Historias poco convencionales, que se salían fuera de los parámetros marcados por algunos estudios.
- b) Dibujos contemporáneos, sin princesas bellas y apuestos héroes.
- c) Un acercamiento más estilizado hacia la animación en sí. Pues mientras los animadores de Disney retomaron los viejos estilos gráficos del Renacimiento y la Europa del siglo XIX, los artistas de la UPA tenían como héroes a Matisse, Cézanne, Klee, Dalí y Picasso.

Incluso, los movimientos de los personajes en los cortos de la UPA eran exagerados y raros, acordes a su diseño en dos dimensiones, y no se intentaba imitar o reproducir movimientos reales, como pasaba en el caso de Disney. Y si bien es cierto que los animadores de la UPA no fueron completamente innovadores en el sentido de que ya habían existido algunos intentos de realizar este tipo de animación, sí fueron los primeros en lograr éxito con esta clase de arte animado.

Sin embargo, la empresa empezó a tener problemas pues varios de sus miembros fueron acusados de comunistas, incluso por el propio Walt Disney. En aquellos años había dos organizaciones a las que podían afiliarse los animadores en Estados Unidos: la independiente Screen Cartoonists Guild (que traducido sería Gremio de Animadores) y la IATSE (International Alliance of Theatrical and Stage Employees, o Alianza Internacional de Trabajadores de Escenarios y Salas), que se caracterizaba por su corrupción y sus ligas con el crimen organizado.

Los artistas de la UPA, en su mayoría liberales, escogieron unirse a la SCG, lo que les provocó problemas con Columbia, su compañía distribuidora. La situación llegó a tal grado que los directivos de Columbia hicieron una lista de animadores de UPA considerados "simpatizantes comunistas" y les dieron tres opciones: abandonar el estudio (y por lo tanto quedarse sin trabajo), ser "testigos amistosos" (o sea soplones) del gobierno, o pagar soborno. Varios de los artistas prefirieron irse del estudio y este fue un gran golpe que inició la desintegración de UPA. Al principio, los cambios no se notaron mucho. El estudio seguía produciendo cortos de excelente calidad como *Christopher Crumpet* o *The Tell-Tale Heart* de 1953, este último de terror. En 1955, el Museo de Arte Moderno de Nueva York abrió una exposición con el trabajo de los animadores del estudio, y en 1956 los tres cortos nominados al Oscar eran producciones de la UPA. Éstos eran *Gerald McBoing-Boing on the Planet Moo*, *The Jagwalker* y el ganador *Magoo's Puddle Jumper*. Ni siquiera Disney había logrado eso.

En 1955-56, UPA produjo para la CBS un programa televisivo de media hora: *The Gerald McBoing-Boing Show*. A pesar de las buenas críticas que recibió, el programa sólo duró cuatro meses al aire, de diciembre de 1956 a marzo de 1957. Al parecer, al público no le gustó mucho el programa pues tenía varios segmentos didácticos y hasta filosóficos, algo que entonces no podía incluir la animación comercial, y creo que tampoco hoy en día. Este fue otro golpe para la supervivencia del estudio, cuya calidad e ingresos empezaron a declinar.

Para intentar salvar el estudio, los artistas de la UPA empezaron a planear un largometraje. Entre los proyectos que se tenía estaban las historias de Don Quijote (con guión de Aldous Huxley) y Helena de Troya. Finalmente en diciembre de 1959 se estrenó *A Thousand and One Arabian Nights (Las mil y una noches árabes)* que contaba la historia de Aladino y la lámpara maravillosa. Mr. Magoo aparecía como el tío de Aladino. Pero la cinta no corrió con suerte en taquilla, pues no era lo que se esperaba, ya que no había nada innovador ni imaginativo. Era un filme sin emoción ni chispa. El resultado fue el golpe final para el estudio, que fue vendido en ese mismo año.

Ya con su nuevo dueño, el productor Henry Saperstein, UPA realizó muchísimos cortos de Mr. Magoo que pasaron sin pena ni gloria, así como una serie de cortos del personaje Dick Tracy, y un largometraje llamado *Gay Purr-ee* (1962) que contaba con la voz de Judy Garland.

En 1964, Mr. Magoo tuvo su propio programa de televisión transmitido por la NBC, que fue un fracaso. En 1977 hubo un nuevo intento con *What's New, Mr. Magoo?* en el que UPA unió fuerzas con otro estudio: DePatie-Freleng. En este nuevo programa, el personaje perdió toda su personalidad. El colmo fue que, en 1997, se realizó una película de acción real con Leslie Nielsen como Mr. Magoo... ¡y producida por los estudios Disney! El resultado: un filme mediocre que fue un fracaso.

Pero la influencia de UPA fue tanta que pronto otros estudios (incluyendo a Disney) trataron de copiar su estilo durante los años 50. Pero nunca llegó a más. La UPA nació, innovó en la animación, pero nadie siguió en realidad sus pasos.

3. ¡Señoras y Señores... con ustedes... laaa TELEVISIÓN!

*“La televisión es como un monstruo. Se traga tan rápido a la animación que a nadie le importa si es buena o mala. Todos esos programas para niños están tan mal hechos técnicamente; parece como si nadie, excepto los niños, les echaran un vistazo... Las cadenas televisoras no miran la calidad de los programas, sólo ven los ratings. Si los ratings son buenos, al diablo con la calidad. No les importa para nada”.*¹⁰¹

Durante los años 50 y 60, cuando se perdió la costumbre de proyectar cortos animados antes de las películas de cine, la televisión se fue convirtiendo en el refugio de la animación y tomando más importancia.

La televisión cambió a la animación tan profundamente como lo había hecho, en su momento, la adición de color y de sonido. Todo comenzó allá por 1949 cuando *Crusader Rabbit* apareció como el primer dibujo animado para la televisión. Creado por Jay Ward y Alexander Anderson Jr., y financiado por la NBC para ser proyectado por primera vez en el otoño de 1949, el programa contaba las aventuras de Crusader el conejo y Rags el tigre. Eran la clásica pareja inteligente-tonto que resolvía misterios y ayudaba a quienes estaban en desgracia. La serie se basaba en varios cortos/episodios de 4 minutos, con un narrador que al final siempre usaba la frase: “Oh, oh, éste parece ser el fin de nuestros héroes”. La animación era muy limitada, al estilo de un comic, y las historias muy simples y humorísticas. La producción terminó en 1951, debido a un pleito de derechos entre los creadores originales y varios imitadores.

Pero en realidad eso no es lo importante, lo interesante de esto es que por fin los dibujos animados llegaban hasta el propio hogar de los niños y de las personas en general (claro, si tenían en su casa un televisor). Ya no era necesario ir al cine para ver los cortos de dibujos animados, ahora desde la comodidad de su hogar podían hacerlo.

¹⁰¹ Friz Freleng, citado en Solomon, p. 229.

No había que pagar entrada, no había que hacer fila, no había que comprar palomitas, no había que bañarse y arreglarse. Es decir, se da una ampliación de la disponibilidad de las formas simbólicas.

El primer programa de dibujos animados “interactivo” fue *Winky Dink and You*, estrenado en 1953 por la CBS. Contaba las aventuras de un niño ojón y cabezón con cabello en forma de estrella llamado, precisamente, Winky Dink. En momentos claves del programa, se les pedía a los niños televidentes que ayudaran a Winky a resolver un problema. Entonces el televidente ponía una hoja de plástico especial sobre la pantalla del televisor para “conectarse” a una serie de botones, y posteriormente dibujar un componente faltante con la ayuda de unos crayones “mágicos” (el dibujo podía ser un puente sobre un río o una puerta para un túnel, por ejemplo) o para recibir un mensaje secreto. El resultado fue que se vendieron millones de “Estuches Winky Dink” que contenían una hoja de película plástica, una caja de crayones y una franela para borrar, a un precio de 50 centavos de dólar por pieza, y que eran vendidos por correo. Sin embargo, muchos niños se dieron cuenta de que cualquier papel encerado y crayones comunes funcionaban igual de bien. Esto es sólo un ejemplo de cómo la televisión permite un mayor grado de participación del receptor, en comparación con el cine.

Poco después, las televisoras compraron los derechos de viejos cortos cinematográficos para transmitirlos en serie, y lo que hacían era disfrazar a algún actor de payaso, conejo, o lo que fuera, para presentarlos. Bueno, Krusty también presenta dibujos animados. Muchos de los miembros de las nuevas generaciones conocieron así los viejos cortos, aunque quizá no los comprendieron del todo por sus referencias temporales y sociales.

La CBS estrenó el programa del *Super Ratón* en 1955, y *The Heckle and Jeckle Show* un año después, y en 1960 debutó en las pantallas de la ABC *The Bugs Bunny Show*.

Los últimos años de la década de los 50 y los primeros de los 60, han sido considerados “la era dorada” de la animación televisiva, debido a que la mayoría de los programas transmitidos en esa época se han convertido en clásicos y prácticamente todo el mundo occidental los conoce. Hablamos, especialmente, de la época de 1956-1962.

En 1955 se estrenó dentro del programa de entretenimiento *Howdy Doody* una serie de cortos de animación cuyos personajes estaban hechos de arcilla. La serie, que dos años después se convirtió en un programa de media hora, se llamaba *Gumby* y su creador fue el artista Art Clokey. En los años ochenta *Gumby* fue objeto de una fuerte campaña mercadotécnica y volvió a tomar fama.

Paradójicamente, el programa más recordado de la época fue el que tuvo peores *ratings* en su momento: *Rocky and his friends* (conocido en México como *La ardilla voladora*), creado por Jay Ward y que debutó el 19 de noviembre de 1959 en la ABC. Este programa era muy parecido a *Crusader Rabbit*. Aquí, al igual que en este último, también había dos personajes centrales: uno brillante (la ardilla Rocky) y otro un poco tonto y despistado (el alce Bullwinkle). El programa logró conjuntar en sus historias varios niveles de humor, desde los *gags* más inocentes hasta los juegos de palabras de

contenidos un tanto políticos. De hecho, los “malos” de las historias (Boris Badenov y Natasha Fatale) eran una clara burla a los países socialistas.

Los personajes de Rocky, a diferencia de otros, sabían que estaban en los dibujos animados y de hecho interactuaban con el narrador. Los episodios tenían una duración de 3 minutos y medio, y muchos de ellos fueron dirigidos por veteranos de la UPA y de Disney. Y, curiosamente, gran parte de los programas fueron realizados en México.

Sin embargo, en septiembre de 1961, la ABC decidió cancelar el programa, argumentando que nunca alcanzó el número 1 en *rating*. Poco después, la NBC trató de revivirlo sin mucho éxito, y fabricó una marioneta con la figura de Bullwinkle que presentaba los cortos. Pero el nuevo intento de regresar a la pantalla chica a Rocky y a su compañero, no estuvo exento de problemas. En cierta emisión el muñeco de Bullwinkle pidió a la audiencia quitar y esconder las perillas de los televisores, argumentando: “Así estaremos seguros de que nos verán la próxima semana”. Bueno, pues unos 20,000 niños lo hicieron, lo que provocó problemas a la NBC con los padres furiosos. En el siguiente programa, Bullwinkle tuvo que pedir a los niños que volvieran a poner las perillas con pegamento (“Y asegúrense que pegue”,¹⁰² dijo).

Uno de los programas experimentales de inicios de los 60 fue *The Alvin Show* (ABC, 1961) y que se conoció en México como *Alvin y las ardillas*. El programa estaba basado en una canción de moda de aquellos años, *The Chipmunk Song*, del cantautor Ross Bagdasarian, quien en el programa hizo las voces de los tres personajes principales: Alvin (el cabecilla de la banda e hiperactivo), Simón (el genio de la familia que siempre salía con un nuevo invento) y Teodoro (el tímido y glotón hermano menor). La serie contaba las aventuras de estas tres pequeñas ardillas, las cuales formaban un grupo musical, y donde Alvin resultaba ser el protagonista que siempre se metía en enredos. Cada uno de los episodios incluía una canción de moda. Este fue el primer dibujo animado basado en un conjunto musical (aunque fuese ficticio), modelo que después copiaron series como *The Beatles* (ABC 1965), *The Jackson Five* (ABC, 1971) y *The Osmonds* (ABC, 1972).

Fue tal el éxito de Alvin, que la serie tuvo varias temporadas, y todavía en plena década de los 90 se produjeron nuevos episodios, incluyendo canciones de la época interpretadas por el trío de ardillas, además de una serie especial en la que se realizaban parodias de películas famosas.

Pero pronto llegaron los verdaderos reyes de la animación televisiva. Cuando la MGM cerró su unidad de dibujos animados en 1957, Bill Hanna y Joe Barbera decidieron fundar su propio estudio: Hanna-Barbera, y se dedicaron por entero a la televisión. Su primer programa fue *The Ruff and Reddy Show*, patrocinado por la compañía distribuidora Screen Gems.

En el programa se narraban las aventuras del gato Reddy y su amigo, el perro Ruff, aunque en realidad no era nada del otro mundo. Poco después vendría el primer éxito de estos estudios: *The Huckleberry Hound Show* (1958). El protagonista era un perro azul, amigable y optimista. Se hizo famoso por su interpretación de la canción “Clementina”. En el mismo programa aparecían los ratones Pixie y Dixie, y su enemigo

¹⁰² Solomon, p. 234.

el gato Mr. Jinx. Pero Huckleberry pronto pasó a ser personaje secundario del siguiente éxito de Hanna-Barbera: *Yogui Bear*. Otros personajes del mismo programa como Yakky Double, Snagglepuss y Boo Boo pronto alcanzaron notoriedad y fama.

Pero sería en 1960 cuando Hanna-Barbera alcanzaría el éxito total con el más conocido y famoso de sus programas: *The Flintstones (Los Picapiedra)*. Curiosamente Joe y Bill pasaron más de dos meses buscando patrocinador, pues nadie se animaba a pagar el proyecto. Sin embargo, después de su estreno por la ABC en 1960, se convirtieron en un ritual para el televidente norteamericano promedio.

Fue durante esta década que John Michell, jefe de ventas de la Screen Gems, tuvo la idea de crear una comedia de situación (*sitcom*), donde los personajes fueran dibujos animados y no actores. Hanna y Barbera estudiaron la idea, y comenzaron a pensar dónde estarían situados los personajes y cómo sería la serie. Desde un principio se dieron cuenta que no podrían desenvolverse en la época actual, pues de ser así deberían competir con otros *sitcom* que eran transmitidos por la televisión norteamericana (aunque todos ellos eran con actores reales). Pensaron situarlos primero en la época de los peregrinos, posteriormente en una tribu de indios, para luego pensar en los romanos, hasta que decidieron situarlos en la Edad de Piedra, vistiendo pieles y contando con todas las comodidades de la época actual, claro que adaptadas a los materiales con los que se contaba al inicio de la historia del hombre (un mamut servía de lavatrastes, un pájaro de silbato, limpiador o aguja para un tocadiscos).

El primer episodio de *Los Picapiedra* fue emitido por la cadena ABC el 14 de octubre de 1960 y presentó una historia sencilla: dos familias vecinas (Pedro Picapiedra y Vilma, y Pablo Mármol y Betty) decidieron construir una piscina, ocasionando algunos problemas entre ambas, lo cual mostró al espectador cuál sería de ahí en adelante la situación entre los jefes de cada familia: siempre discutían pero al final todo acababa bien y volvían a ser los inseparables amigos. Las voces de los protagonistas fueron de: Alan Reed (Pedro), Jean Vander Pyl (Vilma), Bea Benaderett (Betty) y Mel Blanc (Pablo).

La vida de los Picapiedra se desarrollaba en Piedradura, donde Pedro trabajaba para una compañía constructora, manejando una grúa, y Vilma se dedicaba a los quehaceres del hogar. Sus mejores amigos, sus vecinos: Pablo y Betty Mármol. Ambas familias contaban con las comodidades de la época: una aspiradora (un mamut sobre un trozo de piedra, que tenía sus respectivas llantas, también de piedra, para que pudiera desplazarse mejor); un auto, también de piedra, donde el movimiento lo daban los propios pies del conductor (yo no sé por qué tenían carro si al final de cuentas el conductor tenía que caminar o correr, creo que daba lo mismo ir a pie); horno, teléfono, radio, televisión, refrigerador, etc. Todos vestían con pieles, no usaban zapatos, y se daban el lujo de tener collares de perlas y abrigos de pieles finas. Los Picapiedra contaban con una inquieta mascota: Dino, a quien también le dio voz, o mejor dicho ladrado, Mel Blanc. Dino era, al parecer, un dinosaurio viejo y enano, ya que desde que Pedro era niño lo tenía a su lado y había crecido muy poco de acuerdo al tamaño normal de los dinosaurios.

Las disputas entre Pedro y Pablo y sus aventuras se mantuvieron iguales hasta 1963, cuando sus creadores decidieron que ambas familias debían tener descendencia.

Para febrero de ese año, nace la pequeña Pebbles, la hija de los Picapiedra, quien en un principio volvió loco a su padre, ya que descubrió ese perdido sentimiento de paternidad. Poco después los Mármol, en una noche llena de estrellas fugaces, pidieron un deseo y a la mañana siguiente un niño, con una fuerza extraordinaria, apareció en su puerta. El nombre del pequeño era Bam-Bam, quien más tarde fue adoptado por ellos. Los niños se hicieron amigos, y entraron al mundo de aventuras de sus padres.



La serie de *Los Picapiedra* se mantuvo hasta 1966 en la ABC. Durante esta época se realizó un largometraje titulado *A man called Flintstone*. Para 1971 se estrena *El Show de Pebbles y Bam-Bam*, presentando a los personajes convertidos en adolescentes. Un año más tarde se hicieron nuevos episodios bajo el nombre *The Flintstones Comedy Hour*. Para 1974 surge *The Flintstones Show*, donde Pebbles y Bam-Bam tenían su propio grupo de rock. En estos episodios se insertaban pequeños video-clips en los que la banda tocaba su rock and roll. En realidad algunos de éstos resultaban aburridos y ya no tenían la misma gracia de aquellos con que inició la serie. Durante todas estas variaciones de *Los Picapiedra* surgieron nuevos personajes, como el desconcertante Capitán Cavernícola, que no reunía los parámetros indicados para los héroes, ya que era muy parecido al Tío Cosa: despistado, inocente y un poco tonto. Pero al final resultó ser un personaje divertido. Más tarde llegaron *Los Pequeños Picapiedra*, que sin lugar a duda mejoraron ese mal sabor que dejó *El Show de los Picapiedra*. Aquí se nos presentaban todos los personajes durante su infancia y sus innumerables aventuras. En esta nueva fase de *Los Picapiedra* aparecieron personajes como: Rocky y su banda de chicos malos; el Capitán Cavernícola y su hijo (quien no sé si era el Capitán Cavernícola que ya existía, pero ahora en bebé) que muchas veces resultaba ser el verdadero héroe, ya que era él quien sacaba de apuros a su padre y a toda la ciudad; y el Profesor Malo, entre otros.

En fin, la serie de *Los Picapiedra* fue tan importante que en 1994 se hizo la primera película en acción real sobre ellos, donde Steven Spielberg fungió como co-productor, la cual desilusionó a todos los seguidores de la serie de dibujos animados. Pero esto no quita a *Los Picapiedra* la importancia que tienen al ser la primera comedia de situación animada, la primera en ser programada en horario estelar y cuya duración

iba más allá de los seis minutos que duraban otras series. Así que el éxito de *Los Picapiedra* los llevó a convertirse en un fenómeno de mercadotecnia y pronto había en el mercado más de 3,000 productos con su imagen.

Otras series famosas de Hanna-Barbera fueron *Quick Draw McGraw (Tiro Loco McGraw)* en 1959, el fabuloso *Top Cat (Don Gato, 1961)*, del cual sólo se produjeron 30 episodios y *The Jetsons (Los Supersónicos, 1962)*.

Los Supersónicos retomaron varios elementos de *Los Picapiedra* y de series de comedia en acción real como *Hazel*. Sin embargo, éstos, a diferencia de los hombres de la Edad de Piedra, se situaron en el futuro donde también contaban con todas las comodidades propias de la era espacial, y cualquier actividad humana estaba automatizada. Una máquina podía vestir a los humanos, lavarles los dientes, peinarlos e incluso bañarlos. La familia estaba conformada por: Supersónico, el padre, quien trabajaba en "Engranajes Júpiter", para el insoportable Señor Júpiter; Ultra, la esposa, a quien le encantaba gastar el dinero; Lucero, la hija adolescente que sólo podía pensar en sus múltiples conquistas; Cometín, un niño inteligente que siempre estaba inventando cosas; la mascota Astro, un perro un poco parecido a Scooby Doo (que todavía no existía); y por supuesto Robotina, la criada robot de la casa.

Al principio la serie no tuvo mucho éxito, ya que su transmisión coincidía con la de otras series que atraían más al público infantil. Pero tiempo después los primeros 24 episodios fueron transmitidos en la matiné de los sábados, y entonces los niños comenzaron a interesarse en ellos, y así hacerlos uno de sus favoritos.

La serie tuvo gran éxito, e incluso en 1985 tuvo un "renacimiento" fortalecido por una campaña mercadotécnica, la creación de 21 nuevos episodios y hasta la realización de un largometraje. En estos nuevos episodios se agregó un nuevo personaje: Orbitty, una extraña bola peluda, con piernas de elástico que saltaba sin cesar de un lado a otro, y podía colgarse del techo. Dos años más tarde, la serie contó con diez episodios más. También se agregaron algunos largometrajes como el musical *Rockin with Judy Jetson* y "una curiosa reunión estelar: *The Flintstones meet The Jetsons*".¹⁰³ Para la década de los 90 Hanna-Barbera creó un largometraje para la pantalla grande: *The Jetsons: the movie*, que logró tener éxito.

Otra serie de éxito fue *The Adventures of Jhonny Quest* (1964), la cual hablaba de un pequeño que recorría el mundo con sus amigos y vivía un sin fin de aventuras exóticas. Esta fue la primera serie de animación que se proyectó por las tres cadenas televisoras más importantes: ABC, NBC y CBS.

El año de 1966 fue importante en la historia de la animación televisiva. Por primera vez las tres cadenas más importantes en Estados Unidos ofrecían toda una programación de dibujos animados. Y aunque los programas no ofrecían nada distinto o novedoso, estaban ciertamente enfocados en los niños, pues los dibujos animados para cine estaban hechos para todo tipo de audiencias, y los primeros para la televisión divertieron a niños y adultos, pero poco a poco la animación televisiva estadounidense se fue abocando sólo a programas infantiles.

¹⁰³ Prats, Juan Carlos, *TELEMANÍA, una crónica de la era dorada de la televisión*, España, Ed. Mídon, 1996, p. 119.

Así, surgieron series como *King Kong*, *Maguilla Gorila*, *El Llanero Solitario*, *Super Héroes* y otros nada memorables. Lamentablemente en esta animación televisiva importaba más la cantidad que la calidad. Por ejemplo, el estudio Filmation produjo entre 1980-81, 76 programas de media hora, el equivalente a 25 largometrajes.¹⁰⁴ Esto ocasionó una baja muy marcada en la calidad.

Además, muchas series eran sólo copias de programas de acción real con éxito probado, como *The Addams Family* (NBC, 1973), *Jeannie* (CBS, 1973) o *The New Adventures of Gilligan* (ABC, 1974). Programas que ignoraron el potencial creativo de la animación para convertirla en un reflejo barato de la acción real.

Sin embargo, la baja calidad redundó en poco éxito y durabilidad. Hoy en día pocos pueden recordar la mayoría de esos programas televisivos, mientras los personajes de la animación cinematográfica siguen siendo recordados y queridos.

Incluso, los estudios televisivos no mostraban una personalidad propia. Los cuatros estudios principales (Hanna-Barbera, DePatie-Freleng, Filmation y Ruby-Spears), hacían series con pocas diferencias entre sí, en cuanto a personajes y contenidos.

Durante los años 60-70, las series televisivas de dibujos animados, consistían en su mayoría, en aventuras de superhéroes, mortales involucrados en conflictos sobrenaturales (como *Shazzan!*) o animales humanizados.

En 1968, Filmation produjo *The Archie Show*, programa basado en los comics de Bob Montana. Tuvo un gran éxito, reforzado por el triunfo de una canción llamada *Sugar Sugar* que alcanzó la cima en 1969, grabada por un grupo que se hacía llamar *The Archies*. El éxito de esta serie fue tan grande que se mantuvo al aire durante diez años, aunque con distintos nombres. Incluso, un personaje de la serie tuvo después su propio programa: *Sabrina, la bruja adolescente* (1970).

Pero Hanna-Barbera no se quedaron atrás, respondieron en 1969 con otra serie de éxito: *Scooby Doo, Where are you?* La serie trataba sobre un perro gran danés, demasiado miedoso, que junto con sus amigos humanos (Shaggy, Vilma, Daphne y Fred) resolvían diversos misterios terroríficos: un ovni que raptaba personas, un barco fantasma, un monstruo, y un sin fin de casos tenebrosos. Al final todos los casos eran resueltos, los chicos salían triunfadores y Scooby y Shaggy (cobardes y glotones a más no poder, que desafiaban a fantasmas y demás entes a cambio de una Scooby galleta) generalmente eran la carnada para atraer a los malos. Por cierto, la mayoría de los episodios se maquilaron en México.

En ese mismo año, el estudio DePatie-Freleng trasladó a la pantalla chica a un personaje que ya había tenido éxito en el cine: la Pantera Rosa, que había sido creada por Friz Freleng en 1964 para la secuencia de títulos de una película cómica de Blake Edwards, titulada igual que el personaje. Tanto el filme como la pantera se hicieron muy populares, al grado de que DePatie-Freleng produjeron varios cortos cinematográficos. El primero de ellos, *The Pink Phink* (1964), incluso ganó un Oscar.

¹⁰⁴ Solomon, *op. cit.*, p. 241.

En su programa televisivo, la Pantera Rosa estuvo acompañada por varios personajes como: el Inspector Closeau (caricatura del personaje interpretado por Peter Sellers en el largometraje de Blake Edwards), a quien por cierto siempre le ocurría de todo: le explotaba una bomba, lo atropellaba un auto, lo arrollaba un tren, o viajaba a Marte; Piernaslocas Crane, una especie de Flamingo, un poco tonto y despistado, que también se enfrentaba a diversas adversidades al tratar de atrapar un pequeño dragón volador, es más, algunas veces su pequeño hijo se avergonzaba de él; la Hormiga y el Oso Hormiguero, el eterno perseguido y el perseguidor; y el Comisario y su extraño caballo que usaba una gorra de soldado, hablaba como perico y tenía una rara forma de caminar. Cada uno de estos personajes pertenece a una etapa diferente de la serie. Por cierto, la Pantera Rosa no era totalmente muda, ya que hubo dos episodios (*El Arca de Noé* y *Diamantes en Rosa*) en los cuales pudimos escuchar su voz.

En realidad, además de que la serie resultaba muy entretenida, ya que en cada episodio se podía disfrutar de los enredos de esa singular pantera y de su provocativa forma de bailar, ésta aportó varios elementos a la animación televisiva:

- a) Cortos mudos, al menos los de la pantera.
- b) Fondos con música de jazz (magistralmente compuestos y dirigidos por Henry Mancini) realizados con ritmo, de tal forma que los movimientos de los dibujos eran más artísticos y suaves.

Otro programa exitoso fue *George of the Jungle* (ABC, 1967), una sátira de Tarzán. Su creador fue el legendario Jay Ward. Treinta años después se realizó un largometraje en acción real basado en esta serie, que por cierto sólo tuvo 16 episodios.

Además, por algún tiempo se produjeron series cuyos protagonistas eran negros, como *The Harlem Globetrotters* (CBS, 1970) y *The Jackson Five* (ABC, 1971). Pero la más justa con los negros y la de mejor contenido fue *Fat Albert and the Cosby Kids* (CBS, 1981), basada en monólogos del comediante Bill Cosby, y que por cierto nunca se vio en México.

En los años 70 se registró un debate, no sólo en los Estados Unidos, sino en casi todo el mundo, acerca de la violencia de los programas para niños, especialmente en los dibujos animados (y eso que aún no existían *Pokémon*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Digimon*, y toda esa gama de programas japoneses totalmente chafas y violentos). Esto llevó a que varias televisoras censuraran escenas en algunas series, o las "suavizaran". Por ejemplo, la ABC censuró varios cortos de la Warner Brothers, quitando las caídas, explosiones y otras escenas consideradas como violentas. Sin embargo, no hubo muchas protestas al respecto.

A principios de los 80, los dibujos animados se centraron más en colectividades que en individuos. En 1981, Hanna-Barbera produjo *The Smurfs* (*Los Pitufos*), una adaptación del comic belga *Les Schtroumpfs*, de Pierre Culliford (Peyo). Originalmente todos los pitufos eran idénticos, pero Hanna-Barbera hicieron algunas alteraciones, dándoles personalidad a cada uno de ellos (así, encontramos a Pitufo Vanidoso, Gruñón, Perezoso, Tontin, Fortachón, Filósofo y 93 nombres más), y añadieron una mujer, Pitufina, quien estaba enamorada de las flores. La historia se desarrollaba en medio del deseo de Gargamel (un hechicero fracasado) por atrapar a los Pitufos, para comérselos o

convertirlos en oro, y el ingenio de éstos para escapar de las trampas del maloso. El programa tuvo bastante éxito y *rating* en todo el mundo, al grado que más tarde agregaron nuevos personajes: Bebé Pitufo, Travieso, Natural, Pitufo Salvaje, Saseth, el Abuelo, entre otros.

Otras series de dibujos animados que trataron de alejarse de la violencia fueron *Muppet Babies* (CBS, 1984), que originaron la moda de los "bebés". En *Los Pequeños Muppets* la historia generalmente sucedía en su habitación donde su imaginación les ayudaba a crear un sin fin de aventuras en las que ellos, desde luego, siempre eran los héroes. Aunque debieron hacerse más historias así que explotaran la imaginación de los niños. Después de ellos surgieron otras series de personajes clásicos en su etapa infantil, además estuvieron *Ewoks* y *Droids* (ABC, 1985-1987), basadas en las películas de *La Guerra de las Galaxias*, retomando a los personajes más tiernos, y *The Gummi Bears* (NBC, 1985-1991), producida por Disney, a quienes les fascinaba la melaza. *The Real Ghostbusters* (ABC, 1986) inspirada en una película, fue de los primeros dibujos animados en usar efectos especiales con técnicas de cine.

Sin embargo, la animación de los 80 seguía dejando mucho que desear. Hubo programas malísimos, como *Hulk Hogans's Rock and Wrestling* o *Mr. T* que, tratando de aprovechar la fama de actores/luchadores, hicieron gala de pésima animación, guiones sin creatividad y estereotipos sociales. Algo que salva a la animación televisiva de la mediocridad, son los especiales, muchos de ellos ya clásicos en la historia de los dibujos animados. El primer especial televisivo animado fue una versión de 15 minutos del ballet *Petrouschka*, de Igor Stravinski, dirigido por John Wilson y transmitido por la NBC en 1956. El filme ganó varios premios y fue la primera película animada en proyectarse dentro del prestigiado Festival de Venecia.

Aunque el primer especial televisivo animado de 30 minutos fue *A Charlie Brown Christmas* (CBS, 1965), basado en las tiras cómicas *Peanuts* de Charles M. Schulz y dirigida/producida por Lee Mendelson y Bill Melendez. El programa es uno de los más vistos y exitosos de la historia de la animación. Fue también el primero en usar voces de niños reales (y no de adultos hablando como niños) para el doblaje. Este especial ganó varios premios y ha sido retransmitido en todo el mundo cada año. También dio pie a más de diez especiales extras, una serie y cuatro largometrajes.

Otro especial muy famoso es *How the Grinch Stole Christmas* (1966), dirigido por Chuck Jones y con la voz de Boris Karloff como el Grinch. Además, por supuesto, han habido especiales animados de personajes como Bugs Bunny y Garfield, entre otros.

No hay que olvidar que mucho de la animación televisiva no ha sido hecha para series o especiales, sino para la publicidad; esto ha sucedido prácticamente en todo el mundo. Muchos personajes de animación han surgido del medio publicitario (como los de los productos Kellogg's o Pancho Pantera). Además, por supuesto, de los personajes de series y películas que han sido usados para anunciar productos (como alguna vez pasó con Bugs Bunny y los anuncios de Kool-Aid, donde el conejo cantaba una curiosa canción). Y también fue en los comerciales donde primero se usó la hoy común animación por computadora (1971).

4. 1960-1989: una era incierta

“¿Cuál es la más grande y mejor pieza animada de todos los tiempos? No se ha realizado todavía. Todo lo que hemos hecho hasta ahora no ha sido sino el inicio de la exploración sobre la posibilidad de la animación”. Art Babbitt ¹⁰⁵

Los años de 1960 a 1989 fueron una etapa incierta y confusa en la animación norteamericana. Por un lado, hubo quienes decretaron o pronosticaron el fin de este arte y, por otro, hubo quienes hablaron de un inminente renacimiento.

El cierre de los estudios de Hollywood, la eliminación de los cortos animados en las salas cinematográficas y el retiro o la muerte de grandes animadores pusieron a la animación en un predicamento. Pero, en la otra cara de la moneda, estaban nuevas formas de apoyar al arte animado: video juegos, televisión vía cable y, sobre todo, video cassettes, además de una nueva generación de artistas talentosos y el innegable impulso y ayuda de esa herramienta tan importante llamada computación.

El fin de los cortos cinematográficos fue un golpe duro para la industria, que tuvo que buscar nuevos canales de expresión. Sin embargo, fue en estos años que empezó a considerarse a la animación como un arte, y se revalorizaron las viejas películas y filmes de dibujos animados.

Hubo filmes que marcaron una pauta en los años 60 y 70, respectivamente: *El Submarino Amarillo* y *El Gato Fritz*. El primero (*Yellow Submarine*, Gran Bretaña, 1968) es una fantasía animada basada en una canción de *The Beatles*. Aprovechando la fama que por entonces tenía el grupo inglés, el director George Dunning y el animador Heiz Edelmann, lograron un colorido largometraje que combinó varias técnicas: dibujo animado, recortes, rotoscopio, foto fija y acción real. El diseño de personajes y escenarios dejaba ver cierta influencia de UPA (algunos de los *Blue Meanies*, los malos de la historia, tenían 7 dedos en una mano y 6 en otra), combinada con el arte *pop* de los años 60.

Los movimientos de los personajes eran muy extraños, y la película, además de contar una historia de acción, ilustraba varias canciones de los *Beatles* (a la manera de los video-clips que luego se pondrían de moda en los años 80) y mostraba una nueva forma de hacer animación que poco se ha explotado. Tanto fue el éxito comercial y artístico de esta película, que pronto los estudios Disney quisieron recuperar terreno con el reestreno de *Fantasia*, para lo cual diseñaron un nuevo cartel publicitario que (curiosamente) contenía en su diseño muchos elementos parecidos a la animación del filme inglés, pues estaba lleno de colores psicodélicos.

Pero la gran respuesta norteamericana vendría en 1972 con *El Gato Fritz*, considerada por muchos como el primer largometraje animado hecho enteramente para adultos. Se basaba en un famoso comic *underground* creado por Robert Crumb, retomaba muchos elementos de la contracultura para contar la historia de un gato blanco que desea ser negro y que, en su viaje al Harlem neoyorquino, conoce el sexo y la droga

¹⁰⁵ *Ibidem*, p. 259.

(marihuana) para terminar en San Francisco en una banda de radicales. El filme impresionó a los espectadores norteamericanos, quienes no estaban preparados para la animación violenta, sangrienta, racista y sexista de ese extraño gato. Sin embargo, el largometraje fue todo un éxito.

Habrà que aclarar que *Fritz* no fue el primer dibujo animado hecho expresamente para adultos, sin embargo, sí fue el primero en desarrollar una historia en ese sentido. Hubo, por ejemplo, un corto en 1928 llamado *Buried Treasure* que sólo constaba de chistes de doble sentido realizados con animación.

Después del éxito de *El Gato Fritz*, el director Ralph Bakshi volvió a la carga con *Heavy Traffic* (1973), donde presenta personajes poco explotados en la animación: italianos, judíos, negros, mafiosos y *punks*. Bakshi combinó animación, acción real, fotografía fija y otros recursos para lograr una cinta con alto contenido sexual, violenta y de lenguaje altisonante. Con Bakshi, se puede hablar de animación *de autor*, es decir, con un estilo inconfundible en sus películas.

Él mismo haría después películas como *Coonskin* (1975) que fue censurada y luego distribuida sólo en video; *Wizards* (1977), su primer acercamiento al cine comercial y *The Lord of the Rings (El Señor de los Anillos)*, proyecto que tanto Walt Disney como Stanley Kubrick pensaron hacer en su momento). Esta última fue despedazada por la crítica, aunque fue otro éxito en taquilla.

A principios de los 80, Bakshi se retiró de la animación para dedicarse a hacer video-clips. Sin embargo, sus películas, especialmente *El Gato Fritz* y *Heavy Traffic*, le abrieron a la animación estadounidense las puertas a nuevas áreas en cuanto a técnica y contenidos, además de proponer una visión alternativa de lo que puede ser un largometraje animado.

Durante los años 70 otros países, además de Estados Unidos, trataron de alcanzar el éxito con largometrajes de animación. Gran parte de la animación europea estaba influida por la norteamericana. Incluso, como anécdota, se dice que *Blanca Nieves y los siete enanos* era la película favorita de José Stalin, y que tenía una copia ilegal entre sus posesiones.¹⁰⁶ Sin embargo, varios países europeos, sobre todo los de gobierno socialista, como Bulgaria, Yugoslavia, Checoslovaquia y Rumania, desarrollaban un estilo muy particular, parecido en dibujo y contenido a los realizados por la UPA en los Estados Unidos.

Hubo varios estudios de cierta importancia en Europa, como los Animafilm en Bucarest y los Zagreb en Yugoslavia. De hecho durante los años 50 y 60 se desarrolló un "estilo Zagreb": sin importarles los resultados en taquilla, los artistas yugoslavos no se militaban en cuanto al tiempo de sus filmes, pues podían hacer cortos desde 1 minuto hasta de 10 de duración. Tampoco les importaba el tiempo invertido en la producción: las animaciones de Zagreb podían tardar años en realizarse, hasta alcanzar una calidad alta en la técnica y un contenido artístico.

¹⁰⁶ Heraldson, Ronald, *Creators of Life: A History of Animation*, New York, Drake Publisher, 1975, p. 194.

Quizá la debilidad de las películas europeas, específicamente las de los estudios Zagreb, radicaba en ese afán por resultar demasiado artísticas, lo que en ocasiones las hacía incomprensibles. Alguna vez, Walter Lantz se refirió a la animación europea y asiática con las siguientes palabras: "Tienen buenos artistas, pero malos creadores. Sólo hay que decirles qué hacer, y harán un gran trabajo".¹⁰⁷

Mientras tanto en otros países europeos, especialmente los del bloque capitalista, predominaba un estilo más cercano al de Disney. Por ejemplo, en Inglaterra estaba el animador John Hala, llamado entonces "el Disney inglés" y que produjo varias series de cortos y un largometraje: *La granja de los Animales*, del cual ya hemos hablado.

Pero dentro de ese mundo de animación alejado de Estados Unidos, lo más sobresaliente fueron los ingleses con el musical *Raggedy Ann and Raggedy Indy* (1977), los japoneses con *Metamorphoses* (1978) que por cierto tenía canciones de los Rolling Stones y las Pointer Sisters, y los italianos con *Allegro Non Troppo* (1977) del director Bruno Bozetto, considerada la versión europea de *Fantasia*, y que cuenta con una por demás excelente secuencia que ilustra el "Bolero" de Ravel. También si se topan con ella, no duden en verla. Es una maravilla.

Pero también estaban las animaciones rusas de los años 60, donde los personajes eran tan violentos, sino es que más, que Tom y Jerry o el Correcaminos y el Coyote. Incluso en una serie llamada *Tan sólo espera*, un conejo y un lobo se atacan mutuamente usando cañones y armas. En 1972, el gobierno de la entonces URSS tuvo que censurar los dibujos animados que se producían en su territorio y que tenían gran demanda en Polonia, Yugoslavia, Checoslovaquia, e incluso Italia.

Después de este breviarío de animación hecha fuera de Estados Unidos, regresamos a este país. La Warner Brothers enfrentaba una serie de problemas: después del retiro o la muerte de varios animadores de las *Looney Times*, estos estudios decidieron cerrar la unidad de animación y rentar las instalaciones al naciente estudio DePatie-Freleng, una compañía nacida de la alianza entre el productor David DePatie y el director Friz Freleng, ambos ex-trabajadores de Warner. Uno de sus primeros proyectos fue precisamente la realización de *La Pantera Rosa*. Sin embargo, por problemas de distribución, DePatie y Freleng tuvieron que abandonar los estudios Warner.

De 1964 a 1967, DePatie-Freleng hicieron algunos cortos con los viejos personajes de la Warner sin mucho éxito. En 1967, después de su partida, la Warner contrató nuevos artistas, pero los cortos carecían de la creatividad de los antiguos, por lo que la producción se volvió a detener en 1969. Sería hasta 1984 cuando volvieron a realizarse nuevos intentos, los cuales llevarían en 1990 al estreno de *Tiny Toons*, serie en la que los antiguos personajes aparecían en versiones infantiles, siguiendo la moda impuesta por *Los Pequeños Muppets*.

Por su parte, los dibujos animados del estudio de Walter Lantz siguieron teniendo aceptación en la televisión. Además de los cortos del inolvidable Loquillo y Chilly Willy, se crearon nuevos personajes como la Familia Oso (que en un principio sólo tenía a Papá, Mamá y a su mascota, un Ganso, y más tarde se les unió un

¹⁰⁷ *Ibidem*, p.196.

adolescente despistado llamado Junior, y una pequeña osita) que tuvieron gran éxito debido a los líos en los que siempre se metía el jefe de familia.

Aunque la producción de Lantz cerró en 1972 (siendo el último estudio en realizar cortos para cine), sus personajes han seguido apareciendo en televisión durante muchos años. El propio Walter recibió un Oscar especial en 1979.

En cuanto a Disney, en 1959 estrenó su largometraje *101 Dalmatians* (en español se conoció como *La noche de las narices frías*), que impresionó por la dificultad que implicaba dibujar a tantos perros moteados con tanta precisión. Según una información del propio estudio, en el filme hay 6,469,952 manchas, y cada una de ellas fue dibujada a mano limpia.¹⁰⁸ La estrella de este filme fue la villana, Cruella DeVil, que se convirtió en un personaje muy popular. El éxito de la película fue bastante y dejó muy buenos ingresos en la taquilla, tanto, que en los 90 se realizó una nueva versión en acción real que además tuvo una secuela. De hecho, *101 Dalmatians* fue el primer largometraje animado en recaudar 10 millones de dólares sólo durante su estreno.

Después del éxito de los dálmatas, los estudios Disney estrenaron *La Espada en la piedra* (1963), que hablaba de la juventud del Rey Arturo. Después vino *El Libro de la Selva*, una adaptación demasiado libre de la novela de Rudyard Kipling. Éste fue el último largometraje supervisado por Walt Disney, quien murió el 15 de diciembre de 1966. *El libro de la Selva* se estrenaría hasta el año siguiente; con todo, la película fue un éxito comercial (13 millones de dólares en su estreno) y una de las más divertidas producidas por los estudios.

La muerte de Walt Disney fue interpretada por críticos y audiencias como el anuncio del fin de una era. A pesar de ello, el estudio que fundó siguió realizando largometrajes animados, como *Los Aristogatos* (1970) que fue su siguiente estreno. Este filme no fue bien recibido por la crítica y por el público, como tampoco lo fue *Robin Hood* (1973), a la cual se le criticó el hecho de convertir a seres humanos de una antigua leyenda en personajes animales. Estos últimos largometrajes se distinguieron por usar actores reconocidos y de fama para el doblaje de voces, algo que se convertiría en costumbre.

Y en 1977 aparece en la pantalla grande *The Many Adventures of Winnie the Pooh*, siendo la primera con este personaje en ser producida específicamente para el cine. Se basa en el personaje creado por Alan Alexander Milne, quien se inspiró en los muñecos de peluche (oso, tigre, puerquito y burro) que le regaló a su hijo Christopher. Cuando Alan murió, Disney compró los derechos de los personajes.

Entre 1970 y 1977, los estudios Disney contrataron una nueva generación de animadores, cuyo primer trabajo importante fue el largometraje *Bernardo y Bianca* (1977). La película fue un gran éxito (compitiendo con *Star Wars* de George Lucas que estaba en cartelera también), al grado de que fue considerado el mejor filme de Disney en más de una década. Después vino *La Zorra y el Sabueso* (1978) que, a pesar de tener buenas críticas y contar con una bien trabajada historia, no tuvo éxito en taquilla. *Mickey's Christmas Carol* (1983) fue una rara adaptación del clásico de Dickens,

¹⁰⁸ Solomon, *op. cit.*, p. 266.

Cuento de Navidad, y tampoco triunfó, debido, quizá, al uso excesivo de personajes ya conocidos (Mickey, Donald, Tío Rico, Goofy, Pepe Grillo, Pedro el Malo) encarnando un cuento clásico.

En 1984, los estudios Disney cambiaron de administración, y el primer largometraje bajo el nuevo régimen fue *El Caldero Mágico* (*The Black Cauldron*, 1985), estrenado después de nueve años de pre-producción y con un costo de 25 millones de dólares. La animación es en sí una obra de arte, pero la historia, adaptada de las novelas juveniles de Lloyd Alexander, no es tan buena. Éste fue el primer filme de Disney en ser clasificado para adolescentes y adultos (aunque *Bambi*, *Blanca Nieves* o *Pinocho* tenían escenas más fuertes, pero en fin).

En 1986, la casa Disney estrenó *Detectives y Ratonés* (*The Great Mouse Detective*). En ella los animadores probaron una nueva técnica: generaron varias imágenes por computadora, las imprimieron y luego las fotocopiaron para después pintarlas, lo que provocó una atmósfera muy peculiar en pantalla. Esta técnica fue usada en una sola secuencia. Así, los nuevos artistas demostraban su capacidad para hacer filmes tan buenos como los de la era dorada de Disney.

La siguiente prueba fue *Oliver y su pandilla* (*Oliver & Company*, 1988), basada en la clásica obra *Oliver Twist*. Fue la primera película de Disney que incluía canciones de rock pop en su banda sonora (de hecho, una de las voces la hacía el cantante Billy Joel). Ese mismo año, la nostalgia por los viejos dibujos animados invadió las pantallas de cine con un largometraje co-producido por Touchstone (división de la casa Disney) y Amblin Entertainment (propiedad de Steven Spielberg) y dirigida por Robert Zemeckis: *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* El filme marcó una nueva era en el arte de combinar la animación con la acción real: por primera vez, los actores reales y los personajes animados parecían compartir el mismo espacio tridimensional.

La película cambió la regla original de la combinación acción real-animación, en la que la cámara estaba fija y la interacción entre actores reales y personajes animados era mínima. Ahora, la cámara se movía en todas direcciones y parecía que los actores realmente interactuaban con los personajes. Por cierto, toda la animación se realizó a mano.

Para hacer que los personajes parecieran tridimensionales, los animadores realizaron tres tomas de luces y sombras para cada personaje en cada cuadro, que después fueron proyectadas fuera de foco para simular volumen y sombras reales. Se estima que el costo del filme fue de 45 millones de dólares, aunque en taquilla ganó 150 millones, sólo en Estados Unidos.

Y no hay que olvidar lo que fue el aspecto más llamativo de la cinta: el hecho de capturar la animación estilo 1947 (cuando se supone que se lleva a cabo la acción) en plenos años 80 y la oportunidad de ver juntos a personajes de varios estudios diferentes: por primera vez Mickey Mouse hacia pareja con Bugs Bunny, y el Pato Lucas tenía un mano a mano con el Pato Donald en el piano. También aparecieron Droopy, Betty Bop y el Pájaro Loco, entre otros.

Por si fuera poco, en los 80 varios músicos de rock pop hicieron uso de la animación para sus video-clips. Los más conocidos y mejor logrados fueron *We're all stand together* de Paul McCartney, dibujo animado (1984); *Take on me*, del grupo A-HA, dibujo a lápiz (1985); *Money for Nothing*, del grupo Dire Straits, por computadora y *Sledgehammer* de Peter Gabriel (1986), animación en plastilina realizada por el estudio inglés Aardman.

Por otra parte, en 1980, un ex animador de Disney, Don Bluth, abrió su propio estudio. Después de algunos intentos en largometraje, su estudio fue el primero en desarrollar un video juego en láser: *Dragon's Liar* (1983), que fue un éxito inmediato. Bluth abrió así otra puerta a la industria de la animación: los video juegos. Bluth estrenó tiempo después el largometraje *Un cuento americano (An American Tail)*, 1986), que intentó retratar la situación de los inmigrantes que llegan a los Estados Unidos, trasladando esta realidad al mundo de los ratones. La película generó diversas críticas, a favor y en contra, pero en taquilla alcanzó los 45 millones de dólares. Aunque el más grande de sus éxitos fue *Pie Pequeño en busca del valle perdido (Land Before Time)*, 1988), un filme coproducido con Steven Spielberg y George Lucas, que contaba la historia de un bebé brontosaurio que anda en busca de un gran valle para ser feliz y estar seguro después de la trágica muerte de su madre.

El estudio de Bluth complementaría su éxito con el filme *Todos los perros van al cielo (All Dogs Go to Heaven)*, 1989), que es considerado ya un clásico de la animación de los 80.

En este momento de la historia, es preciso señalar que hay una circunstancia muy especial relacionada con el mundo de la animación que no ha sido del todo estudiada: la mercadotecnia derivada de los personajes animados.

Si bien la animación y la mercadotecnia han estado unidas desde los días del *Gato Félix*, en esos tiempos aparecía primero el personaje animado y como consecuencia surgían los productos. Pero a partir de los años 80, los publicistas y mercadólogos descubrieron una manera muy efectiva de aumentar las ventas y también la audiencia para las películas: poner a la venta los productos relacionados con un largometraje animado *antes* del estreno del filme. Además, los derechos de explotación eran cedidos a varios fabricantes y empresas al mismo tiempo. Lamentablemente los dibujos animados ahora se convertían en una arma de ventas; primero fueron tomados para hablar de guerra, algo muy humillante, después para entretener, conscientizar, y finalmente para acabar como una mera forma de vender, de atraer al público y aumentar su consumo.

Uno de los personajes que tuvieron detrás toda una campaña de mercadotecnia muy efectiva fue Rosita Fresita (Strawberry Shortcake). Una extraña muñeca con una cabeza demasiado desproporcionada a su escuálido cuerpo, con pecas, un vestido un tanto cursi, y que, por supuesto, olía a fresa. Cierta compañía lanzó al mercado a Rosita y a dos figuras más, vendiendo los derechos de explotación a cinco empresas diferentes. Para 1983 ya existían 20 personajes que aparecían en más de 1,200 productos de 60 compañías que ganaban cientos de millones de dólares. La clave estuvo en dos especiales animados para la televisión que ayudaron a que el público conociera y adquiriera los productos.

Otros personajes que repitieron y amplificaron la estrategia fueron *Los Ositos Cariñositos (The Care Bears)*, cuyos productos generaron más de 200 millones de dólares sólo en 1984. La película *The Care Bears Movie* (1985) fue sólo un anuncio comercial para los productos y alcanzó los 23 millones de dólares en taquilla. Era lógico que, en 1986, además de una secuela de su película, los ositos estrenaran su propia serie animada en televisión.

El éxito de Rosita y los Ositos animaron a otros fabricantes de juguetes a entrar en el negocio del cine. Así, durante 1985 y 86, aparecieron películas como *Mi pequeño Pony*, *Transformers* y *Rainbow Brite*, que estaban hechas al "aventón" y con el único fin de promocionar sus productos. Por ejemplo, *Rainbow Brite* y *el ladrón de estrellas* se filmó en sólo tres meses, todo un récord (de menor tiempo) para un largometraje animado.

La serie de televisión *He-man y los amos del Universo*, que debutó en Estados Unidos en 1983, fue encargada expresamente por la empresa Mattel a la productora Filmation, con el fin de promocionar la colección de muñecos. Sin embargo, y para sorpresa de sus propios productores, el programa alcanzó altos *ratings*, tanto así, que después se realizó un largometraje en acción real y las figuras se vendieron por millones en todo el mundo.

Dado el éxito de *He-man*, otras empresas decidieron copiar el modelo, así que proliferaron nuevas series animadas que sólo servían para vender juguetes, como *G. I. Joe*, *M.A.S.K.*, *She-Ra*, *Thundercats* y *Voltron*. Incluso, hubo programas enfocados especialmente a niños y otros a niñas, de acuerdo a los juguetes que se promocionaban: *G. I. Joe* y *Transformers* estaban hechos para los niños y *Mi pequeño Pony*, por ejemplo, para las niñas.

Siguiendo con la historia, y dejando a un lado la mercadotecnia, en 1987, los estudios Disney estrenaron una serie televisiva llamada *Patoaventuras (Ducktales)* que resultó del agrado del público (quizá por las interminables aventuras en las cuales se veían involucrados Hugo, Paco, Luis y Rosita, los pequeños sobrinos de McPato) y que, curiosamente, estaba realizado por un estudio extranjero: Tokyo Movie Shisha, de Japón. Era la primera vez que Disney permitía que sus personajes clásicos (en este caso el Tío Rico McPato y sus tres sobrinos) fueran animados por una compañía externa. Lo mismo sucedió en 1989 con una serie "protagonizada" por las ardillas Chip y Dale.

Durante estos años, 1960-1989, también se registró un incremento en el trabajo de animadores independientes, es decir, aquellos que no pertenecían a ningún estudio o compañía de gran poder económico y que realizaban su trabajo con sus propios recursos, defendiendo su estilo y sin mucha audiencia debido a la falta de distribución. Eso suele suceder con muchas de las personas que trabajan de manera independiente, y más dentro de este mundo de la animación.

Animadores como Tony Conrad, Will Vinton, Michel Sporn y otros, incorporaron formas de arte abstracto y de *avant-garde* a la animación, pero lamentablemente su labor es poco conocida. Sin embargo, la animación independiente también tiene sus propios años de historia: comenzó en 1921 en Europa y en los Estados Unidos a mediados de los treinta.

Entre los animadores independientes, hay cuatro categorías: los abstractos, que exploran el potencial de la animación en cuanto a imágenes, sin formas narrativas convencionales; los *avant-garde*, interesados en las afinidades de la animación con la acción real; los innovadores técnicos, más enfocados a descubrir nuevas formas de animación; y los que se preocupan en desarrollar un estilo totalmente personal.

Algunos de estos artistas han influido enormemente a la animación comercial y de entretenimiento. Incluso, varios de ellos, como Frank y Carolyn Mouris, han ganado Oscars en sus filmes. Pero son Faith y John Hubley los animadores independientes más conocidos en los Estados Unidos, y ganadores de tres Oscars. Ambos se conocieron en UPA en 1950 y se casaron cinco años más tarde, estableciendo como uno de sus compromisos matrimoniales: producir un filme animado no comercial cada año. Ellos hicieron varias aportaciones a la animación: usaron la técnica de exposición múltiple, integraron el jazz a las bandas sonoras de sus filmes y manipularon cintas de las voces de sus hijos para las voces de los personajes, sobre todo a partir de 1973. Desgraciadamente, John Hubley falleció en 1975, pero su esposa Faith siguió trabajando y realizó en 1985 el primer largometraje producido por un animador independiente: *The Cosmic Eye*.

Otro animador independiente que ha sobresalido es Will Vinton, quien ha desarrollado la animación con arcilla mediante la técnica de *stop motion*, y demostró que este tipo de animación puede ser tan efectivo y convincente como el dibujo.

5. Resurge la animación: 1990-2002

Lisa: Eso es tan insípido como los dibujos de principios de los 30, debería darles vergüenza a los escritores.

Bart: ¿Las caricaturas tienen escritores?

Lisa: Algo parecido.

El intermedio

Como hemos visto, la animación a lo largo de su historia ha ofrecido diversos panoramas y ha pasado por variadas etapas. Ahora nos encontramos dentro de la última década, la más cercana, aquella que quizá ya no esté tan próxima a ustedes, pues no crecerán con ella como lo hicieron antes, no vivirán sus fantasías, sus sueños, sus aventuras interminables como cuando eran niños, ya que ahora son otros los intereses de su vida, quizá ya se sienten más viejos, más adultos y menos niños para ver los dibujos animados. Pero en esta última etapa encontramos interesantes puntos a destacar. Así que comencemos, y qué mejor que empezar con la animación en la pantalla grande.

a. Animación en cine

Dentro de la animación en cine encontramos en primer lugar, como siempre, a Disney quien en 1989 produjo la cinta *La Sirenita* basada en la obra original de Hans Christian Andersen, donde Ariel, Flanders y Sebastián hacían de las suyas, mostrando una historia diferente a la original. Lo interesante de esta película es que fue la última coloreada

totalmente a mano. Un año más tarde llega *The Rescuers Down Under* (1990), para seguir con *La Bella y la Bestia* (1991), que fue la primera producción animada en ser nominada como Mejor Película por la Academia de Artes y Ciencias Cinematográficas. Para 1992 *Aladdin* hace su aparición. En esta historia se hacen algunas referencias a películas anteriores como: *El Libro de la Selva*, *Fantasia*, *La Sirenita* y *Pinocho*. Por cierto, tanto de *La Sirenita* como de *Aladdin* se hicieron series que fueron transmitidas por televisión. Dos años más tarde aparece *El Rey León*, con su héroe Simba, su heroína Nala, y el malvado de la historia: Scar. Este filme tuvo un gran éxito, tanto en taquilla como en video (la segunda parte sólo estuvo disponible en video), pero también fue duramente criticada y considerada como racista, sexista, homofóbica, estereotipada y violenta. La película, además de hacer referencia a varios relatos clásicos (desde la Biblia hasta Hamlet), coincide en algunos puntos con el movimiento conocido como "Nueva Era": la relación íntima de la cultura con la naturaleza, la creencia de que los ancestros están vivos de alguna manera en el presente, y la conexión de todas las cosas con "el ciclo de la vida". También recibió críticas por los personajes estereotipados: los "malos" hablan y actúan como negros, homosexuales, judíos o comunistas.

Pocahontas, encuentro de dos mundos (1995) fue el largometraje siguiente. Surgió, de alguna manera, como un esfuerzo de los estudios para recuperar audiencia entre ciertos grupos étnicos, después de las protestas de árabes-americanos por los estereotipos de *Aladdin* y de los afro-americanos por los personajes de *El Rey León*. La dirección fue encargada a Mickey Gabriel y Eric Goldberg, con la misión de lograr una película romántica que no hiriese susceptibilidades. El 10 de junio de 1995 hubo un pre-estreno gratuito en el parque central de Nueva York, con varias pantallas gigantes que proyectaban la película a unos 110,000 espectadores. La voz en inglés de Pocahontas fue realizada por la actriz Irene Bedard, india nativa, que llegó a decir: "Yo crecí escuchando la palabra 'Pocahontas' como algo sucio, un insulto. Ahora, con la película, Pocahontas es vista como heroína. No digo que con esto se eliminen 500 años de genocidio, pero por algo se empieza".¹⁰⁹

Sin embargo, la crítica en general no fue tan benevolente, pues atacó al filme por racista y por presentar a los indios de acuerdo al punto de vista blanco. Incluso, algunos críticos calificaron a la Pocahontas del filme como la "Barbie nativa". Así, otra vez Disney ignoró la leyenda original, y la versión Disney es la que, por lo general, se queda en la mente de las personas como la definitiva. Es preciso decir que el tema *If I knew You* (*Si yo te conociera*), fue editado porque el público de prueba lo encontró aburrido.

Disney también produjo la excelente cinta *James y el durazno gigante* (1996), dirigida por Henry Selick (quien también dirigió *El Extraño Mundo de Jack*, 1993) con una técnica de animación de cuadro por cuadro (*stop motion*), donde tomó un año producir 47 minutos de animación. La cinta se basa en el clásico infantil de Ronald Dahl, *James and the Giant Peach* (1961).

En 1996 llega a la pantalla *El Jorobado de Notre Dame* y un año después *Hércules*, una aburrida y poco creativa historia. Para 1998 aparece *Mulan* y en 1999 llega *Tarzán*, primera película donde la animación por computadora y la tradicional

¹⁰⁹ Edgerton Gary, Merlock Jackson Kathy, "Redesigning Pocahontas", en *Journal of Popular Film & Television*, Vol. 24, No. 2, Summer 1996, p. 95.

comparten un 50%, además de estar basada en la novela de Edgar Rice Burroughs. *Dinosaurio* fue el estreno del 2000, y toda la animación corre a cargo de las computadoras. Y en el 2001, *Atlantis* se presentó en la pantalla grande. Ésta resulta ser una cinta muy especial, pues en ella ya no vemos los trazos a los cuales nos tenía acostumbrados Disney, por el contrario, los trazos son toscos y gruesos, como los que ya empezaban a figurar en *Tarzán*, pero son más crudos en *Atlantis*. En ella observamos personajes toscos, con formas poco delineadas, rostros muy lineales (mientras en el pasado los rostros eran redondos, tiernos y expresivos), figuras muy delgadas, como las manejadas por el *manga* y *animé*. Y por si fuera poco, parte de la historia muestra escenas muy violentas.

Por último, en co-producción con Pixar, Disney presentó *Toy Story* en 1995, primer largometraje de animación realizado enteramente por computadora, una excelente película donde el mundo de los juguetes despierta la imaginación de los humanos, y donde Woody, Buzz, el Señor Cara de Papa, Ham y Rex, se convirtieron en los favoritos de los niños, y por qué negarlo, también de muchos adultos, y que logró rebasar los 180 millones de dólares en taquilla en Estados Unidos. En 1999 aparece la secuela, que por cierto fue mejor que la primera, donde Woody y sus amigos tienen que enfrentarse a los temibles coleccionistas, los cuales ven a los juguetes como un simple objeto de colección, quitándoles así el derecho de ser instrumento de diversión para los niños. En esta segunda parte, la película recaba en Inglaterra y Japón 200 millones de dólares. Incluso en Inglaterra logró superar a la cinta *Titanic*.

También en 1999, Disney presentó *Fantasia 2000*, en la cual la Orquesta Sinfónica de Chicago, dirigida por James Levine, interpreta la música. En ella se nos presentan nueve segmentos nuevos y algunos de los ya tradicionales que se presentaron en la primera *Fantasia*.

Además de sus producciones televisivas clásicas, la Warner Brothers intentó volver a la animación cinematográfica en los años 90. En 1996, produjeron *Space Jam*, dirigida por Joe Pytko, largometraje que combinaba la acción real con la animación. En ella regresaron los personajes de las *Looney Tunes* en animación tridimensional, alternando con el jugador de baloncesto, Michael Jordan.

En 1998, Warner estrenó *La espada mágica*, que pasó sin pena ni gloria por la pantalla grande. En ese mismo año produjo *El rey y yo*, que tuvo una buena aceptación entre el público, y en 1999 realizaron *El Gigante de Hierro*, verdadera propuesta que se apartaba del modelo que Disney había establecido (es de los pocos largometrajes de animación que no contienen canciones).

Por otra parte, a mediados de los años 90, tres personalidades de la industria del entretenimiento en Estados Unidos unieron fuerzas para formar una nueva compañía cinematográfica llamada Dreamworks ("La fábrica de los sueños"). Estos tres magnates eran el director Steven Spielberg, el productor y ex-director general de Disney, Jeffrey Katzenberg y el productor de discos y música David Geffen. Y una de las áreas que primero desarrollaron fue precisamente la animación.

En 1998, Dreamworks presentó su primer largometraje realizado con la técnica de dibujo animado: *El Príncipe de Egipto*, basado en el relato bíblico de Moisés y el éxodo judío. Y se promocionó como una historia diferente, sin cuentos de hadas, en un contexto histórico. En ese mismo año estrenaron *Hormiguitaz (Antz)*, realizada completamente por computadora y con la voz de Woody Allen como el protagonista. También produjeron *Pequeños Soldados (Small Soldiers)*, una divertida historia protagonizada con juguetes inteligentes (debido al *chip* bélico que el fabricante había colocado por equivocación) donde el Comando Elite entabla una persecución contra los Gorgonitas. Y dos años más tarde el estudio vuelve a retomar el dibujo animado y aparece *El Camino al Dorado*, una cinta al estilo Disney (con todo y canciones cursis, interpretadas por Elton John).

En el 2000, la compañía co-produjo con Aardman de Inglaterra el largometraje *Pollitos en Fuga (Chicken Run)*, primero en ser realizado completamente en plastilina y dirigido por Nick Park y Peter Lord. Divertida historia que se desarrolla dentro de un gallinero y cuyos protagonistas son precisamente un grupo de gallinas que ven en el gallo Rocky (en inglés Mel Gibson prestó su voz para este personaje) su salvación para escapar del gallinero. Y para el 2001 la empresa presentó uno de sus filmes mejor logrados: *Shrek*, realizada por computadora y en cuya historia se parodia a las películas de Disney. La película fue un éxito, al grado que en el 2002 ganó el Oscar a Mejor Largometraje animado, siendo la primera vez que se entrega este reconocimiento. No importó que por héroe tuviera un ogro verde, al que le encanta comer cebollas, bañarse en lodo y sacarse la cerilla de las orejas, ni que la heroína fuese más valiente y diestra que el héroe, ni que el malvado fuera un enano acomplejado (lo único malo fue que en el doblaje en español se incluyó a esa imitación de comediante llamada Eugenio Derbez para darle voz al "burro").

En cuanto a la Fox, a finales de los 80 y principios de los 90, la cadena televisora Fox Broadcasting Company (FBC, pero mejor conocida simplemente como Fox), llegó a la ser la cuarta más importante de los Estados Unidos, después de la CBS, la NBC y la ABC. Desde 1984, la antigua y legendaria Twentieth Century Fox había tenido problemas económicos que en parte se solucionaron por el impulso en su área televisiva a partir de 1986.

Después de su restablecimiento como industria del entretenimiento, la Fox empezó a producir largometrajes animados para cine, en asociación con el estudio de Don Bluth, quien después de su filme *Todos los perros van al Cielo* (1989) no había logrado repuntar en la industria.

La primera colaboración Fox-Don Bluth fue *Pulgarcita* (1994) que retomaba un cuento de Andersen. Pero el primer éxito (aunque relativo) vendría con *Anastasia* (1996), que hablaba de la leyenda de la hija del zar Nicolás II de Rusia, quien habría sobrevivido al fusilamiento por parte del ejército rojo en la revolución de 1917. Esta película tiene una estructura muy similar a la de los filmes de Disney: una historia melosa y romántica aderezada con canciones pegajosas.

La última cinta producida por Fox y dirigida por Bluth y Gary Goldman fue *Titan A.E.* (2000), con un tema de ciencia ficción como base, donde los sobrevivientes humanos dependen de el joven Drej; combina la animación en segunda y tercera

dimensión, además de cambiar la estructura que ellos habían mantenido en sus producciones anteriores.

b. Animación en televisión después de los noventa

"Allá por los cincuenta, en los primeros días del festival de Annecy de animación, casi teníamos una especie de manifiesto no oficial en el sentido de que la animación iba a volverse un medio adulto. Íbamos a sacarla del jardín de niños, de su condición de menor de edad. Iba a volverse sofisticada, a convertirse en una forma de arte. Desafortunadamente, la televisión comercial acabó con eso". Bob Godfrey¹¹⁰

En 1990 nacieron (de manera regular) *Los Simpson*. Con ellos (nosotros) la Fox recobra fuerzas dentro de la industria televisiva y comienza a ganar público. Pero *Los Simpson* no sólo fueron la punta de lanza que ayudó al resurgimiento de la empresa, sino que fueron el punto de partida de otras compañías productoras y de cadenas televisivas quienes se dieron cuenta de que la forma de dibujo animado apegado a lo cotidiano podía ser muy remunerable, y empezaron a surgir series de animación cuyos protagonistas eran niños o adultos normales, sin poderes o actitudes fantásticas. Aunque algunos no lo crean, o no lo quieran creer, somos la fuente de inspiración para muchos. Quizá está mal que yo lo diga, pero a veces hay que dejar la modestia a un lado. Bueno, sólo algunas veces.

Por otra parte se encuentra Nickelodeon (que acapara el 57% de la audiencia en Estados Unidos, y que también es la número uno en Reino Unido y Australia),¹¹¹ que realiza investigaciones para la realización de nuevos programas o para la supervivencia de los que ya están en pantalla, y donde los personajes actúan de acuerdo al territorio en el que están. Esta compañía produce desde 1991 la exitosa serie *Aventuras en Pañales* (*Rugrats* o "Ratas de alfombra") creada por Arlene Klasky y Gabor Csupo (quienes por cierto estaban a cargo de la producción de la animación de algunos de nuestros episodios, pero después decidieron hacer sus propias series). Sus personajes son los niños-bebés Tommy, Angélica y Carlitos, y la serie gira alrededor de su visión infantil del mundo, presentando así a personajes con características más humanizadas, con enfoques totalmente inocentes, como suele ser la percepción que los niños tienen sobre el mundo de los adultos. La serie cuenta con más de 125 episodios y ha ganado dos Emmy. Incluso, estos personajes ya saltaron al cine con dos películas de largometraje, donde la primera ganó más de 100 millones de dólares.

Otra serie producida por esta empresa, en la que también se cuentan las aventuras de un grupo de niños, es *Hey Arnold!* (1996). Pero la compañía también ha desarrollado el lado fantasioso del dibujo animado con la polémica serie *Ren & Stimpy* (1991-1995), y la no menos curiosa *CatDog* (1998-2001). Los protagonistas de la primera

¹¹⁰ Godfrey, Bob, "Cómo enseñar este medio mágico", en *Estudios Cinematográficos*, número 15, Año 5, febrero-abril 1999, p.7.

¹¹¹ Alvarado, Igancio, "Mundo Nick, los niños son buen negocio", en *Revista Día Siete*, número 15, p.39.

son un gato y un perro chihuahua, y fueron creados por John Kricfalusi. En la segunda serie, el personaje central es un extraño ser que es mitad gato y mitad perro. Además produjeron *El Conde Pátula* (*Count Duckula*, 1988-1993), que tiene como protagonista a un extraño pato-vampiro, muy parecido al Pato Lucas, que tomaba jugo de vegetales, y que no sólo tenía que enfrentarse a los caza-vampiros, sino también a la ingenuidad de Nani.

Por su parte, la cadena televisiva especializada en videos musicales MTV comenzó a producir sus propias animaciones. Así, en 1993 Mike Judge creó a dos adolescentes que presentaban los videos y luego tuvieron su propia serie: *Beavis and Butthead* (literalmente "Greñudo" y "Tonto"). Los personajes, a quienes les gusta el *heavy metal* y las mujeres en ropa interior, malhablados y con mucho humor negro, tuvieron mucha popularidad y hasta contaron con su propio largometraje para cine en 1997: *Beavis and Butthead do America*. En ese 1997, un personaje secundario de esa serie tuvo su propio programa: *Daria*, una adolescente apagada y aburrida creada también por Judge.

En 1992, la ABC lanzó *Capitol Critters*, producida por Steven Bochco junto con Hanna-Barbera. Mientras la CBS presentaba a *Fish Police*, producida también por Hanna-Barbera. Sin embargo las series no gustaron y su fracaso fue rotundo, como sucedió con ese extraño personaje de Poochie que los creadores de Tomy y Daly nos trataron de meter. Era terrible. Y en 1993 se insistió con *Family Dog*, serie producida por Steven Spielberg y Tim Burton, quienes por cierto se basaron en un episodio de *Amazing Stories*, la cual estaba dirigido por Brad Bird (quien más tarde también fue director de algunos de nuestros episodios). Y en 1994, la ABC pretende introducir otra serie de dibujos animados: *El crítico*. Pero ésta fracasó en esa cadena, así que la Fox la recuperó para aumentar su éxito.

Ese mismo año, nace Cartoon Network, un canal de televisión dedicado exclusivamente a programar dibujos animados. Éste representó la fusión de los grandes estudios de animación: Hanna-Barbera, MGM, Paramount y Warner Brothers, todos comprados por la poderosa compañía Turner Broadcasting en 1991, misma que en 1996 sería propiedad de la Time Warner Inc. De hecho, la animación producida por Hanna-Barbera en esta década lleva el sello Cartoon Network. Las series producidas por ese canal dejan ver trazos sencillos e historias con personajes humanos en circunstancias cotidianas.

En 1996 Cartoon Network/Hanna-Barbera produjeron *El Laboratorio de Dexter*, cuyo personaje principal es un niño genio creado por Genndy Tartakovsky, que cuenta con su propio super laboratorio en su casa, y que por si fuera poco tiene que enfrentarse a su insoportable hermana Dee Dee. Lo compadezco, a mí a veces me pasa lo mismo. En esta serie también encontramos una parodia de los super héroes de antaño. Después vino *Jhonnny Bravo* (1996), sobre un galán un poco tonto, o mejor dicho, muy tonto, y sus interminables y raras aventuras.

A partir de 1997, Cartoon Network volvió a explorar los elementos de fantasía, y en ese mismo año estrenó la serie *La vaca y el pollito*, en la que los personajes del título... ¡son hermanos e hijos de una pareja de humanos! Otra serie protagonizada por animales que hablan es *Coraje, el perro cobarde* (1999), creada por David S. Cohen. Y

en 1995, el animador Craig McCracken desarrolló para Cartoon Network unos cortos con tres niñas con poderes a las que llamó *Chicas Superpoderosas (The Powerpuff girls)*. Los cortos se hicieron tan populares que pronto las tres niñas Burbuja, Bellota y Bombón (creadas por el profesor Utonium al agregar la sustancia X a una mezcla de azúcar, flores y muchos colores) tuvieron su propia serie de media hora. Es precisamente esta serie la que presenta rasgos muy característicos, ya que los personajes resultan ser totalmente sencillos, no hay mucha elaboración en ellos, con un rostro simple y cuyas manos carecen de dedos. Y donde los fondos, al igual que en otras de las series de Cartoon Network, son estáticos y sin muchos detalles, tal pareciera que son dibujos a toda prisa.

En cuanto a la producción televisiva de la Warner, además de la serie de *Tiny Toons*, que mostraba a los personajes clásicos en sus versiones de niños, se estrenó en 1993 una serie llamada *Animaniacs* (1993-1998) con algunos nuevos personajes como Pinky y Cerebro, que gozaron de cierta popularidad.

Después del éxito de *Los Simpson*, Fox produjo una nueva serie animada de corte similar en 1997: *King of the Hill (Los reyes de la colina)*, creada por Greg Daniels y Mike Judge (Greg Daniels era también creador nuestro, mientras Judge era creador de *Beavis & Butthead*). *Los reyes de la colina* satirizan el modo de vida estadounidense de los años 90, aunque con mucha crudeza y con humor ácido. Y para 1999, Fox programó la siguiente serie del creador de *Los Simpson* (Matt Groening, mi verdadero papá): *Futurama*, una visión del futuro muy a nuestra manera, cuyo protagonista es Frye, un repartidor de pizzas del siglo XX que por accidente viaja al año 3000 y queda atrapado en esa época.

En cuanto a la DC Entertainment, es la encargada de producir las series: *Action Man* (1995) que cuenta con una amplia campaña publicitaria; *Los verdaderos Cazafantasmas* (1986); *Daniel el travieso* (1987), una divertida historia protagonizada por un pequeño niño y "el mejor de sus mejores amigos" el Señor Wilson; además de distribuir a *Sailor Moon* (1995).

Pero también encontramos otras series como: *Busy World of Richard Scarry (El fantástico mundo de Richard Scarry, 1993)*, dirigida por Greg Bailey y producida por Cinar Productions, Paramount Television y Showtime Networks, una divertida historia cuyos personajes eran animales; *Las Tres Mellizas (Les Tres Bessones, 1994)*, que tenía como directores a Robert Balser y Baltasar Rosa, en una co-producción de Canadá y España, historia que al igual que las de Disney no respetaba los cuentos originales en los cuales se basaba. Y así podríamos continuar con un sin número más de series televisivas de dibujos animados, pero ya es hora de darle paso a una animación, que en lo particular no considero que sea nada atractiva: la animación japonesa. Si Tomy y Daly llevan el mensaje de la violencia contra los animales, la animación japonesa lleva el mensaje de que la violencia entre los hombres es correcta cuando está de por medio un triunfo material. Los logros, los triunfos, no se llevan a cabo con violencia, se logran con una lucha de ideas, de pensamientos, sin llegar al contacto físico, ni mucho menos a la humillación de otros. Quizá esto sea difícil de aprender, pero es necesario hacerlo.

c. Animación japonesa

Desde hace unas décadas la animación japonesa empezó a ganar mercado en el mundo de los dibujos animados y a cobrar mayor fuerza. Actualmente se ha convertido en la favorita de miles de niños y sobre todo de adolescentes, quienes ven en el *manga*¹¹² y en el *animé*¹¹³ una nueva forma de entretenimiento, de expresión, o simplemente una nueva manera de descubrir el mundo y de despertar esas fantasías que parecían olvidadas.

La historia del *manga* data desde el siglo XII, cuando algunos monjes budistas realizaban dibujos de sátiras humanas que eran representadas por animales. Pero fue durante la Segunda Guerra Mundial, debido a la necesidad de distracción, entretenimiento, y a la aparición de héroes, que el *manga* obtuvo mayor auge. Dentro de esta forma de entretenimiento encontramos dos divisiones, dos espacios diferentes, dos universos: el *Shoujo*, historias hechas para jovencitas; y el *Shonen*, que tiene como lectores a los hombres.

Y aunque actualmente la animación japonesa es bien conocida en todo el mundo, no siempre fue así. Los primeros intentos de Japón por realizar cine animado, en los años 50, no tuvieron gran éxito. Y es que aquellas primeras cintas (como *El panda contra la serpiente mágica*) giraban en torno a leyendas, dinastías y antiguas tradiciones japonesas, que resultaban aburridas para el mundo occidental.

Pero a partir de los años 60 el dibujo animado japonés comenzó a ser tomado en cuenta, gracias al éxito de la cinta *Alakazán (Allagazam the Great, 1961)*. El filme sorprendió por el uso excesivo del color y la violencia que envolvía las acciones. Además, para la versión en inglés, actores famosos de Hollywood prestaron sus voces.

Pero fue la televisión la que impulsó a las productoras del *animé* a realizar más series y a ganar más público. Y aunque al principio series como: *Heidi, Gigi, Meteoro, Fuerza G o Remi (1977)* lograron atraer la atención del público de occidente, en la última década han aumentado los adeptos y el *animé* ha adquirido mayor fuerza. Los personajes con ojos enormes y figuras escualidas aumentaron en número. Esos grandes ojos son precisamente una de las características principales del *animé*, y forman parte de su historia, ya que los primeros creadores del dibujo animado japonés la utilizaron y al ver que ésta resultaba ser "visualmente atractiva y mercadotécnicamente un éxito"¹¹⁴ muchos siguieron usándola.

Debemos señalar que cuando *Heidi* (creada por Isao Takahata en 1974) apareció, resultó ser una gran novedad, ya que el público estaba acostumbrado a otro tipo de dibujos y a otra forma de contar historias, pues "los dibujos animados japoneses, para bien y para mal, pretenden contar historias y procurar que interesen. No les importa que éstas sean largas y parezcan inacabables, saben hacer que funcionen"¹¹⁵. Y así comenzó a tomar fuerza el dibujo animado japonés.

¹¹² Nombre utilizado para llamar a la serie de dibujos impresos (comics) japoneses.

¹¹³ Palabra que denomina a los dibujos animados japoneses.

¹¹⁴ García, Eduardo, "¡Mangamanía!", en *Revista de revista*, número 4466, julio de 1998, p. 33.

¹¹⁵ Delgado, Pedro, *op. cit.*, p. 155.

Uno de los principales exponentes tanto del *manga* como del *animé* es Osamu Tesuka (que encabezó esta industria en sus inicios), quien se ha distinguido por series como: *Astroboy* (un niño robot con sentimientos humanos que fue construido para sustituir al hijo desaparecido de su creador, quizá de aquí se inspiraron para crear la reciente cinta en acción real *Inteligencia Artificial*), *Mazinger Z* (1972), *Kimba the White Lion* (*Kimba, el León Blanco*) y *Princess Knight* (*La Princesa Caballero*). También encontramos otras series japonesas como: *Doraemo* (Yoshiro Owada, 1973); *Candy Candy* (Hiroshi Shidar, 1976, basada en un comic), que seguramente hizo llorar a algunas niñas con sus melosas historias; *Super Campeones* (Hiroyoshi Mitsunobo), un aburrido programa sobre fútbol, en donde siempre veíamos a los personajes corriendo como locos de un lado a otro para meter el balón en la portería del enemigo; y *La abeja Maya* (Nippon Animation, 1977).

En 1986 llegó *Dragon Ball*, de Akira Toriyama, que cautivó a miles de niños con su historia donde todo gira en torno a la recuperación de siete esferas, ya que cada una cumple un deseo a quien las logre reunir. También apareció *Ranma ½* (Rumiño Takahashi), donde no sabemos si el personaje es hombre o mujer, pues éste cambia de sexo cada vez que es mojado con agua fría.

En 1995 aparece *Sailor Moon* (Naoki Takeguchi), protagonizada por un grupo de chicas. Cada una de ellas tiene el poder sobre un elemento natural y se rige por un planeta del sistema solar, y tienen como misión proteger la Tierra.

En 1998 se estrena en la pantalla grande la cinta *Princesa Mononoke*, que resultó ser un éxito en Estados Unidos, en ésta el 90% de los trazos son hechos a mano. Y un año más tarde se presentó *Pokémon: the First Movie*. Y para el 2000, en una coproducción de Estados Unidos y Japón, *Pokémon 2*. La serie de *Pokémon* está inspirada en un video juego realizado por Nintendo para su línea Game Boy, que comenzó a venderse en 1996 y que se basa en una serie de peleas entre pequeños "monstruos de bolsillo" (de ahí su nombre: *Pocket Monsters*).

Poco después llegaría, como competencia/complemento de *Pokémon*, una serie muy similar: *Digimon*, sólo que en ésta los monstruos son digitales, aunque la trama es prácticamente la misma: golpes, peleas y poderes extraños a más no poder.

En fin, el *animé* llegó y le arrebató a Estados Unidos una gran parte del mercado ganado por sus dibujos animados. Miles de espectadores se inclinaron por esta forma de hacer animación y de contar historias, donde se puede encontrar una "excesiva dramatización de lo cotidiano",¹¹⁶ y donde todos los elementos se dan en estado puro: si hay ternura, ésta resultará muy melosa; si hay desgracias, éstas serán extremas al grado de que nos pueden hacer llorar (no olvidemos a *Remi*); y si hay violencia se dará al máximo (todos los *Pokémones* y *Digimones*). Incluso, en los últimos años quizá ya no hemos visto nada nuevo dentro de la animación japonesa, pues si la historia no parte de que el protagonista esté siempre en busca de "las bolas del Dragón", puede ser que ande tras las cartas mágicas, o quizá tras las esferas que lo pueden convertir en un maestro *Pokémon*. Los elementos son los mismos, sólo cambia la forma de contar la historia. Y en todas ellas está la constante dualidad del bien contra el mal.

¹¹⁶ *Ibidem*, p.151.

Y es precisamente esa forma de contar la historia lo que ha enganchado a miles de niños y adolescentes, pues el *animé* tiene un gran parecido con las telenovelas al estar estructurado de tal manera que se dan ciertas identificaciones con los espectadores y a partir de ese momento continúan siguiendo la historia.

Y aquí les presentamos los nueve puntos que Pedro E. Delgado señala como los motivos por los cuales el *animé* ha adquirido éxito, y éstos son:¹¹⁷

1. Saben contar historias: Son eficaces manipuladores de las motivaciones, anhelos y frustraciones de los espectadores.
2. Se hallan influidos por el teatro *kabuki*, caracterizado por la afectación, pues interpretan a través de gestos eficaces y prolongados, los más dispares sentimientos.
3. Los personajes del dibujo animado japonés viven constantes dramas. Los sentimientos son siempre muy intensos y llevados al extremo, ya sea la risa o el dolor.
4. El sexo está presente en un alto porcentaje de casos, sea más o menos implícito, tanto en los productos para adolescentes como para los adultos.
5. Cuando hay violencia es intensa.
6. Poseen una visión fatalista de la vida, influida por el amargo recuerdo de las dos explosiones nucleares padecidas en la Segunda Guerra Mundial, suceso que ha marcado a toda la sociedad japonesa.
7. Con una visión más adulta del cine de animación (*Akira* y *Porco Róssso* son excelentes ejemplos), son los primeros industriales del sector que han pretendido atender a una audiencia no infantil de modo permanente.
8. Son unos muy eficaces planificadores de películas de largometraje y series de TV, con un ejemplar sentido del ritmo.
9. La animación es, generalmente, tosca, incluso en muchos momentos de los mejores largometrajes.

d. Otras formas de hacer animación

Más allá de los dibujos animados, otras técnicas de hacer animación han sobresalido y alcanzado popularidad. La animación en plastilina, por ejemplo, cuyo mejor exponente es el estudio Aardman Animation, de origen inglés, fundado en 1972 en Londres por David Sproxtton y Peter Lord... y aunque su primer corto llamado *Aardman* (producido en 1972 como parodia de Supermán) era un dibujo animado, pronto desarrollaron la técnica en plastilina. En 1976, el estudio produjo para la BBC de Londres la primera serie televisiva de animación en esta técnica: *The Amazing Adventures of Morph*.

En 1989 la compañía ganó su primer Oscar por el corto *Creature Comforts*, dirigido por Nick Park. Pero sería hasta 1992 cuando Aardman ganaría fama mundial con la creación de sus personajes más entrañables: el ciudadano británico Wallace y su perro Gromit, quienes aparecieron por primera vez en ese mismo año con el corto titulado *A Grand Day Out*, que ganó un Oscar. Aparecerían nuevamente en 1993 con *Los Pantalones equivocados* que ganó otro Oscar, y en 1995 volvieron a triunfar con *Un*

¹¹⁷ *Ibidem*, p. 160.

esquilo apurado (A Close Shave). Estos tres filmes de media hora de duración fueron dirigidos por Nick Park.

Pero una técnica de animación que cobró fuerza a finales de los 70 y principios de los 80, y que no ha dejado de evolucionar, es el uso de la computación. La animación por computadora logró reunir dos mundos en apariencia muy distintos: el de los técnicos y especialistas en programación y el de los artistas, diseñadores y contadores de historias.

Desde los años 60 comenzaron los esfuerzos por hacer animación computarizada. De hecho, en 1967 se produjeron los dos primeros cortos hechos con esta técnica: *Permutations*, de John Whitney, y *Hummingbird*, de Charles Csuri, ambos realizados y exhibidos en ambientes académicos.

Los pioneros en animación por computadora enfrentaron, al principio, dos grandes problemas: el dinero (los costos eran altísimos) y la distribución. Todavía a fines de los 80 casi ninguna compañía estaba interesada en invertir en la producción de esta clase de animación, y menos en distribuirla. Pero ahora las cosas han cambiado.

Por estas razones, la animación por computadora tuvo sus primeras aplicaciones en algunas secuencias de películas en acción real, como *Star Wars*. Disney utilizó por primera vez esta técnica en su filme *Tron* (1982), y sorprendió por lo bien logrado... lo malo fue la pésima historia.

En ese mismo año, un joven animador llamado John Lasseter, junto con Glen Kane, realizó para Disney un corto titulado *Where the Wild Things Are*, en el que cambió el dibujo animado por la animación computarizada. También en el largometraje de *Oliver y compañía* se incluyen 11 minutos de animación por computadora, usada para crear escenarios que hubiesen sido muy difíciles de lograr en dibujo.

En esos años, los animadores debatían sobre si la computadora era sólo una herramienta para el arte de la animación o si algún día llegaría a ser un arte en sí misma. Para los artistas más viejos y puristas, la animación por computadora (y por lo tanto en tercera dimensión) nunca podía lograr que los personajes "actuaran", sino sólo que se movieran, pero sin personalidad.

En 1986 el productor y director George Lucas declaró que los gráficos por computadora eran "caros y tediosos" (hoy piensa lo contrario), así que cerró la división digital de su empresa. Dos trabajadores de la compañía, Alvy Smith y Edwin Catmull, junto con Steven Jobs, director general de Apple Computers, fundaron uno de los estudios que en la década siguiente sería de los más importantes y decisivos: Pixar. Este estudio produjo ese mismo año su primer corto: *Luxo, Jr.*, dirigido por John Lasseter, sobre una lámpara de mesa y su "hijo", una lámpara más pequeña. Esa lámpara llegaría a ser el símbolo del estudio. El filme, de tan sólo 90 segundos de duración, impresionó a muchos y fue nominado al Oscar.

Luxo, Jr. (1986) es a la animación computarizada lo que *Steamboat Willie* fue al dibujo animado: demostró al mundo que más que una herramienta, la computadora podía ser un medio de creación artística. Lasseter ganó el primer Oscar para Pixar con *Tin Toy*, en 1988.

En 1995, Pixar, en asociación con Disney, produjo el primer largometraje de animación realizado enteramente por computadora: *Toy Story*, del que ya se habló antes. En 1998 el estudio produjo *Bichos (A Bug's Life)*, que se estrenó en el mismo año que *Hormiguitas*, y que atrajo más el interés del público. Además, debido al éxito obtenido por *Toy Story*, la compañía produjo *Buzz Lightyear of Star Comand: The Adventure Begins*, que sólo salió en video y fue realizada en dibujo animado. Y en 2001 se estrenó *Monsters, Inc.*, nuevamente en una co-producción con Disney, y con una historia muy interesante donde Sully, Mike y Boo lograron atraer la atención de los niños, y fueron la competencia, junto con *Jimmy Neutrón, el niño genio* (de Nickelodeon), de *Shrek* para la nominación al Oscar.

En el mismo 2001, la compañía Square Pictures produjo la cinta *Final Fantasy*, primera en usar "actores" generados por computadora que dan la apariencia de ser humanos reales. La película, basada en un videojuego y dirigida por Hironobu Sakaguchi, utilizó la más alta tecnología de animación digital, y hay quienes ven en ella una nueva forma tanto de hacer animación como de hacer cine en general. Pero en cartelera el filme duró muy poco tiempo.

e. Animación en México

Lamentablemente esta historia es muy breve, pues la animación en este país ha sido totalmente escasa, desaprovechada, descuidada. Son pocos los estudios que se dedican, o se han dedicado a la animación. Sólo son 57¹¹⁸ las historias de animación que se han realizado, y de ellas, 4 son largometrajes: *Los Reyes Magos* (1974, Adolfo Torres Portillo), *Los supersabios* (1978, Anuar Badin), *Katy la oruga* (1981, Fernando Ruiz, José Luis y Santiago Moro) y *Tlacuilo (El que escribe hablando)* (1984, Enrique Escalona).

En los últimos años el corto *El héroe* (1993, Carlos Carrera), que se hizo merecedor de la Palma de Oro en el Festival de Cannes, logró despuntar un poco a la animación, ya sea en comerciales para televisión y por supuesto en cortos. Después aparecieron los cortos: *Alquimia*, dirigida por Ulises Guzmán; *Cuatro maneras de tapar un hoyo*, donde trabajaron Pepe Castro, Guillermo Rendón y Jorge Villalobos; *Largo es el camino al cielo*, de José Ángel García. Y como verán esto es todo, pues no hay mucho de dónde hablar sobre la animación en México, aunque hay un libro titulado *Historia y desarrollo de la animación cinematográfica en México*, que habla del tema y que fue editado por el CUEC-UNAM.

¹¹⁸ Cárdenas Ochoa, Alejandro, "El arte de la animación", en *¡Por fin!, la guía del ocio*, suplemento de *El Universal*, número 2, del 12 al 18 de julio de 2001, p. 8.

Para finalizar, observamos en este capítulo que los dibujos animados a lo largo de su historia se han ubicado en diversos escenarios espacio-temporales, desde principios del siglo XX (que es en realidad cuando comienza la animación) hasta el actual siglo XXI; desde la lejana Europa hasta Estados Unidos, Japón y brevemente México. En ese desarrollo los medios técnicos de transmisión han ido evolucionando, al igual que el mismo dibujo animado, desde la primera, y rudimentaria, utilización de la técnica de *stop motion* de Blackton, Readery y Smith, hasta la utilización de la computadora. Pasando desde luego por el cine, único medio que podía albergar a la animación, pues no había otro en ese momento. Y por la televisión, que marca una nueva forma de ver dibujos animados, pues éstos ya estaban al alcance de cualquier tipo de público, lo que creó un espacio particular, donde las familias elegían qué ver.

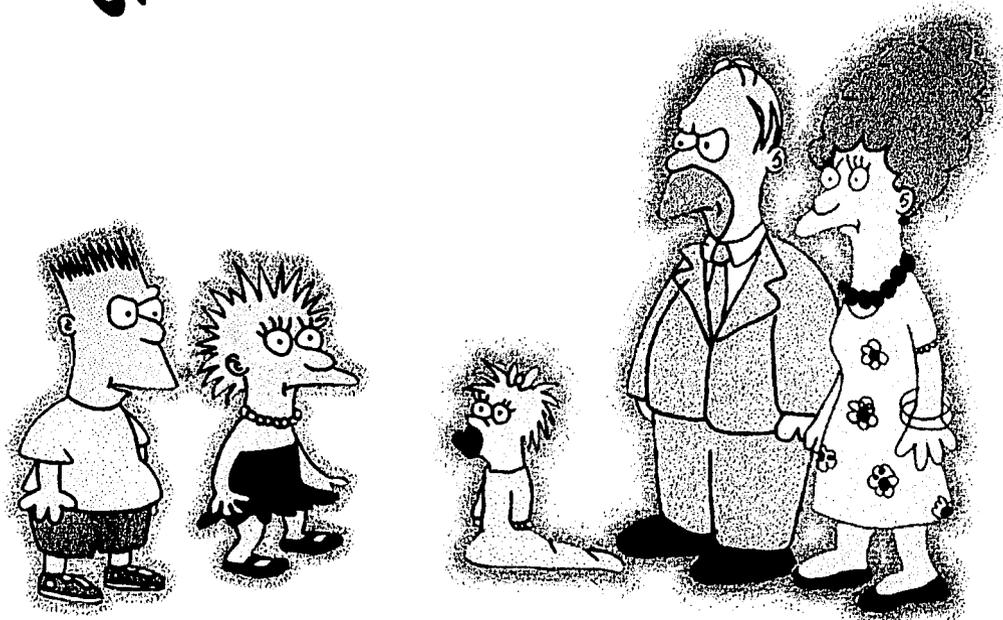
También hemos visto cómo las instituciones sociales (compañías productoras, distribuidoras, sindicatos y hasta el mismo gobierno) han utilizado a los dibujos animados para sus propios fines, colocándolos en campos de interacción tan variados como la comicidad, la propaganda política y militar, o como arma de adoctrinamiento, como propuesta contracultural, así como un medio publicitario. Cada uno de estos campos influido por la estructura social de la época.

Todo este análisis sociohistórico nos sirve para conocer el contexto general en el que se desarrollan los dibujos animados anteriores a *Los Simpson*, así como para acercarnos a ese mundo al cual pertenecen éstos, lo que marca el punto de partida para el análisis posterior de nuestra forma simbólica.

En el siguiente capítulo continuamos con el *Análisis Sociohistórico* ahora enfocado en nuestra forma simbólica: *Los Simpson*.

CAPÍTULO III

UNA FAMILIA DE SPRINGFIELD



A. La historia comienza

**"No hay mensaje escondido o político.
Tratamos de ser divertidos,
tratamos de reflejar el mundo,
aunque a veces exageramos."
Matt Groening**

Bueno, se supone que ahora yo debo contarles un poco acerca de nosotros, que debo decir cómo comenzó todo, cómo crecimos, quién nos hizo famosos... y... no sé que más porque ya perdí la hoja donde lo escribí... ¿es ésta?... ¡no!... éstas son las calificaciones de Bart. Ahora que veo ¡nadie puede sacar 10.5! ¡Pequeño demonio!... ¡Marge!, ¿has visto mi libreta de apuntes? Ésa donde Lisa me escribió lo que tenía de decir... ¡Oh, creo que la perdí!... pero no importa, porque así podré contarles todo lo que yo quiera, sin censura, y como se me vaya ocurriendo.

Así que lo primero que diré es esto: la historia comenzó, en realidad, allá por 1954, aunque nadie lo diga de esta manera, yo digo que comenzó en 1954 cuando un hombre llamado Matt Groening nació.

1. La televisión es una inversión

**"Muchos adultos han olvidado
lo que significa ser niño.
Eso es algo que yo
nunca olvidaría."
Matt Groening**

Él, o sea Matt, nació en Portland, Oregon, el 15 de febrero de 1954. Su padre también fue caricaturista, igual que él, o sea, ¡hace caricaturas! Era un niño quizá un poco como Bart: ponía poca atención en la escuela, pues mientras la maestra Hoover daba la clase, Matt se dedicaba a hacer dibujos en su cuaderno. Por cierto, es zurdo igual que Flanders, el Sr. Burns, Krusty, Bart y muchos otros en Springfield. Ponía tan poca atención en la escuela que nunca se aprendió las capitales de los estados, pero eso no tiene nada de malo, yo tampoco me las sé y mírenme, estoy trabajando en la Planta Nuclear... ¡Ah! Y tampoco le gustaban los números. ¡Wa hoo!... es igual a mí.

Ya durante la prepa, siguió con sus dibujos que hacía en todas las clases. Con un grupo de amigos, hippies desde luego, formó su propio partido político, qué buena idea no se me había ocurrido, llamado: *Adolescentes por la decencia*. Y su slogan decía "Si estás contra la decencia, ¿a favor de qué estás?". El resultado de ese extraño partido: Matt fue elegido Presidente Estudiantil. El colegio de Matt se llamaba Colegio Estatal Evergreen, qué chistoso... ja ja ja... no sabía que había un colegio con el mismo nombre que nuestra calle. Vaya copiones.

Y allá por el año de 1977 se graduó y viajó a Los Angeles para convertirse en escritor... ¡escritor!... pobre Matt, a qué poco aspiraba... pero chocó su auto, a las 2 de la mañana, en la autopista a Hollywood, y esto lo inspiró a hacer más tarde su comic *La vida en el infierno*.

Sin embargo, nada salió como lo planeó porque no fue escritor sino que trabajó de chofer y biógrafo de un anciano de 88 años, director de películas malísimas. Así que tuvo que soportar al viejito, tanto como yo he soportado al Sr. Burns. Como las cosas no le salieron bien, Matt decidió enviar a sus amigos un mensaje diciéndoles que regresaría a casa. Y en lugar de una carta mandó un libro-comic, al que llamó *La vida en el infierno*. La tira estaba estelarizada por Binky, un conejo solitario que pronto llegó a ser un éxito subterráneo en Los Angeles. Y para 1980 la tira comenzó a aparecer en el periódico *Los Angeles Reader*, donde Matt trabajó como editor. La tira fue un éxito debido a sus palabrotas y a ese extraño grado de violencia que manejaba. Y esa misma tira todavía aparece en más de 250 periódicos en el mundo, y también hay ocho libros sobre ella.

Pero para no hacerles la historia más larga, sólo diré que Matt pasó gran parte de su juventud aprovechando el tiempo, bueno, él dice que perdiéndolo, y no sé por qué lo dice, pues la mayor dicha del hombre la da la televisión, una rosquilla, una cerveza fría y un sillón muy acogedor. Pero en fin, el chiste es que él aprovechó el tiempo viendo la televisión¹¹⁹ y mucho después nos introdujo a la pantalla chica, ¿ven como la televisión sí es una buena inversión?, aunque yo he pasado quizá más horas que él frente al televisor y todavía no he hecho nada interesante... Ouch. Y por si fuera poco también creció leyendo libros y revistas de ciencia ficción, desde Isaac Asimov hasta Phillip K. Dick. Ahora entiendo: yo veo televisión, Matt también; él lee libros, yo no, ahí está el problema, desde mañana voy a leer a ese tal Isaac.

Dentro de sus dibujos animados preferidos está *Rocky, la ardilla voladora*, ya que le demostró que “no importa tanto la calidad de la animación, siempre y cuando se tengan buenos guiones, buena música y buenas voces”.¹²⁰ También admira a Frank Zappa, Walt Disney, P. T. Barnum y Hung Hefner, entre otros. Y a que no saben por qué Matt admira a Disney, algunos podrán pensar que por sus personajes, por sus historias o simplemente por ser parte indispensable en el mundo de la animación, pues si pensaban esto se equivocaron, ya que Matt lo admira porque fue él quien creó Disneylandia, esa divertida tierra mágica. Incluso ha dicho: “Mi gran ambición insatisfecha – contar con mi propio parque de diversiones – es por lo que estoy haciendo *Futurama*. No lo digo en broma. Si el programa no funciona haré un parque de diversiones”.¹²¹ ¿Se imaginan un parque donde se pueda convivir con nosotros y con ese robot suicida y raro? ¡Wa hoo! Sólo espero que no esté Flanders.

En 1993, fundó *Bongo Comics Group*, en donde es editor de las siguientes historietas: *Simpson Comics*, *Itchy & Scratchy Comics*, *Bartman*, *Radioactive Man*, *Krusty Comics* y *Lisa Comics*. Pero también ha editado una serie de tarjetas de

¹¹⁹ “Pasé gran parte de mi juventud perdiendo el tiempo frente al televisor, y necesitaba encontrar algo que hacer para justificar todos esos años perdidos”, citado por Manuel Torres Martínez, “La risa en Amarillo”, en *Cinemanía*, año 3, número 34, julio de 1999.

¹²⁰ *Ibidem*.

¹²¹ Kelly, Kevin, y Matt Groening, “El futuro, un universo en construcción” en Revista *Etcétera*, Núm. 323, 8 de abril de 1999, p. 24.

colección. Y dos años más tarde, o sea, en 199... en 1995, fundó y publicó *Zongo Comics*, donde se incluye a *Jimbo* y *Fleener*. Y por si fuera poco, también es el creador de *Futurama*.

También hizo una tira cómica de *Los Simpson*, pero tuvo algunos problemillas con en el periódico *Chicago Sun Times*, quien la canceló porque la encontró "de mal gusto y excesivamente violenta",¹²² ¡excesivamente violenta... excesivamente violenta, mis calzones! En ella aparecen esos graciosos de Tomy y Daly. Tomy se ve ensartado en un árbol de Navidad, mientras Daly está con las vísceras de fuera. Vaya con esos periódicos que no saben apreciar la diversión que nos dan los monitos. Pero aun así se siguió publicando en 50 periódicos más.

Y por si fuera poco a Matt le encanta irritar a la gente, dice que disfruta hacerlo. Es más, él cree que hay dos tipos de personas: los *Pato Lucas* y los *Elmer Gruñón*. Pato Lucas, ya me imagino a alguien como el Pato Lucas... ja ja ja... sería genial. ¡Ahhh! Bueno, pero decía que él dice que hay estos dos tipos de personas. Según él, los Lucas son aquellos que se dedican a reír e irritar a los otros, y los Elmer son los que nunca se ríen, siempre están enojados y pues son muy irritables. Yo creo que yo sería un Lucas y los que no me quieren son Elmer. ¿El Señor Burns será Elmer?

Además, según Matt, la gente debe vivir creativamente, siendo uno mismo... yo siempre soy yo mismo... siendo uno mismo y no haciendo esas cosas que los demás quieren que hagas... ¡Ouch! Porque según él, mucha gente trabaja en empleos que no le gustan, a mí no me gusta trabajar en la Planta Nuclear... es tan aburrido, pero aún así deben guardar esa pequeña parte que los deja ser ellos mismos. Por eso a él le gusta todo lo que hace, lo disfruta. Es más, Matt dice, se los voy a leer como él dijo porque no vaya a decirlo mal y luego Marge y Lisa me reclamen, pero eso también lo tenía apuntado en mi libreta. Oye Lisa, ¿te acuerdas cómo iba lo que Matt dijo?... ¡Sí, papá! ... pues adelante, qué dijo: "Me gusta pensar que ése es uno de los mensajes ocultos en *Los Simpson*. Es un programa sobre gente que no conoce ese secreto, pero hacer el programa es un ejemplo de ello. Algunas veces la gente se enoja con las historias subversivas de *Los Simpson*, pero es que hay otro mensaje ahí: una celebración por hacer historias locas y divertidas".¹²³ Espero que ustedes sí le hayan entendido, porque yo ni siquiera sé que es subversiva... Subversivo es alterar el orden de algo, papá... ¡Ah... sí!... ya entendí, Lisa... bueno, mejor continuamos.

¿Qué más debo decir? Cerebro acuérdate de algo más... La-ra-la-la-la-la la-la-la la-la-la-la-la-la... estúpido cerebro... bueno, creo que tendré que hacerlo solo. Bueno, creo que a Matt le gusta inventar historias que según él hubiera disfrutado de niño. Mientras no sean de terror no hay problema, porque si no luego no puedo dormir. Así que cuando piensa en la gente que observa lo que él hace se imagina a sí mismo de joven y crea las historias. Y cuando nos ve a nosotros piensa: "Hombre, realmente hubiera disfrutado esta serie de niño".¹²⁴

¹²² "¡Qué mal gusto, Simpson!", en periódico *Reforma*, Sección *Gente*, 28 de diciembre de 1999.

¹²³ Entrevista realizada por Jamie Angell a Matt Groening en la página web

<http://www.suntowers.com/mattsmind/Profile.HTM>

¹²⁴ *Ibidem*.

Y para finalizar les diré que Matt se identifica conmigo por aquello de las rosquillas. ¡Ahhh, rosquillas!, pero nadie puede ganarme a comer rosquillas. También se identifica con: Apu, Milhouse y el Jefe Górgori. Y actualmente vive en Los Angeles con su esposa, Deborah Caplan, sus hijos, Homero (qué curioso: hasta me copió el nombre para ponérselo a su hijo) y Abe, y muchos patos como mascotas.

2. Y aparecimos nosotros

" Lisa, algo que me ha enseñado la tele
es que las niñas hacen deportes
de niñas, como lucha en el lodo, box tai..."
Homero en *Lisa y los deportes*

Y en 1985, el productor de cine y televisión James L. Brooks, quien había fundado la compañía Gracie Films, invitó a Matt a trabajar en algunos proyectos de animación (una serie de 30 segundos) para un programa de la cadena televisiva Fox: *El Show de Tracey Ullman* (del que eran productores el propio Brooks y San Simon, quien también participó en el nuevo proyecto de Groening). Matt dijo *Sí*, y se acordó una junta para discutir el asunto. Y 15 minutos antes de la dichosa junta le dijeron que debía de llegar con algo nuevo y original. Y entonces creó una rara familia formada por un padre, una madre, dos niñas y un niño, a quienes nombró como los miembros de su propia familia... ¡Ves Marge como no sólo Dios puede crear!... Su madre se llamaba Margareth, su padre Homer, sus hermanas Lisa y Maggie. Ahora resulta que toda su familia también se llama como nosotros... es más, su mamá tenía peinado alto, quizá no tanto como el de Marge, pero era alto. Ya en la junta los ejecutivos querían saber más, mucho más, sobre ellos y le preguntaron a Matt, ¿y qué hace el padre?, y él contestó: "Trabaja en una Planta Nuclear". Matt ha dicho "uno de los mejores modos de asegurarse que la gente sepa que tú creaste los personajes es nombrarlos como tus familiares"¹²⁵ y miren, qué coincidencia, nosotros nos llamamos igual que ellos. Bueno qué le vamos a hacer, a todos les gustan nuestros nombres.

Bueno, pero dejemos esto aparte porque se supone que aquí debo hablar de nosotros y no sé por qué estoy hablando de Matt y su familia. Así que pasando a mi familia, *Los Simpson*... aparecimos primero en cortos, pero después las cosas cambiaron. Poco a poco fuimos tomando forma: la familia, el pueblo, los amigos, todos. Al principio todos éramos más burdos, ¿qué es burdos? **Yo no sé**. Bueno, mejor continúo. Los movimientos eran un poco más lentos y mecánicos, y existían muchos personajes de los cuales ya nadie se acuerda. Pero en fin. La historia ha sido larga, y seguirá adelante a pesar de que algunos sosos no logran entender la filosofía Simpsoniana. Al menos Michael Dirda, del *Washington Post*, nos calificó como "La comedia humana, dada la manera como satirizan el *american way* de finales del siglo XX",¹²⁶ pero otros han dicho que proyectamos "una imagen errónea de la sociedad estadounidense",¹²⁷ al menos eso es lo que ha dicho el expresidente George Bush, por eso también me peleé con él... ja ja ja... nadie se burla de Homero Simpson, y nadie le dice cómo educar a su hijo. Y si la historia fuera tan mala como ellos dicen no

¹²⁵ Frase tomada del programa especial transmitido por TV Azteca el 16 de septiembre de 1999.

¹²⁶ Rosas, María Cristina, "Bart, personaje del siglo XX", en revista *Etcétera* 289, 13 de agosto de 1998, p. 28.

¹²⁷ *Ibidem*.

historia fuera tan mala como ellos dicen no tendríamos 16 Emmy, ni una estrella en el Paseo de la Fama de Hollywood. Además de 7 Annies, 3 Génesis, 3 International Monitor, y 3 Environmental Media. ¿Por qué?

B. Saltamos a la televisión

"Será un canal de segunda, pero
Los Simpson están en la tele."
Homero en *Don Barredora*

¡Mí libreta de apuntes! ¡Wa hoo!, pero sólo la usaré por si algo se me olvida. Hay que poner a trabajar al cerebro de vez en cuando. **Eso mismo digo yo.** ¡Cállate cerebro!

Mmm... mmm... así, un 19 de abril de 1987 apareció nuestro primer corto en la televisión, el cual se llamaba *Buenas noches*, donde todo giraba precisamente al hecho de que Marge y yo dábamos las buenas noches a los niños. Y aquí Marge canta esa rara canción que le puede quitar el sueño a cualquiera: *En la copa de un árbol te dormirás y el suave viento te mecerá. Si quiebra la rama la cuna caerá y contra el suelo te estampará.* Hasta a mí me dio miedo dormirme después. Este fue el primer vistazo que la gente tuvo de *Los Simpson*. Aquí Bart era más rechoncho, Lisa tenía la boca más grande y el cabello sin peinar... Papá lee sólo lo que te escribí, por favor... claro que sí... Marge tenía el cabello más corto, pero aún así se lo pintaba y su vestido tenía flores... *¡Homero!*... en fin, todos éramos diferentes a lo que somos ahora, es más, Smithers en un principio era negro... pero Michael Jackson también y miren cómo cambió... con el tiempo todos cambiamos. Incluso en los primeros episodios de la serie... bueno, nada más en la primera temporada, nosotros no éramos como somos ahora, más bien éramos... más... más simples, nuestros movimientos eran más lentos y pausados, bueno es que apenas empezábamos en la tele, los espacios y fondos estaban poco definidos... es más a veces los fondos se veían borrosos, ya saben cómo son los que se encargan de la escenografía... pero como todo cambia nosotros también lo hicimos, y ahora pues somos así.

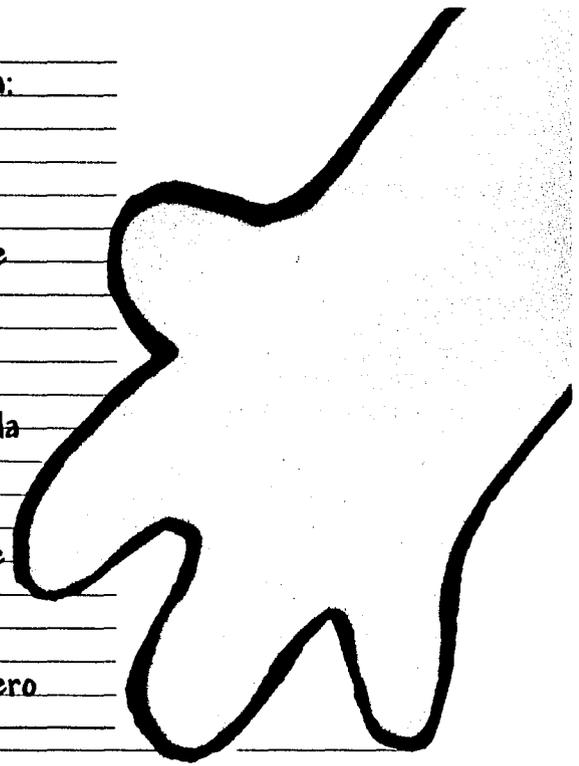
El siguiente corto fue *Mirando la televisión*, transmitido por primera vez el 3 de mayo de 1987 allá en Estados Unidos, en él Bart y Lisa discuten sobre lo que verían en la televisión, como siempre lo hacen. Después vino *Bart el saltarín*, 10 de mayo de 1987, también en Estados Unidos, aquí yo quería que Bart siempre saltara a mis brazos, pero él sólo lo hacía cuando yo no estaba. Eso es triste. El siguiente, ¿qué?... ¡son 48!... ni crean que voy a contárselos todos, mejor voy a sacar unas fotocopias y en un momento regreso... **(después de media hora)**. ¡Por fin regresé! Ya sé, quizá era más sencillo cortar la hoja y ya, pero no quiero que digan que hago todo al aventón, las cosas no son tan sencillas como parecen, en esta vida hay que luchar por todo, no hay que hacer las cosas tan fáciles... por cierto, debo ir a comprar un billete de lotería. Veamos... aquí están las copias, perdón pero creo que no las saqué muy bien... es que no sé cómo demonios se utiliza esa máquina... de todas formas, lo importante es que las lean... ¿o no?

Primera temporada:

1. Buenas noches
2. Mirando la televisión
3. Bart el saltarín
4. Las niñeras de Maggie
5. El chupete
6. Concurso de eructos
7. Hora de cenar

Segunda temporada

8. Haciendo caras
9. El funeral
10. Lo que piensa Maggie
11. Fútbol
12. Castillo de naipes
13. La cena de Bart y Homero



14. Patrulla espacial

15. El corte de pelo de Bart

16. La tercera guerra mundial

17. El crimen perfecto

18. Cuentos de miedo

19. El abuelo y los niños

20. Ir de pesca

21. Montando un monopatín

22. Los paganos

23. Encerrado

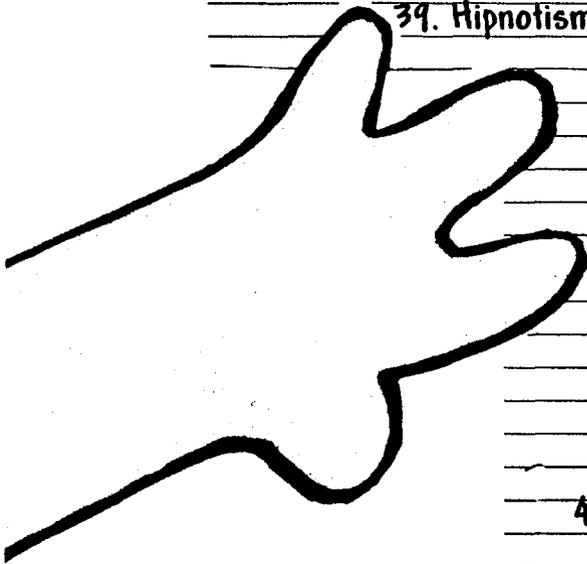
24. El acuario

25. Retrato de familia

26. El hipo de Bart

27. El bote del dinero

28. El museo de arte
29. Una historia en el Zoo
Tercera temporada
30. ¡Callad, Simpson!
31. El juego de la concha
32. El show de Bart
33. Punching bolsa
34. Navidades Simpson
35. El show de Krusty
36. Bart, el héroe
37. La pequeña fantasía de Bart
38. Película aterradora
39. Hipnotismo



40. Robando en la tienda
41. Echo Canyon
42. La hora del baño
43. La pesadilla de Bart
44. Bart en la jungla
45. Terapia familiar
46. Maggie en peligro. Capítulo 1
47. Maggie en peligro.
Emocionante conclusión
48. TV Simpson hogareño

*¡Homero!... ¡Homero!... ¡Hoo... mee... rooo! Creo que debes continuar, hace más de cinco minutos que ellos acabaron de leer... ¿Qué?... ¿Qué?... ¡¡Cuándo!?... Ouch, perdón Marge, me quedé dormido... mmm.... Se supone que debes poner atención a lo que estás diciendo, y no debes quedarte dormido... ¡Marge!, pero estaba soñando que mi cama era una rosquilla gigante, y entonces un enorme policía quería quitármela y traía una enorme taza de café y... mmm, mejor continúa Homero... ¡En fin! Después de todos esos cortos debutamos con un episodio de 30 minutos, que por cierto se llamó *Especial de Navidad de Los Simpson*, y fue transmitido por primera vez, en Estados Unidos claro está, el 17 de diciembre de 1989, y creo que gustamos tanto que el 14 de enero del 90 apareció el episodio que marcó el inicio de nuestro programa semanal: *Bart es un genio*. Y así comenzamos nuestra loca carrera que todavía no concluye.*

Este episodio fue un segundo vistazo para que el público se diera cuenta de lo que *Los Simpson* somos capaces de hacer, de lo que una sola familia puede lograr, pues ninguna otra familia es tan importante como nosotros. Bueno quizá *Los Picapiedra*, pero esa es otra historia y creo que Lisa ya se las contó.

En la actualidad contamos con 286 episodios, divididos en 13 temporadas. Y si no saben cuáles son todos estos episodios pues ahí les van, pero antes déjenme decirles que actualmente somos la serie televisiva, en horario estelar, con más duración en la historia de la televisión estadounidense. Y ahora sí ahí les van los episodios:

**Primera temporada
(1989-1990)**

Especial de Navidad

Bart es un genio

La odisea de Homero

Una familia modelo

El general Bart

La depresión de Lisa

La llamada de los Simpson

El héroe sin cabeza

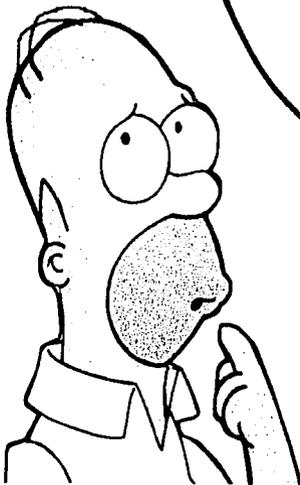
Un momento de decisión

La correría de Homero

Intercambio cultural

Krusty va a la cárcel

Una noche encantadora



**Segunda temporada
(1990-1991)**

Bart reprueba

Simpson y Dalila

Especial de noche de brujas

El pez de tres ojos

Homero, el animador

La sociedad de los golfistas muertos

Bart contra el Día de Acción de Gracias

Bart, el temerario

Tomy, Daly y Marge

Bart es atropellado

Aviso de muerte

Los años que vivimos

No robarás

El último tren

¿Dónde estás, hermano mío?

El perro de Bart reprueba

Nuestros años felices

Pinceles con alma

El sustituto de Lisa

La guerra de los Simpson

Tres hombres y una historieta

Sangre nueva



**Tercera temporada
(1991-1992)**

Papá está loco

Lisa va a Washington

El día que cayó Flanders

El pequeño padrino

Homero al diccionario

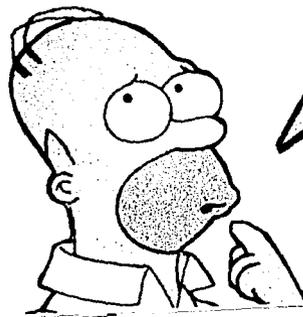
De tal padre, tal payaso

Especial de noche

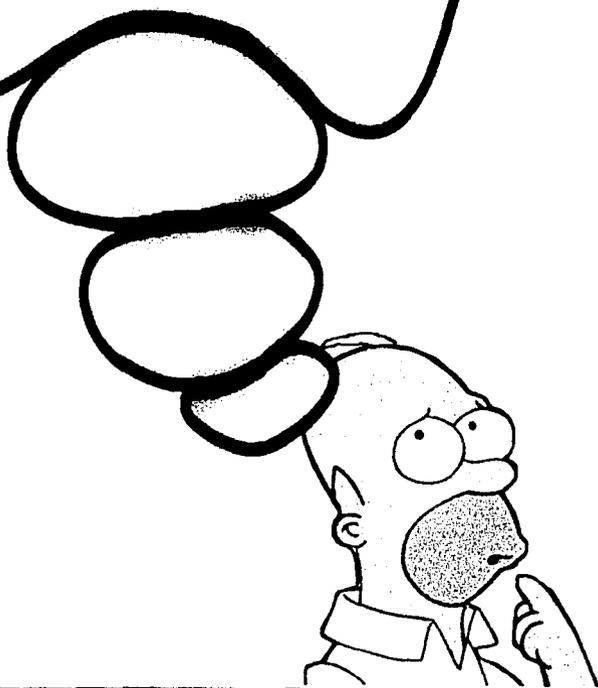
de brujas II

El pony de Lisa

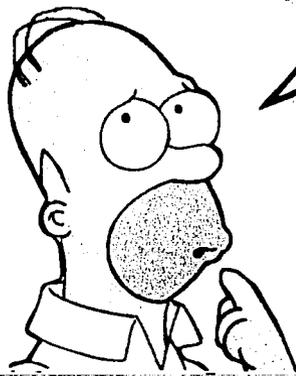
Tardes de trueno
Llamarada Moe
Burns y los alemanes
Me casé con Marge
Bart y la radio
Los pronósticos de Lisa
Homero se queda solo
Bart, el amante
Homero, bateador
Vocaciones distintas
Nuestro mejor amigo
Homero, el campirano
El viudo negro
El rock de Otto
Milhouse se enamora
Él es mi hermano



**Cuarta temporada
(1992-1993)**
Campamento Krusty
Un tranvía llamado Marge
Homero hereje
La reina de la belleza
Especial de noche de brujas III
Tomy y Daly: la película
Marge consigue empleo
La chica nueva
Don Barredora
La primera palabra de Maggie
El gran corazón de Homero
Marge contra el monoriel
La elección de Selma
Hermano mayor, hermano menor
Yo amo a Lisa
La promesa
La última salida de Springfield
A esto hemos llegado
El intermedio
El día del garrote
Marge encadenada
El drama de Krusty



**Quinta temporada
(1993-1994)**
El cuarteto de Homero
Cabo de miedosos
Homero va a la Universidad
El oso de Burns
Especial de noche de brujas IV
Marge, la rebelde
Filosofía Bartiana
Exploradores a la fuerza
La última tentación de Homero
El problema del juego
Homero detective
Bart se hace famoso
Homero y Apu
Lisa contra la Stacy Malibu
Homero en el espacio profundo
Homero ama a Flanders
Bart gana un elefante
El heredero de Burns
La canción de Skinner
El niño que sabía demasiado
El amante de Lady Bouvier
Secretos de un buen matrimonio



Sexta temporada
(1994-1995)
El diabólico Bart
La rival de Lisa
Recuerdos de amor
La tierra de Tomy y Daly
El regreso de Bob Patiño
Especial de noche de brujas V
La novia de Bart
Lisa y los deportes
Homero el malo
El abuelo y la ineficiencia amorosa

Miedo a volar
Homero el grande
Y con Maggie son tres
El cometa de Bart
Homero el payaso
Bart contra Australia
Homero contra Patty y Selma
Una estrella estrellada
La boda de Lisa
Un galgo llamado Monty
Lucha educativa
Por la ciudad de Springfield
Contacto en Springfield
El limonero de Troya
¿Quién mató al Sr. Burns? Parte 1



Séptima temporada
(1995-1996)
¿Quién mató al Sr. Burns ? Parte II
El hombre radioactivo
Bart vende su alma
Hogar, dulce hogarcirijillo
Lisa, la vegetariana
Especial de noche de brujas VI
Homero tamaño familiar
Mamá Simpson
La última carcajada de Bob Patiño
El bebé de mamá
El equipo de Homero
El mal vecino
Lucha de clases en Springfield
Bart, el soplón
Lisa la iconoclasta
Homero Smithers
Un pez llamado Selma
El día que murió la violencia
Bart recorre el mundo
22 películas cortas sobre Springfield
Mi héroe, el abuelo
¿Y dónde está el inmigrante?
¡Reventón!
Verano del 42



Octava temporada
 (1996-1997)
 Especial de noche de brujas VII
 Sólo se muda dos veces
 Homero por el campeonato
 Papi Burns
 Bart de noche
 Milhouse dividido
 El soso romance de Lisa
 Huracán Neddy
 El viaje misterioso de nuestro Homero
 Los expedientes secretos de Springfield

El turbio y oscuro mundo de Marge Simpson
 La montaña de la locura
 Simpsoncalifragilisticoespialidoso
 El espectáculo de Tomy, Daly y Poochie
 La fobia de Homero
 Hermano de otro serial
 Niñera, mi hermana
 Homero contra la prohibición
 Amor en la escuela
 Motín canino
 El viejo y la Lisa
 Pregúntale a Marge
 El enemigo de Homero
 El repertorio de refritos de Los Simpson
 La guerra secreta de Lisa Simpson



Novena temporada
(1997-1998)
La ciudad de Nueva York contra Homero
Vida prestada
El saxo de Lisa
Especial de noche de brujas VIII
Familia peligrosa
Bart se convierte en estrella
Las dos señoras Nahasapeemapetilon
La escéptica Lisa
La cruda realidad

Milagro en la avenida Siempreviva
Todos cantan, todos bailan
Bart en la feria
La secta de Simpson
El autobús de la muerte

La última tentación de Krusty
El bueno, la mala y el feo
Lisa, Simpson
Gorgorito
Mi querido capitán Simpson
Misión deducible

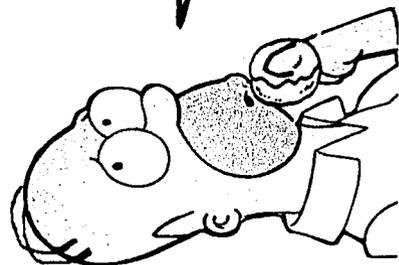
Lisa comentarista
Basura de titanes
El rey de la colina
Hemos perdido a nuestra Lisa
¿Marge,
puedo dormir
con el peligro?



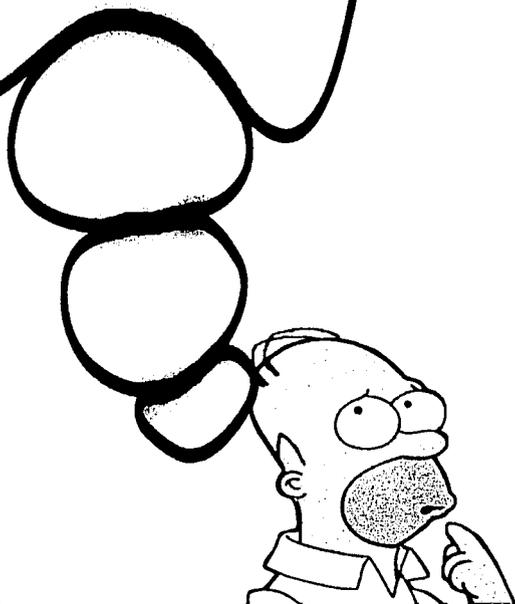
¡Oooh, ya me cansé!
 Décima temporada
 (1998-1999)
 La sazón del baile
 El mago de la terraza por Simpreviva
 Bart, la madre
 Especial de noche de brujas IX
 Cuando se anhela una estrella
 Ouch en el viento
 Lisa se saca 10
 Homero Simpson en problemas renales
 Encuentro con la mafia
 Viva Ned Flanders
 A un Bart salvaje nadie puede destrozarlo
 Domingo, cruel domingo
 Homero al máximo
 Me acompaña cupido
 El submarino amarillo
 Un espacio para Lisa
 Homero trabaja demasiado
 Historias de la Biblia
 Arte de mamá y papá
 El anciano y el estudiante con bajas calificaciones
 Monty no puede comprar mi amor
 Salvaron el cerebro de Lisa
 30 minutos sobre Tokio...
 de verdad que ya me cansé
 si por lo menos
 tuviera una rosquilla,
 esto sería otra cosa



¡Oooh, gracias por la rosquilla!
Bueno, pronto terminaremos:
Onceava temporada
(1999-2000)
Homero va a Hollywood
El cambio de Bart
¿Adivina quién viene a criticar?
La casa del horror X
Homero granjero
Hola mamá, hola papá
Mal comportamiento
Llévate a mi esposa
Un gran embaucador
La pequeña mamá
Pérdida de fe
La familia Mansión
Jinetes galácticos



**Doccava temporada
(2000-2001)
La casa del árbol del terror XI
Historia de dos Springfield
El payaso demente
Lisa y su amor por los árboles
Homero contra la dignidad
Amenaza en informática
El gran estafador
Skinner cubierto por la nieve
Homero
Pokcy Mamá
El peor episodio de la serie
Juego limpio
El día de la muerte de la comedia
Ídolos
Homero idealista
Los motivos del abusón
Safari Simpson
Trilogía del error
Veneración a la Homero
Hijos de segunda clase
Relatos extraordinarios**



*Aquí la última temporada, pero hasta ahorita
no se han transmitido todos los episodios
debido a lo del 11 de septiembre, ya saben de qué estoy hablando.
Así que ahí les van los episodios que se han transmitido,
que por cierto están en inglés porque quién sabe
cómo les vayan a poner en México:*

Treceava temporada
(20001-2002)
Treehouse of Horror XII
A Hunka Bunka Burns in Love
Homer the Moe
The Blunder Years
The Parent Rap

Brawl in the Family
She of Little Faith
Sweets and Sour Marge
Half Decent Proposal
Jaws Wired Shut
The Bart Wants
what it Wants
The Latest Gun in the West
Tales from the
public domain

The Old Man & The Key
Blame it on Lisa
Weekend at Burnsie's
Large Marge...
y aún faltan diez más
que todavía
no están listos...



1. Eso de la producción

**"Estimados proveedores de violencia gratuita:
 Sé que esto les parecerá tonto,
 pero opino que los dibujos que ustedes ofrecen
 a nuestros hijos están influyendo en su comportamiento
 de modo negativo. Sí, he dicho negativo.
 Por favor, intenten bajar el nivel de violencia psicopática,
 dentro de su, por otra parte, excelente programación.
 Atentamente: Marge Simpson"**
**Carta de Marge a los productores de Tomy y Daly
 en Tomy, Daly y Marge**

La producción es... es... es... mmm... algo así como todo el trabajo que les cuesta hacernos, como la creación, la organización, la planeación, y desde luego, la elaboración... un momento: ¿Hacernos? ¡Cómo que hacernos! ¡Nos hacen! ¡Yo no sabía eso! ¿Qué no somos de carne y hueso? Nooooooooooooooooooooo... (cinco minutos más tarde). Después de este breve momento de crisis, debo terminar lo que estaba diciendo: la producción es todo el proceso que sigue nuestra creación desde que a alguien se le ocurre una idea, la aterriza, hacen el guión, nos dibujan, crean la música, nos colorean, nos dan movimiento y voz. ... ¡¿Pero de verdad nos hacen?!, o sea que Moe, Barney y Apu, y todos los demás ¡no son de verdad! ¿Y la cerveza Duff tampoco? ¿Y las rosquillas? ¡Noooooooooooooooooooooo!... ¿Por qué?... ¡Ni siquiera tenemos voz! ¡Y nos pintan!... ¡Nooooo!... Papá no es momento de una crisis existencial... ¡No es momento de una crisis existencial!... ¡No es momento de una crisis existencial! A ver niña super inteligente, ¿qué vas a hacer tú ahora que sabes que somos dibujos animados?... Yo ya lo sabía papá... ¿Y por qué yo no? Porque a mí nunca nadie me dice nada... *Ay Homero, es mejor que sigas...* Sí, es mejor que continúe... en cada episodio participan 35 músicos y 300 personas entre guionistas, productores, animadores, directores, actores y técnicos.¹²⁸ Por algo llegamos a 70 países, y somos una producción de Gracie Films en asociación con la Twentieth Century Fox Television. La música principal, con la que nos identifican todos ustedes, es de Danny Elfman, y para cada episodio se utilizan 30 piezas musicales en promedio, que hace Alf Clausen.

Toda la producción comienza con una idea. A alguien se le ocurre algo y después los 14 guionistas se ponen a escribir sobre esa idea, para así hacer un primer borrador. Después todos los guionistas se vuelven a reunir y reescriben ese borrador y así dan paso al guión. Escribir el guión se lleva de cinco a seis semanas, y después viene la grabación de las voces. Aquí todos, actores, guionistas y productores, se reúnen alrededor de una graaaan mesa donde se ensayan las lecturas, que más tarde son grabadas. Después de hacer esto, el guión y los diálogos son enviados a *Film Roman* donde se realiza el *story board* o *tablero*, se pasa el diálogo y la historia a dibujos... se lleva tres o cuatro semanas hacerlo. Lueeego se diseñan los personajes nuevos y todos los fondos que llevará el episodio. En el *story board* ya se incluyen los ángulos y movimientos de cámara.

¹²⁸ Datos obtenidos de la página web [www. antena3tv.com/simpsons/index.jsp](http://www.antena3tv.com/simpsons/index.jsp)

Después se pasa al Departamento de Dibujo donde los dibujos se hacen grandes, o sea, al tamaño en el que se van a filmar y se crea cada uno de los dibujos necesarios para dar esa sensación de movimiento, de acción. Luis Escovar, uno de los dibujantes, dice: "Realmente no tengo nada que hacer, los personajes hablan por sí mismos".¹²⁹ Qué fácil, así quisiera encontrar yo un trabajo donde no tenga que hacer nada, ni el más mínimo esfuerzo. Pero en fin. Los dibujos pasan al Departamento de Color, para que se marquen los colores que cada personaje, fondo y objeto van a llevar, para que los pinten en Corea. Por cierto, aquí se usan alrededor de 200 colores y el Amarillo Y-3 es el color de nuestra piel.

Por último, los esquemas son filmados, cargados a una computadora y compilados en lo que se llama *Animatic*, que creo que es una especie de programa o algo así porque yo no sé mucho de computadoras. Se da la animación aún sin color, pues sólo se tienen los trazos en blanco y negro. De ahí se envía a Seúl, Corea, a Akom o Rough, los estudios coreanos, para darles color y animación final.

Y dos meses más tarde el episodio es devuelto a Los Ángeles donde se graba la música. Y luego de que la... la... la... ¿cómo se llama? ¡Ay, no me acuerdo!, mejor checo en mi libreta... esto ya lo dije, esto también... ¡aquí está!... ¡la banda sonora! es grabada se hace el montaje en los estudios Sony, la adaptación de algunos diálogos, se le pone la música y todos esos sonidos que acompañan a cada episodio. Que por cierto es bien chistoso eso de los efectos de sonido porque hacen cada cosa que... ja ja ja... como en... ja ja ja... porque tienen que hacer todos los sonidos en un espacio que tenga las mismas dimensiones que el espacio en la serie y... ja ja ja... como en... *La nueva chica del pueblo* que cuando está en la casita del árbol y le arranca el corazón a Bart y lo tira a un bote de basura, Travis Powers, el de los efectos, se tuvo que golpear su propio pecho para grabar el sonido, y para hacer el sonido del pecho de Bart rompiéndose... ¡usó una sandía!... ja ja ja... "porque se aproxima a las dimensiones de la cavidad pectoral y dentro tienen una sustancia húmeda y pegajosa"¹³⁰... ja ja ja... y para representar los tendones del corazón rompió un trozo de apio... ja ja ja ja ja ja... y para ese momento en que el corazón cae al bote usó un trozo de carne cortado en forma de corazón... ja ja ja... ¡Qué chistoso!... ja ja ja... ¡Ay, Marge no me veas así! ¡Eso dice mi libreta! ¡Yo qué quieres que haga!... ¡Ay! ¡Perdón!, ya no lo vuelvo a hacer...

Y antes de que se me olvide les voy a decir algunos datos que se me habían olvidado, como que: de 6 a 9 meses dura todo el proceso de producción, pero durante este tiempo se trabaja con siete u ocho episodios a la vez; y por si no lo sabían cada episodio cuesta más o menos 1.5 millones de dólares; y cada episodio contiene 25 mil dibujos, menos los primeros que sólo tienen la mitad; además son tres los *story board* que se hacen porque es uno para cada acto, ya que cada episodio lo dividen en tres actos; además, el tiempo promedio de cada episodio es de 22 minutos y medio.

¹²⁹ Frase tomada del programa especial sobre *Los Simpson* que fue transmitido el 16 de septiembre de 1999 por Televisión Azteca.

¹³⁰ Misma página web.

2. Eso del doblaje

"Roger Meyers: El siguiente...

Homero: ¿No le intereso? ¡Bah, qué penal

¡No seré un perro de dibujos animados!

Meyers: ¡Eso es! ¡El trabajo es suyo!"

Homero en prueba de doblaje en *Tomy, Daly y Poochie*

Bueno, por si alguien no lo sabía, originalmente nosotros hablamos inglés, pero debido a que *Los Simpson* nos hemos hecho tan importantes y famosos, es necesario traducirnos a otros idiomas. Me imagino a mí hablando en chino... ja ja ja... sería genial. Pero, en fin.

En México el doblaje, o sea, cambiar nuestro idioma original y ponernos otras voces en español, lo realiza una compañía llamada, llamada... Audiomaster 3000, que "cada mes dobla al español 200 horas de películas y series de televisión producidos fuera de México".¹³¹ Es aquí donde varios actores nos prestan sus voces para que todos nos puedan entender. Y las voces principales fueron seleccionadas por el propio Matt, quien vino a México en busca de actores de doblaje para la serie. Actores que tuvieran una voz parecida a la original en inglés, y que quedara de acuerdo a la personalidad de cada uno de nosotros.

A mí me da voz un tipo gordo y un poco pelón que se llama Humberto Vélez, que se identifica conmigo, y quien por cierto ha dicho: "Es uno de los personajes más difíciles de doblar (...) el tipo cambia de estado de ánimo de una palabra a otra, está contento, luego llora, se pone frenético".¹³² Bueno que quieren así soy yo, además Humberto en realidad sí habla como yo, es más, hasta físicamente es igualito a mí... pero en fin, Humberto también dirige el doblaje de *Futurama*, hace radionovelas (era el narrador de *La Herencia*) y diferentes comerciales para radio y televisión, y también hace un chorro de voces, entre ellas: Igor de Pensilvania. A Marge, le da vida en el doblaje Nancy Mackenzie, quien por cierto se ha atrevido a decir: "Marge y yo tenemos la misma voz, así que no se me dificulta nada, aunque al principio no me gustaba la monita fea",¹³³ cómo que monita fea, si muchos han querido conquistar a mi esposa, entre ellos mi propio jefe. Nancy también ha hecho a Cruella de Vil, esa sí está fea para que vean, a Joan Collins de *Dinastía*, y también ha estado en *Los Duques de Hazard* y *Los Pequeños Muppets*, haciendo a Nanny. A Lisa se encarga de doblarla Patricia Acevedo, que por cierto también lo hace muy bien, porque tiene una voz tan... tan... tierna y segura... Nancy también ha realizado algunos comerciales y dirigido doblaje. Es la voz de Angélica de *Aventuras en pañales*, *Sailor Moon* y *Dragon ball*, y también la de Lisa en *Salvados por la campana*, Becca en *La vida sigue su curso*, Sebastian en *Belle y Sebastian*, y Margaret, Joy y la mamá de Daniel en *Daniel el travieso*. Por su parte a Bart al principio (150 episodios) lo hacía Marina Huerta, quien tenía una excelente voz... rebelde, atrevida, pero a veces inocente y temerosa... ella le daba tanta personalidad a ese pequeño demonio, pero se le ocurrió pedir aumento y ahí estuvo el problema: la echaron de patitas a la calle, bueno dicen que renunció, pero al final de cuentas es lo mismo ¿o no? Mejor se hubiera quedado con sus 500 pesos que le daban

¹³¹ Arceo, Martín, "Dos Voces, dos talentos", en *Revista de Revistas*, Número 4466, julio de 1998, p. 54.

¹³² Moreno Díaz, Eva, "Conoce quiénes le dan vida a Los Simpson", en revista *Tele guía*, año 49, número 2513, del 7 al 13 de octubre del 2000, p. 125.

¹³³ *Ibidem*, p. 127.

por episodio... por cierto en Estados Unidos les pagan 10 mil dólares por episodio,¹³⁴ qué comparación verdad. Así que la voz de Bart fue dada a Claudia Mota, quien en verdad le dio en la torre al personaje, bueno eso me han dicho, pues con ella Bart se ha vuelto tan simple, como dirían algunos de ustedes, nunca sabemos si Bart va o viene, pues su voz no expresa absolutamente... es tan plana... nunca nos dice nada... ¡Pobre de Bart!, mejor que regrese Marina... ¡Que regrese Marina! ¡Que regrese Marina! ¡Que regrese Marina!... *¡Ay, Homero! Déjate de cosas y continúa por favor...* ¡Ay, Marge!... deja que dé mi opinión, mi opinión también cuenta... *mmm...* ¡Ay, Marge, deja de hacer esos sonidos, siempre te quejas de mí!... Pero ni modo, así es la cuestión económica, yo por eso nunca pido aumento, no sea que me vayan a correr y luego qué hago sin mi querida Planta Nuclear... Pero deveras, ¡que regrese Marina!... *mmm...* yo no dije nada, Marge.

Y las otras voces en *Los Simpson* son:

Maggie	Patricia Acevedo
Sr. Burns	Gabriel Chávez Aguirre
Moe	Jorge Ornelas
Krusty	Tito Reséndiz
Smithers	Octavio Rojas
Patty	Nelly Hollmans
Selma	Nelly Salvar (finada)
Flanders	Agustín Sauret
Abuelo Simpson	Carlos Petrel (finado)
Milhouse	Anabel Méndez y Gisela Casillas
Martin Price	Laura Torres
Skinner	José Luis Castañeda
Otto	Herman López
Barney	Bardo Miranda
Reverendo Alegría	Gerardo Revero
Edna Krabappel	Loretta Santini
Jefe Górgori	Eduardo Borja (finado)
Bob Patiño	Alejandro Villeli
Magda Flanders	Ada Morales
Willy	Alejandro Villeli
Alcalde Diamante	Alfonso Mellado
Jimbo	Benjamín Rivera
Nelson	Sergio Bonilla
Dr. Hibbert	Felipe Preciado (finado) y Mario Sauret
Dr. Nick Riviera	Herman López
Apu	Carlos Segundo (sólo algunos episodios)

¹³⁴ Rosas, María Cristina, *Op. cit.*, p. 28.

C. Los personajes

"No fue tarea fácil
cuidar de una mujer embarazada
y de un niño problemático
pero a pesar de eso,
no había quien me quitara mis ocho horas
diarias de televisión."
Homero en *La primera palabra de Maggie*

Nosotros vivimos en un pueblo común: Springfield. Un pueblo tan común que pueden encontrar una población con ese nombre en: Florida, Georgia, Colorado, Illinois, Kentucky, Michigan, Missouri, Nebraska, New Jersey, Ohio, Oregon, Pennsylvania, Carolina del Sur, Dakota del Sur, Tennessee, Virginia y tal vez en Iowa.

Aquí hemos vivido siempre, desde que yo tenía sueños y cabello, y desde que Marge quería ser astronauta. Son muchas las familias que viven en Springfield, y algunas ni siquiera las conocemos, pero ninguna de ellas es tan importante como la **Familia Simpson**.

1. Bart, Lisa y... el otro

" Veo al mundo en la forma en que
veo a Los Simpson: gente con ojos saltones,
sin barbilla y cosas así...
estoy buscando ayuda para ese problema."
Matt Groening

La familia Simpson, o sea, nosotros, vivimos en la calle Siempreviva (Evergreen) número 742 o 117 o... ya no me acuerdo cuál es, con eso que han manejado tantos... somos amarillos, como toda la gente normal, vemos la televisión, como cualquiera que tenga tres dedos de frente, no usamos servilletas para comer, discutimos con los vecinos como cualquier persona... *Homero, eso va más adelante...* ¡Oooh, perdón! Bueno sólo les diré un poco sobre nosotros, porque creo que en otro capítulo de esta tesis, que a mí no me interesa porque no es el mío, hablan acerca de nosotros. Pero para que sepan algo acerca de esta bella familia, aunque a veces no lo es tanto y Dios lo sabe, pues ahí les va:

HOMERO (o sea yo, el padre de familia)

Edad: 36 años

Trabajo actual: Supervisor Técnico del Sector 7G de la Planta Nuclear

Otros trabajos: Vendedor, Encargado de Minisúper, Payaso, Animador, Ejecutivo, Representante de estrellas, Productor de cine, Astronauta, Boxeador, Traficante de Alcohol, Guardaespaldas, Actor de doblaje de voz, y otros que la verdad ya no me acuerdo.

Vestimenta: Pantalón azul, camisa blanca y zapatos de color gris.

Sonidos típicos: ¡Oooh! ¡Ouch! ¡Wa hoo!

Me gusta estar con mis amigos en el bar de Moe, me gustan los bolos, las chuletas de cerdo, la cerveza, las rosquillas, y los dulces y ver la televisión, uno aprende mucho de ella.

MARGE (la madre de familia, sí se dice así, ¿o no?... si hay padre de familia, pues también hay madre de familia)

Edad: 34 años

Trabajo Actual: No trabaja porque es ama de casa.

Otros trabajos: Maestra de primaria, Vendedora de casas, Mesera, Empleada en la Planta Nuclear, Oficial de Policía, Consejera de la iglesia, Dueña de una Franquicia de Pretzel, Actriz en la obra "Un tranvía llamado Marge".

Vestimenta: Vestido verde, zapatos rojos, collar de perlas rojas y cabello azul.

Sonidos típicos: Mmm.

Le gusta pintar. Hizo el cuadro de ese Ringo Starr, el mío y el del Sr. Burns, que por cierto no le gustó. También le gusta decirme siempre lo que hago mal, o lo que no hago o lo que no debo hacer... *Honero, por favor!*... ¡Ay, Marge!, pues así eres... nunca entiendes por qué voy con Moe, ni por qué soy como soy... *mmm...* ¡Bueno, ya no voy a decir nada! Pero a pesar de que siempre se enoja me ama, y ama a los niños, y a Huesos, y al gato, y al abuelo y a su extraña mamá y a sus horribles e insoportables y.... no me veas así Marge ya no iba a decir nada más... y perversas hermanas. Además le gusta ir todos los domingos a la iglesia y hacer un montón de cosas más.

BART (el hijo)

Edad: 10 años

Trabajo actual: Ninguno porque es estudiante... ja ja ja.

Vestuario: Pantalón corto azul, playera roja y tenis azules.

Frase típica: ¡Ay Caramba!, que por cierto aprendió esa vez en que entró a nuestra habitación cuando no debía.

Su pasatiempo preferido es ver la televisión, hacer travesuras, contar chistes, ir mal en la escuela, no obedecer a su padre, hacerle travesuras a su hermana, no poner atención en lo que le digo, meterme en líos, ser un pequeño demonio, mandarme a un hospital psiquiátrico, mentir, hacer enfadar a su madre y... a pesar de todo esto la Revista *Time* lo ha incluido en la lista de "las 100 figuras más influyentes del siglo XX, al lado de personajes como Winston Churchill, Pablo Picasso, The Beatles y Charles Chaplin, entre otros",¹³⁵ y no sé por que a mí no me incluyeron... ¡Nooooo!...

A propósito de Bart, Matt Groening dice lo siguiente:

"Cuando era niño, la televisión, los comics y los libros estaban llenos de los niños más mediocres que te puedas imaginar... angelitos diligentes que en nada se parecían a los niños normales que yo conocía, temía y admiraba en el vecindario. Las

¹³⁵ *Ibidem*, p. 26.

comedias de la televisión sólo presentaban estúpidos (con la excepción de Eddie Haskell, en *Leave It to Beaver*). Ansiaba ver fealdad, no amabilidad, y los comics eran enfermizamente tiernos. Y no me hagas empezar con los comerciales de juguetes... quería saltar a la pantalla de televisión y golpear en el estómago a cada niño con cara sonriente y pecosa.

Si ansiabas experimentar la verdadera maldad infantil, lo malcriados que son los niños, la insolencia de los chicos reales, era necesario regresar a la literatura de los viejos días... a libros como *Tom Sawyer y Huckleberry Finn*, de Mark Twain; *La historia de un niño malo*, de Thomas Bailey Aldrich; la serie *Penrod*, de Booth Tarquington; y *El diario verdadero de un niño verdadero*, de Henry A. Shute, sólo por nombrar algunos de mis favoritos.

Y de ahí fue donde surgió Bart Simpson (junto con muchos de los traviesos de los comics, como los *Katzenjammer Kids*, Los Pilluelos; *Dennis the Menace*, Daniel el travieso), y quizá incluso *Sluggo* (Tito, del gran Ernie Bushmiller). Una vez dije que Bart era un anagrama de *brat* (malcriado), y debo recalcar que es el hijo de un *simp* (mentecato), pero la verdad es un poco más caprichosa: sólo quería compartir contigo, en televisión y en los comics a un chico tan divertidamente malo como yo quise ser. Y vaya que lo intenté.

Cuando tenía doce años, mi líder de los Boy Scouts me apartó una tarde en el campamento de verano. 'Matt', me dijo, 'eres el peor Scout en todo el campamento. ¿Cómo te sientes al respecto?'. 'Bueno', respondí, 'alguien tiene que ser el peor. Más vale que sea yo'.

Modestia aparte, hablé como un verdadero Bart Simpson. ¡Disfruta la mala actitud que encontrarás aquí, mi querido y frustrado amigo!

Tu cuate,
Matt Groening¹³⁶

LISA (la hija)

Edad: 8 años.

Trabajo actual: Ninguno, también es estudiante.

Vestimenta: Vestido rojo, collar de perlas blancas y zapatos rojos.

Sonidos típicos: Mmm y aaahh

Le gustan los ponies, tocar blues en ese saxofón que siempre me desespera, ver dibujos animados y leer revistas culturales para adolescentes, que yo nunca entiendo, es buena estudiante, siempre saca diez en todo, pero en realidad muchas veces no la entiendo porque a veces se enoja y me dice de cosas y a veces está contenta y me abraza, y hace cosas tan raras como ser vegetariana... ¿quién podría vivir sin la carne?... y salvar a los animales, y recoger basura y tantas cosas más...

¹³⁶ Groening, Matt, "¡Bienvenido, hombre!", en *Simpson Comics*, número 70, enero 26 de 2002.

Y bueno ahora sí han conocido un poco más de la familia Simpson así que... *¡Homero, te falta mencionar a alguien más!... ¿A quién?, ya dije a todos y te he dicho una y otra vez que el perro y el gato no cuentan como miembros de la familia ... ¡Estoy hablando de MAGGIE!... ¡Ah!, es que la estaba dejando para el último porque es la mejor de todos...*

MAGGIE (el bebé)

Edad: 1 año y todavía no habla.

Vestuario: Bata azul.

Sonido típico: El de su chupón.

Le gusta... le gusta... usar su bata azul, tener su chupón en la boca... este... que la cargue Marge... jugar en su caja de arena, beber del agua del perro.... Y estar ahí sin hacer nada.... y se me olvidaba, le gusta golpearme con un mazo.

Ahora sí Marge, ya dije a todos, espero que ya estés contenta. Además, ahora tengo que hablar de otros personajes.¹³⁷

2. Los otros (¡Qué miedo!)

"Queremos ver al idiota que valora más
la felicidad de su hija
que al dinero."

Moe en *El oso del Señor Burns*

¿Dónde me quedé?... ¡Ah, sí!... dentro de los otros... espero que estos otros no sean esos "otros" de la película que de verdad me dieron mucho miedo, y pensar que vivían con fantasmas, y pobre de la niña que los veía... ¡un momento!... pero la señora, y la niña, y la médium... ¡ay, ellos eran los fantasmas!... o sea, que en toda la película a los que estuvimos viendo siempre fue a ¡los fantasmas!... ¡nooooooo!... ¡Ay, Marge!, ya no quiero ir a ver ese tipo de películas, nunca les entiendo...

En fin, dentro de los otros están esos personajes que quizá no tienen la misma importancia que nosotros, pues simplemente no tienen su propia serie de televisión, pero que cuentan con sus seguidores, bueno eso dicen ellos. Estos personajes, llamados secundarios, ¿por qué secundarios? ¿Qué son secundarios?... *Homero, ya se explicó eso en otro capítulo, ¡si lo habieras leído!... ¡Oooh Marge, sabes que no tuve tiempo! Estuve repasando mis notas para éste capítulo, porque éste es mi capítulo, y sólo éste me interesa a mí, porque te vuelvo a repetir éste es mi capítulo, pero bueno, como veo que tú sí leíste ése capítulo, por qué no nos recuerdas a todos lo que son los personajes secundarios, ¡Marge!... *Está bien, Homero. Los personajes secundarios son todos aquellos personajes de apoyo de los protagonistas, los que no tienen la misma importancia que los personajes**

¹³⁷ En el Apéndice I se incluyen frases y situaciones donde se complementa la personalidad de algunos de los personajes. En el Capítulo V también se habla de los personajes.

principales... Aaah, ya entiendo, o sea que nosotros somos protagonistas y los demás secundarios ¡Wa hoo! ¡Somos protagonistas! ¡Somos protagonistas! ¡Me gustaría saber qué opina de eso Ned Flanders! Pero en fin, dentro de los personajes secundarios tenemos a...a...a: ¡Huesos y Bola de Nieve II! Marge, ¿el perro y el gato son personajes secundarios?... ~~mmm~~... tomaré eso como un sí. Huesos y Bola de Nieve son dos animalitos muy curiosos, que siempre se están sacando las pulgas, como cualquier animal, que todo el día duermen y que... *Homero tienes que hablar de personas y no de animales*... ¡Ah! Dentro de los personajes secundarios tenemos a... ¿quién podría ser?... si tomamos en cuenta que son aquellos que apoyan a los protagonistas.... ¡y yo soy protagonista!... eso quiere decir que no son tan importantes, que no salen en todos los episodios... entonces... entonces... ¡Ned Flanders! ¡Wa hoo!... el insoportable Ned Flanders que siempre está metido en la iglesia hablando con Dios, que tiene un casa perfecta y un familia perfecta, bueno eso cree él, que nunca le va mal, y que todo lo ve bien, y que es un idiota porque siempre me salgo con la mía y él no puede hacer nada... otro personaje secundario sería el Sr. Burns, mi jefe que siempre está en su Planta Nuclear, que nunca se acuerda de mi nombre, que nunca me asciende de puesto, que nunca me ha dado una medalla como el empleado del mes, que se burla de mí y que tiene mucho dinero... otro sería Smithers que... ahora que me acuerdo no tengo por qué decirles como son estos personajes al fin de cuentas sólo son secundarios, además creo que más adelante les hablarán de ellos, los más importantes, o sea, nosotros, ya dije cómo eran, así que sólo les diré quienes son los personajes secundarios: el director Skinner, la maestra de Bart, la maestra de Lisa, Krusty, Kent, el Reverendo, Milhouse, Moe, Barney, Otto, el Jefe Górgori, el Abuelo, el Alcalde, y... mis queridas cuñaditas... ya estás contenta Marge... Patty y Selma.

Además de estos personajes hay otros que tampoco les voy a decir cómo son, si los secundarios no me interesan, menos éstos.

3. Todos los demás

**"La verdad es que no hay nada malo
en el show de Tomy y Daly.
Es tan bueno como siempre.
Pero después de tantos años
los personajes ya no tienen el impacto de antes."
Lisa en Tomy, Daly y Poochie**

Dentro de "todos los demás", están esos personajes que aparecen allá de vez en cuando como:

Martin Price, Bob Patiño, Lionel Hutz, Tomy y Daly, el pez de tres ojos, Roger Myers, Akira el del restaurante japonés, Heberto mi hermano, el señor Bergstrom, Rafa Górgori, Carl el de la planta nuclear, el Capitán del Barco, Jimbo Jones, Dr. Nick Riviera, Troy McClure, Dr. Marvin Monroe, Herman, Encías Sangrantes, Todd y Rod Flanders y su mamá, Jacques el conquistador, Bob el vendedor de autos, la princesa Kachemira, Karl mi secretario, los extraterrestres, el Capitán Peligro, los padres de Milhouse, Tony el gordo, el Profesor Frink, Dios, Laura, Gabbo, Ruth, el hombre Abejorro, el Superintendente, Jacqueline Bouvier, o sea la mamá de Marge, Jessica

Alegría, Uter, la cocinera Doris, mi mamá, Adolfo, Carlos, Lenny, todas las niñeras, Cletus, Larry Burns, el Rabino Krustofski, y John el gay, y un montón más que ya no me acuerdo.

Pero también han aparecido con nosotros algunas estrellas y gente popular como:

Alec Baldwin
Woody Allen
Richard Nixon
Scully y Mulder
Adam West
Bette Midler
Ernest Borgnine
James Brown
Meryl Streep
Ringo Starr
Kathleen Turner
George Harrison
Larry King
Tom Jones
Tito Puente
James Taylor
Johnny Carson
George Bush
Fidel Castro

Kim Basinger
Dalai Lama
Aerosmith
Mel Brooks
The Ramones
Red hot chili peppers
Cypress Hill
Smashing Pumpkins
Mel Gibson
Paul y Linda McCartney
Bono
Serena y Venus Williams
Gillian Anderson
Tonny Bennet
Buzz Aldrin
Bob Hope
Bette Midler
Bill Clinton
Mijail Gorbachov... y otros.

D. Algunas situaciones

"¡Hola, abuelo, viejo amigo!
Tus días laboriosos han llegado a su fin.
Tus hazañas han sido tristes y aburridas
y cuentan historias que merecen ser ignoradas..."
Canción final de *El amante de Lady Bouvier*

Todos vivimos en Springfield, una ciudad cosmopolita. ¿Qué es cosmopolita? **A mí ni me preguntes...** ¡Ouch, bueno! Marge, Marge, ¡Marge! Mejor voy al diccionario, un momento por favor... cosa... cósmico... cosmonave... ¡cosmopolita! "Dícese de las personas que han vivido en muchos países. adj. Que es común a muchos países".¹³⁸ No, creo que esa palabra no queda. Mejor ya sé: Springfield, la ciudad donde hay de todo, como en botica. Sí, eso es: Springfield, la ciudad donde hay de todo, como en botica. En Springfield tenemos: Centros comerciales, un estadio de fútbol americano, una pista de Hockey, un auditorio, nuestros propios canales de televisión, estaciones de radio, estrellas de cine, periodistas, clínicas de salud, un manicomio, un asilo de ancianos, oficina de correo, escuelas, guardería, iglesia, mi amada cantina, restaurantes de todas

¹³⁸ Diccionario de la lengua española Larousse, México, Larousse Editorial S. A. de C. V., 1998, p. 181.

clases, hasta de comida rápida, museos, biblioteca, parques, algunos lugares históricos, cárcel, centro de justicia y por si fuera poco, una Planta Nuclear y nuestros propios contactos con extraterrestres.

En Springfield se unen los Simpson y todos los demás para darle vida a un sin número de historias, de aventuras, de chismes y entretenimiento. Es aquí donde siempre verán nuestra casa, con su mancha de aceite frente al garaje, con su sillón café frente al televisor, con las cortinas de mazorcas de maíz en la cocina de Marge. Donde verán ya un cielo azul o morado o tal vez rosado. Donde todos casi siempre traemos la misma ropa y nos peinamos igual. Y donde yo siempre me olvido de Maggie, por más que trato casi siempre se me olvida que Maggie existe, es que es tan pequeña y nunca dice nada, y... y... ay, no sé. Donde dejo que los niños, sobre todo ese pequeño demonio, hagan lo que quieran. ¿Por qué no? Si les gusta pasar horas frente a la televisión, que la vean. Yo también lo hago, es tan buena. Si les gusta ver a esos graciosos Tomy y Daly que siempre se están cortando la cabeza, abriendo las entrañas, despellejándose, cortándose en pedazos... vaya, es una excelente forma de divertirse, son ingeniosos, siempre están buscando nuevas formas de hacerse daño. De verdad que me hacen reír.

Aquí verán a Barney en la taberna de Moe, bebiendo una cerveza con Lenny, Carlos y los otros que nunca sé cómo se llaman, o tomando los restos de cerveza que se quedaron en los ceniceros, o cayéndose de borracho como muchas veces sucede. Es más, creo que ya hasta vive en la taberna. Siempre está ahí. Y también creo que el alcohol le ha aflojado el cerebro, cómo que hacer un video tan aburrido para el Festival de Cine de Springfield, yo todavía me río al recordar al hombre con el balón en la ingle.... ja ja ja, era genial... ja ja ja.

En Springfield verán al Jefe Górgori, que por cierto tiene una máquina de escribir invisible... ¡oooh, nunca la he podido ver!... comiendo rosquillas en sus ratos libres, que por cierto son muchos. O quedándose en el intento porque los ladrones siempre son más inteligentes que la policía, no sé por qué, como sucede cuando Serpiente lo logra burlar, o en aquella ocasión cuando el carro de Ruth y Marge desapareció frente a nuestros ojos... ¡se hizo invisible! No sé cómo pasó eso. Todavía hoy me acuerdo y me da miedo. ¿Quién va a poder contra un auto invisible? ¡Ni siquiera Superman! O al inteligente Alcalde Diamante que una vez se quería ir con todo nuestro dinero a buscar otro pueblo y después iba a mandar por nosotros y hasta Lisa le dio su cochinito. Y aquella vez donde Lisa tuvo que dejar su puesto de Señorita Springfield sólo porque yo escribí donde no debía hacerlo y el Alcalde lo descubrió. Ni modo, tan bien que estaba haciendo las cosas Lisa.

También verán a Kent Brockman y su noticiero, y a esos del programa que sacan chismes de algunos de los habitantes de Springfield. Hasta yo he estado ahí por aquello de la deliciosa Venus de gomita... ¡Deliciosa! Lo que no entiendo es por qué cortaron la entrevista que me hicieron, no la pasaron toda. Empezaron por el principio, después pusieron parte del final, luego regresaron con el principio, y al final mi rostro se quedó ahí como si estuviera congelado. Deveras que son raros ésos de la televisión, y ésos del radio también, pues no le querían dar a Bart el elefante que se había ganado. Y Bart insistió, e insistió, como su padre le ha enseñado, y por fin se lo dieron y ya después no sabíamos qué hacer con él. Lo bueno que lo aceptaron en adopción. Pero los que son fabulosos son los comerciales, te presentan un montón de cosas que siempre necesitas. Deveras que ellos sí saben qué necesita la gente: tenis para correr más rápido, que por

cierto me destruyó Huesos y que rara vez utilicé porque a mí no me gusta mucho el ejercicio. Y ese anuncio del nuevo video juego que hizo que Bart robara y luego Marge se enojara con él. Y esos juguetes que son indispensables para los niños como la Stacey Malibu que está de moda.

O verán, sé que ya dije mucho estas palabras, pero me gusta cómo se escuchan, así que ahora se aguantan, el asilo de ancianos donde tenemos *guardados* a la mayoría de los viejitos. Esos viejitos que sus familias abandonaron ahí, los sacaron de sus casitas y se olvidaron de ellos. ¡Qué malos!... *Homero, el abuelo está en el asilo...* ¡Oooh!, por eso yo decía que es donde ellos sí están a gusto y tranquilos, alejados del mundo exterior, donde tienen mucho que hacer pues son muchas las historias que tienen que contarse. Y desde luego son felices.

O podrán ver nuestra gran Planta Nuclear donde pueden convertir una *pequeña dona* en una *gran dona* si le colocas una pequeñísima descarga de plutonio, y que ha dado maravillas a la naturaleza como ese gracioso pez de tres ojos. Pero eso del derrame del petróleo en la playa, la Planta no tuvo nada que ver. Aquí también, pueden verme a mí, que esto es lo mejor de todo, trabajando como burro en el fabuloso Sector 7-G, hasta donde se pueden llevar, de vez en cuando, una caja llena de rosquillas para disfrutarlas tranquilamente sin que nadie los moleste. O también pueden conocer a mis compañeros, con quienes nada más me reúno en la taberna de Moe. Y qué decir de mi jefe el Señor Burns... ¡oooh! ¿Qué digo de él? ¿Leerá esta tesis?... **Vamos Homero ésta es tu oportunidad...** ¡Ay, no sé!... *Homero debes ser honesto...* pero Marge, es mi jefe y yo tengo que estar a su disposición siempre... *Homero...* donde... donde... ¡Donde podrán ver a mi jefe!

O también la escuela primaria de Springfield, donde los profesores le enseñan a los niños todo lo que viene en los libros sobre la historia del pueblo y del país, esos libros que son indispensables para ellos, yo no podría aprender todo lo que viene ahí, ni ellos tampoco, por eso tienen que recurrir con mucha frecuencia a ellos. Y se me estaba olvidando la Iglesia, que me aburre. No sé cómo Marge no puede entender que Dios está en todas partes, no sólo en ese edificio frío, y solo, y aburrido, y donde siempre va ese pesado de Flanders, que siempre está rezando, que nunca hace nada malo, que nunca dice groserías y que hasta va de sotana a jugar boliche para que Dios lo ilumine. Fanático.

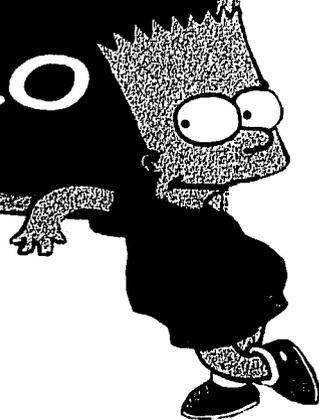
Y pueden ver, a esos raritos de Smithers y John el amiguito de Marge, haciendo sus cosas raras, vistiéndose raro y hablando raro. El señor Smithers que siempre sueña con el Sr. Burns, es más hasta lo sueña desnudo dentro de un pastel de cumpleaños. ¡Qué raro! Y desde luego verán los momentos en que Marge y yo discutimos por las noches, en nuestra cama (porque dormimos en una sola cama, no separados) algunos de los problemillas que nos preocupan, como lo hace cualquier matrimonio, y también esos momentos cariñosos entre Marge y yo... pero no vean mucho.

En fin, esto y mucho más verán ustedes en Springfield. Esto y más encontrarán en *Los Simpson*, una familia muy normal. Y como la verdad ya me cansé de estar hablando, de estar contándoles nuestras vidas, y de perderme esa película del gorilota que destruye la ciudad, mejor les digo adiós porque este cuento, o capítulo, se acabó. Aadiós.

¡Ah!... se me olvidaba decirles que este capítulo, el mío, pertenece al *Análisis Sociohistórico*, que la verdad no sé qué demonios es eso, pero me imagino que ustedes sí porque han leído esta tesis desde el principio... pero bueno, el chiste es que mi capítulo también pertenece a ese análisis socio... no sé qué... y me acaba de pasar Lisa una hoja que la verdad no quería leer porque no entiendo nada, es más, no sé de qué están hablando... pero en fin, dice así: En el presente capítulo dimos a conocer información acerca de nuestra forma simbólica *Los Simpson*... ¿qué es eso?... pues no que nos hacían, no que no éramos de carne y hueso, ahora resulta que somos una forma simbólica... ya ven por qué no quería leer esto... ¡es tan raro!, pero sigamos... aquí podemos encontrar información sobre su creador Matt Groening, quien al desarrollarse dentro de diversas instituciones sociales (como escritor, caricaturista y editor) ha logrado que su trabajo se masifique. Gracias a ello *Los Simpson* pasan a ser de unos simples trazos, presentados en una junta, a un programa de televisión. Este medio técnico de transmisión aportó a la forma simbólica mayor complejidad tanto en el proceso de producción como en el tratamiento de las situaciones manejadas en su relato, en su historia, las cuales presentan diversos campos de interacción... ¡Qué aburrido!, por eso yo no quería leerlo, pero ese estúpido gato no se pudo comer la hoja, si lo hubiera hecho no lo estaría leyendo... *Homero ya deja de quejarte y termina, sólo te faltan unas cuantas palabras...* ¡Ay, Marge! Tan bien que iba todo esto y me tienen que poner a leer estas cosas raras... y ya me voy antes de que se les ocurra que yo también les cuente el siguiente capítulo donde van a encontrar un montón de cosas sobre... sobre... ¿sobre qué cosa Lisa?... ese capítulo es la aplicación del Análisis descriptivo de la estructura narrativa, dentro de la fase del Análisis formal, y también incluye el Análisis de la doxa... ¡Ah, sí, claro! Eso es lo que yo iba a decir Lisa... y por fin me voy a ver la televisión... ¡Wahoo! ¡Aaaaadiós!... ¡Vaya, hasta que acabamos!

CAPÍTULO IV

LA VIDA
EN
AMARILLO



A. Análisis descriptivo de la estructura narrativa de *Los Simpson*

"Todos deberíamos dedicarnos
sin pausa a desaprender
gran parte de lo que hemos aprendido,
y a aprender a aprender
lo que nos han enseñado."
Ronald D. Laing

A continuación presentamos los dos niveles de análisis, diacrónico y sincrónico, que involucra nuestra propuesta: *Análisis descriptivo de la estructura narrativa*.

1. Análisis diacrónico

Dentro de este apartado veremos algunos ejemplos que se sitúan tanto en la categoría de Imágenes como en la de Banda Sonora. Ejemplos que abarcan los elementos de los que ya se hizo mención en el Capítulo I, en la propuesta de *Análisis descriptivo de la estructura narrativa*. Estos ejemplos están tomados de diversos episodios de la serie *Los Simpson*. Ésta es una forma de mostrar de manera general, pues sería imposible llevar a cabo un análisis de cada uno de los episodios que comprenden las doce temporadas de la serie (aunque la temporada trece ya se ha producido casi en su totalidad en Estados Unidos, pero aún no la hemos visto en México), cómo son *Los Simpson*, cómo están conformados, con qué elementos cuentan y de cuáles carecen con relación a otros dibujos animados.

a. Imágenes

a) *Estilo del dibujo*

Los Simpson, de acuerdo a las categorías que hemos manejado en estilo de dibujo animado, pertenecen al estilo deformista: nadie en el mundo real tiene los ojos tan grandes y saltones, el cabello azul o en picos y la boca enorme.

b) *Tipo de animación*

El tipo de animación es media, ya que los personajes son totalmente expresivos, los movimientos muy reales, pero los escenarios muchas veces no cuentan con todos los detalles que el ojo humano puede observar en la vida real. Detalles que sólo pueden ser vistos en la mayoría de los largometrajes, sobre todo en los de Disney, aunque esto quedó a un lado a partir del largometraje *Atlantis*, donde los personajes salen de los cánones que Disney había marcado (no sólo en el aspecto estético sino en la configuración misma de la personalidad de cada uno de ellos), como se pudo ver en el Capítulo II.

c) *Personajes*

Esta característica la analizamos en los Capítulos III y V, donde hablamos ampliamente de *Los Simpson*.

d) *Herramientas del dibujo*

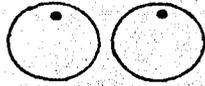
Los takes

Las reacciones de los personajes son en ocasiones muy suaves, apenas perceptibles, o muy notorias como en *El gran corazón de Homero*, donde éste se contorsiona una y otra vez cuando su corazón late fuera de lo normal. Las reacciones también pueden ser observadas mediante la expresividad de sus rostros. Los Simpson y todos los personajes que les rodean nos transmiten su estado de ánimo por medio de su rostro y desde luego mediante un elemento que es muy importante para esta serie: los ojos. Los ojos son expresivos, parpadean, y cuentan con un alto grado de movimiento, como lo vemos en *La reina de la belleza*, donde los ojos de Homero se mueven de un lado a otro cuando está hablando con Bart. Por medio de sus ojos los personajes de Springfield nos dicen si están enojados, felices, tristes, deprimidos, o si sólo están tramando algo. Por ejemplo cuando Milhouse está nervioso sus ojos, o mejor dicho sus pupilas, porque tal pareciera que sólo tiene pupilas (como Quico el de *Los Pequeños Muppets*) se mueven de un lado a otro. O cuando está enojado las pupilas se arrugan. Y qué decir de los ojos llenos de odio de Maggie, en *El amante de Lady Bouvier*, cuando Lisa recuerda que la bebé no tiene amigos y que detesta al niño de una sola ceja. Para profundizar más en el tema, a continuación presentamos algunos de los sentimientos o sensaciones que los ojos de los personajes amarillos sugieren al espectador.

Homero



sorpresa



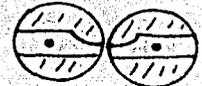
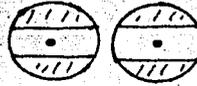
pensando



preocupado



enojado



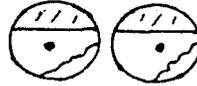
enojado



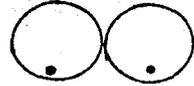
triste



desconfiado



llorando

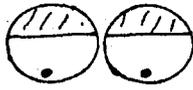


pensando

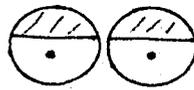
Bart



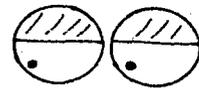
sorpresa



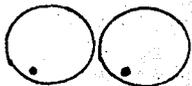
triste



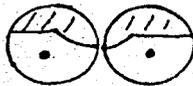
aburrido



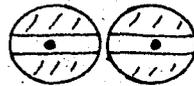
apenado



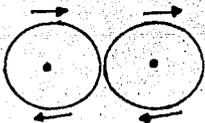
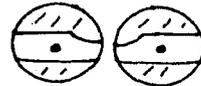
triste



enojado



malicia



nervioso

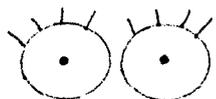


indiferente

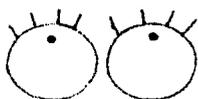


preocupado

Marge



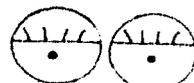
sorprendida
alegre



pensando



feliz
tranquila



enojada
aburrida



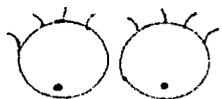
enojada



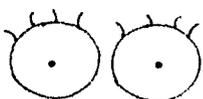
preocupada/triste



Lisa



pensando



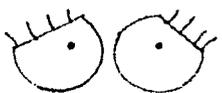
sorprendida



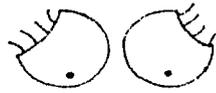
asustada



alegre



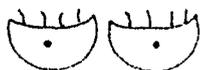
triste



triste con lágrimas



al reír



enojada



preocupada



emocionada

Nubes y líneas

Las nubes y líneas en realidad son un elemento muy poco observado dentro de esta serie de televisión. Mientras los primeros dibujos animados abusaban de elementos de este tipo, *Los Simpson* parecen dejarlos a un lado, o no darles gran importancia. Rara vez *Los Simpson* hacen uso de estos elementos. Sólo vemos algunas nubes de polvo y líneas en *La reina de la belleza*: cuando Bart reta a Otto para que acelere el avión mecánico que le ha tocado manejar en la feria, éste sale disparado por los aires y se va a estrellar contra la escuela. Y también en *Milhouse se enamora*, al sonar la campana de la nueva escuela de Samantha, se observan filajes que dan la sensación de movimiento.

Más elementos

Efectos de aplastamiento, estiramiento, impactos y golpes no se ven en *Los Simpson*. Sin embargo, el aplastamiento y el estiramiento sí están presentes en *El Show de Tomy y Daly* que es transmitido por el canal local de Springfield. Así, la serie presenta el mundo de dibujos animados que se desarrolla dentro de ella, donde se manejan elementos propios de los dibujos animados de antaño (y de algunos actuales): historias ilógicas entre un perseguidor y el perseguido, golpes, líneas, aplastamiento, estiramiento, aunado a ello se encuentra la excesiva violencia.

Proxémica

Mientras en otras series la proxémica no era muy utilizada, en nuestra forma simbólica no sólo es muy utilizada, sino bien manejada. Un ejemplo muy claro es la manera en que los Simpson se sientan a la mesa. La mesa es rectangular y siempre a la cabeza está Homero, frente a él toma su lugar Marge. Del lado izquierdo de Homero se ve a Bart, en medio Maggie y junto a Marge se sienta Lisa. Homero, como padre de familia, como jefe de hogar, ocupa el lugar principal en el comedor. Marge parece ser la siguiente en cuanto a autoridad en el hogar, y Bart tiene que estar cerca de su imagen paterna, de aquél con quien mejor se identifica, o de aquél como el que quisiera ser.

Otro ejemplo lo encontramos en *Homero Smithers*: cuando Smithers deja de ser el empleado del mes guarda una enorme distancia con el Sr. Burns, pues al abrir la puerta de la oficina de su jefe, Smithers sólo se queda parado en la puerta y contempla al Sr. Burns, junto a Homero y al dueño de otra planta nuclear. Él no entra, da su mensaje y se aleja, pues ahora ya no es su secretario, ya no puede estar cerca de él. Su rol ha cambiado. Un ejemplo más está en Marge y Homero quienes duermen juntos, dando así el sentido de pareja, de matrimonio, de amor, que muchos dibujos animados habían ocultado. En *Un momento de decisión* Marge y Homero están enojados, y cada uno está sentado en un extremo de la cama. Homero le da la espalda a Marge, y al discutir se pone de pie y se para frente a ella. Algo que no sucede cuando no hay problemas entre ellos, pues cuando es así, los dos están recostados en la cama, charlando. En *Los pronósticos de Lisa*, cuando Lisa le pide a Homero ver la televisión con él, él le manda sentar hasta el otro extremo del sillón. Cuando Lisa gana una apuesta, Homero se acerca más a ella, pero cuando Lisa comienza a acertar en todos los pronósticos que hace en el fútbol americano, ella ve la televisión sentada en las piernas de su papá. Ella ya no es la hija ajena, que estorba, que no se involucra, que no sabe nada de fútbol, ahora es quien da placer al padre, quien lo hace feliz por sus acertados pronósticos. Y en *Lisa y los deportes*, Homero deja que Bart vaya en el asiento

delantero del coche "porque es bueno en los deportes" y Marge le pide que Lisa se siente ahí "porque necesita un poco de ánimo", pero Homero no lo permite. Mas adelante, cuando Lisa triunfa en el Hockey, Homero deja que ella se siente enfrente, porque es quien ha ganado, quien merece la recompensa, y por lo tanto es acreedora del lugar de honor del copiloto. Es el lugar de honor porque está situado adelante, ya que en la cultura occidental lo bueno siempre se ubica arriba y adelante y lo malo o negativo, atrás y abajo. Y cuando Lisa continúa ganando en el Hockey, vemos una escena donde todos están cenando, pero Lisa está sentada del lado izquierdo de Homero, cuando generalmente ese lugar está ocupado por Bart, quien por cierto está sentado junto a Marge. Ahora Lisa es la más cercana al padre, el orgullo de éste. Otro ejemplo muy claro de la proxémica se da en el bar de Moe, pues Homero y sus amigos siempre se sientan en la barra y nunca en las mesas, lo que implica una cercanía entre ellos, dejando ver esa camaradería. En esta serie es muy claro el uso comunicativo de los espacios.

Multiplicación

La observamos en *Don Barredora* cuando Homero va en busca de Barney al Pico de la Viuda: una cabra cae de un risco y al hacerlo sus patas se multiplican una y otra vez. Pero en realidad, rara vez se utiliza este recurso.

e) *Color*

Los Simpson cuenta con una gran gama de colores en cada uno de sus episodios. Su vestimenta está determinada por un color especial y decir qué significa cada uno de esos colores para quien los creó es muy arriesgado, puesto que sería especular. Interpretar el significado de cada uno de los colores sería denotarlos de un valor que quizá no posean, sobre todo si no conocemos la opinión tanto del creador como del Departamento de Color, acerca de por qué cierto personaje lleva un tono y no otro en su vestimenta. Recordemos que no todo tiene un significado lógico, y que ese significado no puede darse de acuerdo a lo que el investigador piensa, porque la intención del creador, como lo señala Thompson, puede ser otra. ¿Por qué el pantalón de Homero es azul y no negro, verde o café? ¿Por qué el vestido de Lisa es rojo y el de Marge verde? Y, ¿por qué el suéter de Flanders es verde y su pantalón gris? Si nos enfocamos en teorías del color donde cada uno de éstos tiene un significado específico,¹³⁹ podríamos decir que la camisa de Homero es blanca quizá porque es símbolo de pureza y el azul está relacionado con la parte pensante del hombre, pero Homero no piensa mucho que digamos (ni es muy puro). O por qué no decimos que simplemente así lo quiso el creador, porque es su color favorito, o porque logra un buen contraste con la piel amarilla o con los fondos que se utilizan. Es decir, como es difícil saber el significado de elementos tan particulares, solamente interpretamos y analizamos la forma general en que se utiliza el color en la serie.

Y en realidad la forma en que *Los Simpson* emplean los colores es precisamente para dar mayor contraste, ya que tanto en los fondos como en los personajes se mezclan tonos cálidos y fríos. Siempre se maneja el contraste, así se logra una mejor visibilidad,

¹³⁹ Con esto no se pretende decir que las Teorías del color no son funcionales, por el contrario, resultan una herramienta adecuada para la elaboración o el análisis de formas simbólicas dentro de la publicidad o la mercadotecnia, ya que en estos casos el objetivo principal es la venta de un producto, mientras en los dibujos animados las intenciones pueden ser diversas.

una forma de que el espectador pueda apreciar más fácilmente cada una de las imágenes, de que no haya confusión entre los objetos, de que todo se aprecie mejor. Además, así es la vida misma, sin proponérselo, o con mucha intención, el ser humano siempre está jugando en su mundo, en su vida diaria, con los colores, con los contrastes, donde pretende que muchas cosas logren ser agradables a la vista.

Pero dentro de *Los Simpson*, el color también juega un papel importante en el relato mismo, ya que es un elemento utilizado muchas veces para darle significado a alguna escena. Es el color el que recalca ese momento de la historia, el que lo fortalece, el que lo enfatiza.

Dentro de la serie vemos muy marcados los cielos rosas o anaranjados, así como el cielo morado de la noche y sus nubes rosadas en la puesta de sol. Y qué decir de ese cielo gris que acompaña las palabras y el rostro triste de Bart en *El bebé de Mamá*. O esa escena totalmente oscura, de fondos negros y donde sólo Laura y Bart tienen color, en *La nueva chica del pueblo*, en la cual Bart imagina a Laura arrancándole el corazón, y que da más dramatismo a la escena. Y en *Milhouse se enamora* ese cielo gris, lleno de nubes cuando Milhouse se encuentra triste, solo. Y en *La depresión de Lisa* en la escena en que Encías Sangrantes se encuentra en el puente y Lisa va siguiendo su melancólica melodía, él se ve iluminado por la luz de la luna y toda la escena es en color azul, que profundiza la melancolía de la situación.

f) Planos y movimientos de cámara

Debido a que en *Los Simpson* se manejan todos los planos que ya se han mencionado en el Capítulo I, creemos que no es necesario proporcionar ejemplos, sobre todo si tomamos en cuenta que de cada uno de ellos saldrían un sin fin de éstos, ya que estos dibujos animados tienen mucha movilidad en el cambio de los planos. Sin embargo, es preciso decir que dentro de los más usados están el plano medio cercano y el gran plano general. Además, en el *análisis sincrónico* veremos con más detalle los planos que se utilizan, y que al final de cuentas son los dos episodios representativos de la serie.

Al igual que los planos, *Los Simpson* hacen buen uso de los movimientos de cámara, los cuales también veremos en los episodios analizados. Sin embargo, es notorio el constante uso del paneo, el zoom (ya sea in o back) y algunas veces el tilt.

b. Banda Sonora

Dentro de la Banda Sonora encontramos los siguientes elementos:

a) Música

La música es uno de los elementos más y mejor utilizados dentro de *Los Simpson*, pues es ésta la que enfatiza algunas escenas, la que recalca situaciones. Y ejemplos muy concretos tenemos en *Un momento de decisión* con música subjetiva, triste y melancólica, que acompaña a Homero, a quien vemos deprimido porque Marge se ha alejado de la casa debido a los bolos. O esa música objetiva y dramática en *Lisa la*

comentarista en el momento tenso en que Willy quiere matar a Bart en el deshuesadero. O las breves secuencias musicales que nos marcan un cambio de escena. O en *El peor episodio de la serie* donde la música ayuda a fondear al narrador, y en la escena donde Milhouse y Bart pelean, la música se hace más profunda y dramática en el momento en que ellos van cayendo por las escaleras y llegan al escondite del vendedor de comics.

Otro excelente ejemplo de música subjetiva lo encontramos en *Simpson y Dalila*: en el momento en que Homero concluye su discurso la sala está vacía, Smithers se acerca y dice: "A la oficina del Señor Burns". Hay un breve silencio que abre paso a la música melancólica que acompaña a Homero mientras éste camina triste y cabizbajo, se escuchan sus pasos solitarios y la risa sarcástica de Smithers. Como vemos, no sólo la música sirve para enfatizar el estado de ánimo de Homero sino también el silencio, los pasos y la risa de Smithers. Y otro ejemplo de música objetiva lo escuchamos en *La escéptica Lisa*: cuando ella va a escondidas a ver al ángel, en el que no cree, el fondo musical es de suspenso, así no sólo se refuerza ese momento, sino también se involucra al espectador.

b) *Canciones*

Las canciones también son importantes dentro de *Los Simpson*, ya sean especialmente creadas para la serie o adaptaciones de canciones ya conocidas, son las que otorgan más profundidad o comicidad a ciertas situaciones, las contextualizan, las narran y las describen. Algunos ejemplos de canciones:

- *Especial de Navidad*
 Cuando todos los niños cantan a coro "Jingle Bells" se deja escuchar la voz de Bart:
 "Eh, corran todos y escapen,
 Batman va a llegar.
 Como es un poco descuidado
 un susto les dará".
- El tema musical de Tomy y Daly:
 "Se pegan, se muerden,
 se muerden y pegan y muerden
 muerden, muerden, muerden,
 pegan, pegan, pegan.
 El show de Tomy y Daly".
- En *Los años que vivimos* se escuchan las siguientes canciones:
Close to you! The Carpenters
The Joker! Steve Miller Band
Pick up the Pieces! The Average White Band
Can't get Enough of your Love! Barry White
Yellow Brick Road! Elton John
Do the Hustle! Van McCoy

- *Papá está loco*

La canción que Bart canta a Lisa:

“Lisa, hoy es tu cumpleaños
 doy gracias a Dios, porque era yo solo
 no tenía hermanitos
 desde entonces fuimos dos.
 Lisa hoy es tu cumpleaños.
 Feliz cumpleaños Lisa.
 Lisa hoy es tu cumpleaños.
 Feliz cumpleaños Lisa.
 Te deseo mucha suerte,
 de todo corazón
 te deseamos todos
 con mucho cariño
 y el primer beso de un niño.
 Lisa, feliz cumpleaños.
 Sé muy feliz Lisa”.

- *Tardes de trueno*

Cuando Bart está en la competencia de carritos, voltea a las gradas y ve a Homero cuando le da ánimos, entonces se deja escuchar el tema *El mejor*.

- *La llamarada de Moe*

La canción que acompaña la llamarada de Moe:

“Cuando el peso del mundo cae sobre ti
 y quieres acabar con tu vida
 tienes facturas pendientes, un empleo sin futuro
 y problemas con tu esposa,
 no tires la toalla
 porque más abajo de la calle
 hay un lugar donde puedes beber
 y despedirte de tus desgracias.
 En la llamarada de Moe.
 Vamos todos a la llamarada de Moe.
 El alcohol en tu copa
 te dará calor como un abrazo.
 Y para ser feliz,
 basta con una llamarada de Moe.
 Para ser feliz,
 basta con una llamarada de Moe”.

- *Bart y la radio*

“Baja volando nuestro amor al fondo del pozo”

Sting: Dentro de mi corazón
 se ha abierto un agujero de cariño,
 porque dentro quedó...

Mel: ...porque dentro quedó, atrapado un niño

McBain: ...ayudarte por la tele
 queremos lanzarte este cantar.

Coro: ¡Por amor, nuestro amor va a tu encuentro!

Krusty: ¡A tu encuentro!

Coro: ¡Para darte un abrazo allí dentro!

Krusty: ¡Allí dentro!

• *Homero, el campirano*

La cantante de *country* Lorely le compone una canción a Homero cuando se enamora de él:

“Estás cansado, vuelves a casa, vuelves de trabajar
pero no te hace caso la princesa de tu hogar
empiezas a notar tu calva, empiezas a engordar
y en tu camión, por la autopista, un día te puedes matar.
Tu mujer te está mintiendo, pero ¿qué puedes tú hacer?
Mira que yo te comprendo, ella no,
mira que yo te comprendo, ella no,
mira que yo te comprendo, ella no”.

c) *Silencio*

En *Los Simpson* se hace un claro y constante uso del silencio. Encontramos silencios en muchos de sus episodios, como: *Simpson y Dalila* en esa escena que ya narramos, después del discurso de Homero, un breve silencio ayuda a destacar el momento; y en *La nueva chica del pueblo* cuando Bart hace una broma por teléfono a Moe, éste pregunta a sus clientes, hay un breve silencio que acentúa el momento cómico donde el espectador espera a que Moe reaccione primero y se moleste o a que sus compañeros comiencen a reírse, y eso es lo que pasa en realidad, todos comienzan a reír mientras Moe se enfurece y arremete contra quien está del otro lado del auricular; o ese marcado silencio de *Burns y los alemanes* que se da cuando los alemanes le piden a Homero sus propuestas, éste dice tener muchas, pero no dice ninguna, hay un silencio de cuatro segundos donde el espectador espera a que Homero diga una tontería, como casi siempre sucede, o que diga sus propuestas en realidad, pero luego, al no obtener ninguna, uno de los alemanes pregunta ¿cómo cuáles?; y qué decir de ese breve silencio intrigante cuando el chango de Homero se sube a un poste y le arroja una dona a su dueño. Él dice: “No quiero tu piedad”. Hay un corto silencio, nuevamente el espectador no sabe cuál será la reacción de Homero, pero después del silencio, en el que quizá también Homero duda, él se arroja sobre la dona y comienza a comerla.

La utilización del silencio dentro de la serie sirve para involucrar al espectador, para atraer más su atención, para hacerlo participe de la situación, para provocar en él intriga, risa o reflexión.

d) *Sonidos*

De sonidos está conformado el mundo de *Los Simpson*, ya que encontramos sonidos en cualquier momento, situación, en cualquier segundo. Hay sonidos al manipular hojas de papel, al chuparse Homero un dedo, con el chupón de Maggie, al comerse Homero la jalea de petróleo, en el agua que choca contra el rostro de Bart, en las llantas del carro, cuando Homero choca las manos contra su rostro, cuando Homero abre su cerveza, cuando toda la familia come. Hay sonidos en el constante fondo de pájaros que emplea la serie o en el de grillos, y que siempre está ahí para situar al

espectador en el tiempo donde se lleva a cabo la acción. Y en los pasos de los personajes, en el teléfono, cuando Homero huele algo, cuando mastica, al lavarse la ropa en la lavadora, al contar el dinero, al tomar una fotografía, cuando un cuervo vuela, en el reloj que sigue su marcha por el tiempo. En todo hay sonidos, por que así es el mundo del hombre.

e) *Doblaje de Voz*

Ya se habló de ello en el Capítulo III y se retomará en el Capítulo V.

c. **El relato y continuidad**

Por lo que toca al relato, cabe decir que todos los episodios de *Los Simpson* generalmente manejan dos historias a la vez, que después se entrelazan para presentarnos un final común. Así que durante el desarrollo de cada episodio el espectador está pendiente de esa doble historia y a la espera del desenlace que las una.

Ahora bien, *Los Simpson* manejan de excelente forma el *raccord*, pues nunca vemos un salto entre los planos, en las escenas o en el vestuario, siempre hay una constante: la continuidad. Y a continuación mencionamos dos ejemplos muy significativos de ello, y por si fuera poco excelentemente empleados dentro de la continuidad de la historia: en *Simpson y Dalila* vemos la oficina del Señor Burns, aquí el piso es de azulejos blancos y negros, al terminar esa escena se observa el piso y hay un breve fundido que da paso a los mismos azulejos pero ahora de color azul, hay un paneo a la derecha y los azulejos se transforman en los vidrios de un edificio donde comienza la siguiente escena. Otro ejemplo lo encontramos en *Bart el soplón*: Bart está recostado sobre una piedra cerca de la playa, mira hacia abajo y ve en el mar un hombre que está pescando langostas, después se pasa a un primer plano del rostro de Bart, el plano se mantiene para luego dar paso a un zoom back que deja ver a Bart sentado junto a Lisa sobre su cama. La escena ya es otra.

Y hay ocasiones en que la continuidad es parte de la historia misma, ya que es un detalle a destacar dentro del relato. Ejemplo de ello lo encontramos en *Homero el animador*, cuando Encías Sangrantes comienza a interpretar el Himno Nacional en el estadio de fútbol americano el reloj marca las 7:30 y al finalizar su interpretación el reloj ya indica las 7:56. O en *Milhouse se enamora* donde vemos a Bart y a Milhouse llegar a la escuela de Samantha. Milhouse lleva en el manubrio de su bicicleta una gran lata. Los chicos entran a la escuela en busca de la niña, llevando consigo la lata, y cuando Milhouse ve a su amada, arroja la lata y después de un rato le dice: "Te traje una lata de goma de mascar". Éste es un buen manejo de continuidad ya que desde el principio de la escena se ve a Bart y a Milhouse llevando la lata de goma de mascar, y no se presenta esa alteración como en otros dibujos donde los personajes sacan objetos quién sabe de dónde.

Sin embargo, también encontramos una falta de continuidad en algunos elementos que son poco relevantes dentro del relato, y que por lo tanto no lo alteran, pero que logran romper con el *raccord*, y como ejemplo tenemos: otra vez en *Homero el animador*, cuando la familia está discutiendo sobre ir o no a Ciudad Capital, mientras

Homero y Marge están sentados en el sillón, a sus espaldas se puede ver un cuadro con un barco colgado de la pared, y en la toma siguiente el cuadro ya no está, cuando lo más normal sería que el cuadro siguiera ahí; en *Simpson y Dalila* Karl sostiene a Homero de las manos y a su derecha hay un vaso, y en la toma siguiente el vaso ya no está. A pesar de que estos elementos rompen un poco con la continuidad, no se afecta al relato mismo, ya que la falta de ellos en realidad es muy poco percibida.

d. "No cambiaré la entrada del programa"

Dentro de la serie *Los Simpson* se han presentado dos tipos de entradas. La primera, con la que hicieron su presentación, sólo duró dos temporadas. Después se presentó una entrada diferente, la cual seguimos viendo. A continuación describimos estas dos entradas.

Entrada 1

Tiempo 1 minuto 22 segundos

Primer plano cercano de las nubes, éstas se abren y se ve el cielo. Al fondo aparece el letrero *The Simpsons* que se va acercando a la pantalla. Al acercarse, queda la "p" en primer plano. Corte a Gran plano general de Springfield, en primer plano la Planta Nuclear, una montaña de neumáticos, y al fondo algunos edificios. Zoom in para llegar a un gran plano general de la escuela primaria. Se ve la puerta de la escuela, que es de color azul. Paneo a la derecha, con zoom in, para llegar a la ventana del salón donde Bart escribe en el pizarrón. En cada episodio es diferente el letrero. No hay ninguna banca tras de Bart, y sólo hay un cuadro en la pared, junto a la puerta. Suena la campana, Bart se alegra y sale del salón. Zoom back para salir del salón. Hay un paneo a la izquierda, muy rápido, y Bart sale, por la puerta principal, con su patineta. Toma como rampa las escaleras y salta (en el salto se observa un asta con una bandera a rayas, blanca y roja). Gran plano general de Bart que va con su patineta por un camino que parece ser de tierra. A los lados de éste se ve el campo. Bart continúa y desaparece.

Corte a primer plano cercano de Homero que tiene puesto un traje antirradiación. Zoom back que deja ver a Homero sosteniendo una barra de plutonio con unas pinzas. El zoom continúa y tras Homero vemos a un señor que sostiene un sandwich con unas pinzas, igual a las que tiene Homero. Hay un letrero de "Precaución". Toma en $\frac{3}{4}$ de Homero, suena el silbato de la Planta, y el hombre da una mordida a su sandwich. Homero se quita la máscara, sonríe, y coloca la barra de plutonio sobre la mesa, ésta rebota y se le mete a la ropa mientras él se marcha y se despide del hombre. En la parte superior de la pantalla se ven unos tubos.

Corte a plano medio cercano de Marge que observa la revista *Mamá Mensual*, mientras espera en la fila de la caja del supermercado. Maggie aparece en el extremo izquierdo, sobre la banda de la caja registradora, con algunos productos. El cajero registra los productos, después toma a Maggie y también la registra como si fuera un producto más. La pantalla de la caja registradora marca 847.63 dólares, el precio de Maggie. Paneo muy rápido a la izquierda, alguien arroja una bolsa de papel al carro de

Marge, ella se sorprende, Maggie sale de la bolsa y Marge sonr e, tranquila, se lleva la mano al pecho. Marge empuja el coche. El techo del lugar es rojo.

Corte al sal n de m sica, los ni os ensayan mientras el maestro los dirige. Paneo a la izquierda, hay varios ni os tocando diversos instrumentos, hasta llegar a Lisa que toca el saxof n. Plano medio cercano del profesor, quien, molesto, golpea su atril y hace se as a Lisa para que salga del sal n. Paneo a la izquierda, muy r pido, hasta llegar a Lisa que sale del sal n. Ella sigue tocando el saxof n (el solo de Lisa cambia en cada episodio).

Corte a plano muy largo de Homero que va manejando su auto, por la calle. El cielo es verde, al fondo hay unos edificios, al extremo del camino, del lado derecho de la pantalla, arbustos, y la calle es gris. Zoom in hasta llegar a un plano medio cercano de Homero que maneja con la mano derecha mientras se saca la barra de plutonio que tra a en la camisa, para luego arrojarla por la ventana. El carro da la vuelta, la toma se ve a nivel del piso dejando ver una nube de humo. Cuando la nube se disipa se observa la barra de plutonio. Toma en contrapicada de Bart que entra por la izquierda con su patineta. El humo sirvi  para cambiar de escena. Hay un edificio verde en la esquina, y una ventana. Bart se toma de un poste y se impulsa para doblar la esquina. Sigue su recorrido por la acera. Pasa junto a un edificio rojo que se ve deforme, luego junto a una tienda de mascotas, despu s frente a una cerca, luego frente a la tienda de muebles donde hay televisores que tienen a Krusty en pantalla. Bart voltea y ve los televisores. Sigue por la acera, pero ahora  sta se hace m s ancha. Un grupo de cinco personas espera frente a una parada de autobuses, Bart pasa y se lleva el letrero, ninguno de ellos hace nada. El autob s se acerca, en un costado trae un anuncio de Duff, y sale de escena sin detenerse. Las cinco personas se sorprenden y comienzan a correr tras el autob s. Hay un travel que sigue a las personas corriendo. Llegan hasta la esquina y cruzan la calle. Pero ahora en esa esquina, que es la misma por donde entr  Bart, ya no hay edificios sino un terreno bald o, con un  rbol azul y al fondo se ven unas casas rosas. Gran plano general de la calle. Al fondo se ve el carro de Marge que se acerca a la pantalla y sale de escena.

Corte a plano medio cercano de Maggie que parece ir manejando, pues tiene un volante al cual la ni a le da la vuelta. Plano muy largo del carro, que da la vuelta. Maggie sigue moviendo el volante. Nuevamente se ve el carro, da la vuelta a la izquierda y desaparece. Plano medio cercano de Marge, zoom back, se ve Marge que va manejando y Maggie a su lado en su silla para beb . Ambas tocan el claxon.

Plano muy largo de Lisa que va sobre su bicicleta. En la canastilla trae seis libros y atr s su saxof n en su estuche. Lisa est  en un camino vac o, s lo se ven trozos de pasto en los extremos. La bicicleta tropieza con una piedra,  sta se eleva. Plano muy largo de Lisa de perfil que cae nuevamente sobre el camino. Gran plano general de la casa de *Los Simpson*, que deja ver el garaje. Lisa da la vuelta a la izquierda y pasa frente a un  rbol de tronco morado. Salta de la bicicleta, baja su saxof n, se abre la puerta del garaje, la bicicleta entra sola a  ste. Lisa sigue caminado y sale de escena. Del lado izquierdo de la pantalla entra el coche de Homero, se estaciona frente al garaje. Zoom back para dejar ver a Bart que salta sobre el toldo. Al caer sobre  ste se ven filajes blancos. Cae sobre el piso y desaparece de escena. Homero se baja del auto y cierra la puerta. Homero se da la vuelta y queda de frente viendo a la calle. El auto de Marge entra, Homero brinca para que no lo atropelle y corre hasta el fondo del garaje.

Abre la puerta y se mete a la casa. Ya adentro se ve el sillón (la entrada con el sillón, o los *gags* del sillón, son distintos en cada episodio) para luego dejar ver la televisión, que es anaranjada y con botones en la parte de abajo. Sobre ella está una antena de conejo. En la televisión aparecen los créditos.

Entrada 2

Tiempo 1 minuto 11 segundos

Primer plano cercano de las nubes, éstas se abren y se ve el cielo. Al fondo aparece el letrero *The Simpsons* que se va acercando a la pantalla. Al acercarse, queda la "p" en primer plano. Dentro de la "p" se deja ver la Planta Nuclear. Gran plano general de Springfield. En primer plano la Planta Nuclear, tras de ella el tiradero de llantas, y más atrás otros edificios. Zoom in, disolvencia a un gran plano general de la escuela primaria, continúa el zoom. Disolvencia a puerta de la escuela, que es amarilla. Paneo a la derecha, con zoom in, para llegar a la ventana del salón, Bart escribe en el pizarrón. En cada episodio es diferente el letrero. Junto al pizarrón está un bote de basura, y arriba de éste, en la pared, un reloj. Tras de Bart se observan unas bancas. Suena la campana, Bart se alegra, tira el gis y sale del salón. Zoom back para salir del salón. Hay un paneo a la izquierda, muy rápido, y Bart sale, por la puerta principal, con su patineta. Toma como rampa las escaleras y salta (en su salto se observa un asta con la bandera de Estados Unidos) con ella hasta la acera. La cámara lo sigue en un travel, hasta que el niño llega a la acera, sigue por ella y se pierde. Hay edificios del lado derecho de la pantalla.

Corte a primer plano cercano de Homero que tiene puesto un traje antirradiación. Zoom back que deja ver a Homero sosteniendo una barra de plutonio con unas pinzas. El zoom continúa y tras Homero vemos al Sr. Burns y Smithers que observan unos planos. Hay un letrero de "Precaución" con el símbolo de energía nuclear. Toma en $\frac{3}{4}$ de Homero, suena el silbato de la Planta, Homero se quita la máscara, sonríe, y coloca la barra de plutonio sobre la mesa, ésta rebota y se le mete a la ropa mientras él se marcha. Cuando el silbato se escucha el Sr. Burns ve su reloj, sacude la mano izquierda, donde está el reloj, y se lleva la mano al oído para verificar que el reloj esté funcionando. En la parte superior de la pantalla se hay unos tubos, pero éstos son muy oscuros.

Corte a plano medio cercano de Marge que observa la revista *Mamá Mensual*, mientras espera en la fila de la caja del supermercado. Maggie aparece en el extremo izquierdo, sobre la banda de la caja registradora, con algunos productos. El cajero registra los productos, después toma a Maggie y también la registra como si fuera un producto más. La pantalla de la caja registradora marca 847.63 dólares, el precio de Maggie. Paneo muy rápido a la izquierda, alguien arroja una bolsa de papel al carro de Marge, ella se sorprende, Maggie sale de la bolsa y Marge sonríe, tranquila, se lleva la mano al pecho. Marge empuja el carrito. El techo del lugar es anaranjado.

Corte al salón de música, los niños ensayan mientras el maestro los dirige. Paneo a la izquierda, hay varios niños tocando diversos instrumentos, hasta llegar a Lisa que toca el saxofón. Plano medio cercano del profesor, quien, molesto, golpea su atril y hace señas a Lisa para que salga del salón. Tras ella hay un busto de Beethoven. Paneo a la izquierda, muy rápido, hasta llegar a Lisa que sale del salón. Ella sigue tocando el saxofón (el solo de Lisa cambia en cada episodio).

Corte a plano muy largo de Homero que va manejando su auto, por la calle. Al fondo hay edificios y la calle es café. Zoom in hasta llegar a un plano medio cercano de Homero que maneja con la mano derecha mientras se saca la barra de plutonio que traía en la camisa, para luego arrojarla por la ventana. El auto da la vuelta, la toma se ve a nivel del piso y se deja ver una nube de humo. Cuando la nube se disipa vemos la barra de plutonio. Toma en contrapicada de Bart que entra por la izquierda con su patineta. El humo sirvió para cambiar de escena. Hay un edificio rojo en la esquina, y una ventana. Bart se toma de un poste y se impulsa para doblar la esquina. Sigue su recorrido por la acera. Plano muy largo de Bart, lo sigue un travel en todo este recorrido. Pasa junto a una librería, la esposa del Reverendo alegría camina por la acera con una bolsa de mandado, Bart la rebasa y ella lo observa molesta. Bart pasa junto a una cerca, un edificio morado y luego junto a Apu, que lleva un perro atado a una cadena. El niño pasa frente a la taberna y Moe está parado frente a su puerta. Pasa junto a Barney, que eructa, sigue y se ve Jack, el maestro de bolos. Bart pasa frente a una tienda de muebles, y el aparador está lleno de televisores, donde se ve Krusty en las pantallas. Después pasa junto a Encías Sangrantes y al llegar a la esquina se encuentra con el Jefe Górgori, quien le reclama. Bart atraviesa la calle y al fondo se observa el monumento de Jeremías Springfield. También al fondo, del lado derecho de la pantalla, aparece el auto de Marge que da la vuelta a la esquina y cruza por la misma calle que pasó Bart.

Corte a plano medio cercano de Maggie que parece ir manejando, pues se ve un volante al cual la niña le da vuelta. Plano muy largo del auto, es anaranjado, que da la vuelta. Maggie sigue moviendo el volante. Nuevamente se ve el coche, da la vuelta a la izquierda y desaparece. Plano medio cercano de Marge, zoom back, se ve Marge que va manejando y Maggie a su lado en su silla para bebé. Ambas tocan el claxon.

Corte a gran plano general de la calle. Aquí hay un paneo, extremadamente rápido. A lo largo de la calle, y durante el paneo que es diagonal, se puede ver: a Milhouse jugando; a Nelson y otros niños metiendo a un niño a un bote de basura, mientras más niños juegan junto a ellos; Jimbo y Alfonso amenazando a Martin; Patty y Selma tomando el sol, recostadas sobre el pasto, en traje de baño; los ancianos, vecinos de la familia Simpson, sentados en sus mecedoras; Kent Brockman; el Asilo de Ancianos, donde están el abuelo y otros viejecillos; las gemelas; Louie y Eddie frente a una valla; el doctor Monroe; el doctor Hibbert; el autobús de la escuela, que al parecer tuvo un accidente, Otto recargado en él y Wendell asomado en una de las ventanillas del autobús; más niños jugando; Maude, Todd y Ned Flanders en el jardín de su casa. El recorrido de este paneo termina en el garaje de *Los Simpson*, aquí la toma ya no es diagonal, ahora es completamente horizontal. Entra el carro de Homero, se estaciona frente al garaje y se comienza a abrir la puerta de éste. Bart aparece, por la derecha de la pantalla, brinca la barda, cae en el toldo del carro, al caer se ven filajes negros, y desaparece de escena. Homero se baja del auto y cierra la puerta. Lisa pasa, en su bicicleta, junto a él. Lleva unos libros en la canastilla y su saxofón atrás. Homero se pega al auto para que Lisa no lo atropelle. Cuando Lisa se va, Homero se da la vuelta y queda de frente viendo a la calle. El coche de Marge entra, Homero brinca para que no lo atropelle y corre hasta el fondo del garaje. Abre la puerta y se mete a la casa. Ya adentro, la entrada con el sillón, o los *gags* del sillón, es distinta en cada episodio, para luego dejar ver la televisión, que es morada y con botones en uno de sus lados, sobre ella está una video cassetera. En la televisión aparecen los créditos.

Los dos tipos de entradas se describen ya que dentro del *análisis sincrónico* de los dos episodios, haremos referencia a ellas, para saber cuál de las dos es la que se utiliza en cada uno de ellos. Además, se hace referencia a ellas porque la presentación de un programa es la que lo identifica.

e. Algunos pequeños detalles

**"Todas las respuestas a las preguntas
de la vida están en *Los Simpson*."
Mel Gibson**

Como ya se había visto en el capítulo anterior, *Los Simpson* manejan una serie de situaciones que sacan a flote el mundo en el cual se desenvuelven sus historias, sus vidas diarias. Situaciones que contextualizan y dan forma a su entorno, a la visión que tienen sobre el mundo, al menos sobre su mundo, y que muestran a todos los espectadores cómo es que *Los Simpson* perciben su realidad. Estas situaciones nos muestran los campos de interacción en los cuales se mueven, la manera en que ellos conciben a las instituciones sociales, a la estructura social y a los mismos medios técnicos de transmisión. A continuación presentamos algunos ejemplos o frases que nos muestran, *grosso modo*, estas situaciones.

La reina de la belleza

- La compañía de cigarrillos Laramie arroja cigarrillos, como si fueran dulces, al público que alegre observa el desfile donde la Señorita Springfield (Lisa) aparece. De esta forma incitan a las personas a fumar, aun cuando dentro del público hay menores de edad. Además se aprovechan de Lisa para hacer campañas publicitarias. Lisa: ¡No quiero ser modelo de una compañía de cigarrillos!
Ejecutivo de Laramie: Pero eres un ejemplo para los jóvenes.
Mientras el Ejecutivo utiliza el certamen como un medio para dar a conocer su producto, Lisa lo emplea como un medio para conscientizar. Cada uno de ellos manifiesta sus propios intereses.
- Debido a que Lisa comienza una campaña en contra de la corrupción, el Alcalde Diamante, el Jefe Górgori y otros personajes afectados, se reúnen para destituirla de su puesto de reina de la belleza, alejándola así de sus intereses que podrían ser afectados.

La escéptica Lisa

- Flanders lleva a sus hijos a rezarle al ángel que Lisa desenterró, sin averiguar sobre su procedencia, pues para él tiene que ver con un origen divino. Y ese origen es el que rige su vida.
- Todo Springfield cree en el origen divino del ángel. Nadie pretende averiguar su verdadero lugar de origen, sólo Lisa. Así que se hacen a la idea de que llega el día final, para el cual todos se visten de gala.
- El ángel sólo era parte de una campaña publicitaria.

Bart el soplón

- Mediante las tretas de Bart, el Fisco descubre que Krusty es un defraudador. Empleado Bancario: Krusty es el mayor defraudador del Fisco del mundo y lo atrapamos gracias a ti. Muchos dirían que eres un héroe, pero yo no, a mí me gusta Krusty.
Mostrando así la ineficiencia del Fisco que necesitó de las trampas de un niño para descubrir a Krusty.
- Debido a lo anterior los restaurantes de comida rápida de Krusty pasan a manos del Fisco, por lo cual ahora las tiendas se llaman "Hamburguesas Fisco". Cuando Homero compra una hamburguesa tiene que llenar una forma fiscal y su pedido lo recibirá de 6 a 8 semanas.
Crítica al burocratismo de las oficinas de gobierno.
- Bart dice a Krusty tratando de convencerlo para que regrese a la televisión: A pesar de ser un cómico analfabeta eres más respetado que todos los doctores, políticos y científicos del mundo.
Resaltando la imagen que construyen los medios de comunicación, a quienes no les importan los méritos que tengan las personas, y como ejemplo ahí están los participantes de *Big Brother* México.

Lisa la iconoclasta

- Narrador: Un noble espíritu agradece (sic) al hombre más pequeño.
Krabappel: No había escuchado esa palabra en Springfield.
Strickter: No sé por qué, tiene completa validancia (sic).
Ambas maestras están fumando en el auditorio donde los niños observan una recreación de Jeremías Springfield, aun cuando a sus espaldas está un letrero de "No fumar". Se presenta también la falta de preparación de las profesoras.
- A Lisa le sacan cero por su trabajo sobre Jeremías Springfield y la maestra la tacha de rebelde y llena de prejuicios. Incluso señala: Son mujeres como tú las que nos dificultan tener marido.
Refleja el machismo de la sociedad y el hecho de que nadie puede pensar diferente porque es criticado.
- Después de desenterrar el esqueleto de Jeremías, el Jefe Górgori dice tener respeto por él, pero en lugar de tomar el asunto con seriedad, se pone a jugar con el cráneo de Jeremías como si fuera una marioneta.

El sueño de amor de Selma

- El Jefe Górgori detiene a Troy McClure por ir en zigzag en su carro. Al principio piensa levantarle una multa, pero al final le pide dinero para no multarlo.
Ejemplo de la corrupción dentro de los cuerpos policíacos.
- Cuando Troy sale fotografiado con Selma los medios desmienten que es gay y contribuyen a que su imagen se levante, e incluso le llama su representante después de 8 años de no hacerlo.
Aquí vemos la creación y destrucción de figuras por parte de los medios. Ellos deciden quién se levanta y quién cae.
- Un ejemplo de alcoholismo lo tenemos en el momento en que Homero y Troy están juntos bebiendo cerveza con Moe.

Juego limpio

- Kent tiene apuntador aun cuando está jugando tenis, y todo el diálogo que dice le llega por medio del apuntador.
Una crítica a los conductores de televisión a quienes muchas veces les resulta indispensable un apuntador para poder dirigir un programa.

Especial de Navidad

- El slogan del video juego de moda es: "Compra Apocalipsis o púdrete".
- El slogan del nuevo juguete de moda de Navidad es: "Si no tienes a Fonso no tienes nada".
Ejemplos de la mercadotecnia que explota las supuestas necesidades de los consumidores.

Tomy, Daly y Marge

- Kent Brockman dice al auditorio: Les habla Kent Brockman. Bienvenidos a una nueva edición de Smartline. ¿Los dibujos animados generan violencia? La mayoría de ustedes diría: No. ¡Qué va! ¡Qué estupidez de pregunta! Pero hay una mujer que dice: Sí. Con nosotros la señora Marge Simpson.
Aquí observamos dos cuestiones: la influencia que el mismo conductor pretende crear sobre el auditorio; considerar a los dibujos animados incapaces de contener violencia porque son para niños y sirven para entretener.

El sustituto de Lisa

- Maestra (enfadada y en referencia a la enseñanza del profesor sustituto): No ha hecho caso de mi programa. ¿Qué es lo que les ha enseñado?
Lisa: Que la vida merece ser vivida.
Nos muestra primeramente la molestia porque un profesor se atrevió a romper reglas y dejar a un lado la educación tradicional, y en segundo lugar el apoyo por esa forma de enseñar y la motivación despertada en los alumnos.

Springfield próspero o el problema del juego

- El Alcalde Diamante dice a la comunidad: Propongo utilizar lo que queda en las arcas para mudarme a una ciudad más próspera y presentarme a alcalde. Luego, una vez elegido, los mandaré a buscar a todos.
Todos los habitantes de Springfield le creen y hasta Lisa le da su alcancía para el viaje.
Presenta las mentiras de los políticos y la ingenuidad que sí puede darse en algunos sectores de la población.

Bart se hace famoso

- Kent en su noticiero: En las noticias de las once les hablaremos de cierto refresco que se ha descubierto que es mortal. No les diremos cuál hasta después de los deportes y del tiempo.

Vemos la manipulación que los noticieros hacen de la información, así como el amarillismo, y la forma en que se estructuran para ganar *rating*.

¿Quién disparó al Señor Burns? Primera parte

- Kent en el noticiero: Decenas de personas mueren a tiros diariamente en Springfield, pero hasta ahora ninguna era importante. Les habla Kent Brockman, A las tres de la tarde del viernes, el adinerado Montgomery Burns fue herido de bala tras un duro enfrentamiento en el Ayuntamiento. Fue llevado a un hospital cercano donde se declaró muerto. Más tarde, trasladado a un hospital mejor, los médicos calificaron su estado de 'vivo'.
Reflejo también del amarillismo y la forma en que se valora a las personas en los medios de comunicación. Además de la crítica a los servicios médicos de carácter público.

Lisa, la vegetariana

- Lisa: Nunca me había dado cuenta, pero los episodios de Tomy y Daly llevan el mensaje de que la violencia contra los animales es graciosa.

El espectáculo de Tomy, Daly y Poochie

- Krusty: Ya saben niños que cuando un personaje de dibujos animados muere, lo volvemos a ver vivo a la semana siguiente. Por eso traigo una declaración jurada que dice que Poochie no volverá jamás de los jamases.

Tres hombres y una historieta

- Bart soborna a los policías (con cerveza) cuando éstos lo ven vendiendo cerveza frente a su casa.
Muestra la corrupción de los cuerpos policíacos y el hecho de que Bart sepa a quién y cómo sobornar.

La odisea de Homero

- Homero arremete contra la Planta Nuclear, por considerarla insegura. Organiza protestas y cuando el Sr. Burns se da cuenta que el movimiento está cobrando fuerza y puede haber problemas para él, decide recontractar a Homero y volverlo Técnico Supervisor.
- Homero queda desempleado y está recostado viendo la televisión:
Narrador: ¿Sin empleo? Se ha pasado todo el día vegetando. Pero ha llegado la hora de Duff. ¡Duff, la cerveza que hace que los días pasen volando!
Homero: ¿Cuándo voy a aprender? La respuesta a los problemas no está en el fondo de una botella, está en la televisión.

La llamada de los Simpson

- Algunos titulares de periódico dicen: "Me casé con Pie Grande / Le gustan las chuletas de cerdo / Pie Grande se llama Homero".
Ejemplos del amarillismo de los medios.

La guerra de los Simpson

- Homero se emborracha en la fiesta que preparó Marge y comienza a ver de manera maliciosa el escote de Maude Flanders. Dice incoherencias y salta sobre los muebles.
Ejemplo de alcoholismo.

Lisa va a Washington

- En la mañana del día del discurso de Lisa, ésta va a pasear y en uno de los monumentos observa cómo un congresista (Bob Arnold) recibe un soborno de un grupo de oposición, por lo cual la niña pierde su fe en la democracia.
Otro ejemplo de la corrupción que hay en la política.

Krusty va la cárcel

- Bob Patiño decide robar el mini super vestido de Krusty.
Reflejo de la criminalidad.

El pez de tres ojos

- Cerca de la Planta Nuclear Bart y Lisa descubren un pez de tres ojos, que presenta esa mutación debido a la contaminación de la Planta. Al descubrir este hecho un equipo de investigadores deciden ir a corroborar el dato, pero Burns trata de comprarlos.
Muestra de la contaminación y de la corrupción.

Los años que vivimos

- Barney dice a Homero, cuando ambos iban en la preparatoria, que debe estudiar inglés, a lo cual Homero contesta: Inglés ¿para qué? ¿Quién va a ir a Inglaterra? Ven, vamos a fumar. A partir de ese momento Barney se volvió un fumador y alcohólico empedernido.

El perro de Bart reprueba

- Homero compra unos tenis que están de moda, aun cuando nunca hace ejercicio.
La influencia de los medios que provoca consumismo.

El oso de Burns

- Smithers imagina que el Sr. Burns sale, desnudo y con una banda, del interior de un pastel, como suele suceder en algunas fiestas para hombres.
Ejemplo de la homosexualidad de Smithers.

2. Análisis Sincrónico

Como se explicó en el Capítulo I, nuestro *análisis sincrónico* recae en los dos episodios seleccionados: *Vocaciones Distintas* y *Campamento Krusty*. Dichos episodios fueron elegidos como representativos, debido a que en ellos encontramos varias situaciones constantes en la serie, así como a esos personajes que participan en varios episodios. Es decir, están los elementos que definen y caracterizan a *Los Simpson*.

En este *análisis sincrónico* hablaremos del relato y sus componentes, para después pasar al análisis descriptivo por escenas de cada episodio. Los episodios en Estados Unidos son manejados por Actos, hay tres en un episodio, y están separados por bloques comerciales. Sin embargo, debido a que la televisión mexicana está plagada de anuncios, nosotros hemos decidido dividirlos en escenas, comenzando con el aspecto visual (Imágenes) y continuando con los diálogos, efectos de sonido y música (Banda Sonora). En esta descripción se mencionarán sólo los planos y movimientos de cámara más importantes de algunas escenas. Esto debido a que mencionar todos los planos resultaría muy complicado para quien lee, sobre todo si tomamos en cuenta que *Los Simpson* tienen mucha agilidad en la narración, tanto en Imágenes como en Banda Sonora. Además, al hacer la descripción se perdería fuerza ya que el lector tendría en sus manos una narrativa muy sistemática. Pero, el no mencionar todos los movimientos y planos no hace que el análisis pierda eficacia, por el contrario, el sólo mencionar algunos de ellos es decirle al lector que éstos comunican algo, y son importantes para el desarrollo de la historia.

a. Análisis descriptivo de *Vocaciones Distintas*

En este episodio la historia se desarrolla alrededor de las vocaciones, que el Cuestionario Primario de Aptitud Profesional ha otorgado a Lisa y Bart. Por un lado vemos a Lisa con la vocación de ama de casa y el rechazo que muestra hacia ella, así como la actitud que toma ante esta situación. Por el otro, tenemos a Bart y la nueva vocación que acaba de descubrir: policía. Y mientras Lisa roba los libros de los profesores, a Bart se le encomienda encontrarlos. Los libros aparecen y Bart se hace pasar como el responsable de haberlos robado. Y al igual que otros episodios de la serie, éste también maneja dos historias paralelas: la historia de Bart y la de Lisa. Al final, ambas historias se entrelazan y llegan a un final común.

Y dentro de los elementos del relato encontramos los siguientes:

a) Planteamiento

Se presenta cuando a los grupos de Bart y Lisa se les aplica el Cuestionario Primario de Aptitud Profesional. Ambos lo responden y después dos policías llegan por él. El cuestionario es recibido en el Aeropuerto no internacional de Iowa, de donde parte al Centro Nacional de Cuestionarios. Ahí, una máquina decide el supuesto futuro de los niños.

b) Nudo

El problema comienza cuando a Bart le dicen que será policía, mientras Lisa tendrá que desempeñarse como ama de casa. Al principio Bart no acepta ese papel, pero después de un viaje en una patrulla decide que ése será su destino. Por lo tanto comienza a desempeñar su nuevo rol: descubrir quién se comió un pastel de chocolate, quién quema hojas de árboles y atenta contra la ecología, y sobre todo tomando el cargo de Vigilante de la escuela. Por su parte, Lisa, que rechaza su supuesto destino como ama de casa, se involucra con las chicas malas de la escuela, no hace la tarea y desafía a la autoridad robando los libros de los maestros. A partir de este momento comienza a darse el clímax: los libros son robados y los maestros confundidos no saben qué hacer. Bart y el director Skinner comienzan a buscar los libros en cada uno de los casilleros de la escuela. Y Bart los encuentra en el casillero de su hermana. Lisa no sabe qué hacer, teme ser expulsada.

c) Desenlace

Lo tenemos en el momento en que Bart está en la oficina de Skinner recibiendo su castigo por haber ocultado los libros (pues él mismo se culpó). Ahora Milhouse es el nuevo vigilante y lleva a Bart a un salón para escribir sobre el pizarrón su castigo, mientras Lisa acompaña a su hermano con la música de su saxofón.

b. Análisis descriptivo por escenas de *Vocaciones Distintas*

Escrito por George Meyer
Dirigido por Jeffrey Lynch

Entrada
Número 2

Pizarrón
No vomitaré a menos que esté enfermo

Solo de Lisa
Ocho notas descendentes

En el sillón
Bart salta y cae recostado sobre las rodillas de los miembros de la familia.

Escena 1**Tiempo 1 minuto 23 segundos**

Por la mañana. Gran plano general de la escuela primaria de Springfield, para pasar al salón de Bart donde se observa la maestra Krabappel.

Maestra Krabappel: ¡Niños, les prometí una sorpresa hoy!

Plano medio cercano de Milhouse que imagina a un indio luchando contra un cocodrilo.

Efecto de repique

Milhouse: ¡Guauu!

Paneo a la derecha, plano medio cercano de una de las gemelas que imagina a un duendecillo dándole un helado.

Efecto de repique

Gemela: ¡Guauu!

Continúa el paneo, ahora Bart imagina a la maestra quitándose una máscara para dejar ver que en realidad es un extraterrestre de color morado y con dos antenas, mientras Bart se alegra.

Efecto de repique

Bart: ¡Lo sabía!

Plano medio cercano de la maestra. Bart se golpea la frente y cierra los ojos.

Maestra Krabappel: Y hela aquí. Vamos a hacer un cuestionario.

Bart: ¡Aaay!

Tilt down que deja ver los pies de Bart, luego la tubería de la escuela, donde hay una vibora de cascabel enredada en un tubo, después el techo del salón de Lisa, para llegar hasta el centro del salón donde está la maestra Strickter. Lisa se alegra, levanta los brazos y festeja. Janey, que está sentada a la derecha de Lisa, la voltea a ver y se sorprende por la reacción de la niña, mientras una niña negra, sentada tras Janey, mueve la cabeza en señal de negación.

Efecto de hojas de papel

Maestra Strickter: Vamos a hacer un cuestionario.

Lisa: ¡Excelente, un cuestionario!

La maestra entrega los cuestionarios.

Efecto de pasos

Maestra Strickter: Se llama Cuestionario Primario de Actitud Profesional.¹⁴⁰

¡Les va a gustar!

En el salón de Bart la maestra está repartiendo los cuestionarios mientras Bart la sigue con la mirada. Le entrega su cuestionario a Bart y pone cara de molestia. Zoom in a primer plano de la maestra, su rostro luce enojado.

¹⁴⁰ CANT, por sus siglas en inglés. Durante la segunda mitad de los 70 y la primera de los 80, la prueba de habilidades básicas de Iowa era usada por muchas escuelas distritales en todo el país. La sola mención de las palabras "Prueba de Iowa" provocaba en los estudiantes una fuerte reacción. Y por ello los cuestionarios son llevados en este episodio al Aeropuerto no internacional de Iowa.

Maestra Krabappel: Algunos descubrirán una maravillosa vocación que no imaginaban. Otros quizá vean que la vida no es justa a pesar de sus maestrías en pedagogía...

Efecto de hojas

Plano muy largo al interior del salón, los niños observan a la maestra fijamente y con cara de desconcierto. Plano americano de la maestra, al fondo están los niños. Zoom in hasta un plano medio cercano. Al momento de que la toma se va cerrando sus ojos se ven más enojados. En este momento acaban los créditos del episodio.

Maestra Krabappel: ...pueden terminar siendo niñeras de un montón de pequeños obtusos, mientras su marido se broncea desnudo con su consejera matrimonial.

Plano medio cercano de la maestra enojada y en silencio, mira de un lado a otro y comienza a leer las preguntas. Bart responde C. En el cuadro de datos personales Bart se sale del marco y escribe mal el nombre de la maestra (MRs. CRABAP- PLE). Además tanto su nombre como el de la maestra están escritos con mayúsculas y minúsculas intercaladas. Disolvencia para pasar al salón de Lisa.

Silencio de cinco segundos, sólo se deja escuchar el canto de los pájaros

Maestra Krabappel: ¡Mmm! Primera pregunta: Si pudiera ser animal, quisiera ser una hormiga obrera, un perro labrador o un pájaro carpintero.

Efecto de lápiz al escribir

La maestra Strickter está sentada sobre el escritorio mientras lee las preguntas. Lisa contesta su cuestionario, la respuesta es C. Los datos personales de Lisa muestran una escritura legible y con letra cursiva.

Maestra Strickter: Pregunta sesenta: Yo prefiero el olor de a) La gasolina, b) las patatas fritas o c) los empleados bancarios.

Efecto de lápiz al escribir

La maestra recoge los cuestionarios mientras Janey habla con Lisa. Tras Janey hay un niño, cuando al principio de escena se veía una niña negra. La maestra se sienta en el escritorio mientras califica algo, dos policías entran y se llevan los cuestionarios en un portafolio que está esposado a la muñeca de uno de ellos.

Efecto de pasos y hojas de papel

Janey: ¡Qué pérdida de tiempo!

Lisa: Janey, la escuela nunca es pérdida de tiempo.

Efecto de pasos

Maestra: Como faltan quince minutos para el descanso dejen sus lápices y miren hacia el frente del salón.

Cuatro notas de piano, que indican que ya pasó el tiempo

Efecto de puerta que se abre

Policia : ¡Los cuestionarios!

Efecto de cerrar el portafolio

Escena 2**Tiempo 34 segundos**

Por la tarde. Gran plano general del Aeropuerto no internacional de Iowa. Un avión entra de derecha a izquierda, un camión blindado se acerca y un hombre avienta un saco, que dice "Manéjese con cuidado", dentro del camión que comienza a avanzar. Plano muy largo del camión, se ve la parte trasera de éste, que avanza por la carretera y deja atrás un letrero que dice "Bienvenidos a Proctorville, Iowa, lugar del Centro Nacional de Cuestionarios"

Música que fondea

Narrador: Aeropuerto no internacional de Iowa.

Efecto de avión que llega

Narrador: Cuestionarios estandarizados manéjese con cuidado.

Primer plano cercano a un letrero, la toma se abre y se ve el camión que entra al lugar. Un hombre vacía un saco con cuestionarios en una máquina. Plano muy largo de la máquina en la cual, por medio de una banda, van entrando los cuestionarios, mientras en la pantalla aparecen los nombres de los sujetos.

Efecto de cuervos

Narrador: Proctorville, Iowa, lugar del Centro Nacional de Cuestionarios, controlando su destino desde mil novecientos veinticinco.

Efecto de caja registradora

Narrador: Sujeto Wesley Smith.

Efecto de caja registradora

Narrador: Jeffrey Silvert.

Efecto de caja registradora

Narrador: Lisa Simpson.

Cuando aparece el nombre de Bart Simpson, la máquina se atora, comienza a salir humo de ella y hace ruidos extraños.

Efecto de caja registradora

Narrador: Bart Simpson.

Efecto de caja registradora

Narrador: Bart Simpson.

Efecto de corto eléctrico

Plano muy largo de un anciano, sentado en una mecedora, que toma una escoba y molesto golpea a la máquina, que nuevamente empieza a funcionar.

Anciano: ¡Vamos, Emma!

Efecto de máquina que se enciende y comienza a funcionar

Efecto de máquina registradora

Sube música

Escena 3

Tiempo 49 segundos

Por la mañana. Gran plano general de la escuela, para pasar a un primer plano cercano de una puerta que dice "Dr. J. Loren Pryor, psicólogo escolar". Dentro, el psicólogo está sentado detrás de su escritorio y frente a él primero Janey, después un niño rubio, luego Rafa, luego Milhouse, quien se alegra, después pasa Martin, que cruza los dedos y tiene los ojos cerrados mientras espera su resultado, cuando el Doctor lee su resultado Martin se alegra. Luego pasa Lisa quien está desconcertada.

Psicólogo: Tu carrera científicamente seleccionada.

Desaparece música

Janey: ¡Arquitecto!

Psicólogo: ¡Ajá!

Niño : ¡Vendedor de Seguros!

Psicólogo: ¡Ajá!

Rafa: ¡Pescador de salmones!

Milhouse: ¡Alto Oficial Militar!

Martin: ¡Analista de sistemas! ¡Analista de sistemas!

Psicólogo: ¡Analista de sistemas!

Martin: ¡Perfecto!

Lisa: ¡¿Ama de casa?!

Psicólogo: Ajá... como tu mami.

Bart es el último en pasar. Ve su hoja de resultados preocupado.

Bart: ¿Oficial de Policía? Pero no se me da.

Psicólogo: (risa) Si quieres puedo arreglarte un paseo en un auto de policía en la noche.

Bart: No lo necesito a usted para subirme a un auto de la policía.

Disolvencia y Bart se imagina a sí mismo adulto, con ropa desgastada, huaraches, barba, mochila al hombro, un cigarrillo en la boca, parado a un lado de la carretera, en un día lluvioso y pidiendo aventón. Se ve enojado. Un carro pasa y lo llena de lodo.

Psicólogo: Quisiera que lo pensaras, antes de ver estos resultados te clasificaba como Trotamundos.

Bart: ¡Aaah... Trotamundos!

Fondea lluvia y el sonido de un auto en marcha, sólo este diálogo de Bart

Bart: ¡Maldito Comisario! Correrme del pueblo, ya perdió mi voto.

Close up de Bart, con los ojos muy abiertos y sorprendido por lo que acaba de imaginar.

Bart: ¡Súper!

Escena 4**Tiempo 39 segundos**

Por la noche. Toda la familia está sentada a la mesa. Homero a la cabeza y Marge a su derecha, Maggie junto a ella y Bart y Lisa frente a ella. Marge habla feliz, y mientras Homero escucha, la comida que está a punto de comer se le cae del tenedor. Apenado y preocupado observa a Marge y sigue comiendo.

Lisa: ¿Ama de casa? ¡Es como estar muerta!

Homero: ¿Y tú que vas a ser, muchacho?

Bart: Policía...

Marge: Tu papá quiso ser policía hace tiempo, pero dijeron que era muy pesado.

Homero: No, fue en el ejército donde dijeron eso, en la policía dijeron que era tonto.

Lisa golpea con su tenedor el plato. Marge sonríe. Todos están sentados a la mesa del comedor, la cual está llena de migajas.

Lisa: Pues yo voy a ser una jazzista famosa. Lo tengo todo planeado: no seré apreciada en mi país, pero mis creaciones de blues energético...

Efecto de golpe

Lisa: ... impactarán a los franceses. Rechazaré los horrores de las drogas, pero pienso tener varios tórridos romances, y puedo morir joven o no... no lo he decidido.

Marge: Lisa, si eso es lo que quieres, nosotros te apoyaremos en todo.

Homero: ¡Un momento! ¿Entonces nadie aquí va a seguir mis pasos?

Silencio de cuatro segundos, que es roto por el aullido de un coyote y por los grillos. Después aulla otro coyote.

Escena 5**Tiempo 55 segundos**

De día. Primer plano cercano de una parte del letrero de la tienda musical donde se ve a Beethoven con cara de adulto, pero con cuerpo de niño y con pañal. La toma se abre y se observa el letrero completo y la tienda de música. Dentro de la tienda Marge está sentada, Lisa de pie con su saxofón y el maestro parado frente a ella. Lisa comienza a tocar. Plano medio cercano de Marge que sigue el ritmo de la música con la cabeza. Plano medio cercano del maestro, quien también sigue el ritmo. Plano de $\frac{3}{4}$ de Lisa tocando, la toma se abre y Marge se levanta sonriendo.

Narrador: Escuela de Música el pequeño Ludwig.

Lisa: ¿Tengo aptitudes para dedicarme al blues?

Músico: (risita) ¡Claro! Veamos tu material.

Lisa comienza a tocar

Músico: ¡Aaah!... ¡Sí!

Termina de tocar Lisa

Maestro: ¡Súper!

Marge: Entonces cree que tiene talento...

Músico: ¡Claro!

Marge: ¿Cree que puede llegar a ser profesional?

Músico: ¡Oooh! ¡Claro que no!

Lisa: Pero voy a practicar todos los días.

Plano medio cercano de Lisa y el maestro, quien le toma la mano derecha a la niña, y después la suelta. Plano de detalle de la mano de Lisa moviendo los dedos.

Músico: Voy a ser sincero contigo, y sincero quiere decir devastador: tú heredaste una enfermedad de los dedos llamada "dedos chatos", viene del lado paterno.

Corte a Homero, que toma una cerveza, sentado en el sillón. La lata se le cae de la mano y el líquido se derrama en la alfombra. Homero se enoja, mira su mano derecha y mueve los dedos.

Efecto de una lata de cerveza que se cae

Efecto de la cerveza que se derrama

Homero: ¡Aaah! ¡Dedos estúpidos!

Toma en picada de Marge, Lisa y el maestro, Lisa se ve enojada. Plano medio cercano de Lisa que está triste.

Lisa: ¡No es cierto! ¡No es cierto! No se necesitan dedos largos para tocar el blues. El blues nace del alma... ¡Dios mío, si son chatos!

Escena 6

Tiempo 25 segundos

Por la tarde. Un plano de detalle de la argolla de la puerta de los Simpson, con la mano de Louie tocando, abre la escena. Zoom back y Homero abre la puerta. Ahí se encuentra a Eddie y Louie. Homero está nervioso y preocupado y saca de adentro de la casa un rollo de alambre que ofrece a los policías. Estos lo rechazan.

Efecto de pájaros que fondea escena

Efecto de toquido de puerta

Homero: ¡Auu! No... no... no... Yo no me robé el alambre de cobre. Creí que lo habían tirado. ¡Tengan! ¡Tengan!

Eddie: No señor, venimos por su hijo. Vamos a darle un paseo.

Homero: ¡Que bien! A ver si así se endereza.

Bart sale de la casa, cierra la puerta y se va con los policías. Le pide a Louie su macana y éste se la da.

Efecto de puerta que se cierra

Bart: ¡Guauuu! ¿Me deja ver su garrote?

Louie: Se llama macana, hijo.

Efecto de pasos

Bart: ¿Y para qué sirve?

Louie: ¡Para dar macanazos!

Gran plano general desde la ventana de la vecina de enfrente de la familia Simpson. Desde ahí se ve cómo los policías y Bart suben a la patrulla.

Anciana: ¡Hummm! ¡Ya era hora!
Efecto de carro que arranca

Escena 7

Tiempo 3 minutos 20 segundos

Es de noche y la patrulla, en la que van Bart, Louie y Eddie, circula por la calle. Plano medio cercano de la patrulla de frente, Louie conduciendo, Eddie de copiloto y Bart, feliz, en el asiento trasero. Louie y Eddie llevan cinturón de seguridad. Gran plano general de un Motel, paneo a la izquierda hasta llegar a la limosina del Alcalde Diamante que tiene una placa que dice "Yo te gobierno" (I rule you). Sigue el paneo. Después observamos a la patrulla de costado donde Bart, que ya lleva cinturón de seguridad, se recarga en el vidrio de la ventanilla para observar mejor el Motel.

Bart: ¿Y a ustedes les gusta ser policías?

Louie: Sí, mucho. Puedes pasarte los altos, estacionarte donde quieras, impresionamos chicas...

Eddie: ... y cuando vuelves a casa sabes que estás cambiando el mundo.

Louie: ¡Mira Bart! ¿Ves esa limosina?

Bart: Ajá.

Louie: ... Es el auto del Alcalde, esta ahí... mmm... ganando electores.

Gran plano general desde el interior de una habitación del Motel. En ella está el Alcalde Diamante sentado en la cama y a su lado una mujer, ambos sostienen una copa, frente a ellos hay una gran ventana por donde se ve que pasa la patrulla en la que va Bart.

Música romántica que fondea al alcalde

Alcalde: Puedo ponerle tu nombre a la calle donde vives.

Bart sigue pegado a la ventanilla sorprendido y chiflando. Plano muy largo de Mel Patiño, la patrulla entra por la derecha y en la acera, del lado derecho, se ve a Mel que va corriendo con patines, acompañado de su perro, que sostiene con una correa. La patrulla pasa frente a ellos y los rebasa. Eddie se rie.

Chiflido de Bart

Efecto de patines sobre la acera y perro que jadea

Eddie: (risa) ¿Te fijas? ... (risa) siempre salen de noche.

Mientras tanto, Lisa está en su recámara sentada, triste, escribiendo frente a su tocador. Al finalizar cierra su diario.

Lisa: Querido diario:

Música de saxofón que fondea

Lisa: ... Esta será mi última nota, pues tú fuiste el compendio de mis sueños y esperanzas. Y ahora, ya no tengo ninguno.

Efecto de hojas

Desaparece música

Gran plano del minisuper de Apu. La patrulla pasa frente a él y se detiene, debido a la luz del semáforo. La patrulla se ve de costado, Louie y Eddie, están aburridos. Hay un paneo a la izquierda hasta llegar a Bart, alegre, y al fondo se puede ver a Serpiente que apunta con un rifle a Apu, quien tiene las manos en alto. La luz cambia y la patrulla sigue su marcha.

Efecto de motor de auto

Efecto de un rifle que corta cartucho

Efecto de un carro que arranca

Bart: ¿Hay que estudiar para ser policía?

Risas de ambos policías

Bart se recarga en el respaldo del asiento donde van los policías.

Bart: ¡Oigan! ¡Vamos a tirotear a algún criminal!

Louie: Aaah... no son las cosas así, hijo.

Eddie: ¡Sí! La gente ve películas y cree que todo es bang-bang, como policías y ladrones.

Un auto rojo los rebasa en una curva y los policías, molestos, comienzan a seguirlo. Eddie habla por la radio. Primer plano cercano de la matrícula del auto rojo. La toma se abre y se ve la parte trasera del auto, para luego pasar al interior donde está Serpiente, a su lado derecho una caja registradora y sobre ella billetes de Lotería. La persecución continúa.

Efecto de carro a toda velocidad

Efecto de llantas que rechinan

Eddie: ¡Síguelo!

Efecto de sirena de patrulla que fondea la escena

Bart: ¡Ay!

Efecto de radio de policía

Eddie: Tango cuatro, perseguimos a un individuo, en un auto... rojo... con matrícula: ex de ex y con de convicto.

Efecto de hojas de papel

Ladrón: ¡Oooh! ¡Diablos, la policía!

Entra música que fondea¹⁴¹

Plano $\frac{3}{4}$ de Apu que está contento atado a una silla. Primer plano cercano de las manos amarradas de Apu, cuyos dedos se abren y se cierran.

La música desaparece durante el diálogo de Apu

Apu: Ahora usaron cuerda de Nylon, se siente tan suave en mi piel, casi sensual.

Mientras la persecución¹⁴² continúa por varias calles, Bart va feliz saltando, debido al movimiento y velocidad de la patrulla, en el asiento trasero.¹⁴³ Un auto volkswagen

¹⁴¹ El tema musical que se escucha es el de la serie de televisión *Las calles de San Francisco* de 1972.

¹⁴² Esta escena está copiada de una de las secuencias de persecución más famosas dentro del cine, tomada de la película *Bullit*, de 1968, dirigida por Peter Yates.

verde¹⁴⁴ esquivo la patrulla y al auto rojo y choca contra una pipa de leche que se incendia inmediatamente. El coche rojo entra a una calle, lo sigue la patrulla que tira algunas cajas apiladas. Salen de la calle y entran a un estacionamiento. Eddie y Louie están preocupados. La patrulla se detiene, los policías descienden de ella. Eddie regresa a la patrulla, se asoma por la ventanilla y le da a Bart una pistola.

Continúa música

Efecto de sirena de patrulla que fondea

Efecto de carros a alta velocidad

Efecto de llantas que rechinan

Risas de Bart

Grito de un hombre

Efecto de rechinar de llantas

Efecto de cajas de cartón que se caen

Louie: ¡Malditas cajas!

Narrador: Estacionamiento.

Efecto de rechinar de llantas

Termina música de persecución

Eddie: Sí, está atrapado.

Efecto de radio y pasos

Entra música de suspenso que fondea

Louie: ¿Y los refuerzos?

Eddie: No sé... Hijo, esto es contra las reglas, pero ¿podrías cubrirnos?

Bart: ¡Guuuu!

Plano muy largo de Bart, que sostiene la pistola mientras Eddie y Louie buscan a Serpiente. Los policías desaparecen y las luces de un auto se encienden frente a Bart. Plano medio cercano de Serpiente furioso, que enciende el auto y se pone en marcha rumbo a Bart. Primer plano grande de Bart asustado. Plano medio de Bart, frente a él un auto enciende sus luces. Bart dispara al azar con los ojos cerrados, le da a una maceta, se le acaban las balas y arroja la pistola. Plano muy largo al callejón donde está Bart, asustado, al fondo. Las luces del auto se acercan. Ahora Bart se ve de espaldas y el auto frente a él. Plano medio cercano de Bart, se tapa la cara con las manos y grita. Aparece el letrero de *continuará*.

*Efecto de auto al encenderse*¹⁴⁵

Efecto de auto que arranca y rechinar de llantas

Termina música

Entra nueva música de suspenso

Bart: ¡Aaah!

Efecto de disparo de cuatro balas

Ladrón: (risa) Te veo en el infierno, enano.

¹⁴³ Aquí se observa cómo la patrulla persigue el carro del ladrón y ambos coches bajan y suben calles que asemejan colinas, como sucede en la serie *Las calles de San Francisco* y algunas películas estadounidenses.

¹⁴⁴ Este auto es una referencia a un error de continuidad en la escena de persecución de la película *Bullit*, donde el mismo carro aparece muchas veces en la misma escena, ya que fue usado por el equipo de producción para controlar el tráfico durante la filmación.

¹⁴⁵ Este efecto se asemeja al sonido característico de la serie de televisión *El Auto Increíble* (1982) cuando el auto ("Kit") se encendía.

Bart: ¡Ay!

Narrador: Esta historia continuará.

Se repite la última parte descrita. Toma cenital del carro que entra al callejón, se atora con las paredes, salen chispas, y se detiene exactamente frente a Bart, que aún está con los ojos cerrados. Bart abre los ojos, aún con miedo, y observa el auto y a Serpiente, que salió expulsado por el parabrisas y quedó recostado sobre el cofre del auto. El ladrón tiene varias heridas y está desmayado.

Narrador: La muerte en forma de auto.

Ladrón: (risa) Te veo en el infierno, enano

Efecto de rechinado de llantas

Desaparece música

Bart: ¡Aaah!

Efecto del auto al raspar la pared del callejón

Ladrón: ¡Ay!

Louie y Eddie se acercan y apuntan al ladrón con sus armas. Al fondo aparece un helicóptero, dos patrullas y la camioneta de una televisora.

Efecto de sirena de patrulla que fondea

Eddie: (silba) Estuvo cerca.

Louie: Qué bueno que el callejón es tan estrecho.

Sonido de helicóptero que fondea

Llega el Jefe Górgori, se baja de la patrulla y entra al callejón. Se acerca al carro por uno de los costados, cuando se supone que el callejón estaba totalmente estrecho, saca los billetes de Lotería por la ventanilla del auto. Bart se acerca a él y le habla con expresión alegre. El Jefe le pide su placa a Eddie y se la da a Bart. Hay una disolvencia, al rostro de Bart, para pasar a la otra escena.

Efecto de llantas que rechinan y puertas de carro que se abren

Jefe Górgori: Buen trabajo muchachos.

Desaparece sonido de helicóptero

Jefe Górgori: ... Parece que ganaron un billete de lotería... para la cárcel.

Louie: Está inconsciente, Jefe.

Jefe Górgori: ¡Ah, pero pudo hacer oído!

Bart: Señor...

Música que fondea el resto de la escena

Bart: ...ya sé qué quiero ser cuando sea grande: ¡policía!

Jefe Górgori: Bueno, mientras tanto hijo, te nombraré Policía Honorario. Eddie, tu placa.

Eddie: ¿La mía?

Escena 8

Tiempo 32 segundos

Es de mañana y abre con una disolvencia al rostro de Lisa. Ella entra a la cocina con cara triste y se sienta a la mesa mientras Marge, alegre, prepara el desayuno: unas caritas felices (hechas con tocino y huevos) para Bart y Homero. Se las muestra a Lisa.

Música melancólica

Efecto de comida dorándose que fondea a Marge

Marge: ¡Buenos días Nena!

Desaparece música

Lisa: ¿Qué tiene de bueno tener que estar pegada a una estufa?

Marge: Lisa, sé que no te emociona ser ama de casa, pero puedes ser creativa en ello. Mira, hoy hice unos huevos con tocino y pan, una cara sonriente para Bart y Homero...

Lisa: ¿Para qué? ¡Nunca lo notan!

Marge: Ay... no creas que no.

Homero y Bart entran apresurados, se sientan a la mesa y comen el desayuno a toda prisa. Marge los contempla alegre, voltea y ve a Lisa que todavía sigue triste. Marge también entristece y observa a Homero mientras eructa.

Efecto de gente que come que fondea resto de la escena

Lisa: Mmm.

Marge: ¡Aaah!

Efecto de eructo

Escena 9

Tiempo 27 segundos

Primer plano cercano de la mano de Maggie que está sobre un cojín de tinta. Bart le sostiene la mano para después ponerla sobre una hoja en blanco, marca la huella de la niña. Maggie se baja del banco donde estaba sentada, sale de la habitación de Bart gateando y deja varias huellas de su mano, entintada, sobre la alfombra.

Bart: Muy bien, ahora sólo relaje su mano. Muchas gracias por su ayuda, señorita.

Efecto de chupón de Maggie

Efecto de golpe y pasos

Huesos está oliendo un pastel de chocolate cerca del lavabo. El pastel está mordido. Marge entra y lo regaña y el perro se encoge temeroso. Entra Bart y le muestra a Marge unas fotos de Homero comiendo el pastel, así como una última foto de Bart retratando su trasero frente a un espejo. Bart le arrebató esa foto.

Efecto de perro que huele

Efecto de pasos

Marge: ¡Perro malo! ¡Eres un perro malo!

Bart: Mamá, antes de culpar al perro tienes que ver estas fotos ultra secretas.

Efecto de hojas de papel que fondea la escena

Marge: ¿¡Oooh!?... Mmm... ¡Oh, Bart!

Bart: No sé cómo llegó ésta aquí.

Escena 10

Tiempo 1 minuto 01 segundos

Lisa está recostada sobre la alfombra de su habitación leyendo, aburrida, un comic y comiendo papas. Plano de detalle a los ojos, entrecerrados, de Lisa. Plano entero de Marge y Lisa, Marge entra a la habitación de la niña y se sienta en la cama. Lisa continúa comiendo papas. Zoom in hasta un plano medio de Marge, se presenta una disolvenca que da pie a sus recuerdos.

Efecto de hojas de papel que fondea

Efecto de bolsa de papas fritas que fondea

Marge: Lisa, ¿por qué no ensayas saxofón?

Lisa: Ya lo dejé.

Marge: Linda, ahora estás desilusionada, pero en el fondo sabes que adoras el saxofón. Deberías seguir en la banda.

Lisa: Si te gusta tanto, ¿por qué no entras tú a la banda?

Desaparece efecto de hojas y papas

Marge: Lisa, a todo el mundo le gusta decirnos qué es lo que debemos hacer, pero no todos saben lo que se debe hacer...

Marge, siendo una niña, está en su habitación, con una caja de avena en la cabeza. Frente a ella hay un cohete de cartón. Sus hermanas aparecen a cuadro, pero sólo se quedan en la puerta, mientras la observan con ojos de burla y con una leve sonrisa. Cuando las hermanas se van Marge las sigue y permanece parada en la puerta mientras habla. Otra disolvenca, zoom back para llegar a la imagen anterior. Marge ya está alegre, pero Lisa sigue indiferente.

Efecto de repique

Marge: ¿Saben qué quiero ser cuando sea grande?

Selma: ¿La chica de la caja de avena?

Risas de las hermanas

Marge: ¡No! ¡Voy a ser astronauta!

Paty: ¡No hay mujeres astronautas!

Marge: ¿Por qué?

Selma: Distrarían a los hombres astronautas y no verían por dónde van.

Marge: Habrá mujeres astronautas.

Risas de hermanas

Efecto de pájaros

Efecto de pasos

Marge: ¡Claro que sí! Y viviremos en ciudades en la Luna.

Efecto de repique

Marge: Y ya ves, mis hermanas se equivocaban. Excepto por las ciudades en la Luna, yo me equivocaba en eso, o sea, como ves, todo el mundo puede equivocarse.

Lisa: Mmm...

Escena 11**Tiempo 1 minuto 02 segundos**

Por la mañana. Gran plano general de la escuela, para luego pasar a un plano medio de Skinner quien está limpiando un puma disecado. Atrás del puma hay un letrero que dice "Orgullo Puma". La toma se abre y Skinner se va, Lisa se acerca con ojos de indiferencia, y a un lado de ella, derecha, se ven los trofeos de la escuela.

Efecto de pájaros que fondea

Skinner: Sagaz y vigilante puma. Amo de las montañas.

Efecto de pasos

Plano medio cercano de Lisa y Janey. Ambas caminan, para momentos después detenerse. Janey observa asombrada a Lisa. Lisa pasa frente a un baño de niñas que tiene el letrero de "Lárguense de aquí", se regresa, abre la puerta, Janey se acerca y Lisa entra.

Janey: Lisa, ¿me preguntas las vocales?

Desaparece fondo de pájaros

Lisa: Estoy a punto de mandar al diablo todo el alfabeto.

Janey: ¿Aaah?

Música que fondea

Narrador: ¡Lárguense de aquí!

Janey: ¡Oh, Lisa! ¿Qué estás haciendo?

Desaparece música

Janey: ... es un baño de damas malas.

Lisa: ¡Uy, qué miedo!

Dentro del baño hay dos adolescentes, una de ellas sentada sobre los lavabos fumando y la otra recargada en la pared leyendo. Se observan papeles tirados sobre el piso. La chica que está sentada tiene el cabello rosa, aretes de calavera, un vestido corto de color negro, blusa azul, medias negras y zapatos negros. La otra chica tiene el cabello blanco a la *punk*, chamarra roja de manga corta, botas rojas y un brazalette negro en la mano derecha.

Efecto de exhalación al fumar

Chica 1: ¿Robamos el auto de Skinner?

Chica 2: ¡Bueno!

Lisa entra por la izquierda y ve a las dos chicas. La de cabello rosa se acerca y la ve desafiándola. La otra chica también se acerca y ambas empujan a Lisa hacia fuera. Mientras hacen esto Lisa les habla, las chicas quedan sorprendidas y se detienen.

Chica 1: Y tú, ¿qué me ves?

Lisa: ¡Nada!

Chica 1: ¡Pues lárgate porque estamos planeando un robo!

Efecto de golpes contra la espalda de Lisa

Lisa: ¡Está bien! Pero si quieren fastidiar a Skinner, yo les sugiero que vayan por lo que a él realmente le importa.

Música que fondea

Por la tarde. Skinner, de espalda, parado frente al puma que ahora está sucio, enrollado con papel higiénico y manchado de huevo. Skinner está cabizbajo con los ojos cerrados y los brazos caídos. Zoom in para llegar a un plano medio cercano donde Skinner se voltea y alza las manos.

Efecto de pájaros que fondea

Skinner: Vi cosas horribles en Vietnam...

Desaparece música

Skinner: ... pero quisiera saber qué mentalidad concibe profanar a un inofensivo puma. Hum, nunca creí verlo, pero los vandalillos rigen la escuela.

Plano muy largo de la puerta de la escuela. En primer plano se ven Eddie y Louie que sostienen a Willie. A la derecha Bart observa a los policías con satisfacción. Al fondo vemos cómo se abre la puerta, Skinner sale y contempla la escena. Los policías se llevan a Willie, Skinner se acerca a Bart

Willie: ¡Ay, ay, déjenme! (se escucha en *off*)

Skinner: Rayos. ¡Cómo quisierairme temprano!

Fondea sonidos de gente que forcejea

Willie: ¡Se creen muy valientes esposándome y con sus macanas!

Bart: ¡Sáquenlo de aquí!

Willie: ¡Me vengaré Bart Simpson! Aunque sea lo último que haga.

Desaparece sonido de forcejeo

Skinner: Pero, ¿qué está pasando aquí?

Efecto de sirena de patrulla

Efecto de carro que se pone en marcha y rechinar de llantas

Bart: Es muy sencillo: sorprendí al jardinero Willie en flagrante quema de hojas, sin ningún respeto por nuestra ecología.

Plano medio cercano de Skinner sorprendido mientras mira al cielo. Bart se frota las manos.

Skinner: ¿Bart Simpson protector de la ley y el orden? ¡El mundo se ha vuelto loco!

Bart: Así es viejo, ya probé la autoridad, y la verdad... ¡me gusta!

Escena 12

Tiempo 39 segundos

Plano muy largo de Bart sentado frente al escritorio del director, con la pierna cruzada, y Skinner sentado frente a él.

Efecto de fondo de pájaros

Skinner: En la escuela, yo no puedo estar en todas partes al mismo tiempo.

Bart: ¡Adelante!

Skinner: ¡Mira! Dejémonos de eufemismos, fuera máscaras. ¿Quieres ser vigilante escolar?

Zoom in al rostro de Bart, preocupado. Disolvencia a la situación que imagina Bart, donde aparece él con un círculo azul¹⁴⁶ que le cubre el rostro y testificando en la corte contra un mafioso. El acusado se arroja, con un cuchillo, sobre Bart, lo toma por el cuello y lo levanta. Disolvencia que regresa al rostro preocupado de Bart. Skinner le ofrece una banda y Bart se emociona.

Bart: ¿Y tendría que delatar a otros niños?

Skinner: Sí, esencialmente.

Bart: (triste) Mmm.

Desaparece fondo de pájaros y entra música que fondea al abogado

Abogado: Señor X, ¿quiere decir a la corte lo que vio?

Desaparece música

Narrador: La voz del testigo se ha alterado.

Testigo: Con mucho gusto (risa). Vi al señor Fleconi meter al señor Manaci en un barril y arrojarlo al río.

Acusado: ¡Aaay!... ¡Yo te mataré!

Efecto de golpe al saltar

Música que fondea a testigo

Testigo: ¡Ay, caramba!

Bart: ¡Ah... no sé!

Skinner: ¡Oooh! Podrías usar esta banda.

Bart: ¡Aaah... ya se consiguió un soplón!

Escena 13

Tiempo 32 segundos

En la mañana. Toma en picada de Bart que camina por los pasillos de la escuela con sus lentes oscuros, un cinturón y su banda de Vigilante de pasillo. Habla por un altavoz mientras los niños lo ven con curiosidad. Hay una toma a nivel del suelo (cámara subjetiva), donde se observa cómo una patineta verde, dirigida por un niño, se desliza por el pasillo, mientras los otros niños se hacen a un lado para no ser atropellados. Plano muy largo de otro pasillo, el niño continúa sobre su patineta, Bart la detiene con el pie, el niño sale volando, Bart pisa la punta de la patineta, ésta se levanta y la toma entre sus manos.

Efecto de pasos

Bart: Jimbo, pórtate bien muchacho... Eso es... Hola Donna, mi vida...

Efecto de patineta en marcha, golpe, grito y golpe

Bart: ¡No en mi zona, mequetrefel!

En el jardín de la escuela, hay una fila de niños esperando su turno en el bebedero. Paneo a la izquierda hasta llegar a Bart, que está junto al bebedero. Una niña toma agua, Bart le llama la atención, la niña lo mira asombrada y se aleja. Otro niño toma su turno en el bebedero.

Efecto de pájaros que fondean

Efecto de agua que cae

Bart: Ya es suficiente, muñeca. Vamos, circulando.

¹⁴⁶ El punto azul hace referencia a la película *The William Kennedy Smith rape trial*.

En el pasillo de la escuela un grupo de niños observa a Jimbo, Adolfo y Carlos, quienes sujetan sobre el piso a Milhouse. Jimbo le pega en el estómago que ya está rojo. Bart se acerca y lo dejan de golpear. Alfonso levanta a Milhouse y le jala la ropa interior, que queda fuera del short. Todos se ríen. Milhouse da las gracias a Bart y se va por el pasillo caminando con las piernas abiertas.

Efecto de golpes a la barriga de Milhouse

Varios niños: ¡Barriga roja! ¡Barriga roja! ¡Barriga roja!

Bart: Ya basta muchachos, esa barriga no se va a poner más roja.

Adolfo: Claro... enano.

Efecto de risas de niños

Efecto de pasos

Milhouse: ¡Gracias, Bart!

Efecto de pasos

Escena 14

Tiempo 19 segundos

Por la noche. Plano medio cercano de Marge, en bata de dormir, sentada en la cama, que observa alegre una hoja de papel. Ve otra y se preocupa. Paneo a la izquierda. Homero, recostado en la cama, observa a Marge.

Marge: Bart tiene buenas notas este periodo...

Efecto de hojas de papel

Marge: ... pero las de Lisa están mal.

Homero: ¡Ay! Siempre tenemos un niño bueno y un niño malo, ¿por qué no pueden ser buenos los dos?

Marge: ¡Tenemos tres niños, Homero!

Homero: Marge, el perro no cuenta como niño.

Marge: No... Maggie.

Homero se cruza de brazos y desvía la mirada. Plano medio cercano de Homero con ojos apenados.

Homero: ¡Ay... claro!

Escena 15

Tiempo 27 segundos

De día. En el salón de Lisa ella está sentada en su pupitre, con los ojos indiferentes y las manos entrelazadas en la nuca. Frente a ella, sobre su mesa, hay una hoja morada, del lado derecho un bote con pasta y unas tijeras. Se abre la toma y en primer plano, de perfil, se ve el rostro de la maestra que les habla a los niños. Plano medio cercano de Rafa quien se come la pasta y en la boca, que está manchada de blanco, tiene un palito. Él está en segundo plano y la cabeza de una niña en primero. Dos niños lo observan. Plano medio cercano de la maestra que le habla a Lisa. La toma se abre y se ve a Lisa indiferente. Primer plano de Lisa.

Efecto de pájaros que fondean la escena

Strickter: Ahora tomen un poco de pasta y espárganla en el papel. Rafa, ¿te estás comiendo la pasta?

Rafa: No, maestra.

Strickter: Bien. Rocien las chispas en la pasta, Lisa, no estás rociando tus chispas.

Lisa: ¡Qué le importa!

Strickter: ¡Aaah!

Primer plano cercano del expediente de Lisa que es sostenido por Skinner. El director baja el folder y se ve a Lisa sentada, frente a él, con un palillo en la boca y la mano izquierda tamborileando en el escritorio. Primer plano cercano de Lisa, se saca el palillo de la boca. Sus ojos siguen indiferentes. Plano medio cercano de Skinner asombrado.

Skinner: Nunca había visto a un buen estudiante cambiar tanto. Lisa, ¿contra qué te rebelas?

Lisa: ¿Qué ofreces?¹⁴⁷

Música que fondea a Skinner

Skinner: ¡Ah!

Escena 16

Tiempo 20 segundos

Primer plano cercano de la puerta del baño de chicas malas, para pasar al interior donde se ve cómo la chica de cabello blanco se peina, mientras su amiga se ve de perfil. Ambas están fumando. Lisa entra y las dos niñas voltean a verla. Y aquí vemos que esta imagen era el reflejo en el espejo.

Efecto de pájaros que fondea

Efecto de murmullo de gente que fondea

Chica: ¡Sí! Y que Skinner le preguntó ¿contra qué te rebelas? Y Lisa contestó ¿qué ofrece? ... o sea que está en un plan de...

Chica: ¡Hola Lisa!

Una de las chicas le ofrece un cigarrillo a Lisa y la cajetilla de Laramie Jr. queda en primer plano. Lisa toma uno, sus ojos se mueven de un lado a otro, insegura, y se coloca el cigarrillo en la oreja derecha. Plano medio de las dos chicas que se miran, asombradas, una a la otra.

Chica: Estoy impresionada. Cuando íbamos en segundo eras taaaan buena. ¿Un cigarrillo?

Desaparece efecto de pájaros y murmullos

Música que fondea a Lisa

Lisa: ¿Eh? Voy a fumarlo en clase.

Chicas: ¡Oooh!

¹⁴⁷ Aquí la pose y el diálogo de Lisa hacen referencia a la cinta *El salvaje*, con Marlon Brando (1954) dirigida por László Benedek.

Escena 17**Tiempo 50 segundos**

Bart y Skinner caminan por un pasillo de la escuela. Del lado derecho de la pantalla se ven los casilleros. Skinner acaricia la cabeza de Bart.

Efecto de pájaros que fondean

Skinner: Bart, lo estás haciendo muy bien. Antes no se podía pasar por algunos de estos pasillos. Ahora me siento seguro donde sea.

Bart: Cada día es una batalla, Señor.

Efecto de pasos que fondea a Skinner

Skinner: Mmm Bart, la escuela es nuestra, tienen miedo de estornudar y te lo debo a ti. Ven conmigo.

Primer plano cercano de la puerta de cosas extraviadas. La mano de Skinner gira la perilla. La puerta se abre. El rostro de Bart se asombra y sus labios sonríen. Ahora la toma se presenta desde el interior del cuarto, toma en picada. Todos los objetos están colocados en repisas. Una reja divide al cuarto de la entrada. Al fondo se observa la puerta donde están parados Skinner y Bart. Ambos entran. Skinner le muestra los objetos a Bart. En las repisas hay revistas de *Mad*, brassieres, chacos, resorteras, entre otros muchos objetos. Skinner toma un trasero de plástico y se lo muestra a Bart. El niño ríe. Skinner lo arroja y extiende el brazo izquierdo en señal de ofrecerle algo a Bart. Éste observa y levanta una ballesta. Plano medio cercano de Skinner asustado, mientras Bart carga la ballesta. Termina con una disolvencia que da pie a la siguiente escena.

Efecto de puerta que se abre

Música que fondea

Bart: ¡Madre mía!¹⁴⁸ Las leyendas eran ciertas...

Skinner: ¡Sí, Bart!

Desaparece música

Skinner: Todo lo que confiscan los maestros termina aquí: prendas escandalosas, colecciones de revistas insidiosas, y algunas de publicaciones censuradas, o este trasero de plástico.

Risa de Bart

Skinner: Ahora, para demostrarte mi gratitud quiero que escojas algo que te guste.

Efecto de pasos

Bart: ¡Quiero ésta!

Skinner: ¡Oooh! ¡Ten cuidado con esa ballesta!

Efecto de cargar ballesta

Bart: Lo tendré.

Escena 18**Tiempo 41 segundos**

Toda esta secuencia es un montaje al estilo de las películas de los años cincuenta. Disolvencia. Aparece, al fondo, el letrero de "Lunes" que se acerca rápidamente a la pantalla. En segundo plano se ven las siluetas de Bart y Skinner dándose la mano. Esta imagen es en blanco y negro. Del lado derecho aparece un periódico que se llama

¹⁴⁸ En la Banda Sonora original en inglés, Bart dice "¡Madre de Dios!" en español.

“Diario del cuarto grado” y cuyo encabezado dice “Guerra de comida reprimida, iniciadores castigados”. En él hay una fotografía de Skinner y Bart tras varios paquetes de comida (a la manera de paquetes de droga), ambos sonríen. El periódico empieza a girar y se acerca cada vez más a la pantalla hasta que se disuelve.

Música que fondea sólo al narrador en toda la escena

Narrador: Lunes. Guerra de comida reprimida, iniciadores castigados.

La pantalla queda medio segundo en negros y del centro se abre un círculo blanco, como si fuera la lente de una cámara fotográfica. En medio del círculo se observa un punto negro. La toma se abre y vemos que el punto es el ojo de Bart viendo a través de una lupa. Ahora se ven Bart y Skinner de espaldas. Bart está sentado observando unas hojas que se encuentran en un restridor; junto a él, de pie, está Skinner, quien se enoja, cierra el puño y levanta el brazo a la altura del pecho.

Efecto de pájaros que fondean a Bart y Skinner

Bart: Seymour, éste es un permiso firmado por la mamá de Nelson y ésta es una tarea de Nelson, ve cómo las “D’s” son iguales.

Skinner: Es falso, así que no tenía lepra.

Sube música, baja y fondea al narrador

Disolvencia, aparece el letrero de “Martes” que también se acerca a la pantalla. Al fondo se ven las siluetas de Skinner y Bart riéndose. Esta imagen es en color sepia.

Narrador: Martes.

Disolvencia, aparece la puerta de la oficina de Skinner. Ésta se abre y sale el Sr. Carapapa. Skinner lo acompaña, le da una palmadita en la espalda y él se aleja.

Efecto de pájaros que fondean

Sr. Carapapa: Es un gran día para mí. Creí que ya no iba a enseñar.

Skinner: Todo ha cambiado, ya no se burlarán de su nombre, Señor Carapapa.

Efecto de pasos

Sube música, baja y fondea al narrador

Disolvencia. Aparece el letrero de “Miércoles”, con las mismas características al de los días Lunes y Martes. Bart y Skinner están festejando con bebidas en cajitas de cartón. La imagen es en color azul.

Narrador: Miércoles.

Toma de $\frac{3}{4}$ de Bart. Su mano izquierda en la frente, vigilando, con expresión de autoridad, la otra mano en la cintura, su banda amarilla, y tras él una luz resplandeciente.¹⁴⁹

¹⁴⁹ Esta pose de Bart hace referencia a algunos dibujos animados de los años 50, donde el sol brillaba tras los personajes, mientras el viento ondeaba su capa, como sucedió alguna vez con el Capitán América.

Escena 19**Tiempo 11 segundos**

En el comedor de la escuela se ven dos mesas. En la primera están Jimbo, Adolfo y Carlos, y en la otra Milhouse y Louie. Todos están comiendo. Milhouse toma un popote, se lo pone en la boca y le arroja un trozo de papel mojado a Adolfo. Éste se voltea, enojado, y le pide ayuda a Bart. Bart se acerca a Milhouse, lo toma del cuello de la playera y se lo lleva. Toma en picada de Bart y Milhouse que se alejan por el pasillo que divide a las dos hileras de mesas. Mientras ellos caminan la toma se abre. Aquí vemos que al cambiar de toma Milhouse y los otros chicos están en mesas equivocadas, no como se veían en la primera toma.

Efecto de murmullo

Milhouse: Louie, mira esto.

Efecto de golpe

Adolfo: ¡Ouch! Bart, haz algo.

Bart: ¡Vamos Milhouse!

Música que fondea a Milhouse

Milhouse: Sí, tenemos orden... ¿pero a qué precio?

Escena 20**Tiempo 28 segundos**

Toma en picada al pupitre de Lisa, se observa su mano grabando una calavera, que tiene la forma de su cabeza. Plano medio cercano de Lisa sentada en su pupitre, la maestra se acerca con un libro entre las manos y se dirige a Lisa. Ésta contesta indiferente mientras sus compañeros rien. La maestra busca la respuesta en el libro y Lisa vuelve a responder indiferente. Primer plano de la maestra que primero se asombra y después se enoja.

Desaparece música

Efecto de raspar la banca con navaja

Efecto de pájaros que fondea

Strickter: Vamos a corregir la tarea. Lisa, ¿a qué personaje del siglo diecinueve le decían "El viejo nogal"?

Lisa: No lo sé... ¿a usted?

Risas de niños

Strickter: Lisa, si te molestaras en hacer la tarea sabrías que la respuesta es...

Efecto de hojas de papel

Strickter: ... la batalla de Nueva Orleans... Digo, Andrew Jackson.

Lisa: Bueno, se está ganando su sueldo ... ¿o no?

Risas de niños

Strickter: ¡Oooh!

Escena 21**Tiempo 30 segundos**

Primer plano cercano del reloj del salón de Lisa, el cual está arriba del pizarrón, que marca las cuatro de la tarde. La toma se abre, hay un paneo a la izquierda, Lisa se ve de espalda, asomada a la ventana y sacudiendo un borrador. Toma en picada, desde afuera

del salón, de Lisa que sigue sacudiendo. Zoom in, sus ojos se abren completamente y observa hacia arriba como pensando. Lisa se da la vuelta y ve con malicia el libro de la maestra que está sobre el escritorio.

Pájaros que fondean

Efecto de sacudir borradores que fondea a Lisa

Lisa: (tose) ¡Maldita Strickter! Se cree muy lista, pero no sería tan lista sin su libro para maestro.

Se escuchan dos acordes musicales cuando abre los ojos y ve hacia arriba

Lisa toma el libro de la maestra y lo guarda en su mochila. Después de dirige a todos los salones, de donde extrae los libros. Va a su casillero, guarda los libros, cierra la puerta y se aleja.

Música que fondea toda la acción

Efecto de pasos, sonidos cuando Lisa toma los libros, pasos, puerta que se cierra

Risa de Lisa

Escena 22

Tiempo 1 minuto 23 segundos

En la sala de maestros, todos están nerviosos y fumando. Hay un paneo a la izquierda, al fondo está un reloj que marca las siete cincuenta y cinco. La puerta se abre y entra Skinner. Los maestros se acercan a él desesperados.

Varios maestros hablando

Skinner: Damas y caballeros, ha sucedido algo increíble: algún desequilibrado ha robado todos los libros para maestros de la escuela.

Plano medio cercano de una maestra que interroga a Skinner. Hay un paneo a la derecha hasta llegar a Krabappel, que también está desesperada. El paneo continúa a un maestro moreno y de bigote que fuma. Skinner trata de calmarlos, se acerca a la ventana, abre la persiana y afuera se ven varios niños jugando.

Maestra : ¿Qué hacemos?

Krabappel: Declare estado de emergencia.

Maestra: Sí, sí, sí.

Maestro: ¿Alguien sabe las tablas de multiplicar?

Skinner: ¡Por favor! ¡Calma!

Efecto de pasos

Skinner: Ellos sienten el miedo.

En el salón de Bart la maestra Krabappel sonríe nerviosa. Plano muy largo del grupo donde se observa a una de las gemelas, a Martin, sorprendido, Bart en primer plano, y Milhouse y Louie en segundo. Plano medio de Krabappel enojada.

Krabappel: Niños, sé que esto es fuera de lo normal, pero Martin va a darnos las clases del resto del día.

Martin: ¿Yo? ¡Pero no sabría dónde empezar!

Krabappel: ¡Obedece, geniecito!

En otro salón, un maestro está sobre el escritorio, sentado en posición Flor de Loto. Tiene el cabello largo amarrado en una trenza, lentes y huaraches. Los niños lo observan extrañados.

Maestro: ¿Ya les he contado de los sesenta?

En el salón de Lisa. La maestra está parada frente a un grupo de niños que le muestran hojas de papel. Las manos de los niños se ven en primer plano. A un costado del pizarrón hay un reloj que marca las dos de la tarde. Éste es el mismo reloj que en la escena 21 estaba sobre el pizarrón. La maestra sale del salón, desesperada, se recarga en la pared y se lleva las manos a la cabeza.

Niños: Maestra, tenga la tarea.

Gritos de niños que fondean

Efecto de pasos y puerta que se cierra

Desaparecen gritos

Maestra Strickter: ¡Mar en calma!... ¡Mar en calma! ¡Mar en calma!

El Sr. Carapapa entra a la oficina de Skinner con la corbata desarreglada, barba y con el rostro desencajado. Skinner se levanta de su asiento y habla con él, quien después se va. Mientras tanto, la puerta del baño privado de Skinner se abre y sale Bart secándose las manos. Se dirige al escritorio del director.

Efecto de puerta que se abre

Sr. Carapapa: Vuelvo a dejar la docencia.

Skinner: No, señor Carapapa, pienselo bien.

Efecto de excusado

Efecto de silbido

Efecto de puerta que se abre

Skinner: Bart, la policía no ha podido hallar los libros para maestros.

Con un grupo de policías, el Jefe Górgori sostiene la correa de cinco perros. Toma de contrapicada a la entrada de la biblioteca, se ven las escaleras, las cabezas de los perros, que ladran. Gran plano general, un tanque sube las escaleras y rompe la puerta de la biblioteca.

Ladridos de perros que fondean a Górgori

Jefe Górgori: Ya percibieron el olor de los libros. ¡Armamento de penetración, ahí vamos!

Efecto de tanque de guerra en marcha y golpe

Por su parte, Skinner y Bart están en la oficina. El director toma el teléfono y se dispone a marcar cuando Bart se lo impide.

Skinner: Tendré que volver a ordenar todos los libros.

Efecto de teléfono que se cuelga

Bart: Seymour, te apuesto una cena con filete que los libros siguen aquí, sólo hay que revisar los casilleros.

Skinner: Bart, la Suprema Corte no permite los registros a casilleros.

Bart: Mmm... La Suprema Corte... ¿Y qué han hecho ellos por nosotros?

Skinner: ¡Adelante!

Música que fondea la acción siguiente

Aparece un fondo de color azul y morado que gira, y el rostro de Bart en primer plano, acercándose y alejándose de la pantalla.¹⁵⁰

Escena 23

Tiempo 1 minuto 25 segundos

Por la tarde. Toma en picada de Bart abriendo un casillero. Tomas alternadas de Bart y Skinner abriendo y cerrando casilleros. En un casillero Bart encuentra fajos de billetes de mil dólares. Los observa y los arroja adentro. En otro casillero Skinner encuentra un panda gigante de peluche y enojado le arranca la cabeza. Bart abre un casillero, paneo a la izquierda donde se ve a Lisa cerrando su casillero. Dentro de él se dejan ver los libros de los profesores. Lisa voltea y ve a Bart, voltea al otro lado y con un paneo muy rápido se ve Skinner. Toma de contrapicada a Lisa que está recargada en su casillero tapando la puerta. Su rostro luce asustado. Tomas alternas de Bart y Skinner. Toma en contrapicada de Bart abriendo el casillero de Lisa y con cara de asombro ve los libros. Bart comienza a sacarlos y en el fondo del casillero se ve una foto de la familia Simpson.

Música que fondea

Varios efectos de abrir y cerrar puertas

Lisa: ¿Eeeh? ¡Mmm!

Efecto de abrir y cerrar puertas

Desaparece música

Entra canción "Axel F"¹⁵¹ que fondea toda la acción

Termina canción

Música de suspenso que fondea a Bart

Bart: ¡Uhhh! ¡Aaah!... ¡Lisa!

Efecto de puerta que se cierra

Aparece Lisa por la derecha de la pantalla, cierra bruscamente la puerta del casillero y observa a Bart. Primer plano de Bart preocupado. Plano entero de Lisa y Bart, frente a ellos los casilleros y del lado izquierdo de la pantalla todos los libros tirados sobre el piso, aun cuando Bart sólo había sacado cuatro. Lisa camina de un lado a otro y Bart la observa. Lisa se lleva las manos a la cara y se agacha llorando. Bart, triste, la contempla y la consuela.

Lisa: ¡Bien! Fui yo.

Bart: Lisa... ¿por qué lo hiciste?

¹⁵⁰ Referencia a la serie de televisión *Batman*, que se produjo de 1966 al 68.

¹⁵¹ Canción tomada de la película *Beverly Hills Cop* de 1984, dirigida por Martin Brest.

Lisa: Vamos Bart, en tu época prefascista conociste la experiencia de la rebelión total.

Bart: Sí, pero hasta yo tenía mis límites. Te van a expulsar por esto, Lisa.

Lisa: Ya sé... Ya sé (llora).

Música melancólica que fondea a Lisa llorando

Lisa y Bart se sorprenden, la toma se abre y entra Skinner, feliz, arrodillado toma los libros. El director se pone de pie y observa enojado a los niños. Plano medio cercano de Lisa, triste, a punto de hablar, pero Bart avanza y se interpone entre Skinner y Lisa. Skinner y Lisa se sorprenden.

Efecto de pájaros que fondea

Skinner: ¡Ah, los libros! ¡Respuestas, respuestas! Simpson, le has ahorrado a la escuela ciento veinte dólares... ¿Quién cometió este monstruoso crimen?

Bart: ¡Yo!

Skinner: ¿Eeeh?

Lisa: ¿Eeeh?

Escena 24

Tiempo 41 segundos

Por la tarde. Gran plano general de la escuela para pasar a la oficina de Skinner. Bart está sentado frente al escritorio y Skinner de pie frente a él. Primer plano de Bart sonriendo feliz. Plano medio de Skinner, sentado en su silla con una hoja en la mano. Frente a él Bart. Tomas alternas entre Bart y Skinner mientras éste le otorga un castigo al niño. Bart cambia su expresión a preocupado.

Pájaros que fondean la escena

Skinner: ¡Qué ciego he sido! Todos los indicios mostraban a un asistente corrompido (sic).

Bart: Siento haber traicionado su tonta confianza, papanatas.

Skinner: Bart, por tu servicio a la escuela he decidido ser indulgente: cuatrocientos días de detención.

Bart: ¿Cuatrocientos? ¡Puedo pasarlos parado de cabeza!

Skinner: Muy bien, quinientos días.

Bart: ¡Uy... mira cómo tiemblo!

Skinner: ¡Seiscientos días!

Bart: Tal vez debería cerrar mi bocota.

Paneo a la izquierda y entra Milhouse, con la banda de vigilante. Toma a Bart por el hombro, para después llevárselo, jalándolo del cuello de la playera.

Efecto de pasos

Milhouse: ¡Vamos ya, Simpson!

En un pasillo de la escuela Milhouse lleva a Bart. Todavía lo sujeta del cuello de la playera y con una mano detrás de la espalda de donde también lo sujeta. Ambos caminan. Lisa los alcanza y Milhouse suelta a Bart mientras observa enojado a los dos hermanos. Bart charla con Lisa, preocupado, para después sonreír. Bart la abraza.

Milhouse lo empuja y se lo lleva. Lisa se lleva las manos al pecho y ve a Bart con expresión de ternura.

Efecto de pasos

Lisa: Bart... ¿por qué te echaste la culpa?

Bart: Porque no quería que arruinaran tu vida: tú tienes la inteligencia para llegar hasta donde quieras, y cuando llegues, yo estaré contigo para pedirte prestado.

Lisa: ¡Oh Bart!

Efecto de pasos

Escena 25

Tiempo 17 segundos

Primer plano cercano del reloj del salón que marca las cuatro. Zoom back, Bart escribe en el pizarrón. Aquí se ve que Bart escribe su castigo en una sola línea. Lisa está afuera del salón, junto a la ventana, sobre una banca tocando el saxofón. Dentro del salón Bart escribe, pero ya la frase está dividida en dos líneas. Después ya no se ven las letras que Bart ha escrito como resultado de su castigo. Toma en picada de Lisa sobre la banca tocando. Zoom back hasta un gran plano general de Lisa y la escuela.

Saxofón que fondea

Efecto de pájaros que fondea

Efecto de escribir con gis sobre el pizarrón

Bart: No debo poner en evidencia la ignorancia del profesorado... Se oye bien, Lisa.

Continúan saxofón y pájaros

Después de la descripción de *Vocaciones distintas* especificaremos lo que sucedió en el grupo de discusión sobre este episodio.

c. El grupo

Y helos todos aquí. Reunidos para llevar a cabo nuestro grupo de discusión. Son las once de la mañana de un día domingo de enero de 2002. Todos se han dado cita en el departamento de una servidora y ya están tranquilamente sentados en la sala frente a la televisión. Del lado derecho del televisor tenemos en primera instancia a Hortensia Rueda Martínez, de 25 años, Licenciada en Pedagogía y Maestra del sexto grado en una escuela particular. A su lado está Juan Carlos Morales Figueroa, de 29 años, Licenciado en Periodismo y que actualmente se desempeña como Analista de información económica en una Agencia Informativa. Frente a ellos, y del lado izquierdo del televisor, vemos a Fernando Estrada, estudiante de Comunicación en la UNAM, y con 25 años encima. A su derecha, Javier Jiménez, de 27 años, Licenciado en Administración y Negocios Internacionales, quien labora como docente en la UNAM. Y en medio de ambos María, de 26 años, estudiante de Computación. Todos ellos han visto alguna vez algún episodio de *Los Simpson*, sin embargo no son seguidores de la serie. Tienen alguna referencia sobre ellos, pero no los siguen cada noche frente al televisor. Los conocen, pero no son *fans*. Otro aspecto importante es que sus edades van

de los 25 a los 29 años, es decir, crecieron viendo dibujos animados y eso les permite relacionarlos con *Los Simpson*, además de que conocen las series de dibujos que surgieron después de los personajes amarillos.¹⁵² Por ello los hemos elegido, además de que todos cuentan con estudios profesionales, lo que permite un mayor nivel de análisis. Todos ellos pertenecientes a la clase media.

Y después de una breve charla y de presentarnos, comenzamos a observar el primer episodio seleccionado de *Los Simpson: Vocaciones Distintas*. Todos guardan silencio y atentos observan las imágenes que el televisor proporciona. De vez en vez Juan Carlos y Hortensia dejan escapar una sonrisa, que primero parece tímida, pero que con el paso de los minutos y al ver, o al escuchar, la alegre risa de Fernando, pierden el miedo y la risa se hace más perceptible. También de vez en cuando Fernando dice: ¡Ay, no! Y Javier lo acompaña con un: ¡Mmm! Mientras María sólo observa, pero disimuladamente, dibuja una sonrisa en su rostro. Nadie se mueve, todos permanecen quietos en su lugar, y el silencio sólo es roto por esas risas y cortas expresiones. Después de que el episodio ha llegado a su fin, un ¡aaay! de tristeza generalizado se deja escuchar. Sus ojos parecen iluminados y sus rostros inquietos. Así que comenzamos la sesión y una servidora lanza la primera pregunta: “¿Me podrían decir qué sensación les provocó el episodio? No sé, aburrimiento, tedio, sorpresa...”. Y antes de que acabe, Hortensia decide tomar la palabra “la verdad, yo me apego a la realidad”. “¿A la realidad?” pregunto. “Sí, tengo un alumno que es muy inteligente, y cuando yo no logro obtener un resultado él lo hace”. Y sigue argumentando que su alumno muchas veces logra obtener un resultado más rápido que ella. “Por eso, al final del episodio cuando Bart dice ‘No debo delatar la ignorancia del profesorado’, me acordé de él”. “A mí me gustó”, señala María, “te provoca alegría al ver todas las situaciones que maneja y reflexión cuando piensas en lo que en realidad están diciendo, que mucho de ello te pudo haber pasado a ti, o lo estás viviendo en este momento”.

Por su parte, Javier dice que el episodio le provocó alegría “y aparte de alegría, sarcasmo. Porque ahí está muy reflejada la realidad de nuestra sociedad, no solamente de la norteamericana, sino también de la nacional” y continúa diciendo que la de cualquier país. Además para él el episodio le hizo ver la realidad “por medio del sarcasmo o de espejitos que están ahí detallados en todo el capítulo”. Y nadie más quiere hablar, tal parece que todavía están un poco intimidados. Así que hacemos la segunda pregunta: “Vamos a ubicarnos sólo en el dibujo, en los trazos, ¿qué les parece a ustedes?”. Y Fernando se anima a hablar “son grotescos, pero igual eso hace que los tomes o no en serio” y menciona que esto es algo que quizá el creador de *Los Simpson* tiene muy en cuenta, que por algo los hizo así. “Enfatiza algunas cosas, pero dentro de los mismos dibujos engloba mucho de la realidad”, señalando que ahí se pueden ver niños de cabello largo, como en cualquier lugar, policías, ya no sólo blancos sino también de raza negra y eso lo toma mucho en cuenta quien elabora los dibujos. Y entonces le preguntamos, “¿por qué son grotescos?”. Y él argumenta “no sé, pero bonitos, bonitos, la verdad no son”. Javier toma la palabra “son grotescos porque están reflejando nuestra propia realidad. Las personas no somos bonitas en sí, los que quieren muñecos o modelos que se vayan a ver películas de *manga*”. Y continúa diciendo que *Los Simpson* son grotescos como la realidad: “la realidad es grotesca”, menciona. Pero

¹⁵² Esta característica de la edad es muy importante, puesto que los integrantes del grupo, por la generación a la que pertenecen, conocen tanto los dibujos animados de antaño como los modernos. Si hubiésemos hecho un grupo con niños, éstos conocerían principalmente los dibujos de los últimos años y no los de antes, y gente mayor quizá no tendría mucho interés por las series animadas de hoy.

Juan Carlos no se queda atrás, pues también comparte ese mismo punto de vista e indica que los dibujos son grotescos “en el sentido de que reflejan la realidad, pero la gente no se pone a analizar ese tipo de cuestiones”. Él opina que la gente los ve nada más por verlos, pero que todo se queda ahí, que no van más allá de lo que “sus ojos ven y de lo que pueden escuchar”. María menciona que bonitos no son, pero “tienen una chispa especial... esa imagen no común te atrae, te llama la atención”.

“Todos nosotros crecimos viendo dibujos animados, bueno al menos eso creo”, comenta, “si comparamos esos dibujos que veíamos, pero sólo el dibujo, dejemos a un lado el contenido, con *Los Simpson* ¿qué nos pueden decir?”. Y creo que ahora sí, la timidez quedó a un lado, pues todos están ansiosos por participar, así que es Hortensia quien responde, pero se aparta del sentido de la pregunta al referirse al contenido “pues yo los asocio con *Los Picapietra*, no tanto en cuanto al dibujo, sino más bien al esquema, en cuanto a la familia, los hijos, la funcionabilidad (sic) de un hogar. O a *Los Supersónicos*”, argumentando que estas dos series tenían mensajes más suaves y dedicados a los niños. Como no era esa la pregunta, se las vuelvo a plantear: “¿y en cuanto al dibujo?”.

Javier responde, “en cuanto al trazo, yo lo veo más simplista en algunas cosas, pero mucho más variado” y dice que a pesar de que el dibujo puede ser simplista, pues los dibujantes no se meten en tantas complicaciones, hay muchas variaciones y no sólo en el trazo, pues en programas anteriores no se veía tanta variedad étnica como *Los Simpson* presentan, además de la gran variedad de personalidades que se puede ver con el simple trazo: “Ves a Lisa y sabes que es una niña dedicada, y ves a Bart, por su forma de vestir, y te das cuenta que es un niño dedicado al relajo, a destruir, a ser anárquico por naturaleza”. Juan Carlos decide tomar la palabra y comienza a hablarnos del dibujo: “cuando nosotros éramos niños no teníamos la posibilidad de ver tanta diversidad de paisajes. Anteriormente veíamos sólo uno, dos o tres paisajes, pero ahora ya salen de ese esquema, ya presentan cosas más variadas”. Refuerza la idea de que, como son grotescos, parecen más reales y no como los dibujos de antes. Y Hortensia decide opinar al respecto, señalando que quizá esa variación se deba a la tecnología, pues ya hay más posibilidades de introducir otros efectos dentro de los dibujos animados, y como ejemplo pone el efecto “de Bart, que es igual al que usaba Batman”. “Cuando nosotros éramos niños”, comenta María, “eran otros los dibujos animados. Había trazos quizá más elaborados, más delicados, más tiernos, como Remi, y escenarios más sencillos y muy utilizados, los utilizaban una y otra vez. Además, todo parecía más lento, más pausado”.

Y Javier continúa defendiendo su postura de simplicidad y argumenta que “el trazo es simplista, pero tiene mucha variedad de escenarios, y éstos son para dar énfasis a lo que está tratando la historia. Los colores son muy brillantes y llaman mucho la atención, por eso creo que es una caricatura totalmente para adultos o muy agresiva para los niños”, y señala que quizá siempre se vean dentro de la serie los mismos colores, pero que hay muchas tonalidades. Pero yo argumento que *Pokémon* y *Digimon* también manejan algunos de esos colores, pero Javier explica que esas caricaturas tienden mucho a los colores cálidos con el fin de atraer la atención de los niños.

“Ya hablamos un poco del trazo, pero qué me dicen en cuanto al contenido, en cuanto a la historia que ustedes acaban de ver. ¿Qué relación puede tener ésta con los dibujos animados de antaño, con los que crecimos nosotros?”.

Fernando asegura que el mensaje que *Los Simpson* dan es más abierto, pues ya manejan un McDonalds, aunque para ellos es un Krustyburger. Y Javier dice "sí, y en lugar de un Televen es un Kwik-E-Mart", y Fernando menciona que el mensaje no sólo se apoya en el aspecto visual, sino también recae en el audio, pues se apoyan en música para enfatizar alguna situación "como vimos en el episodio que se apoyaron en la música de *Misión Imposible* o *Batman*, para enfatizar esa situación". Maria argumenta que con los dibujos de antes "soñabas mucho, porque eso era lo que manejaban, un mundo quizá perfecto, un mundo que te absorbía, que te jalaba a entrar a él. Yo muchas veces quise ser Sebastian, de *Belle y Sebastian*, Remi no porque era muy sufrido, me gustaban sus historias, las disfrutaba, pero los dibujos de ahora ya no invitan a eso, claro ya han pasado muchos años".

Por su parte, Juan Carlos manifiesta que los dibujos de antaño eran totalmente diferentes a *Los Simpson*, pues los primeros no presentaban la realidad, sólo mostraban un mundo imaginario "te hacían soñar", y se sustentaban en un mundo de fantasías totalmente distinto a lo que podemos ver en *Los Simpson*, ellos presentan "la sociedad, no sólo de Estados Unidos, sino la mexicana y la de cualquier parte del mundo. Entonces hay un contraste, hay un brinco totalmente" (sic). Aunque en primera instancia reflejan la cultura estadounidense donde los hijos hacen lo que quieren, el papá es ajeno, la mamá se preocupa por ellos, continúa señalando, pero quizá la que más refleja la cultura latinoamericana es la mamá, ya que es ella quien está más al pendiente de los hijos y del hogar. Pero Javier difiere con él "yo no creo que sea el reflejo de la cultura estadounidense, porque hay que recordar que la cultura estadounidense no tiene cultura, entonces, si te fijas, refleja las carencias de una cultura sin cultura, pues es un reflejo de los latinos, de los anglosajones, de los canadienses, porque todos ellos forman parte de esa cultura". Para él, Estados Unidos siempre ha querido globalizarse, pero ha hecho un mal experimento "pues ni se ha globalizado ni ha tenido una cultura propia". Así que esa cultura que reflejan los dibujos animados amarillos es "la cultura general que han adquirido de todos. Porque a Homero yo lo puedo ver en mi cuñado, si lo quisiera ver, o Bart lo podría ver reflejado en mí". Señala que en el episodio a la hija le corresponde ser ama de casa, al menos así se lo han dicho, "y eso es completamente latino: a ti te va a tocar hacer el aseo y ser ama de casa, mientras el padre está durmiendo o valiéndole gorro todo y la madre preocupada esperando la hora en que llegue el hijo".

Y antes de pasar a la siguiente pregunta Juan Carlos continúa diciendo que los dibujantes de antes sólo "dibujaban por dibujar", pero los de ahora toman en cuenta diversas situaciones que acontecen en el mundo real, aunque "no todos los dibujos animados te presentan esa realidad, los de antes no lo hacían y algunos de ahora tampoco, por ejemplo *Los Caballeros del Zodiaco*, *Digimon* y los dibujos japoneses aún te siguen mostrando ese mundo de fantasía. *Los Simpson* te presentan las cosas como son, el problema es que la gente no se pone a analizar, eso no se toma en cuenta". Y ahora Javier argumenta "para mí, la principal gran diferencia (sic) es el argumento crítico, y esa es la gran base y parte del éxito que tienen *Los Simpson*, que ya no se apoyan en el aspecto visual", ya que ellos critican todo, e incluso hacen parodia de algunas películas que han sido taquilleras. Pero señala que ese argumento crítico es el que determina que "tú puedas recapacitar en algunos de los aspectos de los que ellos hablan. Antes, yo me acuerdo que el Correcaminos y el Coyote llevaban el mensaje de que 'sé estúpido y vas a lograr lo que tú quieras', y al inteligente, que era el Coyote, siempre le salía algo mal, en cambio, *Los Simpson* muestran la gran gama de

posibilidades que puede haber: a la gente mala le puede ir mal, o bien, y a la gente buena le puede ir bien, o mal”.

Hortensia sostiene que los mensajes que manejan son reales, pero que hay mucha gente a la cual no les gustan estos dibujos animados, “por ejemplo en Tom y Jerry se persigue por perseguir, pero con *Los Simpson* están Tomy y Daly, donde las situaciones ya son más grotescas”.

Y pregunto, “¿alguien se identificó con alguno de los personajes de este episodio?”. Y Javier se apresura a contestar “más que con un solo personaje, creo que todos tenemos pizcas de todos los personajes, depende del ánimo y de la situación en la que andes. Muchas veces yo me he identificado con Homero, otras con la picardía de Bart. ¿Quién no ha tenido esa maldad malsana (sic) de decir ‘voy a hacerle mal al maestro’?”. Él cree que no hay una identificación con un solo personaje porque en el episodio los niños tienen actitudes de niños, y los adultos algunas veces actúan como niños. Por ello, considera que son dibujos animados muy dinámicos, en los cuales cada individuo se puede ver reflejado en varios personajes, dependiendo del contexto y el estado de ánimo en que las personas se encuentren cuando están viendo el televisor. Además, “muchas veces puedes ver el capítulo y puedes recordar ‘chín, a mí me pasó así’ y lo puedes volver a ver ese mismo episodio y se recuerdan cosas diferentes, o incluso se puede dar una identificación con otros personajes”. María señala que efectivamente te puedes sentir identificado con uno o con “muchos personajes, porque son muy amplios, nada lineales”. Y Hortensia remata: “Como yo con mis alumnos”.

Todos aceptan las palabras de Javier y señalan que efectivamente puede ser así. “¿Y se sienten identificados con alguna situación en especial de las que vimos en el episodio?”, les cuestiono. Y Hortensia declara que a ella le llama la atención el momento en que se aplica el test de aptitudes, sobre todo porque aquí en México se hace en secundaria o preparatoria y sucede lo mismo que en el episodio, pues se presenta cierta aceptación o rechazo al resultado obtenido en la prueba, como Martín cuando dice ‘analista de sistemas’ o cuando a Bart le dijeron que iba a ser policía. Él descubre una oportunidad “y se da cuenta que en verdad le gusta”.

“A Lisa le dicen que va a ser ama de casa y no le gusta, rechaza ese rol en su vida. ¿Qué opinión tienen de esa situación?”.

María comienza diciendo que esto se debe a que ella (Lisa) “tiene un alma rebelde, simplemente no acepta ese papel, en primera porque no se le hace interesante y en segunda porque, quizá, no le gusta que le impongan algo, y menos en ese sentido”. Juan Carlos señala que eso se debe a la sociedad tradicionalista en la cual se vive, pues le dicen a ella que va a ser igual que su mamá, “se ve muy reflejada la sociedad latina y machista donde las mujeres no hacen nada y tienen como obligación estar en casa, cuidar a los hijos y al esposo y de ahí no deben pasar”. Javier manifiesta que “el problema es que tanto aquí en México, como en varias partes del mundo, supongo, se tiende a repetir patrones, a transferir roles”, él argumenta que en esa transferencia de roles, también se lleva a cabo un intercambio de obligaciones, de traumas o de dichas, a parientes cercanos e incluso que por la línea de la paternidad, muchas veces se transmiten al hijo. En el episodio a los niños les dan un test “donde les dicen: tú vas a ser esto, les están imponiendo un rol, no les están diciendo ‘tienes aptitudes para esto’, más bien se los están imponiendo”. Además, menciona que él muchas veces ha

escuchado la frase "tienes que hacer esto porque lo digo yo", y de esta forma imponen a los niños el hacer algo. Pero también, dice que se debe tomar en cuenta el hecho de que en el episodio se maneja la posibilidad de que los niños se rebelen, de que digan qué no quieren hacer y por qué, como es el caso de Lisa, quien se rebela, "pero su rebeldía llega quizá a los extremos". Sin embargo, para Javier, muchas veces las personas no tienen esa posibilidad de decir no a alguna situación de este tipo, porque sucede que ellos mismos no tienen un patrón definido, como se presenta con *Los Simpson*, donde "se sabe que la madre es ama de casa, y el papá es Técnico Nuclear. Y cuando Homero pregunta que si nadie va a seguir sus pasos, todos se quedan callados porque no tienen un patrón definido de lo que en realidad hace Homero". Y Juan Carlos continúa diciendo que efectivamente se pueden llegar a repetir los esquemas y que de ahí vienen los estereotipos: "Tú eres morenito, gordito, pues no sirves para desarrollar ciertas actitudes o trabajos", aunque algunas veces esos patrones son rotos, y así las personas se crean ellos mismos otras posibilidades.

Pero Javier continúa con su opinión, "yo creo que también es del tipo antropológico", pues los latinoamericanos somos comodinos, "flojos por naturaleza". "Antropológicamente hablando ya se sabe que si nos adelantan el camino y nos dicen 'tú vas a ser carpintero', pues dices 'bueno mi papá ya tiene la herramienta', pues lo hago". Y en este momento Hortensia interrumpe el tema anterior para señalar que a ella le llama la atención cuando Bart dice a Lisa que ella es muy inteligente y va a llegar lejos. A lo cual Fernando responde que en esa frase hay dos situaciones interesantes, pues él no sólo dice 'vas a llegar lejos', sino que agrega 'yo voy a estar contigo y te voy a pedir prestado', "aquí de entrada él sólo dice 'la neta yo no voy a hacer nada', y así recalca que "me encanta que seas mi hermana, y por eso, después le sacaremos provecho". Y Javier sostiene "volvemos a la mediocridad, pero al sentido autocrítico de quererse superar, porque, ¿de quién viene?, del peor personaje de la serie". Fernando interrumpe y aclara: "y lo chistoso es que se da cuenta de cómo está la cosa, pero él dice 'yo no me voy a mover, yo así estoy contento'". Javier indica que ahí está el punto de quiebra del argumento.

Juan Carlos continúa hablando de Bart, diciendo que él sabe que es lo peor y que quizá no salga adelante: "yo me quedo en ese plan conformista porque sé que tú me vas a apoyar", y Javier contrasta, "o en un plan muy inteligente", a lo que Juan Carlos argumenta, "o simplemente es que no quiere esforzarse". Después de una breve discusión sobre la educación en nuestro país y el esfuerzo, Hortensia remite a la escena final del episodio: "No debo delatar la ignorancia del profesorado... y nosotros aprendemos del maestro". Javier argumenta "nosotros, el profesorado, propiciamos eso: igual que en el episodio, cuántos de nosotros tomamos esa actitud de cuando no sabemos algo, empleamos el medio represivo en vez de explicar". Hortensia relata entonces que uno de sus alumnos es muy inteligente y a veces le "gana" las respuestas e incluso, sin seguir el proceso que ella le enseña, llega al mismo resultado y se lo explica: "Maestra, es fácil, si vamos a sacar la diferencia entre grados, minutos y segundos, pues lo multiplico..." entonces Hortensia, según nos relata, comprueba que efectivamente el niño obtuvo de esa manera el resultado: "y sí, lo multiplicó". También señala que, igual que en el episodio, "cómo sufrió el maestro al no encontrar los libros, así, cuando nosotros no tenemos las respuestas o los resultados, es un merequetengue".

María, regresando a la escena entre Bart y Lisa, señala que el primero es hábil y la segunda, muy inteligente, a lo que Juan Carlos comenta que esto es un reflejo de la sociedad actual, pues alguien puede ser muy hábil pero quizá no tiene la inteligencia y viceversa: "tú tienes la inteligencia y te preparas tanto tiempo, y otras personas que no tienen las mismas habilidades, están mejor que tú".

"Bart se supone que será policía" -les comento- "y lo llevan en una patrulla a dar una vuelta; ahí se suscita una serie de actitudes de los policías... ¿qué opinan de esas actitudes? ¿Creen que sean reales o no?". Juan Carlos se apresura a decir que no en todos los casos. Javier recalca que "volvemos al estereotipo" y Juan Carlos completa: "a los estereotipos, pues hay personas que son así y otras que no lo son, no podemos generalizar". Javier dice entonces que hay algunos "que se quedaron cortos". Juan Carlos vuelve a señalar: "sí, desgraciadamente no se puede generalizar, hay de todo tipo, mucho se habla de corrupción pero también se habla de personas que no lo son, se necesitaría un estudio muy amplio para poder llegar a resultados concretos. La gente se va con lo primero que ve y no se pone a ver más allá". Hortensia apunta que en algunos aspectos, las actitudes de los policías del episodio son reales, como al decir "lo bueno de ser policía es estacionarte en cualquier lado, pasarte los altos" o cuando Bart pregunta si se estudia para ser policía y todos se ríen, "y ahí le faltó, yo pensé, 'y cobras mordida'".

Javier entonces relaciona la escena con la realidad mexicana, al criticar a la policía nacional, calificándola de corrupta, impreparada, sin condición física y sin un amplio criterio para resolver una situación. Hace una comparación con los cuerpos policiacos de otros países: "en Europa vas junto a un policía y es un orgullo estar junto a él, entonces, yo creo que en el episodio está más que... no vamos a decir para no herir susceptibilidades, pero podría ser que a lo mejor la policía mexicana se pareciera un poco a la que sale en el capítulo". Y Hortensia refuerza la idea, al señalar que en una de las escenas fue suerte que el callejón estuviera estrecho, porque los policías no tuvieron la habilidad para resolver el problema a corto plazo. Juan Carlos asiente, diciendo que se refleja la policía mexicana también en el lenguaje, "parece que estoy viendo a mi primo o a mi vecino". Javier apunta a tres aspectos que "dan en el clavo a la policía: la preparación, la prepotencia, que pueden hacer lo que quieran y después, 'esto no se puede hacer pero nos vas a apoyar' o sea, eso no se puede que ellos siempre hacen, eso no es legal pero lo hacen". Juan Carlos refuerza esta postura, afirmando que aquí en el país, "ya no se sabe a quién tenerle más miedo, si a los rateros o a los policías". Y María menciona "yo relaciono algunas de las cosas que pasaron en el episodio, respecto a la policía, con nuestra realidad. La mayoría de los elementos policiacos del país no están preparados para desempeñar sus labores, no tienen preparación, no tienen dignidad, ya que son ellos los que muchas veces están dentro de la corrupción y la delincuencia, y se supone que son ellos los que deben cuidarte".

Enseguida, les cuestiono sobre "¿qué tan cierta puede ser la imagen de la institución educativa que se da en el episodio?", e inmediatamente Javier se apresura a responder que se dan dos puntos críticos "tanto del lado de defender al profesorado o de defender al alumnado". Y compara esta situación con el *Juego de la vida*, ya que a veces estás arriba y a veces abajo, "como te puede tocar uno bueno, uno malo o uno regular", refiriéndose al profesorado. Y continúa mencionando que la idiosincrasia y la forma de vivir de la sociedad mexicana "se apega mucho al conformismo, a la mediocridad. Incluso el profesorado muchas veces cae en eso", ya que cuando un

profesor le cuestiona a algún alumno, éste “te empieza a atacar, porque se siente agredido, porque estamos en una sociedad donde estamos acostumbrados al ‘ahí se va’, al ‘me vale gorro’, al ‘si hicieron su tarea bien, si no también’”. Y menciona que debido a ello cuando el alumno se encuentra con una persona que le exige se siente agredido “por la situación de que repetimos el patrón de que somos muchos, somos flojos”. Y Juan Carlos señala que se dan casos donde “los profesores no están bien preparados, pero el problema también está del lado del alumnado que se conforma y no se preocupa por prepararse”. “Ni el maestro está preparado para desempeñar correctamente sus clases, ni el alumno está preparado para recibirlas en nuestra sociedad. En el episodio los maestros sólo saben con libro, y cuando no lo tienen no saben qué hacer y ahí empiezan los problemas”, indica Juan Carlos.

A lo cual Javier argumenta que falta esa actitud crítica, “y algo que es cierto es el aspecto económico”, pues como se ve en el episodio el director señala que tendrá que gastar ciento veinte dólares para volver a comprar los libros que se han perdido, pero para no gastarlos “prefiere transgredir a los alumnos, pasar por sus derechos” y de esta forma no gasta el dinero. Y menciona “lo mismo pasa aquí en la sociedad mexicana, por ejemplo, se cayó un niño y se abrió la cabeza con algo que debían haber compuesto hace dos años, y dicen ‘es que no había presupuesto’, sin embargo sí se preocupan por otras situaciones”. Pero Hortensia interviene diciendo que las cosas están cambiando, y Javier señala “yo creo que el gran hecho de que la gente esté cambiando es por cosas críticas como *Los Simpson*”. “Pero yo no lo llamaría crítico sino criticón”, añade Hortensia; “bueno, pero están pensando”, agrega Javier. Pero Hortensia defiende su postura al decir “no, pero una cosa es que piensen, más bien es la forma en que están viendo las cosas”. Javier no se queda atrás y continúa argumentando “yo pienso que está mal encaminada, porque yo creo que ellos lo hacen por repetición de la crítica, pero sin embargo (sic) no tienen el entorno porque muchas veces nosotros no tenemos esa capacidad de guiar esa crítica que ellos tienen”, porque, sostiene “a ellos le metes el ratón, lo traen en la cabeza, y desde el momento en que lo repiten es porque traen el ratón en la cabeza. Entonces, yo creo, que ahí está el principal problema (sic), dónde se tiene que atacar la crítica. Encaminar la crítica hacia algo constructivo, no destructivo”. Hortensia responde “a eso voy, qué tanto puedes obtener de lo que vas dando como educador hacia los niños”. Y Juan Carlos remata que hay que tener en cuenta el entorno y “los alcances, las limitaciones que puedes tener”, y que el entorno no puede dejarse fuera debido a que ahí te das cuenta de los errores, “lógico que es muy difícil corregirlos”.

Por su parte, y dejando este tema a un lado, Fernando indica “antes tú veías *Los Picapietra* y era bien poquito”, pues cuando salían con el troncomóvil te repetían el paisaje cada rato, “pasaba la misma casita cada ratito, y en *Los Simpson* no pasa esto”. Él menciona que de niño “tú veías las caricaturas, pero igual te chutabas todos los libros de Hansel y Gretel, Tom Sawyer”, argumenta que los niños de ahora tienen todo, sin embargo “no leen tanto o su mundo no es eso. Los niños de hoy si no ven la televisión, tienen el video-juego, si no, Internet. Ahora tienen un titipuchal de información, pero hasta cuándo los chavos van a poder discernir qué es lo bueno, o el sentido crítico”. Y entonces Javier menciona que él cree que todo es debido a la idiosincrasia “porque Homero es nefasto, pero nefasto y de ahí él prefiere aguantarse las cosas que reclamar, pero esa es la actitud que toma. Lisa siempre toma la actitud de la madre: respondona, brincona, que tiene que luchar por las cosas. Y cuando le dicen que no puede porque se parece al padre, ¿qué actitud toma?, ¡la del padre!”, de tal manera

que así vuelve a repetir el patrón. Juan Carlos agrega que se busca otro estereotipo, otro con el cual se pueda identificar. Y Javier continua argumentando “aquí, yo lo vi con Rafa Górgori”, pues su padre es el policía “y qué le pides a la policía. Volvemos a lo mismo. ¿Quién es el niño más tranquilo, retraído, que se la lleva en la concha? ¡El hijo del policía!”, pues él, según nos dice Javier, repite el patrón del papá de que “hasta hace mal las cosas”, y refuerza diciendo lo que la maestra le dice a Rafa, ‘Rafa te estás comiendo la goma’ ‘no, maestra’ y recalca “son muchos detallitos que hay que ir analizando poco a poco”.

María sostiene que ella tuvo maestros como los que se ven en el episodio “que sólo con librito y tarjetas sabían, y que al final no proponían nada, pues señalaban exactamente lo mismo que decían los libros, y entonces, ¿cuál era el sentido de ir a la clase?”, así que para ella era igual si entraba a la clase o se iba a la biblioteca, porque al final era lo mismo, “cuando el maestro lo decía, yo ya lo sabía, hasta con las mismas palabras porque vimos el mismo libro”. Y Javier señala que a él le pasó igual.

Después de este punto todos los participantes comienzan a hablar sobre la educación en el país, las carencias que ésta tiene, y sobre la educación y la enseñanza en escuelas públicas y privadas. Y así finalizamos la primera discusión.

d. Análisis descriptivo de *Campamento Krusty*

La historia de este episodio gira en torno al Campo Krusty, donde los niños de la Escuela Primaria de Springfield pasan sus vacaciones de verano. Ahí descubren que nada es como ellos lo imaginaron, no hay diversión, ni risas, ni aventuras graciosas, por el contrario, el campamento es una decepción. Los niños se rebelan y Campo Krusty cae en sus manos. Pero Krusty llega a solucionar el problema y premia a los niños con un viaje a Tijuana.

Aquí es preciso señalar que este episodio cuenta con tres historias paralelas que al final convergen en un mismo desenlace. La primera, que es la principal, da pie a la segunda y a la tercera, que a su vez sirven para reforzar esa primera historia. Y juntas nos proporcionan el relato que mueve al episodio. Dentro de *Campamento Krusty* vemos que la historia principal es precisamente la de los niños que se van al campamento y todos los problemas relacionados, mientras la segunda historia, la de soporte, es la situación de Marge y Homero solos en la casa, sin Bart y Lisa, y la manera en que viven o disfrutan de su libertad como pareja. La tercera la proporciona Krusty y la situación con sus productos y su viaje a Wimbledon. Al final estas dos pequeñas historias se unen a la primera para presentarnos un mismo final: Krusty se lleva a los niños a festejar a Tijuana.

Ahora bien, dentro de los elementos del relato encontramos:

a) Planteamiento

Se presenta cuando Bart, Lisa y los otros niños se preparan para ir de vacaciones a Campo Krusty. Aquí se da el problema de que Bart no ha sacado buenas calificaciones y por lo tanto, y de acuerdo a lo que Homero le prometió, no podrá ir a Campo Krusty.

Sin embargo, Homero rompe su promesa y decide dejarlo ir. Todos los niños abordan el autobús del campamento y se van de vacaciones. Mientras tanto, los padres festejan que sus hijos se hayan marchado. Homero y Marge comienzan a disfrutar de la soledad que les da el alejamiento de los hijos, y Krusty se va a Wimbledon de vacaciones.

b) Nudo

El nudo comienza en el momento en que los niños son recibidos por Blas y empiezan a vivir situaciones que no tenían contempladas: cabañas destruidas, engrudo que sirve de alimento, paseos por lanchas inservibles, trabajo forzado y un centro para adelgazar donde los niños gordos son humillados. Posteriormente, un hecho da pauta al clímax: un hombre, Barney, con la vestimenta del payaso preferido de los niños, es presentado como Krusty. El hombre es gordo, se tambalea de borracho, lo rodean moscas y finge ser Krusty. Bart descubre el hecho. Los niños comienzan a destruir el lugar. Mientras tanto Homero y Marge disfrutan de su vida sin los niños, pero cuando Homero observa la rebelión por la televisión y se da cuenta que es Bart quien la lidera, el cabello se le cae y la panza le crece.

c) Desenlace

Lo tenemos en el momento en que Krusty se presenta en el campamento para solucionar el problema y llega a un acuerdo con los niños: todos se van a Tijuana.

e. Análisis descriptivo por escenas de *Campamento Krusty*

Escrito por David M. Stern
Dirigido por Mark Kirkland

Entrada
Número 2

Pizarrón
El castigo no es aburrido y sin sentido

Solo de Lisa
Sonido alto con ritmo *funky*

En el sillón
Pedro Picapiedra, Vilma y Pebbles están en el sillón, los Simpson entran y observan a esos extraños invitados (*Los Picapiedra* aparecieron como cortesía de Hanna-Barbera Entertainment Company).

Escena 1

Tiempo 1 minuto 10 segundos

Por la mañana. Gran plano general de la Escuela Primaria de Springfield para pasar al salón de Bart, se ven los niños felices porque es el último día de clases.

Música de entrada que fondea el primer diálogo de la maestra

Maestra Krabappel: Bien, hoy es el último día de clases.

Risas de niños

La maestra comienza a entregar las boletas. Al darle su boleta a Bart hay un primer plano cercano a ésta y a los ojos tristes del niño.

Efecto de pájaros en tercer plano fondea resto de la escena

Krabappel: Sus calificaciones.

Música de suspenso

Bart: ¡Reprobado! ¡Ay, no!...

Desaparece música

Bart: ... Maestra Krabappel, si no saco mínimo un seis, papá no me lleva al Campo Krusty.

Así que la maestra cambia las calificaciones de F a C, mientras Bart la observa feliz. Se ve la boleta de Bart, desde la perspectiva de la maestra.

Maestra Krabappel: Bien, eso no es justo para los demás, pero está bien.

Efecto de plumón al escribir sobre una hoja de papel

Efecto de hoja de papel

La maestra entrega la boleta a Bart, quien le da una nalgada, ella ríe agradecida.

Bart: ¡Gracias muñeca!

Krabappel: (risa) ¡Ahhh! (risa)... Bart Simpson, voy a extrañarte.

Efecto de altavoz al encenderse

Plano de detalle del altavoz que está junto a la puerta del salón de Bart, después hay un corte a un plano medio cercano de Skinner sentado frente al escritorio hablando feliz por el micrófono.

Skinner: Atención todos, habla el Director Skinner, espero que hayan traído sus instrumentos de destrucción.

Música de acción que fondea sonidos y diálogo de Skinner

Efecto de sierra eléctrica, pistola, lanza llamas

La acción regresa al salón de Bart, cada niño saca un arma de su mesa: un niño toma un mazo, otro una hacha, una niña una barreta, Nelson un lanza llamas y Bart una metralleta. Lleva una carrillera y una cinta negra en la cabeza. Hay un close up de Bart, sus ojos están llenos de malicia.

Skinner: ¡Acaben con este basurero!

Una niña parte una banca con una sierra eléctrica y un globo terráqueo sale por la ventana que está sobre la puerta principal de la escuela. El globo cae y se destruye.

Efecto de sierra, de un vidrio que se rompe

Efecto de globo terráqueo que cae al piso y se rompe

Canción School's Out de Alice Cooper que fondea

Gran plano general, todos los niños están quemando libros y destruyendo el edificio, mientras Willie va montado en un tractor y atraviesa una de las paredes. Skinner entra del lado derecho de la pantalla llevando una caja de documentos.

Skinner: Alguien haga arder estos expedientes... ¡Eso es!

Milhouse, una de las gemelas y Louie hacen arder la caja de expedientes. Plano muy largo de Bart que maneja una demoledora. Aquí el niño ya no tiene ni la carrillera ni la cinta, pues lleva su tradicional playera roja. La bola de la demoledora se estrella en el letrero de la escuela al mismo tiempo que se escucha el último acorde de la canción, mientras Bart está feliz manejando la demoledora y tarareando la canción. Esta primera escena sirve para presentar los créditos, pues ambas acciones acaban a la par.

Efecto de demoledora contra la pared

Escena 2

Tiempo 16 segundos

Por la mañana. Bart duerme en su cama y Homero está sentado a su lado izquierdo. El niño despierta y se da cuenta que toda la acción anterior había sido sólo un sueño.

Efecto de pájaros que fondea toda la escena

Homero: Hijo, despierta.

Bart: ¡Ay! Soñé con el último día de clases.

Homero: Pues es hoy.

Entra fanfarrea

Paneo a la derecha seguido por un plano cercano del calendario, que está sobre el buró izquierdo, mostrando el mes de junio. Todos los días están marcados con una X, excepto el viernes 12 que está encerrado en un círculo rojo. La toma se abre y hay un paneo muy rápido hacia la izquierda, nuevamente se ven Homero y Bart. Detrás de Bart se observa una foto de Krusty que está sobre el otro buró.

Bart: ¿Cómo saber que esto no es un hermoso sueño?

Homero golpea a Bart en la cabeza con un periódico. El niño observa a Homero con ojos de enojado mientras se soba la cabeza.

Efecto de golpe de periódico

Bart: ¡Ay! Lo tradicional es un pellizco.

Escena 3

Tiempo 51 segundos

Plano muy largo de Homero, Lisa y Bart quienes están en la cocina sentados a la mesa, desayunando. Marge sirve el desayuno. Hay un radio del lado izquierdo de la pantalla, en la parte inferior. Bart contempla un folleto, Marge se sienta a su lado y observa con curiosidad el folleto de Bart. Primer plano cercano del folleto que tiene una foto de Krusty sobre un tronco que flota en el agua y un niño cayendo de él.

Efecto de pájaros que fondea toda la escena
Efectos de eructos y cubiertos chocando contra platos
 Bart: ¡Campo Krusty!
Efecto de eructo

Marge: Homero, ¿recuerdas qué prometiste a los niños?

Plano medio de Marge y Homero sentados, Maggie se ve de perfil. Al fondo Bart y Lisa, felices. Todos siguen comiendo. Lisa presume de sus calificaciones mientras hay un zoom back que deja ver a Bart con ojos de preocupación y jalándose la playera por el cuello.

Homero: Claro que sí, a los dieciocho pueden irse de la casa.

Lisa: No, papá, dijiste que si sacábamos mínimo un seis, íbamos al Campo Krusty, y sin falsa modestia estás mirando una buena estudiante.

Bart: ¡Ahhh... sí! ¡Qué bueno! Cuando veas mi boleta recuerda que hay un nuevo sistema de calificación que va del... cinco al diez.

Homero se dirige a Bart. Después Homero saca un boleto de lotería y sus ojos se llenan de alegría. Marge observa con ojos de preocupación a Bart que está triste, con la mirada hacia abajo. Hasta este momento se escucha la radio. Nuevamente hay un plano muy largo y se vuelve a observar la radio en primer plano. Cuando se escuchan los resultados de lotería hay tomas alternas entre el primer plano cercano de la radio y un plano medio cercano a Homero que se ve triste o feliz según sea el resultado transmitido por la radio.

Homero: Mira hijo, teníamos un acuerdo y más vale que lo hayas respetado. Yo no sería un buen padre si tuvieras un cinco y te llevara a Campamento Krusty.

Bart: ¡Papá!

Homero: Hijo, si quieres algo en esta vida, debes luchar por ello. Ahora silencio, van a decir la lotería.

Radio: Diecisiete.

Homero ¡Oh!

Radio: Treinta y dos.

Homero: ¡Oh!

Radio: Cinco.

Homero: ¡No!

Radio: Ocho.

Homero: ¡Ouh! (alegre)

Radio: Cuarenta y siete.

Homero: ¡Oh!

Escena 4

Tiempo 22 segundos

Gran plano general de la escuela, para pasar a un plano muy largo de un pasillo del interior. Un niño y una niña limpiando sus casilleros. Y aunque hay un letrero sobre un bote de basura que dice: "Por favor, usa los botes", éste está vacío y toda la basura está regada sobre el piso.

Skinner: Atención alumnos, limpien sus casilleros y pongan la basura en su lugar.

Efecto de pasos

Efectos de cosas que caen

Bart entra del lado izquierdo, llega a su casillero y lo abre. Al momento de abrirse la puerta del casillero, hay una toma desde adentro y se ve Bart parado enfrente. Dentro del casillero se aprecia el moho cayendo del techo, una lonchera abierta con comida echada a perder, un calcetín colgando, adentro de él una resortera, dos lápices y una escuadra. Hay un tilt down y vemos, del lado izquierdo, un frasco azul sobre dos libros, y a un costado una caja de cigarros vacía. Del lado derecho hay un libro, una flauta, una papa con raíces dentro de un vaso con agua, y un zapato viejo. Plano muy largo de Bart, que está de espalda, sacando de su casillero cáscaras de plátano y calcetines. La división de abajo del casillero está llena de hojas arrugadas.

Bart: Treinta y cinco, veinticuatro, treinta y cinco... (risa)

Efecto de selva (changos y pájaros) que fondea a Bart

Efecto de barullo de gente que fondea el resto de la escena

Bart: Ah... Veamos qué tenemos aquí...

Bart encuentra un short rígido, lo golpea contra un costado del casillero, al hacer esto se observan unos pequeños filajes, hace un avión con él y lo arroja.

Bart: ... ¡Mis pantaloncillos!

Efecto de dos golpes

Bart: ¡Ah!

Escena 5

Tiempo 46 segundos

En el salón de Lisa la maestra entrega las boletas y Lisa espera alegre. La maestra da con indiferencia la boleta a Lisa y sale de escena.

Efecto de pájaros que fondea toda la escena

Maestra Strickter: Aquí están sus calificaciones finales. No tengo nada más que decir así que dejemos correr el tiempo en silencio.

Primer plano cercano de la boleta de Lisa, hay un tilt down y se observan sus calificaciones, en conducta obtuvo nueve punto cinco. Plano muy largo de Lisa sentada, con ojos de preocupación, mientras tras ella sus compañeros están tranquilos observando sus boletas. Lisa se limpia las manos y el pecho, desesperada, respira agitada y sus ojos muestran angustia. Se alegra al pensar que puede haber un error en su boleta, sonríe nerviosa y se encamina rumbo al escritorio de la maestra.

Música de suspenso e intriga que fondea a Lisa

Lisa: ¡Nueve punto cinco! Nunca había sacado un nueve. ¡Pero cómo pasó esto! ¡Me siento sucia! ¡Ah... ah... ah! La mugre no se va... ¡Ah... ah... ah!... Tranquila... Calma... debe haber un error tipográfico (risita nerviosa).

La maestra, sentada frente a su escritorio con expresión de indiferencia, contempla la boleta de Lisa, quien aún se ve preocupada y nerviosa. Close up de la maestra, que mira con indiferencia a Lisa. La toma se abre y Lisa le toma la mano a la maestra, al hacerlo su brazo tiembla. Su rostro es de angustia, aprieta los dientes al hablar. La maestra trata de zafar su mano de la de Lisa, pero no puede.

Efecto de rechinado de la banca de Lisa

Lisa: ... Maestra Strikter... parece que hay un error en mi boleta, me puso nueve punto cinco en conducta.

Strikter: Todos necesitan una mancha en su expediente.

Lisa: Creo que no me expliqué claramente... ¡Tiene que rectificar!

Strikter: ¡Lisa!... oh... oh... me estás lastimando.

Escena 6

Tiempo 34 segundos

La maestra Krabappel está sentada frente al escritorio mientras Bart se pasea, frente a ella, de un lado a otro. La maestra llena la boleta de Bart, quien pone las manos sobre el escritorio, mientras la maestra no interrumpe su tarea. Bart muestra un libro de matemáticas, que todavía tiene su forro original, da la vuelta al escritorio, para quedar del lado izquierdo de la maestra. Ella lo observa con indiferencia. La maestra entrega la boleta a Bart.

Efecto de pájaros que fondea la escena

Efecto de pasos

Efecto de plumón sobre hoja de papel

Bart: Maestra Krabappel, al poner mis calificaciones espero que note que todos mis libros son devueltos en excelentes condiciones y en algunos casos hasta con su forro original.

Krabappel: Lo he notado.

Efecto de pasos

Bart: Y quisiera añadir que al notar su innegable belleza me he dado cuenta que los ángeles vuelan tan bajo...

Krabappel: ¡Olvidalo, nene!

Primer plano cercano de la boleta. En ella se ven calificaciones de D- en todas las materias, que son: Aritmética, Ciencias Sociales, Conducta, Historia y Arte. Close up de Bart, triste. Plano medio de la maestra y Bart, la maestra está de perfil, sentada, y Bart, parado a un lado de ella, da la espalda. Krabappel se burla, alegre, de Bart. Big close up de Bart que tiene la mirada fija.

Música que fondea a Bart

Bart: ¡Cinco!

Desaparece música

Bart: Maestra, si no tengo al menos seis de promedio no voy a ir a Campo Krusty.

Krabappel: Pero puedes ir a un campo de concentración... (risa).

Música melancólica

Escena 7**Tiempo 47 segundos**

Plano de detalle del reloj que está sobre el pizarrón en el salón de Lisa, y que marca cinco segundos para las tres. Plano muy largo del salón de Lisa, todos los niños están felices.

Efecto de segundero de reloj

Voces: Cinco...

Plano muy largo de la sala de maestros. Todos llevan gorros de fiesta, algunos toman ponche, mientras observan el reloj de pared que está frente a ellos. En primer plano se ve Willie, parado frente a la mesa donde está el ponche. Él le pone licor. La mesa se ve sucia, con líquido derramado sobre ella.

Maestros: Cuatro...

Plano muy largo del estacionamiento, llega el camión de la escuela y se para sobre sus ruedas traseras. Otto se asoma por la ventanilla y saca la mano.

Efecto de llantas que rechinan

Otto: Tres...

En la enfermería, hay un niño recostado en la mesa de exploración con un termómetro en la boca. La enfermera está frente a él, sentada, viendo su reloj de pulso.

Niño: Dos...

Enfermera: No abras la boca.

En un baño de la escuela Jimbo, Carlos y Adolfo sostienen a Milhouse de los pies, mientras su cabeza está en el excusado. Lo sacan y lo vuelven a meter.

Efecto de agua al sacar a Milhouse del excusado

Milhouse: Uno.

Efecto de agua al meter a Milhouse al excusado

Nuevamente hay un plano de detalle al reloj, que ahora marca las tres en punto.

Entra música que fondea

Efecto de repique de campana

Toma en picada de la puerta principal de la escuela, la cual se abre y salen los niños felices.

Niños: (risas) ¡Viva!

Contrapicada de la campana de la escuela. Plano muy largo de la escuela, que se ve de $\frac{3}{4}$, los niños siguen saliendo. Sale un maestro corriendo, con rostro preocupado, con un libro en la mano izquierda, la mano derecha en alto y abierta, y la corbata desarreglada. Plano americano del maestro, se ven las cabezas de los niños. Los pequeños levantan el

puño en señal de triunfo, chocan sus palmas, festejan y se alejan. El maestro se queda solo en escena con rostro feliz y tranquilo.

Desaparece música

Maestro: Momento, no aprendieron cómo acabó la Segunda Guerra Mundial.

Niños: ¿Ohh?

Maestro: ¡Ganamos!

Niños: ¡Ganamos! ¡Ganamos! ¡Ganamos! ¡Ganamos!

Skinner de espalda, viendo por una ventana. Al fondo los niños corren en el estacionamiento, mientras tres de ellos tratan de voltear un auto volkswagen. Hay un zoom back y entra Willie con una escoba en la mano derecha, mientras los niños voltean por completo el coche.

Skinner: No había visto tanta anarquía desde la caída de Saigón. William, otro año escolar que se va.

Efecto de pasos

Willie: Y debo decir: un buen trabajo, señor.

Skinner ahora tiene las manos sujetas a la espalda, se voltea, se pone unos lentes oscuros y sale de escena mientras Willie se despide con un saludo militar.

Skinner: Bueno, a trabajar: limpia esos retretes que quiero que estén relucientes cuando vuelva.

Efecto de pasos

Willie: ¡Sí, señor!

Escena 8

Tiempo 24 segundos

Plano medio cercano de Otto, de perfil, en el camión, alegre. La toma cambia y ahora se ve Otto de frente, al fondo los niños felices, mientras un niño pasa corriendo, desnudo, por el pasillo.

Risas de niños

Otto: ¡Muy bien! Tres meses enteros de comidas con espagueti y televisión de día.

Plano medio cercano de Bart y Lisa, sentados juntos. Bart tiene una especie de lupa en el ojo y está corrigiendo sus calificaciones. Primer plano cercano de la boleta de Bart. Ahora todas las materias tienen A+. Vuelve la toma anterior. Mientras Lisa habla, Bart observa sus calificaciones.

Efecto de motor en marcha que fondea

Lisa: Bueno Bart, ¿vas a ir conmigo a disfrutar el Campo Krusty?

Bart: ¡Por supuesto! Mira esto: diez en todo.

Lisa toma la boleta con la mano derecha y ríe. Bart la observa incrédulo. Lisa lo ve con ternura y los ojos de la niña cambian a preocupación y tristeza.

Lisa: (risas) Diez punto cinco. ¡Ay, Bart! Al menos falsifica calificaciones reales.

Bart: ¡Ouch!

Desaparece efecto de motor

Escena 9

Tiempo 42 segundos

Todavía por la tarde. Primer plano cercano de la televisión, en ella está Krusty con una gran sonrisa y el puño en alto. Krusty se aleja de la cámara y a su derecha hay un oso que columpia a una niña.

Efecto de rechinido de columpio

Krusty por televisión: Hola amiguitos, sólo falta una...

Niña: Ay, ay, ay...

Krusty: ... semana para pasar el mejor verano de sus vidas en Campo Krusty (risa).

Plano muy largo de Bart, triste, sentado en el sillón, observando la televisión. Nuevamente se pasa a la toma de la televisión. Ahora se ve a Krusty montando un caballo, de exhibición, y haciendo algunas suertes. Se baja de él y se pone frente a la cámara. Regresa el plano muy largo de Bart, para dar paso a la toma de la televisión. En ella vemos a un niño gordo, de lentes y cabello azul. Krusty lo abraza, un segundo después aparece el mismo niño pero ahora delgado. Después se ve a Krusty, sentado con un grupo de niños alrededor de una fogata con un penacho indio. Nuevamente la toma de Bart que observa triste sus calificaciones.

Música que fondea

Efecto de galope de caballo

Desaparece música

Krusty: (risa) Campo Krusty está construido sobre un cementerio indio auténtico. Hay arquería, fabrica de ropa de piel... lo que quieran. Y para los gordos mi exclusivo programa de dieta y ridículo que si da resultado. ¡Hau!...

Música que fondea a Krusty

Krusty: ... y lo mejor de venir a Campo Krusty es que pasan el verano conmigo.

Desaparece música

Krusty: ¡Diversión total! (risa)

Plano de detalle a la boleta. Bart se pone de pie y sale de escena.

Bart: ¡Bueno... aquí vamos!

Escena 10

Tiempo 48 segundos

Plano muy largo de Homero, con ojos aburridos, que poda el pasto del jardín. Frente a él hay una manguera, la cual es rota por la podadora, destruye una pelota y una muñeca

y la podadora se atora con un patín. Plano medio de Homero, molesto, que mueve constantemente la palanca de encendido.

Efecto de podadora

Efecto de podadora atascada

Homero: ¡Ouch! ¡Malditos patines!

Plano muy lago de Homero, Bart entra por la derecha de la pantalla y le da la boleta a su papá. Plano medio de Bart que estira la mano con la boleta. Plano medio cercano de Homero que toma, con indiferencia, la boleta. Ve la hoja de papel y mira a Bart enojado. Se ven ambos, Homero recargado en la podadora y Bart frente a él. Tras de Bart hay un árbol con tronco morado.

Bart: Mira papá, mi boleta final y te juro que te vas a sorprender.

Efecto de hoja de papel

Homero: ¡Diez punto cinco! ¿Me crees retrasado mental, verdad?

Bart: ¡No, papi!

Homero: Un cinco puede hacerse ocho fácilmente. Te excediste, Bart.

Homero entrega la boleta a Bart quien, triste, observa a su padre. Bart pone las manos en su espalda y baja la cabeza.

Música melancólica que fondea

Bart: No voy a ir a Campo Krusty.

Homero: ¡No Bart! Hicimos este trato porque pensé que te ayudaría en la escuela y no fue así... Pero no debes pagar por mi error.

Bart levanta la cabeza, pone las manos a los costados, y ve a Homero con alegría. Homero le acaricia la cabeza, ambos están felices.

Bart: ¿Entonces puedo ir?

Homero: ¡Sí! No quiero que estés ocioso todo el verano.

Bart: ¡Ay papá... eres el mejor papá del mundo!

Homero: Gracias hijo...

Desaparece música

Homero se pone atrás de la podadora y se agacha. Bart se agacha frente a la podadora, está a punto de introducir su mano para sacar el patín, pero un chorro de pasto lo lanza hacia atrás. Hay una disolvenca que da pauta a la otra escena. Cuando empieza esta escena, la 10, Homero ya estaba a mitad del jardín, pero al momento de charlar con Bart, ambos están junto a la cerca de madera, un poco lejos del centro. La distancia ya no es la misma.

Homero: ... Ahora, ¿puedes sacar el patín de allí con tus pequeñas manecitas?

Efecto de podadora que fondea a Homero

Homero: ¡Ay! ¡Olvidalo!

Escena 11**Tiempo 20 segundos**

Primer plano cercano de los calzoncillos de Bart, que tienen su nombre bordado. La toma se abre y se ve a Marge guardando la ropa en la maleta de Bart, mientras él está tranquilo recostado en la cama, con la pierna cruzada, y los brazos también cruzados en la nuca. Paneo a la izquierda que sigue a Marge hasta el tocador. Abre un cajón y ella y Bart se ven reflejados en el espejo.

Marge: Humm... humm... hummm... ¿Dónde está tu traje de baño?

Bart: Voy a nadar desnudo.

Marge: ¿Qué?

Bart aún sigue recostado.

Bart: Bueno, habrá algunos gazmoños que nunca entenderán la filosofía bartiana, pero yo creo que el cuerpo humano es una fuente de belleza.

Plano medio cercano de Marge, que enojada voltea a ver a Bart. Nuevamente Bart en la cama, la toma se abre y entra Homero, en calzoncillos, y da la espalda a Marge y Bart. Ambos lo observan, mientras Marge sostiene en sus manos el traje de baño del niño.

Homero: Marge mira, me están saliendo pelos en la espalda.

Escena 12**Tiempo 17 segundos**

Plano medio de Lisa, feliz, sentada sobre la mesa de exploración. El doctor Hibbert está parado frente a ella con ojos de sorpresa.

Lisa: Para ir al Campo Krusty necesito vacunas contra la malaria, la encefalitis, enfermedad de Hamsel...

El doctor camina hacia la derecha, hay un travel que lo sigue, mientras Lisa lo observa. Ella se ve de espalda. El doctor abre una gaveta, que está a la altura de su cabeza, saca una paleta y nervioso se la entrega a Lisa. Plano de $\frac{3}{4}$ de Lisa, que sigue sentada. Golpea la mano del doctor y rechaza la paleta.

Doctor: Temo que lo que tienes es un caso agudo de hiponcondria, para lo que sólo hay una cura: una paletita (risa).

Efecto de golpe

Lisa: ¡No me subestime, Doctor!

Escena 13**Tiempo 27 segundos**

Por la noche. Plano medio cercano de Marge.

Marge: Nuestra última cena familiar en seis semanas, pero prometí que no iba a llorar.

Efecto de ruido de cubiertos y gente comiendo

Plano muy largo de toda la familia sentada a la mesa: Homero está a la cabeza; Marge en el otro extremo; Bart junto a Homero; Lisa junto a Bart; y Maggie junto a Marge. Todos tienen la vista fija en la comida, ignorando a Marge. Plano medio de Marge llorando, pone los codos sobre la mesa y se cubre los ojos.

Marge: (llorando) ¡Cómo voy a extrañar esto!

Efecto de ruido de cubiertos y gente comiendo

Plano medio cercano de Bart que continúa comiendo, se ve la mano de Homero que toma un pepinillo. Paneo a la izquierda, la toma se abre y Bart está de perfil viendo a Homero. Homero acerca el pepinillo a Bart. Éste lo lame. Homero lo retira y luego lo arroja a un vaso con agua.

Bart: ¡Oye, mi pepinillo!

Homero: No tiene tu nombre, niño.

Bart: No, pero...

Efecto de lamido

Homero: ¿Ah, sí?...

Efecto de meter el pepinillo en agua

Homero: ... Pues Jaque Mate.

Homero se levanta de la mesa y Bart se queda pensativo. Mira a Homero con admiración.

Bart: Siempre va adelante de todos.

Escena 14

Tiempo 45 segundos

De día. Plano muy largo del camión rojo, de Campo Krusty, que también es manejado por Otto. Del lado izquierdo hay un grupo de padres, varios niños y maletas tiradas en el piso. Los padres de Martin están a un costado del autobús y Martin, frente a ellos, enojado.

Efecto de pájaros que fondea

Papá de Martin: Nos veremos cuando vuelvas del alegre Campo Krusty.

Martin: Déjate de eufemismos, es una clínica dietética para tu pequeña vergüenza.

Papá de Martin: Prometiste no hacer una escena.

A un costado de donde están Martin y sus padres se encuentra la familia Simpson, Homero carga a Maggie. Marge sostiene por los hombros a Bart mientras Lisa los observa. Marge voltea, la sigue un paneo a la derecha y besa a Lisa.

Marge: (sonido de besos) Adiós mi pequeñín especial (besos). Lisa, cuidado con las hierbas venenosas. Recuerda: hojas de tres mejor ni las ves.

Homero: Y hojas de cuatro desde aquí te atraco (risa).

Bart y Lisa suben al autobús y se despiden de sus padres asomados desde las ventanillas.

Marge: ¡Adiós!

Lisa: ¡Adiós mamá!

Marge: ¡Adiós amores!

Lisa: ¡Adiós papá!

Bart: ¡Adiós!

Homero: ¡Adiós!

Lisa: Escribiré todos los días.

Bart: No vean mi armario... mejor no se metan a mi cuarto.

Lisa: Si se muere el gato no lo reemplacen, me voy a dar cuenta.

Gran plano general del camión que se aleja. En primer plano están los padres, de espalda, diciendo adiós a sus hijos. El camión da vuelta a la derecha y sale de cuadro, los padres se voltean y comienzan a festejar. Uno de ellos sostiene una botella de champán.

Efecto de pájaros

Todos: ¡Adiós!... ¡Adiós!... ¡Adiós!... ¡Adiós!

Silencio de 3 segundos (no hay diálogo, pero se escuchan los pájaros)

Todos: ¡Ehhh!... (risas)

Alguien: ... ¡Adiós, que no vuelvan!

Escena 15

Tiempo 1 minuto 02 segundos

Primer plano cercano al letrero de madera de Campo Krusty. Gran plano general del autobús que cruza el puente, el cual se rompe después de haber pasado el autobús. En primer plano un tótem con la cabeza de Krusty en la parte superior y al fondo unas montañas.

Efecto de pájaros que fondea toda la escena

Narrador: Campo Krusty, el lugar más Krustyddivertido de la tierra.

Efecto de troncos que se rompen y caen

Close up de Krusty que lleva una gorra de castor, hay un zoom back y se deja ver la imagen del payaso en un televisor que está conectado a una video. Gran plano general, al fondo hay una cabaña, el techo tiene un cráneo de alce. Dentro de la cabaña: la televisión, la video y Blas parado junto a ella. Frente a la cabaña están las bancas, simuladas con troncos partidos a la mitad, y en ellas los niños. Las bancas están divididas en dos grupos que son separados por un pasillo en medio. Ahora se ve la televisión desde atrás, y frente a ella los niños observándola atentos. Primer plano cercano de la televisión, zoom back que deja ver a Blas, con rostro aburrido, del lado derecho. Plano medio de Bart y Lisa, tras ellos los otros niños, con ojos de sorpresa e

incredulidad. Al acabar su discurso, Krusty observa a su derecha, como si Blas fuera a entrar por ahí, pero Blas aparece del lado contrario. Apaga la televisión y se coloca frente al televisor.

Krusty: ¡Hola! Bienvenidos a Campo Krusty (risa). Yo los veré en unas semanas, hasta entonces los dejo en manos de mi mejor amigo de todo el mundo: ¡Blas! Quiero que traten a Blas con el mismo respeto que a mí, y aquí está Blas.
Efecto de interferencia del televisor

Plano muy largo de Blas y todos los niños frente a él.

Blas: Gracias, Krusty. Bienvenidos yo soy el Señor Blas, su asesor. Quince años fui Presidente de Krustylandia Europa hasta que estalló. Y ahora, tienen alguna pregunta: tú y luego uno más.

Plano muy largo de Milhouse, después otro plano igual a Bart, aquí hay un paneo muy rápido a la izquierda, incluso las figuras se ven deformadas, para llegar a Jimbo, Carlos y Adolfo que están de pie tras la última banca. Los niños voltean a observarlos. Blas se va de la cabaña. Wendell tose, Carlos y Adolfo lo toman de la playera y se lo llevan.

Milhouse: ¿Podemos decirle Tío Blas?

Blas: ¡No! Última pregunta.

Bart: ¿Cuándo vamos a ver a Krusty?

Blas: Va a venir... un día de estos. Mientras tanto mis asistentes: Adolfo, Jimbo y Carlos arreglarán los problemas que tengan.

Efecto de pasos sobre madera

Efecto de toser

Jimbo: Parece que tenemos un alborotador.

Wendell: ¡Ouch!

Escena 16

Tiempo 11 segundos

Gran plano general de la casa de los Simpson. Plano muy largo del baño, Marge se baña, Homero entra de puntillas con una toalla roja enredada en la cintura.

Efecto de agua que cae, fondea escena

Risa de Homero

Marge: Puedes entrar Homero, ya terminé.

Homero se quita la toalla y se mete a la regadera con Marge. Ambos se besan y sonríen.

Homero: No, apenas vas a comenzar.

Risas de Homero y Marge

Efecto de besos

Escena 17**Tiempo 26 segundos**

Por la tarde. La toma es oscura desde dentro de la cabaña. Se ve la puerta que tiene hoyos. Del lado derecho hay un apagador. La puerta se abre, vuela una gallina y sale de la cabaña mientras Lisa y Bart entran asustados, Adolfo los contempla. Plano muy largo de la cabaña, con el techo lleno de hoyos, la gallina sale volando, corre y desaparece de escena. Adolfo empuja a los niños hacia adentro. Junto a esta cabaña hay otra que en el techo tiene un tronco. Ahora se ve la cabaña desde adentro y con los niños entrando. A la izquierda hay dos hamacas amarradas a un tronco. A la derecha una cama de madera y en primer plano otra cama. Los niños están desconcertados. Lisa tiene las manos entrelazadas en el pecho.

Adolfo: Esta es su cabaña y si no les gusta... ¡qué pena!
Efecto de puerta de madera al abrirse y gallinas cacareando
Música de suspenso que fondea
Efecto de golpe de puerta de madera que se cierra
 Bart y Lisa: ¡Ahhh!

Contrapicada de Lisa y Bart, de la cintura hacia abajo. En medio de los pies de Lisa pasa una serpiente de cascabel, morada con rombos rojos, que sale por un hoyo de la puerta. Tilt up para llegar a los rostros de ambos. Lisa parece nerviosa y Bart la observa. Bart se dirige a una de las paredes de la cabaña y con la mano frota un sucio logotipo de Krusty, lo limpia y feliz lo muestra, aquí hay un plano de detalle.

Efecto de cascabel de vibora
 Lisa: Es más rústico de lo que esperaba.
 Bart: Yo no me preocupo Lisa...
Desaparece música
 Bart: ... ¿Y sabes por qué?
Efecto de rechinado
 Bart: Únicamente por esto: es el sello de calidad Krusty, lo tienen todos los productos de alta calidad del payaso Krusty.

Escena 18**Tiempo 15 segundos**

Comienza de la misma manera que finaliza la escena anterior, con un plano de detalle del logotipo de Krusty. La toma se abre y deja ver un reloj con la figura de Krusty, Krusty lo observa atento y pensativo. El payaso toca el reloj y se quema el dedo. En la pared, del lado derecho, hay un letrero que dice "Pruebas de productos". Entra un hombre de traje y señala el reloj mientras Krusty se chupa el dedo.

Diversos sonidos: reloj eléctrico, juguetes, risas...
 Krusty: ¡Ay!
 Empleado: Perdón que no le haya avisado, pero este reloj se calienta si se deja conectado.

Krusty se voltea, paneo a la derecha, hay una repisa con varios productos de Krusty: una caja despachadora, otra figura con un cañón, una pistola, y el cuerpo de Krusty, con una punta de metal en el cuello, que se zafó de su cabeza que es un reloj de pared. Todos los aparatos sacan chispas y humo. Krusty pasa frente a la repisa y sale de escena.

Krusty: Bueno... mmm... todo esto está bien.

Efecto de risas y tic-tac

Krusty: Así que me voy a Wimbledon.

Escena 19

Tiempo 10 segundos

De noche. Plano muy largo de una fogata, Bart y Louie asando pinos. Hay un paneo a la derecha hasta llegar a Bart y Carlos, quien está con los brazos cruzados. Bart voltea a ver a Carlos mientras en la mano derecha sostiene su pino. Carlos finge que le pegará.

Efecto de grillos, ranas y corriente de agua que fondean

Bart: ¿Qué no los que se asan son los malvaviscos?

Carlos: ¡Cállate!... y come tu pino.

Plano muy largo, Adolfo arroja una llanta a la fogata y luego agrega gasolina. Plano muy largo donde sólo se ven los pinos, de la mitad hacia arriba, en el cielo se ven la luna y las estrellas, al momento de que Adolfo arroja la gasolina se levanta una columna de fuego que ilumina los árboles.

Efecto de leña que arde

Efecto de explosión

Escena 20

Tiempo 12 segundos

De día. La escena comienza con un plano muy largo, igual que la anterior, de los pinos, sólo que ahora es de día. Hay un tilt que baja hasta el muelle donde está Lisa en traje de baño, cuatro niños más y Adolfo. Atada al muelle hay una canoa con hoyos. Plano medio cercano de Lisa, preocupada y temblando de frío, que voltea a ver a Adolfo.

Efecto de río y de lancha que choca contra un tronco que fondea escena

Lisa: ¿De verdad es seguro?

Adolfo: No hay algo más seguro aquí.

Plano muy largo. Lisa va a subir a la canoa, pero la cuerda se rompe y la canoa se deshace.

Efecto de cuerda que se rompe

Niños: ¡Oooh!

Escena 21**Tiempo 12 segundos**

Primer plano cercano del letrero del Centro para perder peso que tiene una cara de Krusty.

Efecto de pájaros que fondea

Narrador: Centro para perder peso.

Tilt down del letrero al Centro. Hay una reja, que en la parte superior tiene alambre de púas, y la puerta está cerrada con candado. Al fondo un hombre vestido de militar con las manos cruzadas en la espalda. El hombre camina en medio de dos filas de tubos donde están colgados los niños gordos. Entre ellos Martin. El hombre sigue caminando, con rostro de dureza. Algunos de los niños tienen el short en los tobillos y todos llevan la ropa rota. El hombre se detiene donde está Martin, que tiene los ojos cerrados y los labios apretados en señal de esfuerzo físico. El hombre le grita en la cara, se acerca a su rostro y lo señala.

Efecto de pasos sobre pasto

Capitán: Muy bien, bolas de manteca, quiero ver salir agua de esos poros tapados, y no nos vamos hasta que este cerdito haga una abdominal.

Escena 22**Tiempo 57 segundos**

De día. Plano muy largo de la misma cabaña de la escena 15, pero ahora se ve de costado. Dentro de ella están los niños sentados sobre gradas de madera. Frente a la cabaña están Jimbo, Carlos, con una guitarra, y Adolfo. Los troncos de los árboles que se dejan ver son morados. Zoom in y los niños comienzan a cantar.

Efecto de pájaros que fondean

Efecto de sonido de guitarra

Entra canción, interpretada por los niños:

*“Yo te saludo Campo Krusty
desde las orillas del Lago Gran Serpiente.
Aunque tus columpios estén enmohecidos
sabemos que nunca se romperán.”*

Plano muy largo de la cabaña, ahora de frente. Jimbo dirige con su batuta y a su izquierda, Carlos lo acompaña con su guitarra. Ahora Adolfo está de frente mientras golpea su mano izquierda con el puño.

Adolfo: ¡Más fuerte! ¡Más rápido!

Lisa está sentada comiendo cuando de pronto sale una rana de su plato y se sorprende.

Efecto de rana, pasos

“Desde tu comedor limpio y brillante”

Plano muy largo de Bart, que lleva un guante de béisbol, corriendo para tratar de atrapar una pelota, pero cae en un hoyo.

Efecto de golpe

"A tu sagrado campo de béisbol"

En la enfermería las paredes están despintadas y sucias. Hay un niño sentado en una cama vieja, su brazo derecho tiene yeso, y una enfermera anciana, enojada, con un cigarro en la boca está a su lado. La mujer enciende un cerillo en el yeso del niño, prende su cigarro y le echa el humo en la cara.

*"tu enfermería limpia y pura
donde nuestras heridas son curadas"*

Plano muy largo de las faldas de una colina, Bart, Milhouse y Lisa, bajan corriendo y tras ellos una avalancha de rocas.

*"Yo te saludo Campo Krusty,
debajo de la Montaña Avalancha"*

Nuevamente regresa a la toma donde están todos en la cabaña cantando. La canción termina, las gradas se rompen y los niños caen.

*"Siempre te amaremos, Campo Krusty,
marca registrada de la Corporación Krusty,
¡Todos los derechos reservados!"*

Efecto de madera que se rompe y golpe

Escena 23

11 segundos

Primer plano cercano a un plato que en el centro tiene el rostro de Krusty dibujado, y que es sostenido por las manos de Lisa. Plano medio de Bart, Lisa y el cocinero, quien pone sobre la barra, la cual está toda manchada de engrudo, una enorme lata de "Imitación de engrudo de Krusty" mientras habla con Lisa. Bart y ella se retiran silenciosos.

Efecto del engrudo al caer en el plato

Lisa: ¿Comeremos engrudo?

Cocinero: ¡Claro que no!

Efecto de golpe y de un bote al ser destapado

Cocinero: ... Esta es una imitación de engrudo marca Krusty. Nueve de cada diez huérfanos lo comen.

Escena 24**4 segundos**

Es de noche y en la cabaña de Blas están Jimbo, Adolfo y Carlos. Todos ellos sentados a la mesa, fumando un puro. En la mesa hay papas, ensaladas y una enorme pieza de jamón al centro, así como dos velas. Blas está sentado a la cabeza de la mesa, en una silla con respaldo alto, mientras las sillas de los niños tienen respaldo bajo. A su espalda hay una chimenea encendida y arriba de ella una cabeza de alce. Los cuatro brindan.

Jimbo: Señor Blas, caería bien otro brandy.

Blas: Por el mal, señores.

Escena 25**16 segundos**

Plano muy largo de la habitación de Marge y Homero. Marge, recostada en la cama, se cubre con una cobija el pecho, mientras observa la puerta del baño que está abierta. Homero sale del baño y se agarra los calzoncillos mostrándole lo mucho que ha adelgazado. Homero se ve más delgado. Marge lo felicita alegre. Plano de detalle de los ojos, la frente y el cabello de Homero mientras éste lo jala. Plano muy largo de ambos. Homero, con ojos seductores, se reclina sobre la cama y Marge sentada, muestra su espalda desnuda. Homero se mete a la cama y ambos se ocultan bajo las sábanas. Al fondo se observa la puerta del baño entre abierta, aun cuando momentos antes, al salir Homero del baño, no se veía.

Homero: Marge, bajé dos kilos y medio desde que se fueron los niños.

Marge: ¡Ay... maravilloso Homero!

Homero: Y cabello nuevo...

Efecto de rechinado

Homero: ... Creo que estoy agarrando mi segundo aire... ¡Grrrr!

Risas de Marge y Homero

Escena 26**Tiempo 18 segundos**

También de noche. Lisa y Bart están en la cabaña recostados en sus hamacas. La hamaca de Bart se encuentra arriba de la de Lisa. El extremo izquierdo de la hamaca está sujeto a una viga, mientras el otro a un tronco de árbol. A un costado hay una ventana. De la boca de los niños sale vaho. Plano muy largo, del lado izquierdo se ven Lisa y Bart, a la derecha una niña sentada, de espalda, sobre la cama y Louie que se cubre con una cobija. La puerta se abre y entran Jimbo y Carlos. Carlos apaga la luz y cierra la puerta con llave.

Efecto de grillos y ranas que fondea la escena

Efecto de puerta de madera que se abre

Carlos: ¡Fuera luces, tontos!

Jimbo: ¡Sí! Vamos a una cita al otro lado del lago.

Risas de ambos

Jimbo: ¡Qué malo soy!

Efecto de puerta que se cierra y pasa la cerradura

Toma en picada de Bart y Lisa. Ambos tienen los ojos tristes y preocupados. Las cobijas con las que se cubren dicen "U.S. Army".

Lisa: ¡Creo que voy a morir, Bart!

Bart: Todos vamos a morir.

Lisa: Pero yo pronto.

Bart: Yo también.

Escena 27

Tiempo 25 segundos

De día. Se ve la cancha de tenis y una raqueta que golpea la pelota. Plano medio cercano de Krusty, sentado y comiendo fresas. Comienza a hacer señas y sonríe. Plano de detalle a la bocina de la cancha.

Entra música que fondea al narrador

Narrador: Mientras tanto en Wimbledon...

Krusty: ¡Mmm... fresas!

Desaparece música

Krusty: ¡Deliciosas!

Efecto de susurro de personas

Krusty: Oye Lendl, ahógate... ahógate.

Voz: Punto y juego para Becker. Ese bufón de la cuarta fila baje la voz por favor.

Plano medio de Krusty, ya no tiene su sonrisa, se apena, mueve las pupilas de un lado a otro y pide disculpas. La toma se abre, hace un ligero paneo a la izquierda donde está la Reina disgustada.

Krusty: (risitas) ¡Perdonen! (risas) ¡Perdón, su majestad!

Escena 28

Tiempo 13 segundos

De día. Plano medio cercano de Marge sentada en el comedor escribiendo. De su lado derecho se observa Maggie quien tiene la mirada fija hacia abajo. Zoom back que deja ver la cabeza de Homero y parte de su espalda, y Maggie que sube y baja. Al abrirse la toma se observa a Maggie sobre la espalda de Homero, quien está haciendo lagartijas con una sola mano, mientras el gato lo ve.

Efecto de pájaros que fondea primer diálogo de Marge

Marge: Amados niños: Espero que estén bien. Nosotros estamos de maravilla. Su padre está en su mejor forma desde que... bueno mejor que nunca.

Homero: (pujando) Fuerza.

Efecto de chupón de Maggie

Homero: Fuerza.... Agilidad.

Marge: Los extrañamos mucho...

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Escena 29

1 minuto 11 segundos

Una mano toma de una caja la última galleta, la mano se mueve y a la derecha, en primer plano, hay una carta mientras unas migajas caen sobre ella. Plano muy largo de Adolfo que se levanta, tira la caja de galletas, arruga la carta con la mano izquierda y ve la galleta que trae en la mano derecha. Lisa lo observa, sentada sobre su hamaca, con ojos de incredulidad. Su cabello luce despeinado y los ojos tristes. Tras ella hay una ventana con los vidrios rotos. Lisa comienza a escribir una carta.

Efecto de mordida a una galleta

Marge: ... estas galletitas con jalea les recordarán un poco la casa.

Adolfo: Oye Simpson, dile a tu mamá que no sabe cocinar.

Efecto de caja de cartón que es arrojada al piso

Efecto de lápiz escribiendo sobre papel

Toma en picada de un grupo de niños que caminan por la selva. Milhouse se cae, junto a él se ven los pies de Adolfo que le pica la espalda con una vara, mientras atrás siguen pasando los niños. Milhouse levanta la cara para hablar con Adolfo. Toma en contrapicada, de la cintura al rostro de Adolfo, que ve con indiferencia hacia abajo, al lugar donde yace Milhouse. Todos los niños llevan la ropa rota y algunos van descalzos.

Lisa: Queridos Mamá y Papá: Ya no temo al infierno porque he estado en Campamento Krusty. Nuestras excursiones son marchas de la muerte...

Desaparece efecto de hoja

Efecto de pájaros que fondean a Milhouse y Adolfo

Efecto de pasos

Milhouse: ¡Ayyy!... Me mordió una serpiente.

Adolfo: A la fila o te rompo un hueso.

Plano muy largo de una habitación, Adolfo en primer plano de espalda. Frente a él los niños sentados, que trabajan cosiendo billeteras. Jimbo y Carlos recogen las billeteras. Primer plano cercano a la billetera que está cosiendo Lisa. Primer plano cercano al tambor que toca Adolfo, quien aumenta los golpes mientras los niños trabajan más rápido.¹⁵³

Efecto de grillos que fondean a Lisa

Efecto de tambores que fondean a Lisa y Jimbo

Lisa: En el Centro de Artesanías trabajamos en condiciones infrahumanas.

Jimbo: ¡Rápido cretinos! Esas billeteras Gucci tienen que estar el viernes por la mañana.

Aumenta sonido de tambores

Fondea una armónica, melancólica

En la cabaña de Lisa y Bart una niña toca la armónica sentada sobre la cama. Dos niños están recostados en la misma. Los pies de un niño, que seguramente está sentado en la litera de arriba, se dejan ver. Hay un paneo a la izquierda donde se puede ver a un grupo de niños, sentados sobre el piso, calentándose alrededor de una pequeña lata de donde

¹⁵³ El modo en que están sentados los niños y sus movimientos coordinados con el ritmo del tambor asemejan a una escena de la película *Ben-Hur* de 1959, dirigida por William Wyler.

sale una lánguida flama. El paneo continúa y llega a Bart, quien está sentado, recargado en la puerta, y abrazando una figura de Krusty mientras se mece. El paneo sigue y para en Lisa, recostada en la hamaca y escribiendo una carta. Su hamaca tiene hoyos.

Lisa: Bart soporta las penurias aferrándose a su ingenua esperanza de que Krusty el payaso se presente.

Bart: ¡Va a venir... va a venir... va a venir!

Lisa: Pero yo soy más pesimista.

Desaparece armónica

De noche. Plano medio cercano de Lisa, en el bosque, que cubre su cabeza con una manta azul y mira nerviosa a todos lados. Zoom back y junto a ella se ve un jinete sobre un caballo blanco. Primer plano cercano de la carta que Lisa le entrega al jinete. Él la guarda en su bota. Lisa le entrega una botella de licor. El jinete lleva gabardina, bufanda, gorra, bigote y barba. Plano muy largo, el jinete se aleja, Lisa está de pie observándolo, y el viento mueve su capa. Ahora Lisa se ve de frente y sus ojos observan, con esperanza.¹⁵⁴

Música que fondea

Lisa: No sé si esta carta les llegue, nos han cortado los medios de comunicación.

Efecto de relincho de caballo

Efecto de caballo que cabalga

Escena 30

Tiempo 9 segundos

Plano muy largo, Marge y Homero están en la recámara, sentados sobre la cama. Ambos observan la carta que sostiene Homero. Homero abraza a Marge. Homero ríe y observa la carta.

Lisa: ... el esfuerzo de escribir me ha mareado un poco, así que me despido diciendo:

Desaparece música

Lisa: ¡Sálvennos... Sálvennos ahora! Bart y Lisa.

Homero: (risas) ¡Oh las cartas de los niños!

Marge: ¡Ay! Ahora se queja, pero cuando vayamos no se va a querer ir.

Escena 31

Tiempo 12 segundos

Por la tarde, Homero y Marge están en un día de campo, al parecer en el jardín de su casa. Ambos están sentados. Homero da un masaje a Marge en los hombros, mientras Maggie gatea sobre el mantel de cuadros rojos y blancos, con una pierna de pollo en la mano derecha, y luego se cae. Homero tiene un gorro blanco con un listón rojo. Primer plano cercano a una caja de madera repleta de fuegos artificiales.

¹⁵⁴ Esta secuencia hace referencia a la película *La mujer del teniente francés* de 1981, dirigida por Karel Reisz.

Efecto de pájaros que fondea

Marge: Homero se hace tarde, los fuegos artificiales...

Homero: Marge, aquí tengo todos los fuegos que necesitamos.

Escena 32**Tiempo 1 minuto 59 segundos**

De día. Todos los niños están sentados frente a la cabaña de Bienvenida. Blas entra y los niños lo observan. La toma cambia a un plano muy largo, en primer plano se observan los pies de Blas, y al fondo, frente a él, los niños sentados, cabizbajos, tristes.

Efecto de pasos sobre madera

Blas: Bueno niños les prometí un pequeño premio en lugar de cena y aquí está, el hombre que tomó un muladar y lo convirtió en un paraíso para el recreo veraniego, él es: ¡Krusty el payaso!

Ahora los niños ya tienen la cabeza erguida. Plano medio de Bart, nervioso, agitado y con ojos alegres, que voltea a hablar con Milhouse y después con Lisa.

Bart: ¡Ves! ¡Te dije que vendría! Como yo lo había dicho (risas). Nos va a traer comida y agua y va a acabar con los malos.

Krusty aparece, lleva puesto un short, playera, que deja ver su enorme panza, y se balancea de un lado a otro. Plano muy largo de los niños sentados. Bart, Milhouse y Lisa están en primer plano. Todos están sorprendidos. Plano muy largo de Blas señalando a Krusty.

Efecto de moscas que fondean a Blas

Blas: Debo decirles niños que Krusty tiene un pequeño problema de espalda así que no va a cantar ni a decir nada.

Milhouse: ¡Pero qué mal se ve!

Lisa: Casi no puede mantenerse en pie.

Rafa: Sí, es gracioso, pero no como para reírse.

Plano medio cercano, de perfil, de Bart, enojado, señalando a Krusty. Tras él algunos niños con rostro asombrado. Los rostros cambian a enojados. Bart se pone de pie sobre el tronco que le sirve de banca y comienza a acusar al payaso. Tras él se observa Rafa, en short, aun cuando en tomas anteriores traía pantalón. Los niños levantan las manos y comienzan a protestar y a arrojar objetos. Blas, preocupado, abofetea a Jimbo y salen huyendo.

Bart: ¡Ése no es Krusty el payaso!

Niños: ¡Oooh!... ¡Aaah!

Blas: (risa) ¿Y crees que le puse un traje de Krusty a algún ebrio?

Hombre vestido de Krusty: Sí Bart, yo soy Krusty el payaso.

Efecto de eructo

Bart: ¡Bueno, esto se acabó! Krusty ya me las ha hecho antes:

Música que fondea

Bart: ...tuve una taquicardia con las vitaminas Krusty, mi calculadora Krusty no tiene ni el siete ni el ocho, y la biografía de Krusty estaba llena de pretensiones y omisiones... pero esta vez ya fue demasiado lejos. ¡Queremos a Krusty!
 ¡Queremos a Krusty! ¡Queremos a Krusty!

Todos: ¡Queremos a Krusty! ¡Queremos a Krusty! ¡Queremos a Krusty!

Fondean las voces de los niños

Desaparece música

Efecto de trozos de madera al caer sobre el piso

Blas: ¡Dijiste que ibas a domarlos!

Jimbo: ¡Los domamos! ¡Ay!

Blas: ¡No hiciste nada! ¡Al hidropilano!¹⁵⁵

Música que fondea

Toma de contrapicada del Tótem. Un grupo de niños lo jalan con cuerdas y éste cae. Al caer los niños utilizan palos para golpear sólo la cabeza de Krusty.¹⁵⁶

Niños: ¡Vamos! ¡Vamos! ¡Vamos! ¡Eso es!

Efecto de un tronco al caer sobre pasto

Toma de ¼ de los niños que están reclusos en el Centro para perder peso. Bart rompe, con una hacha, el candado de la puerta y los niños salen corriendo.

Efecto de golpear un candado

Bart: ¡Muy bien gorditos, hártense del alimento de la libertad!

Todos: ¡Eeh!

Desaparece música

Los niños del Centro para perder peso están en la cocina. Uno de ellos saborea un par de huesos. Paneo a la izquierda y tilt up, Martin mete la cabeza en la cacerola del engrudo. Su rostro está todo manchado. Martin se empina la cacerola.

Fondo de pájaros que fondea el diálogo de Martin

Martin: ¡Delicioso! Mmm ¡Maravilloso!

Lisa, en el campo, sostiene la bolsa de correos y reparte los paquetes.

Lisa: ¡Kovalski!

Kovalski: Mis pastelitos.

Lisa: ¡Górgori!

Rafa: Una muda de trusa.

Lisa: ¡Randall!

Randall: Mi insulina.

Primer plano cercano de la bandera de Campo Krusty que descende, y luego sube una negra, que tiene como símbolo una calavera, que dice Campo Bart. Hay un tilt down y se ve a Lisa con los ojos enojados y las manos entrelazadas en el pecho. Bart, sonriente,

¹⁵⁵ Referencia a las películas de James Bond, en las que los villanos siempre huyen en el hidropilano.

¹⁵⁶ Referencia a las revueltas anticomunistas de 1991. El tótem cae de la misma manera que el monumento a Lenin, al igual que la bandera que ondea.

está parado frente a ella, amarrando el lazo que sostiene a la bandera. A Bart le falta el zapato izquierdo.

Efecto de rechinado al izar la bandera

Narrador: Campamento Krusty... Campamento Bart.

Lisa: Dijiste que le íbamos a poner Campo Libertad, Bart.

Bart: ¡Aaah! Es más pegajoso.

Escena 33

Tiempo 8 segundos

Plano muy largo de la Reina que va a nombrar "Sir" a Krusty. Él está reclinado frente a ella. Un sirviente le ofrece un teléfono, lo toma enojado, contesta y se sobresalta.

Fanfarrea que fondea a la reina

Reina: Os nombro Sir...

Efecto de pasos

Sirviente: Llamada para el Señor Payaso.

Efecto de golpe al tomar Krusty el teléfono

Krusty: Más vale que sea importante... ¡Ay, maldita sea!

Escena 34

Tiempo 56 segundos

De día. Plano entero de un instructor de yoga, de aspecto hindú, que está sentado en posición Flor de Loto, y moviendo la cabeza de un lado a otro. Zoom back hasta llegar a Marge y Homero sentados frente al televisor. Ahora se ve la parte trasera de la televisión en primer plano y Marge y Homero frente a ella. Homero con short negro y playera blanca y Marge con mallas moradas, muñequeras, y una cinta amarrada a la cabeza. Ambos dejan de realizar sus ejercicios y se sorprenden. Primer plano grande de Marge sorprendida.

Tele: Dejen que su cabeza vaya de aquí para allá, su cuello es como un espárrago pasado...

Locutor: Interrumpimos esta Yogui de Safut Macabarat para este boletín especial: Crisis en Campo Krusty.

Marge: ¡Aaah!

Primer plano cercano de la televisión que presenta a Kent Brockman. Tras él hay una cabaña y un niño sale corriendo de ella. Varios niños pasan. Camina y se para frente a un grupo de niños que quema un muñeco, tamaño natural, de Krusty, clavado en la punta de una lanza. Kent camina hacia la cabaña y pasa a un lado de una cabeza de cerdo, rodeada de moscas, insertada en la punta de un palo.¹⁵⁷ Llega una cabaña que es custodiada por dos niños.¹⁵⁸

¹⁵⁷ Referencia a la película *El Señor de las moscas* de 1963, dirigida por Peter Brook.

¹⁵⁸ Después de que el campamento fue destruido se parece al campamento de Kurtz en la película *Apocalypse Now* de 1979, dirigida por Francis Ford Coppola.

Kent: Señoras y Señores...

Efecto de vidrio que se rompe

Kent: ... He estado en Vietnam,¹⁵⁹ Afganistán e Irán y puedo decir sin exagerar que esto es cien millones de veces pero¹⁶⁰ que todo eso junto.

Efecto de leña ardiendo que fondea a niños

Niños: ¡Arde Krusty arde! ¡Arde Krusty arde! ¡Arde Krusty arde! ¡Arde Krusty arde!

Kent: Un grupo de espartacos escolapios han (sic) tomado el campo por la fuerza. Hay tres asistentes desaparecidos y asustados... ¿Qué? ¡Me dicen que hay una entrevista exclusiva con el líder del movimiento!

Plano medio cercano de Homero, luce preocupado. Primer plano cercano a la televisión, Kent entra a la cabaña, camina.

Efecto de pájaros que fondean

Homero: (dice en su pensamiento) ¡Que no sea él! ¡Que no sea él!

Kent se hace un lado y deja ver a Bart que está sentado en una silla. Homero cierra los ojos y hace expresión de enojo.

Música que refuerza la acción

Homero: ¡Oooh!

Efecto al caerse los cabellos de Homero y pequeño rechinido al crecer su abdomen

Bart está sentado sobre una silla de madera, sólo lleva su short. En su espalda se dejan ver un arco y unas flechas. En la frente tiene pintado un medio sol, formado por tres triángulos rojos. Kent le acerca el micrófono.

Efecto de pájaros que fondean

Bart: ¡Quiero que todo el mundo sepa que éste era un campo de lo más asqueroso! ¿Puedo decir asqueroso, señor?

Kent: En este canal, sí.

Escena 35

Tiempo 16 segundos

Gran plano general de una planicie, llega un helicóptero que en la parte de enfrente tiene dibujado el rostro de Krusty. Krusty descende de él y camina. Plano medio de Krusty, molesto, que aún trae un suéter de Wimbledon. Los periodistas lo rodean. Ahora la toma simula ser la visión de una cámara donde se ve Krusty aún enfadado, mientras a su alrededor continúan los periodistas. Krusty mueve las pupilas de un lado a otro y golpea la cámara. El camarógrafo se cae y la cámara sólo alcanza a tomar un pie de Krusty y los pies de algunos periodistas.

¹⁵⁹ En la Banda Sonora de la versión en español no se escucha bien si Kent Brockman dice Gam o Irán, pero en el guión original en inglés dice Vietnam. La abreviación, o modismo, que utilizan en inglés para referirse a ese país asiático es Nam, seguramente en el doblaje decidieron utilizar alguna de las dos palabras ya mencionadas para que tuviera concordancia con el movimiento labial del personaje.

¹⁶⁰ Aquí la palabra correcta debió ser *peor* en lugar de *pero*. Quizá un error en el doblaje.

Efecto de helicóptero

Reportero 1: ¿Es cierto que quiso suicidarse cuando lo supo?

Reportero 2: ¿Lady Di y usted son sólo amigos?

Krusty: Ustedes me dan asco.

Efecto de clic de cámara fotográfica

Krusty: ... ¡Buitres!...

Efecto de clic de cámara fotográfica

Krusty: ... no fueron a mi festival de caridad...

Efecto de clic de cámara fotográfica

Krusty: ... fuera de mi camino, parásitos. ¡Fuera de mi camino!

Efecto de golpe

Camarógrafo: ¡Aaay!

Escena 36

Tiempo 1 minuto 02 segundos

Plano muy largo de la cabaña, custodiada por dos niños. Plano muy largo del interior de la cabaña, en primer plano se ve la cabeza de Bart y frente a él Krusty y un grupo de niños que lo apuntan con sus flechas. Bart, sentado en la silla de madera, Lisa a su lado izquierdo y con una mano en el brazo de la silla. Un grupo de niños rompe el suéter y la camisa de Krusty. Ahora, del lado derecho de Bart se encuentra Milhouse y Lisa sigue a su izquierda. Los tres niños se muestran sorprendidos. Krusty tiene la ropa deshecha.

Efecto de pájaros que fondea la escena

Krusty: No soy un farsante, soy el verdadero Krusty.

Lisa: ¿Ah, sí? ¿Quién hizo el papel de su hija en la película "El Payaso Presidente"?

Krusty: No sé cómo se llama, pero asaltó una licorería este año.

Bart: Me huele a trampa, vean si no tiene micrófonos.

Niños: ¡Eeeh!

Efecto de desgarrar ropa

Krusty: ¡Ay, no! En la cara no...

Bart y Lisa: ¡Eeeh!

Plano de detalle a la cicatriz del marcapasos que está en el pecho de Krusty, hay un movimiento diagonal hacia abajo que muestra la marca de su ganadería y después un paneo a la izquierda para dejar ver el doble pezón. Zoom back para llegar a Krusty abrochándose la camisa, que se supone habían roto los niños. Bart se baja de su silla, se coloca frente a Krusty, que ahora tiene la camisa abierta. El payaso se arrodilla frente a Bart y llora. Aquí nuevamente su camisa se ve rota.

Lisa: Es el verdadero Krusty: su cicatriz del marca paso, el fierro de su ganadería y su doble pezón.

Krusty: Bueno al menos saben algo de mi.

Bart: ¿Cómo pudiste?

Efecto de golpe al bajar Bart de la silla

Bart: Yo no pondría mi nombre en un producto tan malo.

Krusty: (llorando) ¡Me llevaron un camión cargado de billetes!... ¡Yo no soy de piedra! (llora)

Bart: Krusty, esto fue una pesadilla. Comíamos engrudo, nos obligaban a hacer billeteras para exportar y a un niño se lo comió un enorme oso grisly.

Krusty: ¡Oh... Dios mío! ¡Aaah! (llora)

Bart: Bueno, sólo se comió el sombrero.

Krusty: ¿Y era bonito?

Bart: ¡Mucho!

Krusty: ¡Oh, Dios mío! (llora). Voy a compensarlos a todos, les daré la máxima diversión de su vida.

Escena 37

Tiempo 30 segundos

Primer plano grande de Krusty. Zoom back del payaso que maneja un autobús, a su lado derecho y de pie va Bart, atrás Lisa y todos los demás niños. Krusty aún lleva la ropa rota, pero ahora trae una visera blanca. Bart ya trae ropa y ésta se encuentra en buen estado.

Efecto de motor de camión que arranca

Krusty: Prepárense para dos semanas en el lugar más feliz de la tierra: Tijuana.

Niños: ¡Eeh!

Gran plano general de la entrada a México. Se ve la parte trasera del camión. Bart, Lisa y Milhouse observan por la puerta de escape. El autobús pasa por un arco que dice "Bienvenidos a Tijuana, México", del lado derecho hay un burro y el cielo es anaranjado y amarillo, simulando un enorme abanico.

Entra canción "Al sur de la frontera" interpretada por Frank Sinatra, que fondea el resto de la escena

Aquí aparece una serie de fotografías que narran la acción siguiente:

Fotografía 1: Krusty con un sombrero negro, tipo español, y con un sarape de colores puesto. Está feliz saludando a la cámara. Tras él, colgada, hay una piñata en forma de burro. Bart, Lisa y otros niños están a su lado. Todos llevan sombreros mexicanos, pero éste les tapa los ojos y les llega a la nariz.

Al sur de la frontera

Fotografía 2: Es un palenque donde hay una pelea de gallos. Krusty, feliz, tiene las manos en alto. En la mano derecha sostiene dinero. Los niños, excepto Lisa que no está presente, alegres, festejan. También podemos observar a dos hombres, los dueños de los gallos, a quienes no se les ve el rostro pues el sombrero lo oculta. Ambos están en cuclillas.

en camino a México

Fotografía 3: Krusty está tirado en una calle, sin pavimentar, con la cara viendo al cielo, los ojos entre abiertos, la lengua afuera, y en la mano izquierda una botella de tequila. A su lado, de rodillas, Lisa y Bart lo ven asombrados.

fue ahí donde me enamoré

Fotografía 4: Bart está sentado en un banco con un tatuaje en el abdomen que dice "Ay Caramba". Frente a él se encuentra el hombre que le hizo el tatuaje, quien es moreno, tiene una banda verde en la cabeza, no tiene pelo y en el brazo izquierdo tiene un tatuaje de una ancla.

cuando las estrellas empezaron a brillar.

Fotografía 5: El camión saliendo de México, los niños observan alegres desde las ventanillas. Está el mismo arco de la fotografía 1, pero ahora dice "Tijuana, México. Adiós", y del lado izquierdo un nopal.

Y ahora, mientras paseo sin rumbo

Fotografía 6: Se ve la parte trasera del camión, los niños observando por la puerta de escape, y Krusty corre tras él.

Mis pensamientos se limitan

Aquí comienzan los créditos

*al sur de la frontera
en camino a México.*

*Ella estaba en una foto
dentro de un marco al viejo estilo español
y por un momento tierno
besé la sonrisa sobre su rostro
y todo era una fiesta
al sur de la frontera
en camino a México.*

(la banda continúa sin vocalista unos segundos)

*Esas campanas misioneras me dijeron
que no debía equivocar el camino
al sur de la frontera
en camino a México.*

¡Olé!

De igual manera que en el apartado anterior, ahora pasaremos al grupo de discusión sobre *Campamento Krusty*, y posteriormente describiremos las entrevistas realizadas en el ASBI.

f. El grupo

Después de terminar con la discusión del episodio anterior, *Vocaciones Distintas*, el grupo se dispone a observar el siguiente episodio: *Campamento Krusty*. Claro que antes hubo un breve descanso. Todos volvieron a tomar sus lugares, y el episodio comenzó. En el transcurso del mismo ahora las risas fueron más abiertas, ya no tímidas, ya no ocultas. Y Fernando nuevamente fue quien llevó la pauta de éstas, seguido por los demás. Poco después, el episodio llegó a su fin y nuevamente ese ¡aaay! generalizado se dejó escuchar, pero ahora acompañado de un ¡otro, otro, otro! al unísono, a lo que yo comento “después de finalizar la discusión podemos ver los episodios que quieran”. El comentario fue aceptado entre risas, así que comenzamos con la discusión.

Nuevamente pregunto “¿qué sensación les provocó este episodio?”. Y María de inmediato comenta “pregúntale a Fernando, estaba muerto de risa”. Fernando responde “me provocó bastante risa, pero deja me acuerdo bien”. Así que mientras Fernando recuerda esas situaciones que le hicieron reír, Juan Carlos señala “te provoca risa por el mismo sarcasmo que se presenta en el dibujo, en toda la serie o por lo menos en este episodio”, y continúa diciendo que al momento de verlo provoca risa, pero que no se analiza, “después empiezas a reflexionar”. Y María indica que efectivamente al momento te ries de algunas situaciones “pero también comienzas a relacionarlo con cosas que has vivido, o que te han pasado”. Y ya nadie más quiere opinar.

Así que la siguiente pregunta es, “¿se identificaron con algunas de las situaciones que muestra el episodio?”. Hortensia manifiesta “pues yo lo vi con los padres”. Ella argumenta que para un padre lo más importante siempre son los hijos, “pero hay situaciones en las que son condicionados para obtener buenas calificaciones”, y continúa diciendo que muchas veces los padres toman las vacaciones como un momento de descanso y habla de la situación en la cual Homero bajó dos kilos y medio, pero al momento de ver en la televisión el reporte del Campo y decir ‘que no sea Bart’, “automáticamente vuelve al estado anterior”. Juan Carlos apoya la opinión de Hortensia “yo creo que es un relax para los papás, que dicen ‘independientemente de que seas como seas’ te mando, para que me dejes descansar”. Por su parte, Javier comenta “cuántas veces no hemos escuchado, bueno no sé ustedes, pero yo sí, que en muchos hogares dicen ‘gracias a Dios que mañana entras a la escuela’”.

“¿Alguna otra situación?”, menciono. Y Juan Carlos habla de la cuestión de las calificaciones, pues “a Lisa le ponen nueve punto cinco y ella está acostumbrada a diez y ahí empieza su frustración”, pero Hortensia interrumpe explicando que hay niños que no resisten “sacar malas calificaciones”, o muchas veces son los padres quienes no lo resisten. A lo cual Juan Carlos comenta que mucho tienen que ver los padres “los papás son quienes les exigen, los obligan”. Javier refuerza la idea aclarando que tiene mucho que ver la idiosincrasia por que ésta “dice que si salen bien en la escuela van a ser triunfadores, aunque no sea cierto”. Y Hortensia sostiene que para ser inteligente “hay que saber cómo, tener habilidad”, pues Bart falsifica sus calificaciones a diez punto cinco “pues no, ¿qué tan inteligente es y hasta dónde?”. Respecto a la falsificación de calificaciones Juan Carlos menciona que los niños van adquiriendo algunas mañas “hacen hasta lo imposible por quedar bien con los demás, ante sus padres principalmente”. Hortensia hace referencia a los niños de hoy “hasta dónde son influenciados para obtener determinada recompensa. Igual ahorita un niño ya no se

conforma con un dulce, sino con algo más". Pero María no está muy de acuerdo con la opinión de Juan Carlos, ella dice que en el caso del episodio Bart cambia las calificaciones pero no para reconfortar a los demás "sino para darse una satisfacción a sí mismo, porque sabe que si reprueba no lo van a mandar al campamento. No lo hace por quedar bien con Homero, más bien para poder ir de vacaciones, porque quiere ir". Así que Juan Carlos señala que eso precisamente "es una complicidad, porque Homero al final de cuentas lo manda, independientemente de que sus calificaciones no hayan sido buenas" y ratifica que lo hace sólo por descansar de su hijo. Por su parte Hortensia explica "y no tanto por el campamento. Él lo que quiere es estar con el payaso, que se ve cuando dice 'tengo la esperanza de que va a venir'. Los otros niños igual era para descansar o aprender, así que ahí está la meta por la cual cada uno lucha por obtener algo".

Juan Carlos hace referencia a la mercadotecnia "hasta dónde te lleva la mercadotecnia. Hasta dónde por el afán de ir a ver el payaso. Y de hecho, cuando dice 'es que tiene el sello de calidad', 'todos sus productos tienen el sello de calidad'. Hasta dónde te lleva la mercadotecnia que dices 'esto es lo mejor', y a veces sólo compras la marca, no el producto". Javier advierte "pero eso lo lleva también la sociedad y ahí se refleja en Martín, al decir 'quieres tapar tu pequeña vergüenza'", ya que su padre lo manda al Campo Krusty a "adelgazar, a esconder, y así cuando regrese ya puede presentarlo bien. Él es el niño inteligente, pero que no es agraciado físicamente". "Sí, y eso es típico en la sociedad actual", refuerza Juan Carlos.

Javier también señala que "hay un choque de factores en los padres. Por ejemplo, Marge: es clásico que las madres besen a sus hijos, se despiden de ellos y cuando se van dicen 'ay que bueno que ya se fue'". "O al principio", menciona Hortensia, "en el sueño de Bart, cuando ve que es el último día de clases, igual aquí, cuando a los niños les dices 'mañana no hay clases', o a un joven de cualquier nivel, se pone feliz". "Sí, creo que a nadie le gusta ir a la escuela, excepto a Lisa", manifiesta María. Y Javier indica que "volvemos a la crítica de que hasta salen 'balconeando' al director: 'Esto no se debe saber, vamos a quemarlo'. Es el aspecto crítico, pero mal encaminado, Bart sabe que está mal y lo está soñando, sabe que es malo, pero dice 'bueno'...". Y María dice que cuantas veces "sueñas cosas que sabes que están mal, pero las sueñas y las disfrutas, porque, quizá, te gustaría que así sucedieran". Hortensia señala "es el inconsciente, o no sé, quizá su muy consciente". Javier agrega "y sabe cómo adular a la maestra". A lo cual Fernando menciona "y se pone en un plan de sufrido: 'Es que si no, no voy a Campo Krusty'".

Y yo pregunto, "¿por qué será tan importante, en el episodio, esa actitud de que si no hay clases se festeja, o el hecho mismo de salir de vacaciones?". Juan Carlos responde que es parte del sistema "a eso ya te tiene acostumbrado el sistema. El mismo sistema te tiene atorado, trabado, no te deja ir más allá, 'pues tú confórmate con que no haya', y ahí te frena". Hortensia argumenta "hasta la misma costumbre, porque en este sentido a la mayoría de los niños no les gusta ir a la escuela", por su parte, Javier advierte que esto se debe a la "asociación de ideas", pues el domingo se asocia con día de descanso, "papá más accesible, me van a dar una corta, me van a poner vestido bien". Ratifica que eso es asociación de ideas, y que eso mismo pasa en el episodio, pues cuando los niños salen de vacaciones "tú crees que te la vas a pasar tranquilo, flojo, a la postre pasa lo que ahí, te das cuenta que las vacaciones no son como las tenías planeadas". Señala que las personas asocian escuela con trabajo, "represión y

volver a lo mismo”, y vacaciones con domingo, “puro relajó, pero a la postre nos damos cuenta que no es así”. Y para finalizar el tema María manifiesta que “el sistema educativo, y todo, te hace que la escuela sea aburrida. Los maestros no hacen nada por hacer entretenidas, divertidas, las clases. Creo que no han aprendido a vivir, a gozar sus clases”.

“Homero cede y le da permiso a Bart de ir al Campo Krusty, ¿qué opinan de esa actitud?”, les cuestiono. Fernando se dispone a contestar, pero luego señala “ya se me fue la idea”, a lo cual Javier pregunta “¿otra vez?”. Así que es Hortensia quien responde “quizá en un principio el objetivo era que el niño subiera sus calificaciones, pero él mismo conoce a su hijo y le dice ‘pues total ve’. Bart sabe hasta dónde puede llegar con Homero, y Homero, como es un pachanguero, alivianado, lo que al final le preocupa es sólo el descanso, y eso era en lo que pensaba primero”. Ahora sí, Fernando explica que hay dos situaciones que se deben tomar en cuenta: “Homero sólo quiere disfrutar las vacaciones, ‘yo estaba esperando las vacaciones para mandar a mis hijos a la goma y disfrutarlas’, aunque su hijo repruebe. Y la otra es un poco más del rol: Homero quiere muchísimo a Bart, porque es el varoncito. Igual también quiere a Lisa, pero a ella no le hace tanto caso como a Bart, y lo que haga Bart está bien”. Incluso menciona que con esa situación Homero señala “es mi varoncito, y que sea igual a su padre”. Juan Carlos advierte que es algo de la sociedad machista “donde el hombre puede hacer y deshacer y la mujer no”. “Y por comodidad”, argumenta Javier, “cuántas veces el hijo hace algo malo y el papá le dice ‘te las vas a ver con tu mamá’. La mamá es la mala, la que castiga”. Juan Carlos afirma que en la sociedad se ven algunas de esas situaciones pues “la mamá tiene que estar pendiente de los hijos, ver las cuestiones de la escuela, firma de boletas. La mamá tiene que ser la encargada de todo, y el papá sólo cumple con trabajar, porque muchas veces no les brinda el tiempo necesario para convivir con ellos”. María indica: “Marge, tal vez, tiene mucho de eso. En el episodio ella es la que llora en la cena, ella es la que besa, y ella es quien está al pendiente de lo que hacen los hijos”.

Por su parte Javier retoma lo señalado por Fernando “y también como dice Fernando, él vio su comodidad de zafarse”. Juan Carlos agrega “aquí hay un problema porque Homero sabe cómo es Bart”, y continúa diciendo que eso es lo que pasa con muchas familias, que saben “que los hijos son así” y en vez de ayudarlos “están haciendo un mal”. Hortensia apoya lo expresado por Juan Carlos señalando que muchas veces el padre es igual al hijo, “si yo hubiera sido maestra de Bart y platico con Homero inmediatamente asocio por qué el niño es así”. Argumenta también que muchas veces “el padre no es capaz de mantener ciertas decisiones, y en vez de hacer un bien haces mal, quizá Homero lo hizo para salirse por la tangente”. “Yo más bien creo que Homero es así, no cumple sus promesas”, dice María. Y Javier declara “pero, ¿qué valores le estás dando?, porque si le estás marcando una cosa que debe cumplir y tú eres el primero que la rompe”. “Pero para un padre muchas veces es muy difícil”, insiste Hortensia, y finaliza la frase diciendo “a veces el niño se rebela ante un castigo”. “Esto viene a raíz de los valores que le deben inculcar a los niños, no sólo es de que te vas a la escuela y yo cumpla con mantenerte”, indica Javier. Y continúa manteniendo su opinión acerca de la asociación de ideas, ya que, menciona, “cuántas veces el padre dice ‘tengo que ir al trabajo’, y el niño empieza a hacer analogías y relaciona el trabajo con la escuela, es porque escucha lo que dice el padre”. Fernando señala “cómo le inculcas valores a los niños, si la mayoría de los mexicanos no leen”, y a partir de este momento

los miembros del grupo entablan una conversación acerca de la lectura, que no se presenta en la mayoría de los mexicanos, y de los valores que se deben inculcar.

Al final de la breve charla Hortensia vuelve a retomar el tema, y considera que muchos de los padres que decidieron enviar a sus hijos al Campamento Krusty fue "con la intención de que los niños aprendan, de que se hagan responsables, pero esto es mediado", ya que ella en su lugar hubiera ido a ver el campamento "si era apto, no sé, muchas circunstancias". Y hace referencia al momento en que Marge y Homero reciben la carta de Lisa, "Homero no le pone atención, no le da importancia a lo que es. Y del otro lado, la acción de Bart de rebelarse. Se sabe que todos iban a liberarse y que el acuerdo era ponerle al campo 'Campo Libertad' y al final se llama 'Campo Bart'. ¿Hasta dónde él puede llegar? Porque asume valores como libertad, lucha, pero ¿hasta dónde los puede enfocar hacia sí mismo o hacia los demás?". A lo cual Javier señala que a diferencia del padre latino, el norteamericano "es muy fácil de que se deshaga de los hijos", por ese motivo él ve la situación más reflejada hacia la idiosincrasia norteamericana "allá desde secundaria dejan a los hijos que se vayan a vivir solos, y en la Universidad ni se diga. Aquí en México, no. Estamos casados, tenemos hijos de veinte años y seguimos en la casa". Y respecto a la situación señalada por Hortensia acerca de Bart, Javier sostiene "el que Bart se yergue como el mandamás, es porque es la típica mentalidad gringa: 'Yo llego, sí te ayudo, pero yo'. 'Yo soy el que manda' 'Yo soy el que pone las reglas". Y Juan Carlos indica "siempre quiere ser líder". Hortensia ratifica "y Bart lo tiene innato, porque en todo termina siendo el líder". Javier continúa "yo creo que Bart es el más americanizado de los personajes: hago lo que quiero, lo hago como quiero y me la llevo cachetona, y si hay algún problema ya veré cómo lo resuelvo, pero hago lo que quiero. En cambio los otros sí tienen un poco más de otras actitudes".

Entonces Hortensia habla sobre la pareja "la forma en que la pareja se siente liberada cuando los hijos se van y tienen la oportunidad de hacer lo que antes no podían hacer, el vínculo de pareja. Cuando todos festejaron al irse los hijos, sentí como si se manejan como un estorbo, una carga". Javier recalca que muchas veces "es como un estorbo, porque hay que ver el motivo por el cual Homero se casa con Marge, porque está embarazada, cosa rara aquí en el país, ésa es como una carga sobre los hombros. Eso también influye". Sigue diciendo que habría que hacer un recuento "fácil el 80% de los que se casan lo hacen por eso. Así que yo así lo veo, como el descanso". Argumenta "el fastidio que puede tener la madre de levantarse temprano, hacer el desayuno, la comida, poner útiles, revisar tareas y todo eso, y llega un momento en que también se cansan". Finaliza señalando que todo lo que es monótono cansa "así que ellos lo ven como un *break*".

Y ahora pregunto "en la escena donde Bart está viendo la televisión, se ve un campamento perfecto, pero ya en la realidad no es así, ¿qué opinan de ello?". Inmediatamente Javier contesta "es la mercadotecnia, es la base de todo". Y Fernando sostiene "sí, es lo mismo de los productos Krusty". Juan Carlos menciona que la mercadotecnia "juega un papel fundamental" porque lo que venden, "al final de cuentas" es la marca. "Tú compras unos tenis Nike, por la palomita, por la marca. No te fijas en la calidad, eso es lo que menos importa; desgraciadamente vivimos en una sociedad con mucha mercadotecnia, una sociedad muy comercial", señala. Hortensia pone como ejemplo el momento en que el payaso Krusty llora, "se da cuenta que las cosas no salieron bien, y dice 'fui débil, entiendan, soy un ser humano'. ¿Hasta dónde

puedes dar tu imagen?, a él no le importó dar su imagen porque iba a recibir dinero". "Hasta dónde te lleva el dinero", dice Juan Carlos. A lo cual Javier señala que se vuelve a la cuestión de los valores, aunque se debe pensar que el ser humano "es el único animal que siempre quiere más, nunca tiene la satisfacción plena", y es precisamente la mercadotecnia la que "explota esa insatisfacción. A lo mejor yo no me siento querido por nadie, pero si tengo lana alguien me puede llegar a querer". Juan Carlos argumenta que los valores ya son otros, "ya son valores totalmente económicos y no valores morales como antes". Hortensia retoma un poco lo dicho por Javier y menciona, "o por necesidad. A Martín lo mandan a adelgazar, pero cuando vemos el pobre está ahí colgado", y Javier agrega "pero ahí el padre necesita la aceptación de él ante la sociedad". Por su parte, Fernando habla acerca de los comerciales "además siempre te están vendiendo algo, por ejemplo: los tenis Nike, sale alguien bien atlético. Los comerciales te venden el producto, pero aparte te venden algo más, una imagen, algo irreal, un objeto". "Y por ejemplo", señala Javier, "ahí en el episodio te están diciendo 'te estamos vendiendo una porquería', porque el campo está sobre un antiguo cementerio indio, pero es tan bien hecha la mercadotecnia que todo lo hacen diferente". "Sí", dice María, "Bart quiere ir al campo por los anuncios que ve en la tele, o por los folletos. Yo creo que todos se imaginan algo mejor, pero al final descubren cuan diferente es". Y Fernando sostiene: "Te lo dicen como si fuera una maravilla".

Y pregunto, "Krusty presta su imagen para la creación de ciertos productos, que no sirven, ¿qué me dicen al respecto?". Ahora sí, Fernando es el primero en responder "es que es bien chistoso, porque Krusty dice que fue débil y Bart lo perdona, como diciendo 'sí, eres débil y cualquiera puede cometer el error', lo perdona". "Bueno, lo perdona porque es su payaso preferido", agrega María. Y Hortensia señala "de ahí se agarra para llevárselos a divertirse a Tijuana. Y qué fotografías: Krusty ebrio. ¿Hacia dónde va encaminada la diversión?". Javier dice que él ve más la crítica, "la forma en que nos ven ellos. Siempre nos han visto como...", "... borrachos...", dice Hortensia, "... feos...", señala Fernando. Y Juan Carlos agrega "tan sólo ve las playeras que venden de México: un cuate con su sarape, sentado junto a un nopal, y con su botella de tequila", y sostiene que esa es la imagen de cómo "nos ven ellos". Así que Fernando pone como ejemplo a los esquimales, "igual piensan que todos viven en un iglú. Se crea el estereotipo".

"¿Es real que las celebridades presten su imagen? ¿Hasta qué punto se da esta situación?", les digo. "Sí, totalmente", señala Juan Carlos. "Sí, definitivo. Ahorita un producto te guías por quien lo anuncia", menciona Hortensia, y continúa diciendo que los anuncios presentan a gente conocida "que va con la imagen que el producto necesita", en ellos se puede observar a "celebridades, actores, gente que tiene imagen. No son escritores, ni pintores". Y Juan Carlos pregunta, "¿por qué no te ponen a un Octavio Paz?". A lo cual María responde "porque nadie lo compraría. La televisión crea imágenes, figuras, y éstas son tomadas para los comerciales. ¿A quién le interesaría traer unos tenis con la figura de Octavio Paz? A nadie. Porque este personaje se encuentra en un círculo alejado del grueso de la población. No es figura hecha por la tele, no es *rating*, no es *marketing*. La cultura no vende en este país". Juan Carlos pone un ejemplo y dice que para anunciar un producto reductor "te ponen a modelos de buen cuerpo, perfectas. Por qué no te ponen una Lucha Villa, una Katy Jurado, siendo que también son reconocidas". "Simplemente porque ellas no van con la imagen que te quieren vender los productos", argumenta María.

“Regresando a la imagen final, donde se ve México, ¿qué tan real es esa imagen que se da?”, cuestiono. “Yo creo que no podemos generalizar”, comienza diciendo Juan Carlos, “porque la verdad siempre cuenta la primera imagen que ve la gente” y como ejemplo señala que si un extranjero ve a un grupo “de borrachos, y lo asaltan, va a decir que es lo peor”. Javier dice que eso es “imagen y mercadotecnia”, pues argumenta que en Estados Unidos hay un mayor número de indigentes y pobres que en México, “pero, desafortunadamente, lo que ellos siempre te manejan es el poderío. Es lo que ellos quieren mostrar. Ellos manejan de México lo que más conocen, es de todos sabido que Tijuana es el prostíbulo de Estados Unidos. Esa es la imagen que ellos quieren dar”. Hortensia argumenta, “igual Krusty dice ‘queda más cerca Tijuana que llevarlos a alguna playa’”. “Pero en Tijuana no hacen cosas de niños, Krusty es el único que se divierte, y a su manera”, explica María.

Y para finalizar la charla comento: “Han visto las nuevas series de dibujos animados (todos asienten), ya hablamos de los dibujos de antaño. ¿Qué relación, según ustedes, habría entre esas series de antes, *Los Simpson*, y los dibujos animados de ahora?”. E inmediatamente Fernando inicia el comentario “es que *Los Simpson* sí dan... rompen con el esquema y vende un chorro, porque es la novedad”, señala que ellos comenzaron a finales de los ochenta, aunque duda si en verdad sea así, “y fueron un éxito”, y llegaron a México “y toda la gente decía: ¿ya viste a *Los Simpson*?”. “Ahora, igual perdieron mucho de las caricaturas que nosotros veíamos”, continúa. Y sigue señalando que la tendencia de Cartoon Network, *La Vaca y el pollito*, “igual siguen con su temática de no ponerlo todo tal cual es, pero ya son más abiertos, ya también ponen un McDonald’s” y continúa mencionando que estos dibujos animados son como “el punto medio”. Fernando prosigue “y si *Los Simpson* te sacaban de onda tú veías a los MTV y decías que *Los Simpson* eran unas hermanitas de la caridad. Ahora, *Daria* maneja un concepto bien nihilista, de la chica que no quiere pertenecer al sistema”. Hortensia expresa “yo conozco padres que dicen que sus hijos no ven a *Los Simpson*, y están viendo otros dibujos animados. Más bien aquí vendría el fomentar el juicio crítico, y la creatividad acerca de lo que están viendo. Sí, es cierto, estamos viviendo en una sociedad representada por esa caricatura, pero también existe el otro lado: la forma de contrarrestar esa violencia, esa apatía a la escuela o a tantas circunstancias”.

Javier menciona que él ve “dos grandes divisiones en la nueva ideología: Cartoon Network son total y netamente fresas. Siguen siendo las mismas caricaturas, nada más que actualizadas”, ya que, señala, en vez de utilizar correo utilizan correo electrónico y comparte la opinión de Fernando “yo he visto que a partir de *Los Simpson* se dio esa cosa de autocritica y sarcasmo”. Argumenta que muchas “caricaturas” que no pertenecen a Cartoon, sino a otras compañías “un poco más abiertas, dejan ver la realidad de una forma tan grotesca que se le hace a uno ofensivo, para el tipo de mentalidad que nosotros tenemos”. Menciona “de hecho quitaron varias caricaturas, como *La vaca y el pollito*, de la televisión abierta”. Explica que *Daria* “no pegó”, debido a que era una forma de pensar muy diferente, y *Los reyes de la colina* “son muy críticos, pero muy ofensivos para la idiosincrasia mexicana, somos muy conservadores aquí”. María señala “simplemente, *Los Simpson* son diferentes, no son iguales a nada que hayas visto antes, ni a nada que hayas visto después”.

Juan Carlos habla acerca del dibujo animado japonés y manifiesta que la “gran diferencia” de éstos es que “siguen son su mundo de fantasía, ya muy futurista, pero tienen un alto grado de agresividad, y los estadounidenses al contrario, a lo mejor están

en un punto intermedio, que ya te van presentando más la realidad. Todos tienen un grado de agresividad, principalmente las japonesas”, pero también aclara que hay algunos dibujos animados estadounidenses como *Ren & Stimpy* “que eran totalmente asquerosos, los dibujos eran grotescos y aparte eran asquerosos”. A lo cual Javier sostiene “al grado de grotescos que los mismos Simpson les hacen parodia en varios capítulos”.

“Pero”, comento, “la agresividad ha estado presente desde Bugs Bunny, entonces ¿cuál sería la diferencia con la agresividad de los dibujos animados modernos?”. Juan Carlos dice “pero en aquel entonces era una agresividad totalmente distinta, por ejemplo en Kunkun o Tritón...”. Todos lo interrumpen para señalar “yo no me acuerdo de ésas”, y Fernando recalca “es que no somos de la misma época”. Juan Carlos sonríe y continúa con su comentario, “Kunkun se desarrollaba en la prehistoria y la historia era diferente. Incluso, muchas personas podrían decir que esos eran dibujos animados netamente sanos”. Javier advierte que él cree “que la agresión estaba enfocada a alguna finalidad, de alguna forma se velaba esa agresión con algún pretexto, pero en la actualidad ya son agresivos por naturaleza”. Comenta que antes había el pretexto “para brincar, para escapar del coyote, para salvarse del gato, o para darle su merecido al malo, pero ahora sencillamente ven cómo meterle una escena más de agresividad...” y Fernando lo interrumpe para señalar: “Ya son los colores de la vida”.

Javier prosigue, “incluso Tomy y Daly están basados en la agresividad de *Tom y Jerry*, que agredían al niño de manera subconsciente”. Juan Carlos indica que *Tom y Jerry* eran agresivos “pero ahí no sacaban de que le cortaban la cabeza, o que le ponía explosivos. Con Tomy y Daly dices ‘ay, carajo, cuidado’”. Y Hortensia menciona que en *La vaca y el pollito* “sí se maneja la destrucción”. Y Javier aclara “y éstos todavía están tranquilos, vete a *Dragon Ball Z*, *Digimon*, *Pokémon* y todo lo que terminen en ‘mon’”. María menciona que “los dibujos animados de antes sí tenían su grado de agresividad, pero tenían un pretexto que generalmente era la supervivencia, pero ahora, por ejemplo con el *animé* la justificación para el empleo de la violencia, es el poderío del hombre, el ganar, el competir, el ser el mejor, es más sucio”. A lo que comento “y no será que la sociedad es más agresiva”. Juan Carlos dice “sí, bastante”. Javier apunta “yo pienso que los medios han influido bastante” y Fernando comenta “a lo mejor la sociedad siempre ha sido igual de agresiva, pero ahora los medios lo enfatizan un poco más”. Pero Hortensia declara que ella “pondría en tela de juicio” el hecho de que los medios transmiten la realidad, “no siempre. Sí se ha dado la agresividad, pero ahorita ya viene en matar, cortar, agredir. Por ejemplo, en el coyote al final de cuentas no salía dañado. Antes sí existía, pero ahora la forma en que te la presentan es diferente. Los medios la enfatizan mal. Incluso quizá te están induciendo”. Y Juan Carlos comenta “eso es lo que le gusta a la gente, es el morbo”. Hortensia sigue diciendo “yo siento que va de nivel a nivel, primero la caricatura, luego la realidad, después la caricatura supera a la realidad, y así”.

Javier continúa con el tema al mencionar que la violencia, al menos él lo cree, siempre ha existido “pero ahora los medios hacen que se difunda más. Ejemplo: desde el momento en que yo escribo un guión, me imagino que se me pudo haber ocurrido para hacerlo en la vida real”. “Y si le dices a un niño que haga un relato, siempre va haber el ‘entonces llegó y se murió’ o el ‘llegó un ladrón y lo mató’. Por ejemplo, en *Los Simpson* todo el mundo saca su sierra y a destruir todo”, finaliza Hortensia.

g. Análisis Semántico Basado en Imágenes

El siguiente paso después de los Grupos de discusión fue realizar el ASBI a cuatro personas. El motivo por el cual se seleccionaron éstas es porque son seguidores, *fans*, de la serie. Ellos, a diferencia de los miembros del Grupo de discusión, siguen cada noche la transmisión de *Los Simpson*. Además de que todos cuentan con estudios profesionales, lo que permite un nivel de análisis parecido al del Grupo de discusión. Sus edades (22 a 35 años) les han permitido conocer tanto las series de dibujos animados de décadas pasadas como los dibujos post-*Simpson*. Además, todos ellos pertenecen a la clase media.

El análisis estuvo basado en 17 fotografías¹⁶¹ de los siguientes personajes: Homero, Marge, Lisa, Bart, Maggie, Smithers, Skinner, Apu, Reverendo Alegría, Jefe Górgori, Ned Flanders, Burns, Krusty, Patty y Selma, Martin, Abuelo Simpson y Barney. Estos personajes se eligieron porque son los más representativos de algunos sectores de la sociedad de Springfield: la familia, la iglesia, la policía, la religión, el espectáculo, la escuela, los ancianos, los alcohólicos, el empresario, el gay, el comerciante... etc. Aquí no se emplearon fotografías sobre los dos episodios analizados, debido a que sólo se pretendía saber cómo las personas entrevistadas perciben a *Los Simpson*, cómo ven a los personajes, cómo asimilan su personalidad, o sus actitudes. Además, en el grupo de discusión las preguntas se enfocaron principalmente en recalcar algunas de las situaciones observadas en los episodios, con lo cual se obtuvo información acerca de ciertas situaciones que *Los Simpson* manejan a lo largo de la serie.

El ASBI corresponde al análisis diacrónico de la serie, ya que a través de esta técnica se buscó obtener información acerca de los personajes en general, lo que da pie, como ya lo veremos, a señalar ciertas situaciones.

Las preguntas básicas dentro del análisis fueron:

1. De estas fotos separe las que conoce de las que no conoce.
2. De las que conoce separe las dos más diferentes y explique por qué.
3. Relacione las fotos restantes con las dos que ya ha seleccionado, de tal manera que queden divididas en dos grupos. Explique por qué las agrupó así.
4. Escoja una imagen de cada grupo y relaciónela con la que escogió primero, en términos de semejanza. Explique por qué.
5. Escoja una imagen de cada grupo que crea son semejantes entre sí, y explique por qué.
6. ¿Cree que alguno de estos personajes representa, o tienen alguna semejanza con alguna persona real?
7. ¿Cuál de estos personajes representa mejor a un personaje clásico de los dibujos animados? ¿Por qué?
8. ¿Qué personaje le gusta más y cuál le gusta menos? ¿Por qué?

¹⁶¹ En el Apéndice 3 se pueden apreciar las fotografías que fueron empleadas para realizar el Análisis Semántico Basado en Imágenes.

Estas fueron las ocho preguntas básicas, sin embargo a algunas personas se les hicieron preguntas extras, debido a sus comentarios o a la manera en que se desarrolló cada entrevista. Además de que los comentarios de los entrevistados, en ocasiones, daban pie a otras preguntas relacionadas.

A continuación se transcriben las entrevistas tal y como fueron hechas.

ASBI 1

Nombre: Coral González Mercado

Edad: 23 años

Ocupación: Estudiante de la Licenciatura en Derecho, en la UNAM

Pregunta 1: De estas fotos separa las que conoces de las que no conoces.

Coral : (después de 30 segundos)¹⁶² Todos los conozco.

Pregunta 2: De estas fotos escoge dos que...

Coral: ... de los que más me gustan...

Celeste: No... primero escoge dos que sean los más diferentes, los más opuestos, y explica por qué.

Coral: Se me hace que ya sé quién (después de 11 segundos)... Tengo muchas opciones.

Celeste: Pero sólo dos, los que son totalmente diferentes.

Coral: (después de 8 segundos) Podría ser así o así.

Ella ha seleccionado cuatro personajes (Homero y Ned Flanders o Sr. Burns y el Jefe Górgori).

Celeste: Sólo dos.

Coral: Homero y Ned Flanders.

Celeste: ¿Por qué ellos?

Coral: Porque Ned Flanders es todo un hombre de familia, un papá genial, un esposo de lo mejor. Y Homero es un desobligado (risa), de lo peor, barbaján, ignorante (risa), mal hablado, mal educado, vulgar (risa).

Celeste: Muy bien.

Pregunta 3: Ahora, estas fotos restantes relacionalas con las dos que ya has seleccionado. Selecciona los que más se parecen a Ned y los que más se parecen a Homero.

Coral: (después de 40 segundos) ¡Con los buenos!... ¿Y ésta?

Me muestra varias fotos.

Coral: ¿Dónde las agrupo éstas?

Celeste: Tú decides.

Coral : Son buenos, ¿no?

Celeste: Con Flanders escogiste a Patty, Selma, el Abuelo, Martin, Skinner, Apu, Lisa, Smithers, el Reverendo Alegria, Marge y Maggie. Y con Homero están: el Señor Burns, el Jefe Górgori, Krusty, Bart, Barney. ¿Y por qué los agrupaste así?

Coral: Mmm...

Celeste: ¿Por qué a Patty y Selma las pusiste con Ned?

¹⁶² En los casos donde no se marca el tiempo significa que la persona respondió inmediatamente.

Coral: Pues porque, ellas, 'ni fu ni fa'. Ellas totalmente X para mí, nada más porque fuman, pero me son totalmente indiferentes. No las colocaría con Homero porque no, a pesar de que me cae bien; el Abuelo es bueno, me cae bien, me da risa, chistoso, y es bueno, medio tontito pero es bueno; Martín es un niño bien niño, es un niño bien aplicado, bien niño, bien responsable, lo caracterizo con Ned Flanders; el profesor Skinner también, así como que, responsable e hijo de su mamá (risa), bueno, lo viste su mamá, y hace lo que su mamá dice, no es malo; Maggie porque es así bien tierna; Apu, también es bueno, tampoco como que 'ni fu ni fa', pero es bueno; Lisa, pues también bien super inteligente, bien ñoña, responsable, buena hija, siempre ayuda a todos los demás; el Reverendo, pues también siempre los quiere llevar por el buen camino, lo mismo que Ned Flanders, siempre el lado bueno de todos; Smithers, él... su función ahí es nada más cuidar al Sr. Burns, y se me hace que sí debe de ir de este lado. Smithers siempre está al pendiente de Burns, como que está enamorado de él (risa). Siempre al pendiente de él, de lo que él quiera. Él no tiene vida por darle la vida al Sr. Burns, siempre al pendiente, cuidando sus negocios, su persona... se olvida de que él tiene una vida privada, se mete totalmente en la vida del Sr. Burns; y Marge siempre cuidando a su familia, al pendiente de sus hijos, de su esposo, a pesar de que la desespera y que no queda con él, pues ahí está al pendiente, siempre cuidándolos. Ella es toda una ama de casa. A ella no le interesa una vida social, para ella lo más importante es su familia. Bueno, esto es en cuanto a los buenos, así los clasifico... En el grupo de Homero están los rebeldes, los corruptos...

Celeste: Por ejemplo el Sr. Burns.

Coral: El Sr....

Celeste: Burns...

Coral: El señor ese... ese es un codo, de lo peor. A él no le interesa que la gente esté mal con tal de que él tenga lo mejor; él tenga dinero, que su empresa triunfe. No le interesa, por decir, dejar a una familia en la calle; Bart, sigue los pasos de su papá, siempre buscando pelear con los demás, haciendo bromas, irresponsable, burrillo (risa) y le gusta hacerle bromas a Martín, hacerlo quedar en ridículo; el jefe Górgori, pues bien corrupto, él bien burócrata de aquí en México que si no le dicen lo que haga, pues no lo hace. Luego lo llaman por teléfono y 'no, no es aquí'. No es un ciudadano, menos con la función que tiene ahí; Barney, es un alcohólico de lo peor, no le veo futuro (risa), siempre en la cantina... ¡Ah! ¡Faltó Moel! ¡Bueno!... Siempre en la cantina, tomando cerveza y viendo cómo pasa el tiempo y cómo le quita el tiempo a sus amigos, obviamente para hacer cosas malas, nada de provecho. Él no tiene un futuro, no tiene por quién vivir. Si por él fuera viviría en la cantina nada más tomando. Para él es la cerveza, reírse, sus amigos; y Krusty, pues hace reír a los niños, pero como que es medio mensillo. Ni siquiera le interesa hacerlos reír nada más por su sueldo, por el papel que ocupa, pero atrás de las cámaras no creo que sea muy bueno.

Pregunta 4: De cada grupo escoge uno que se parezca al que seleccionaste primero. Por ejemplo: de aquí con Ned escoge uno que se parezca más a él.

Coral: (después de 10 segundos) El Reverendo.

Celeste: ¿Por qué el Reverendo?

Coral: Pues no sé, busca el bien hacia los demás, sobre todo, busca el bien hacia los terceros aunque él no lo tenga. Él es capaz de dejar... por ejemplo, el capítulo cuando se iba... bueno no me acuerdo cómo se llama... cuando iba a caer un meteorito, ahí lo catalogo, y me acuerdo mucho de él y lo identifico mucho con él, siempre buscando el bien de los demás, llevándolos por el buen camino. Sí, yo creo que sí él.

Celeste: Y del grupo de Homero, ¿cuál se parece más a Homero?

Coral: (después de 3 segundos) ¡Barney!

Celeste: ¿Por qué Barney?

Coral: En lo borracho, en lo sucio, en lo irresponsable, no le interesa nada, nada toma en serio... en la panza (risa)... nada más perdiendo el tiempo, si por él fuera Homero no trabajaría, nada más que se lo exige Marge.

Pregunta 5: De cada grupo selecciona una imagen que creas que es semejante, que son iguales, entre sí.

Coral: Va estar bien cañón... mmm, déjame ver...

Celeste: Está bien, tómate tu tiempo.

Coral: (después de 32 segundos) Podría ser Homero y... no sé... ¡Marge!

Celeste: ¿Por qué ellos dos?

Coral: Bueno, Homero, a pesar de todo lo que he dicho de él es bueno, es tierno con sus hijos, a veces, trata de comprender a Marge, trata porque no puede (risa). Siempre está ahí... él hace lo que ella diga, y no porque esté de acuerdo con lo que hace, sino porque cree que debe de hacerlo. A veces actúa como ella quiere que lo haga... Aunque otros que podrían ser semejantes son: Krusty y Skinner...

Celeste: ¿Por qué?

Coral: Yo creo que ahí su factor común son los niños. Uno les da educación, otro les da risa. De alguna manera los dos están al pendiente de los niños, de que estén bien... totalmente opuestos, uno en la educación y otro haciéndolos reír, pero ahí están. Yo creo que los dos viven de los niños.

Pregunta 6: Ahora, ¿crees que alguno de estos personajes represente, o tenga alguna semejanza con alguna persona real?

Coral: ¿Nada más uno?

Celeste: Si crees que hay más de uno, adelante.

Coral: Pues yo creo que Homero y Bart... Homero, para mí representa la clase media baja, para empezar, familia mexicana por decir... de su casa al trabajo, y sale del trabajo y empieza su vida, y espera los fines de semana para estar con sus amigos tomando cerveza. Si puede estar con la familia pues bien si no, no. En este caso, las familias mexicanas, es el fútbol, lo que para él es la cantina de Moe... y pues así tontillo, no entiende a sus hijos (risa)... sí los quiere pero es muy ignorante, no tiene cultura. Yo creo que eso es lo que caracteriza a muchas familias, no digo a todas, a muchas; y Bart, el niño rebelde, burro, no va bien en la escuela, nada más haciendo travesuras, que mandan llamar a sus papás y que no lo comprenden. En sí, yo creo que toda la familia Simpson, pero más yo creo que ellos... Además, toda la familia se parece a una que yo conozco.

Preguntas 7: ¿Cuál de estos personajes representa mejor a un personaje clásico de los dibujos animados? ¿Por qué?

Coral: (después de 6 segundos) Marge, por el cabello, le da un aspecto muy peculiar.

Celeste: ¿Y en cuanto a la personalidad?

Coral: Pues es que a mí esta caricatura, realmente, no se me hace como cualquier otra... así de que nos hacen reír, bueno sí nos hacen reír pero no es todo el fin de la caricatura, sino que va más allá: da un mensaje. Ahora, muchas veces pienso que esta caricatura ni siquiera es para niños, porque representa muchísimo, muchas veces lo que es la familia mexicana y siguen paso a paso lo que hacemos, lo que dejamos de hacer, la iglesia... todo, todo lo meten. Realmente yo no creo que tenga nada semejante con algún dibujo de antes.

Pregunta 8: Ahora sí, ¿qué personaje te gusta más y cuál te gusta menos? ¿Por qué?

Coral: El que me gusta más es Bart, porque es tan travieso, irresponsable, bromista y es super interactivo. Además es chistoso, y me gusta cuando dice: "¡Ay caramba!", y todas las frases raras que saca. Y el que menos me gusta es el señor... ese... el Sr. Burns, primero porque no lo sé pronunciar... no, no es cierto... no me gusta porque es egoísta, codo, malo. Me cae gordo porque no tiene nada bueno.

ASBI 2

Nombre: Fernando Reyes Ángeles

Edad: 22 años

Ocupación: Comerciante y estudiante de Electromecánica, del CONALEP

Pregunta 1: De estas fotos separa las que conoces de las que no conoces.

Fernando: Aquí pongo los que conozco... (después de 27 segundos) A todos los conozco.

Celeste: ¡Bien!

Pregunta 2: De estas fotos escoge dos que sean los más diferentes, los más opuestos, y explica por qué.

Fernando: (después de 1 minuto y 22 segundos) No veo a alguien... es que me vino un personaje a la mente pero no lo veo...

Celeste: ¿Quién?

Fernando: El del camión...

Celeste: Otto...

Fernando: Sí... ese me da mucha risa... (después de 16 segundos) pues así... los más diferentes son estos dos.

Celeste: Ned Flanders y Krusty, ¿por qué crees que son los más diferentes?

Fernando: Porque éste (Ned) es muy así muy religioso, muy acatado a las normas, como que muy centrado; y Krusty el payaso... bueno por la edad también, igual pude haber puesto a Bart... es muy 'vale gorro' el Krusty, inclusive se ve que ni le interesa su programa, él nada más se avienta como va y Ned Flanders es muy diferente, muy religioso. Incluso Ned es católico y Krusty judío.

Pregunta 3: Las fotos restantes las podrías agrupar en relación con ellos dos. Es decir, ¿cuáles se parecen más a Ned y cuáles a Krusty?

Fernando: Este... Ahora sí que los más 'locochones'... (después de 23 segundos) ¿Éste?... éste va en una clase muy especial, el Sr. Burns... (46 segundos más).

Celeste: Con Ned Flanders quedaron el Reverendo Alegría, Skinner, Apu, Marge, Smithers, Lisa, Maggie y Martin. Y con Krusty están Barney, el Abuelo Simpson, Bart, Homero, Patty y Selma, Burns y el Jefe Górgori. ¿Y por qué escogiste éstos con Ned y éstos con Krusty?

Fernando: Por ejemplo aquí (el grupo de Ned) como que todos éstos son personajes un poquito más centrados, más serios, por lo mismo del papel que desempeñan cada uno. Por ejemplo en el caso del Reverendo, pues porque es el reverendo de la iglesia; el director, porque es el director de la escuela y aparte su mamá siempre lo trae marcando el paso, a pesar de que a él le molesta mucho eso, igual tiene 'mamitis'; Apu, igual que

yo, metido con su tienda; Smithers, pues con su jefe, a él le hace un poco falta el 'cotorreo' de Bart, porque está muy atrapado en las órdenes del Sr. Burns; y Maggie por ser niña, igual pudo estar acá (con Krusty), pero aquí (con Ned) está bien; y Martin él es... muy normal; y Lisa pues acatada a los estudios, más seria, por eso encuadran aquí porque son más responsables.

Celeste: Y del grupo de Krusty, ¿qué me puedes decir?

Fernando: Krusty es como que más cotorreo, echa más relajo igual que el Barney que se ve que no le interesa mucho; el Abuelo, igual, se ve que ni su hijo, ni sus nietos, se la pasa 'cotorreando' nada más; Bart, ya ni hablar de él, es super destrampadísimo; el Jefe Górgori, no cumple con sus papeles que debería desempeñar como policía; Patty y Selma aunque son rígidas en carácter pues también les gusta el cotorreo, Burns, a pesar de ser industrial y todo eso, se ve que sí le gusta el cotorreo; y Homero echa mucho relajo, le gusta mucho el cotorreo, por ejemplo, en su trabajo no lo desempeña debidamente.

Pregunta 4: Ahora de este grupo de Ned podrías escoger una imagen que se parezca más a Ned Flanders. ¿Cuál de ellos se parece más a Ned?

Fernando: (después de 57 segundos) Marge.

Celeste: ¿Por qué ella?

Fernando: Porque los dos siempre están tratando de seguir las reglas. Ned siempre está muy metido en lo que son los asuntos religiosos y Marge como siempre tiene la presión de su familia es más centrada, más acatada, y toma muy en serio su papel de madre, al igual que Ned toma su papel de religioso.

Celeste: Y de este lado, ¿cuál de ellos crees que se parezca más a Krusty?

Fernando: (después de 19 segundos) A mí gusta mucho éste, el Sr. Burns.

Celeste: ¿Por qué?

Fernando: Es que tienen un sentido del humor un poco grotesco, son crueles en su sentido del humor, los dos... Éstos (se refiere al resto de los personajes del grupo de Krusty) son más sentimentales, y en cambio éstos (Krusty y el Sr. Burns) son muy 'vale gorro' y también tienen ese sentido del humor muy cruel. Por ejemplo Krusty con sus colegas, les pega y les hace travesura y media ahí en el escenario, lo único que le importa es hacernos reír sin que le importe el sentimiento de los que están participando.

Pregunta 5: De cada grupo selecciona una imagen que creas que son semejantes, que son iguales, entre sí.

Fernando: (después de 1 minuto) No sé...

Celeste: ¿O crees que no hay ninguno que se parezca?

Fernando: (después de 7 segundos) Pues no, no creo, son papeles muy diferentes, igual su humor de cada uno es muy diferente.

Pregunta 6: ¿Crees que algunos de estos personajes representan, o tienen alguna semejanza con alguna persona real?

Fernando: Sí... Smithers, a un amigo mío... está muy encauzado en su trabajo, quiere dar siempre lo mejor, igual no le importa quedarse horas extras.

Pregunta 7: ¿Cuál de estos personajes representa mejor a un personaje clásico de los dibujos animados?

Fernando: No... de niño veía muchas caricaturas de guerra, que *Los Transformers*, *Calabozos* y *Dragones*, pero no nada que ver, eso era pura violencia y estos (*Los Simpson*) son más para grandes. Ninguno se parecería a otro personaje.

Pregunta 8: Y de todos, ¿cuál es tu personaje favorito?

Fernando: Krusty el payaso.

Celeste: ¿Por qué?

Fernando: Por lo mismo de su humor, de 'vale gorro'... En su papel de que es muy borracho... y que de judío... siempre echando relajo. Y cómo trata a sus compañeros, a él lo que le importa es quedar bien... Me gusta su humor de él.

Celeste: ¿Y cuál te gusta menos?

Fernando: Martín, porque a veces hace reír lo que le hacen, pero él no tiene humor propio.

Celeste: ¿Y tú te identificas con alguno de estos personajes?

Fernando: Con... igual con Apu, sólo por la tienda, pero no por su personalidad... o con el Reverendo, no porque sea un jefe principal religioso, yo soy un poco religioso, pero no llevo a cabo...

ASBI 3

Nombre: Luis Humberto Lara Sánchez

Edad: 35 años

Ocupación: Administrador de Sistemas de Computo

Pregunta 1: De estas fotos separa las que conoces de las que no conoces.

Luis: (después de 24 segundos) Todos los conozco.

Pregunta 2: Ahora escoge dos que sean los más diferentes, los más opuestos, y explica por qué.

Luis: (después de 15 segundos) Pues ahí está.

Celeste: Homero y Flanders. ¿Por qué?

Luis: Por la manera en que están contruidos, por su actitud moral. Por ejemplo Homero es muy descuidado, es un personaje irresponsable, un personaje que no tiene normas morales, o que no tiene bases éticas. Flanders es un personaje que tiene bien asentadas sus bases morales, no tanto éticas sino morales, y que se rige de acuerdo a lo que dice la sociedad.

Pregunta 3: Relaciona las fotos restantes con las que acabas de escoger. Según tú cuáles quedan con Ned Flanders y cuáles con Homero.

Luis: ¡Ups!... (y después de 55 segundos separa a los personajes).

Celeste: Con Homero quedaron: Bart, el Jefe Górgori, el Sr. Burns, Krusty, Patty y Selma, y Barney. Y con Ned Flanders, Apu, Skinner, Smithers, el Reverendo Alegria, Martín, el Abuelo Simpson, Lisa, Marge y Maggie. ¿Y por qué los agrupaste así?

Luis: Los personajes que agrupé con Homero no tratan de ocultar tanto su verdadera personalidad. Por ejemplo: Bart, pues es un niño muy travieso que no intenta ocultarlo; el Jefe Górgori es un policía ignorante y corrupto que tampoco intenta ocultarlo; el Sr. Burns, es un personaje malvado, que tiene odio contra todo mundo y tampoco lo intenta ocultar; Krusty, el payaso es el que... tendría ahí un poquito de duda... porque no oculta la manera de comercializar todo lo que hace de alguna manera, pero sin embargo (sic) está oculto detrás del disfraz de payaso, pero de todas maneras yo pienso que es

más de con Homero; Patty y Selma, también abiertamente odian a Homero y no intentan mostrar una imagen de que son la felicidad; y Barney, pues es el borracho fracasado.

Celeste: Muy bien... ¿y qué me dices de los personajes que agrupaste con Ned Flanders?

Luis: Con Ned Flanders serían todas las personas que de alguna manera intentan fingir que tienen una vida normal, aunque en realidad no la tengan. Por ejemplo: Apu, porque es un personaje, más bien, que está a veces de relleno, porque no se le da mucha importancia, pero no se ha sabido que tenga algunos malos manejos; Skinner, es el que está lleno de traumas, pero intenta ocultarlos siempre, está siempre poniéndose la máscara de la rectitud; igual Smithers, se supone que es gay, pero nadie lo sabe; el Reverendo Alegria también se ha visto por ahí que tiene algunos toques de humanidad, de cómo somos los seres humanos, pero se supone que es el reverendo, entonces no puede ocultar la imagen; Martin, ese sí el niño listo y sin ningún problema; el Abuelo Simpson también, el abuelo olvidado, de la generación que nadie se acuerda, y lo tienen ahí en el asilo; Maggie está muy chiquita como para tener todavía opinión; Marge y Lisa, de alguna manera son las dos que tienen criterio propio pero que no lo pueden dar a mostrar porque todo mundo estaría en contra de ellas, también tienen que fingir que tienen una vida normal.

Pregunta 4: Ahora, escoge una imagen de cada grupo y relaciónala con la que escogiste primero. De aquí cuál se parece más a Homero y de aquí cuál se parece más a Ned.

Luis: De aquí el que se parece más a Homero sería Bart.

Celeste: ¿Por qué Bart?

Luis: Porque es el descarado, porque es el que menos intenta hacer algo por ocultar las cosas. Es el que está más influido por los... apuntes que la misma sociedad te impone y es el más rebelde. Homero lo hace por ignorancia y Bart por rebeldía, pero es el que más actúa como Homero.

Celeste: ¿Y a Ned?

Luis: Pues sería quizá Smithers, porque es el que está más convencido de lo que hace, porque todos los demás o todavía no tienen un criterio para decidir lo que hacen o en pleno conocimiento de causa esconden, de alguna manera, lo que son sus verdaderas personalidades, pero Smithers no, es el que está más convencido de que lo que hace está bien. Por ejemplo: está cuidando siempre al Sr. Burns y no lo hace porque tenga interés por su dinero, o por algo así, sino porque realmente lo quiere, que es lo que hace Ned Flanders, él es católico, y lo que tú quieras, lo hace porque está convencido y no porque nadie le haya dicho.

Pregunta 5: De cada grupo selecciona una imagen que creas que son semejantes, que son iguales, entre sí.

Luis: (después de 28 segundos) Serían Bart y Lisa.

Celeste: ¿Por qué?

Luis: Porque están en el mismo contexto, son de la misma edad y están influidos por lo mismo. A los dos les gustan las mismas cosas, los dos tienen los mismos intereses, los dos van a la misma escuela, los dos tienen los mismos papás, los dos asisten a los mismos lugares, y tienen sus diferencias radicales, pero en lo básico serían iguales.

Pregunta 6: ¿Crees que alguno de estos personajes representa, o tiene alguna semejanza con alguna persona real?

Luis: Sí, varios... Homero, Bart, Sr. Burns, Krusty, Barney... casi todos (risa)... el Jefe Górgori, Lisa, el Abuelo Simpson, Marge, Ned Flanders...

Celeste: ¿Por qué ellos? Bueno, si me quieres decir con quienes los relacionas...

Luis: Bueno, sin decir nombres (risa), a Lisa, porque es la niña que sabe que sabe, que sabe que está consciente de las cosas, de alguna manera ya despertó, pero sabe que lo tiene que mantener oculto porque si no se echa toda la sociedad encima, yo conozco estudiantes que son así, que de repente tienen conciencia, pero saben que si lo dan a conocer 'no se la van a acabar' y van a tener muchos enemigos; Ned Flanders tengo una que otra tía (risas) que está plenamente consciente de su religiosidad y de las normas morales y no escucha otra cosa y se cierra a todo lo demás; Homero, bueno, realmente yo creo que todo mundo conocemos (sic) a alguien como Homero, porque es el arquetipo del que consume todo lo que es consumible, que es receptor de todas las ideas, y que es manipulable fácilmente; Bart, son los niños rebeldes, también conozco a muchos niños rebeldes que de alguna manera reaccionan ante los estímulos con violencia o con agresión, o con rebeldía; el Sr. Burns, bueno mi jefa (risas) que hace todo nada más por seguir acumulando riquezas y le importa 'gorro' lo demás; Krusty, el payaso, pues lo podemos asociar con gente del espectáculo, por ejemplo Stanley, que dan una imagen ante el público y que tienen otra escondida muy distinta; el Jefe Górgori, pues con cualquier policía de aquí, gentes incompetentes, gentes ignorantes, pero que tiene un puesto público; Barney, bueno pues conozco una que otra persona que se está cayendo de borracho siempre, que pudo haber sido alguien, pero que hasta ahí se quedó; el Abuelo Simpson, se puede decir que mis abuelitos a lo mejor, que es gente que deja de ser productiva en algún momento y los olvidan y los tienen relegados; y Marge, también conozco a una que otra señora que pudo haber sido algo y de repente por casarse dejó de estudiar, se dedicó a ser ama de casa, pero es consciente y tiene valores porque tiene potencial, pero nunca lo llega a desarrollar por su papel de ama de casa.

Pregunta 7: ¿Cuál de estos personajes representa mejor a un personaje clásico de los dibujos animados?

Luis: (después de 5 segundos) Yo creo que ninguno; déjame ver... el Sr. Burns sí es muy arquetipo de todos los villanos que tienen el alma negra y buscan el mal... yo creo que nada más... si acaso Marge sería mas o menos como Vilma Picapiedra y ese tipo de personas que son las amas de casa que siempre están controlando las situaciones y ya. Fuera de ahí no creo que haya otro.

Pregunta 8: ¿Qué personaje te gusta más y cuál te gusta menos y por qué?

Luis: El que me gusta más: Bart. Porque es el que está mejor trazado, el que tiene más posibilidades, y como que se puede jugar más con él en los episodios, porque es el más representativo de su época y de su condición social, y porque es el más divertido... Y menos, pues sería el Reverendo Alegría o Martin que son personajes muy lineales, que casi no se les dan importancia y que no se les puede expresar mucho. Y nada más.

ASBI 4

Nombre: Angélica Patricia Hernández Alcántara

Edad: 35 años

Ocupación: Ama de casa y estudiante de Turismo

Pregunta 1: De estas fotos separa las que conoces de las que no conoces.

Angélica: (después de 30 segundos) Las conozco todas.

Pregunta 2: Escoge dos que sean los más diferentes, los más opuestos.

Angélica: (después de 40 segundos) Estos dos.

Celeste: Ned Flanders y el Jefe Górgori. ¿Por qué?

Angélica: Porque el Jefe Górgori es conchudo, flojo, no sabe hacer las cosas, muchas veces la gente le dice qué hacer y cómo hacerlo, es muy comelón, como que no tiene disciplina... y como jefe de policía es un fracaso total. Y Ned Flanders es todo lo contrario, es muy disciplinado, es ordenado, tiene disciplina con él mismo y con su familia. Se supone que es, bueno creo yo, trabajador. En realidad no sé en qué trabaja, creo que nunca se ha visto, fuera de su tienda de zurdos. Entonces sí se me hacen muy opuestos.

Pregunta 3: Ahora de las fotos restantes sepáralas, ¿cuáles quedan con Ned Flanders y cuáles con el Jefe Górgori?

Angélica: (después de 55 segundos) Así...

Celeste: Con Ned escogiste a: Marge, Lisa, el Reverendo Alegría, Patty y Selma, el Sr. Burns, Apu, Smithers, Martin, Skinner, Maggie. Platicanos un poquito de estos personajes, ¿por qué los pusiste con Ned?

Angélica: Se me figura que son iguales: trabajadores, más disciplinados, más ordenados en sus cosas y con ellos mismos también... Marge, siempre está al pendiente de su familia, quiere tener, a veces, todo ordenado, que los demás no la dejen es otra cosa, pero ella en sí se ve que es una señora ordenada, limpia, y disciplinada; Lisa es una niña estudiosa, muy ordenada también, es muy trabajadora, no es floja; el Reverendo se trae a carrilla a todos los feligreses: 'hagan esto, hagan lo otro'. Siempre marcando lo bueno y lo malo de las cosas; Patty y Selma, se me figura que son medio gruñetas (risa) pero medio ordenadas también; el Sr. Burns, igual, si no está al pendiente de sus cosas no tendría lo que tiene; Apu, siempre está al pendiente de su trabajo en la tienda, un poquito ordenado, no mucho, pero sí es más responsable; el Sr. Smithers, pues también, no se ve tan conchudo, también es responsable en lo que hace, en lo que le toca hacer con el Sr. Burns; y Martin también es ordenadito, es el niño modelo, lo contrario a Bart. Es muy ordenadito para su edad, creo que exagera, además no tiene comportamiento de niño; el Sr. Skinner, como director de la escuela le gusta mucho la disciplina, pero exagera un poquito algunas veces en cuanto a orden y disciplina; y Maggie, pues yo creo que le toca lo que hacen todos los bebés (risas), dentro de lo que hacen los bebés yo creo que está bien...

Celeste: ¿Y qué hacen los bebés?

Angélica: Pues nada (risas)... sólo con su chupón.

Celeste: Con el Jefe Górgori escogiste a Bart, Krusty, Barney, Homero y el Abuelo Simpson. ¿Por qué los colocaste ahí?

Angélica: Igual, son irresponsables, conchudos, flojos, perezosos, tragones... todo lo que cabe dentro de la indisciplina yo creo que ellos... Bart me encanta, por travieso,

por indisciplinado, por listo. Yo creo que tiene una inteligencia muy superior a los niños de su edad, ocho años. Yo creo que va más allá, yo le calculo una inteligencia como de un niño de doce años; Krusty, como que es muy quisquilloso, es muy suspicaz... es muy... a veces medio aprovechado de la situación; Barney, es un fracaso, es muy conchudo, muy flojo, perezoso, muy tragón, su panza de borrachales... totalmente un fracaso; Homero, es inteligente cuando quiere, realmente cuando de verdad quiere hacer algo lo hace, pero generalmente se basa por el camino de lo fácil, lo más fácil, extremadamente fácil, mientras él menos se esfuerce mejor, el Abuelo, pues será su edad, ya con la demencia y los años (risa), pero sí se me hace también medio conchudo.

Pregunta 4: Ahora, escoge una imagen de cada grupo y relacionala con la que escogiste primero. De aquí cuál se parece más al Jefe Górgori y de aquí cuál se parece más a Ned.

Angélica: (después de 20 segundos) Yo creo que el profesor Skinner se parece más a Ned. Yo creo que cada uno dentro de sus gustos, dentro de sus obligaciones, dentro de lo que les gusta, dentro de su vida misma se parecen mucho, tienen un orden, tienen control, en cuanto a lo que hacen, en cuanto a lo que les gusta hacer.

Celeste: ¿Y quién se parece más al Jefe Górgori?

Angélica: Yo creo que... Homero. Porque los dos buscan comida fácil, quieren estar comiendo, comiendo, comiendo. Los dos se van siempre por el camino más fácil para hacer siempre las cosas, mientras menos se esfuercen mejor. Y no sé, se me hacen muy perezosos los dos, demasiado, perezosos. Como que el trabajo no es para ellos, definitivamente.

Pregunta 5: De cada grupo selecciona una imagen que creas que son semejantes, que son iguales, entre sí.

Angélica: (14 segundos después) Está difícil... (30 segundos después) Yo creo que no, ninguno... ¡No!

Pregunta 6: ¿Crees que algunos de estos personajes representa, o tienen alguna semejanza con alguna persona real?

Angélica: ¡Sí! (risa)... ¡Definitivamente! (risas)... pues esta señora, Marge, y... Lisa... Bart... Homero, ni hablar... Patty y Selma... y el Sr. Burns.

Celeste: ¿Por qué?

Angélica: Porque sí hay gente así... como Homero sí hay señores así (risas)... ¡En serio!... Se parece al papá de una de mis amigas (risas), es igual, en lo conchudo, en lo flojonazo, no quiere superarse... hay mucha gente así; Patty y Selma, no pues ni hablar, las clásicas criticonas, metiches, entrometidas en la vida de su hermana, peor tantito, todavía se metieran en la vida de alguien más, pero no, es con su propia hermana; como el Sr. Burns, la directora donde trabajaba mi mamá, es su retrato, haz de cuenta éste pero en mujer. Se parece en lo avaro, avaro a más no poder. Ella te pelea hasta el último centavo, un centavo para ella representa su vida misma, mientras más poder y más riquezas; y Bart igual, ahorita con los compañeritos de mi hijo... ¡Cuidadito! Son traviosos, conchudos, metiches... con una inteligencia un poquito más allá, ya hablan de otras cosas... a los ocho años que tienen, nueve máximo... ¡No!... No creo que deberían saber lo que saben ya, saben de niñas, de películas como *Scream*... yo creo que nosotros a los ocho años nunca oímos ninguna película como ésta, no la había, y ellos ya se 'aventaron' *El Exorcista*, *El Jinete sin cabeza* y no les da miedo, y así es Bart: 'A mí me vale' 'yo hago lo que me gusta', aunque se supone que no deba hacerlo por su edad, él lo hace; Lisa, la niña estudiosa, hay muchas niñas en esa situación, la

clásica niña estudiosa en el salón, la aplicada, la 'sabelotodo', incluso que no tienen amigas por lo mismo. Son gente aislada, que nada más 'lo que yo sé' y por lo mismo 'caigo gordo y nadie me habla'... muchas amigas así; y Marge yo la veo como muchas amas de casa, yo creo que quieren tener más de lo que tienen, como Marge, o lo que tienen lo quieren hacer parecer más grande de lo que es, en cuanto a lo económico, en cuanto a la armonía de su familia... tal vez... a veces es una familia disfuncional, en todo sentido, y ellas quieren hacer aparentar todo lo contrario: una familia bonita, una familia integrada... se me figura a muchas señoras que yo conozco.

Pregunta 7: ¿Cuál de estos personajes crees que representa mejor a un personaje clásico de los dibujos animados?

Angélica: (13 segundos después) Tal vez Krusty...

Celeste: ¿Por qué Krusty?

Angélica: No sé... se me figura al típico muñequito del pastelazo... no sé... bota, rebota, se caen, se pegan, hacen reír, lloran... como que mucha fantasía.

Pregunta 8: Bueno ya nos dijiste un poco qué personaje te gusta más, pero hablemos un poco más sobre él y dínos, ¿cuál te gusta menos y por qué?

Angélica: El que me gusta más es Bart. Yo creo que si yo hubiera sido como él, a la edad que tiene, que yo tenía... otra cosa hubiera sido. Yo creo que es un niño valiente y esa valentía lo hace ser... ir más allá de los temores, del que dirán, de que 'chin' esto está mal mejor no lo hago. Yo creo que su valentía es lo que lo impulsa, no a sobresalir tal vez, pero yo creo que a no dejarse a 'soy yo y valgo por esto'... Me fascina.

Celeste: ¿Y cuál te gusta menos?

Angélica: Menos, menos, menos... Yo creo que el Jefe Górgori, por conchudo, flojo, perezoso, comelón, 'mal hechote' en su trabajo... cuando trabaja, porque generalmente no hace nada... me choca.

Así terminamos este capítulo, donde hemos visto la aplicación de nuestra propuesta de análisis en sus dos fases, y la forma en que está constituida la estructura narrativa de la serie en general, y en específico de los dos episodios seleccionados. Así como el *Análisis de la doxa*, sustentado en las dos técnicas cualitativas: Grupo de discusión y ASBI. Este análisis muestra la forma en que los receptores se apropian de los contenidos de la serie. Todo esto nos servirá para que en el siguiente capítulo reinterpretemos la información recabada a lo largo de los capítulos anteriores.

CAPÍTULO V

UN ENFOQUE SIMPSONIANO



A. Hacia una reinterpretación

"Si me hubieran hecho objeto,
sería objetivo.
Como me han hecho sujeto,
soy subjetivo."
José Bergamín

La reinterpretación es la fase final de cualquier investigación que se rige por la Hermenéutica Profunda. Después de haber realizado el *Análisis Sociohistórico*, en este caso concerniente a la historia de los dibujos animados y de *Los Simpson*, y el *Análisis Formal*, que lo enfocamos en nuestra propuesta de análisis, diacrónico y sincrónico, de los dos episodios seleccionados (*Vocaciones Distintas* y *Campamento Krusty*), así como el empleo de las dos técnicas cualitativas (Grupo de discusión y ASBI) para el *Análisis de la doxa*, llega el momento de armar todo ese rompecabezas, de darle forma a esta gran *sopa de letras*, que nos lleve a comprender a nuestra forma simbólica seleccionada: *Los Simpson*. A comprender sus partes, sus elementos, su historia, sus porqués. Y a entender cómo es vista por los receptores, cómo se apropian de ella.

Así que comencemos a armar ese rompecabezas.

1. *Vocaciones Distintas*

En este episodio, dentro de las dos primeras escenas, encontramos varios elementos a destacar. En primer lugar la utilización de globos para dejar ver al televidente aquello que un personaje imagina (mostrando, también, la imaginación de los niños que está presente en cada momento, aun en la escuela). El globo era utilizado por algunas series de antaño (*El Pájaro Loco*, *Tom y Jerry*, entre otros), que lo empleaban, también, para destacar los sueños y aquello que imaginaban. Estos globos, en el caso del episodio, nos muestran la personalidad de cada uno de los niños. En Milhouse y la gemela vemos aquello que ocultan a simple vista, una personalidad que no dejan ver con frecuencia (la gemela es cruel y mentirosa, sobre todo con Bart, y Milhouse es el niño al que siempre agreden, físicamente, el que no se enfrenta a los "malos"). Mientras Bart presenta esa personalidad que no esconde nada, que siempre dice cómo es, que no oculta, y que no reprime. Hecho que también se ve en el momento en que Bart se golpea la cabeza cuando descubre que la sorpresa tiene que ver con la escuela. Y el lado opuesto es Lisa que se alegra cuando descubre que hará un cuestionario, algo que va totalmente con su personalidad pues a ella sí le gusta ir a la escuela y lo recalca en el momento en que dice: "Janey, la escuela nunca es pérdida de tiempo". Y que también se ve reflejado en la forma en que coloca sus datos en el cuestionario, ella escribe con letra legible, sin salirse del espacio que se otorgó para esos fines. Mientras Bart, en su constante juego con las reglas establecidas, intercala mayúsculas y minúsculas en el nombre de la maestra, lo escribe incorrecto y por si fuera poco se sale del espacio correspondiente.

Por otra parte está la referencia muy arraigada al contexto estadounidense, que es el CANT. Es esta situación la que precisamente origina y da vida a toda la historia. Claro que en el episodio hay una burla hacia la aplicación de los cuestionarios: *transportación aérea*, *carros blindados*, la importancia que la institución educativa le otorga y la frase de "controlando su destino".

Por si fuera poco, también se exhibe el concepto que la maestra Krabappel tiene acerca de su trabajo y de los niños ("niñeras de un montón de pequeños obtusos..."), y la proyección que hace en el momento y con las personas menos indicadas. Y ese corto silencio que se presenta cuando termina su diálogo y el plano americano que se va cerrando, mientras avanzan sus palabras, hasta llegar a un plano medio cercano que muestra sus ojos llenos de enojo, fortalecen ese momento en que olvidó el lugar donde estaba y dejó ver esa pequeña parte de su personalidad. Mientras la maestra Strickter siempre termina sus clases antes de que acabe la hora (generalmente 15 minutos) y en lugar de aprovechar el tiempo enseñando a los niños algo más o charlando con ellos, lo desaprovecha. Así se maneja la idea de que ella ya hizo todo lo que tenía que hacer en ese día, ya cumplió, y no es necesario aportar más. Y esta actitud demuestra que no le gusta su trabajo.

Además vemos una falta de continuidad, que en realidad no afecta el contenido del episodio, como sucede siempre en este tipo de errores dentro de la serie (todos ellos en cuanto a imagen, en detalles muchas veces no perceptibles), pues en un momento de la escena atrás de Janey está sentado un niño cuando al principio de la misma había una niña.

Y cabría preguntarnos, ¿por qué la máquina se atora en el preciso momento en el que el cuestionario de Bart entra? Quizá por la forma en que respondió, o porque el resultado que obtuvo es contrario a la forma de ser de Bart.

Por lo que respecta a las escenas tres y cuatro. Quien da los resultados a los niños es precisamente el psicólogo, cuando debió ser el consejero. Aquí se refuerza el contexto estadounidense donde encontramos Psicólogos en varias instituciones sociales, sobre todo en las escuelas. Quizá son de los profesionistas más requeridos en ese país, después de los abogados, haciendo presente esa necesidad de tener alguien que tranquilice, frene u oriente la vida tan agitada y apresurada de los habitantes de Estados Unidos. Y que al final hemos visto que no han logrado mucho, pues cada vez las personas están más desorientadas y los jóvenes y niños cometen más actos de violencia.

En el episodio, el psicólogo es el que da el resultado, que por cierto cobra validez y fuerza en el momento en que dice: "Tu carrera científicamente seleccionada". Él no cuestiona los resultados, no pregunta, los acepta, y da por hecho que ése será el destino de los alumnos. Además, a los niños se les dice "tú vas a ser", en ningún momento aclaran "tú tienes aptitudes para...", se les impone una situación y a partir de esto surgen conflictos en ellos. Pero esto es sólo una muestra del sistema mismo, que puede llegar a imponer y no a dar oportunidades a sus miembros para desarrollarse en los campos que ellos crean pertinentes. Algunos de los niños se sorprenden por el resultado (Janey y el niño que será vendedor de seguros). Rafa será Pescador de Salmones, ¿acaso es muy tonto para desempeñar otro papel? Mientras Milhouse, el niño que parece pasivo, pero que en realidad tiene mucho de bélico dentro de él, aunque nunca lo muestra, será Oficial Militar y se alegra. Y Martin pide que su resultado sea Analista de Sistemas, y ése es al final de cuentas, por lo cual se alegra, mostrando así la importancia que tuvo la prueba en su momento. Además de reforzar la personalidad del niño, pues siempre sigue las reglas y si el cuestionario hubiese dado otro resultado seguramente lo hubiera aceptado, porque científicamente ya estaba dicho. Y Martin no

cuestiona la ciencia, la entiende, como lo hacen, no los niños, sino muchos profesionales.

Por su parte, a Lisa le dan un modelo a seguir, un modelo que desde luego no acepta. Y a Bart le proponen algo que él mismo no esperaba, porque carece de un patrón en su vida. Vive la vida sin pensar en qué seguirá mañana, le gusta la aventura. Algo que vemos cuando el psicólogo le dice que él lo imaginaba como trotamundos. El niño se emociona por ese concepto de viajar, de descubrir, de no tener un lugar fijo, de conocer. Y aquí se recalca, una vez más, la imaginación de los niños que ahora está dada con una disolvencia, y en sólo unos segundos muestra aquello que Bart imagina de sí mismo. Y esa imagen es la que más se acerca al escaso patrón que tiene sobre su vida. Además, el mismo psicólogo tenía una idea de Bart que cambia en el momento en que ve la prueba porque está "científicamente comprobado" y no hay cabida para cuestionar su validez.

El asunto de las vocaciones de Bart y Lisa es discutido en la mesa, a la hora de la cena, por la familia. Como se hace en muchas familias estadounidenses donde la comida importante es la cena, porque es el momento en que toda la familia está reunida, además de que sirve para discutir algunos problemas del día. Para la familia mexicana, hace algunos años, las situaciones, los problemas, se comentaban a la hora de la comida, sin embargo, y debido a lo cambiante del país, podría ser la cena el momento en que todos se reúnen (los padres salen del trabajo y los hijos de la escuela).

Y en ese momento en que todos dialogan, en que todos comparten experiencias, Homero está sentado a la cabeza de la mesa, como sucede en la mayoría de los episodios, destacando así su posición en la familia: es el padre, el que lleva la batuta en la casa. Que también se refuerza por el hecho de que (en otros episodios) es él quién tiene el control de la televisión, pues generalmente es el que decide qué ver. El resto de la familia se rola las posiciones en la mesa, aunque casi siempre es Bart quien está junto a Homero, Lisa ya sea junto a Marge o en medio de Bart y Maggie, que generalmente está a un lado de Marge. Bart está cerca de su padre por ser éste su modelo a seguir. Mientras Lisa toma su lugar cerca de su madre, ya que su personalidad, su manera de concebir el mundo, es similar a la de ella. Todo esto expone el uso de la proxémica en la serie.

Aquí vemos el concepto que tiene Lisa sobre el ama de casa: "¡Es como estar muerta!". Y el concepto que los otros miembros también tienen al respecto, pues ninguno opina, ninguno defiende la situación, ni mucho menos hablan del respeto que merecen las amas de casa. Algo proporcionado por la cultura, y un hecho muy latino, donde el rol de la mujer como ama de casa es visto con menosprecio y sin importancia. Continuando con el episodio, Homero da por hecho que sus hijos se van a desempeñar dentro de los espacios que les ha marcado el cuestionario: "¿Y tú qué vas a ser, muchacho?". Tampoco cuestiona la validez de la prueba. La única que lo hace es Lisa, quien ya tiene un patrón definido de lo que hará en el futuro, de lo que va a ser su vida, e incluso sabe cómo es su cultura: "... no seré apreciada en mi país". Pensando en esa tendencia de los pueblos que sólo disfrutan música comercial, sin tomar en cuenta su contenido, que las "estrellas" extranjeras (la mayoría de las veces prefabricadas) llevan a los países. Lisa tiene tan bien planeada su vida que ella misma va a determinar el momento de su muerte, el momento en que todos sus objetivos ya han sido realizados.

Y después ese silencio, de cuatro segundos, tan significativo, donde Homero pregunta si alguien seguirá sus pasos. Todos guardan silencio: Bart porque en realidad no sabe bien lo que hace su padre, porque ni el mismo niño sabe qué hará en el futuro; Lisa porque siempre ha estado en contra de la Planta Nuclear; Maggie porque todavía no habla, aunque sus ojos muestran que tampoco diría nada, si pudiera; y Marge porque la pregunta no la involucra a ella. Sin embargo, nadie dice nada, pues a pesar de todo no quieren herir a Homero.

Dentro de las escenas cinco, seis y siete, Lisa renuncia a sus sueños cuando el maestro le dice que no puede ser profesional porque tiene dedos chatos, heredados de Homero (tal parece que todo lo malo viene de Homero: los dedos, la calvicie, y la cuestión hereditaria de que los hombres Simpson son tontos, todo viene del lado paterno). Renuncia, a pesar de que ella ya tenía su vida planeada, y cuando le dicen que el motivo por el cual no puede ser profesional es físico, termina con sus sueños, pues para ella ese problema no tiene remedio.

También se revela un poco la personalidad de Homero: se roba las cosas, y antes de que lo culpen, se delata. Además de que espera que la policía haga algo que él, como padre, no ha podido hacer: "A ver si así se endereza". Y aquí comienza a verse la actitud y la personalidad de los policías, pues a pesar de que Homero señala haber robado el alambre, ellos no actúan y sólo se llevan a Bart a dar un paseo en la patrulla. Por cierto, Bart sale de la casa sin decirle nada a Homero, siempre actúa por sí solo. Además su vecina tampoco tiene un buen concepto sobre el niño: "¡Ya era hora!".

Los policías muestran su autoconcepto de que hacen lo que quieren, lo que no deberían hacer, y el poder que les da ser policías. Y ellos mismos son los que hacen ver que el Alcalde Diamante es corrupto, infiel y prepotente. En ese momento hay un cambio de música, ahora ya es romántica, acorde con la situación en la cual se encuentran el Alcalde y su acompañante. Y otro cambio de música lo vemos en el intercorte de Lisa, ella está triste, deprimida, y la acción es acompañada por una melancólica melodía de saxofón, el instrumento que caracteriza a este personaje. De igual manera hay objetos que caracterizan a los otros miembros de la familia: Bart con su resortera, que va de acuerdo a su carácter rebelde e inquieto; Homero con las rosquillas, reflejo de su gusto por comer alimentos poco nutritivos; y Maggie con su chupón, característica del eterno bebé.

Mientras tanto, la policía demuestra su incompetencia y falta de preparación al no darse cuenta del asalto al minisuper de Apu; al no saber de qué modelo es el auto que los rebasa; al permitirle una pistola a un niño. Pero también vemos a policías aburridos, fastidiados de su trabajo y esa extraña coincidencia de que el callejón estaba estrecho, mofándose así del empleo de coincidencias en algunos largometrajes de acción real (cuando el asesino va a disparar su arma contra el protagonista ésta se traba, o se le acaban las balas). La situación también enfatiza que el protagonista (Bart) no puede morir.

Por su parte, Bart tiene una imagen de los policías al preguntar: "¿Vamos a tirotear a algún criminal?". Para él, la policía tiene que ver solamente con disparos, ladrones, y acción, un concepto que los medios le han proporcionado, pues en muchas películas donde la policía funge como protagonista siempre hay disparos al por mayor. También observamos el masoquismo de Apu, quien disfruta el asalto, ya que es parte

indispensable de su trabajo (al menos así lo ve él), siendo así uno de los pocos personajes de esta serie que disfruta su labor, que vive su trabajo. Para él ser asaltado es común, es algo que no puede ser diferente, algo que no puede cambiar. Desde luego, aquí es necesario destacar el buen manejo de planos y movimientos de cámara durante toda la persecución, así como la edición, pues no hay saltos en la imagen, ni en la historia. Acompañado todo ello con la música de persecución, común en cualquier película de acción, los sonidos (rechinos de llantas, la sirena de la patrulla, el radio de la policía, el golpe durante el choque, el grito de un hombre, el sonido de las cajas de cartón al caer, los pasos) todo está puesto ahí. Pareciera que el espectador está contemplando una película en acción real. Además, en esta escena hay un gran número de referencias: la música de acción, las persecuciones e incluso la mofa, y lo absurdo (un auto choca contra una pipa de leche e inmediatamente se incendia).

Todos los elementos están puestos en esta escena para que el espectador no pierda detalle, para involucrarlo: la música, los planos, los movimientos, los sonidos, la persecución misma, el rostro de los policías, la cara feliz de Bart (por fin está involucrado en la acción que tanto pedía). Y luego ese momento en que la música cambia, ya no es referente a la persecución, ahora es de suspenso. El sonido de la radio, los pasos de los policías, sus diálogos, Bart sosteniendo una pistola, un plano grande de él que nos muestra sus ojos llenos de miedo (es un rebelde, no sigue las reglas, hace lo que quiere, pero en el fondo tiene miedo), el sonido de un auto al encenderse, el sonido de las balas, un auto se acerca y el ladrón enfatiza su maldad ("¡Te veo en el infierno, enano!"), el plano medio cercano de Bart que se cubre la cara, la música continúa, el carro entra al callejón y saca chispas al quedarse atorado. Todos estos elementos crearon el espacio necesario para desarrollar la acción. Y, nuevamente, la incompetencia de la policía: todos llegan después de lo ocurrido. Y llegan acompañados de la televisora, siempre tratando de cubrir la noticia (aunque en este caso sea amarillista), después de que ya aconteció. Pero aquí hay un error de continuidad: se supone que el callejón estaba estrecho, y cuando llega el Jefe Gógori se acerca al auto por un costado y hay un gran espacio entre la pared del callejón y el auto.

Al finalizar esta escena hay una disolvenca al rostro de Bart que da paso a la siguiente escena, la cual abre con la misma toma pero al rostro de Lisa. Excelente manera de entrelazar ambas escenas, de unirlas, de darles continuidad. La disolvenca dentro de *Los Simpson* es un elemento muy utilizado, y que pocas veces era visto en los dibujos animados de antaño. Después de esto, hay una contraposición del concepto de ama de casa entre Marge y Lisa: para Lisa no significa nada; para Marge es productivo y puede ser gratificante. Lisa conoce a su familia y sabe que no valora el esfuerzo de Marge ni su creatividad (ni ella misma lo hace). Homero y Bart entran y refuerzan lo que ha dicho Lisa, aunque Marge mantiene la esperanza, pero al final de nada sirvió su esfuerzo.

En la siguiente escena Bart empieza a practicar su nuevo oficio, debido a que en él vio acción y aventura (lo que le atrajo), aunado al concepto que los mismos patrulleros tienen sobre ellos: no respetar reglas y hacer lo que quieran.

En las escenas diez, once y doce destacan algunas situaciones. Se manifiesta la nueva personalidad que ha adoptado Lisa al momento de leer un comic (siempre lee revistas culturales para adolescentes, entre ellas *Eternity*), comer papas fritas (nunca lo hace), contestar a su madre con indiferencia (cuando lo hace es por convicción, segura

de lo que siente y de lo que dice), y en ese plano de detalle a sus ojos aburridos e indiferentes. La personalidad de la niña cambia totalmente: de inteligente, entusiasta, y seguidora de las reglas, cae en un estado de rebeldía total. Una forma de no aceptar aquello que le han impuesto, de decir que no estará contenta con lo que haga porque no puede hacer lo que realmente disfruta: tocar el saxofón. Demostrando que en realidad no es tan fuerte como aparenta ser, pues inmediatamente se doblega, no ve opciones, no ve nuevos caminos a seguir. En esta escena encontramos la utilización del zoom in, acompañado de un efecto de repique, para entrar a los recuerdos de Marge, y un zoom back, y otro efecto de repique, para salir de ese momento donde ella está recordando, de tal manera que se crea esa continuidad en la historia, en un momento están en el presente, después hay un salto al pasado y luego se regresa al presente sin alterar la continuidad, sin crear saltos en el tiempo o en la imagen. Todo está ligado. Además de que se fortalece la personalidad de Patty y Selma: desde niñas eran pesimistas, negativas y burlonas.

Se sigue reforzando el estado de rebeldía de Lisa al entrar al baño de "chicas malas" donde las "chicas buenas" no deben entrar. Así lo han dicho, así se ha establecido y las reglas son para seguirse, al menos eso piensa Janey y eso pensaba Lisa en su momento. Aquí se encuentra también el manejo de estereotipos: las chicas rebeldes, con aretes de calavera, que fuman y se peinan a la *punk*, que dejan las reglas a un lado, y que en realidad no lo son tanto, pues son malas pero tontas y que sólo pretenden afectar aspectos materiales: "¿Robamos el auto de Skinner?". Así que es Lisa quien debe decirles qué hacer: "... yo les sugiero que vayan por lo que realmente le importa", y lo hacen. Y en este momento la música de intriga refuerza ese primer acto de rebeldía de Lisa.

Por otro lado, Bart está contento por su primer logro como policía. Le gusta usar el poder, decidir a quién castigar y en qué momento. Ahora no es él el castigado, los papeles cambian: es él quien castiga, quien reprime. Y Skinner, al igual que otros personajes (y que muchos espectadores), tiene un concepto sobre Bart que es difícil cambiar: "¡El mundo se ha vuelto loco!".

Cuando Bart está en la oficina de Skinner, sentado en la silla, con la pierna cruzada, totalmente relajado, su postura señala que él sabe que, en esta ocasión, no lo van a reprimir. Luego, otra vez, la disolvencia para ver la imaginación de Bart, que por cierto siempre se va a los extremos: se imagina a sí mismo declarando en una corte y acusando a un mafioso, cuando sólo se le pidió ser vigilante de pasillo. Para él no hay puntos medios, ya que cuando imagina lo hace pensando en lo más extremo del asunto: destruir la escuela, ser un aventurero, pensar que la maestra es extraterrestre. No le gusta la idea de delatar a otros niños, pero en el momento en que el director le muestra la banda (algo que legitima su posición, su poder, y que le evita recibir algunas palizas de los chicos "malos") acepta el cargo.

En las siguientes escenas se sigue reforzando la nueva personalidad y actitud que han tomado tanto Bart como Lisa. Cada uno de ellos a su manera: mientras Bart disfruta las delicias que le da el poder, Lisa emprende su camino hacia la rebeldía. Bart toma muy en serio su papel: camina por la escuela con la banda de vigilante de pasillo, un cinturón, un altavoz, y gafas oscuras (muy al estilo de los policías estadounidenses), recalcando ese status de popularidad (más de la que ya tenía, pero ahora con el poder de su lado) y seguridad (nadie lo golpea y todos cumplen sus órdenes). Todos lo obedecen:

el niño de la patineta (aunque Bart no usó la palabra para persuadirlo), Jimbo, Adolfo y Carlos que golpean a Milhouse (quien nuevamente se ve como el blanco de la agresión física y los abusos).

También encontramos a Marge y Homero durmiendo juntos, ya no en camas separadas como lo hacían *Los Picapiedra* o en series de Walt Disney donde todos los personajes eran solteros, no había contacto físico con sus novias, pero sí tenían muchos sobrinos que nunca supimos de dónde surgieron. Al menos en *Los Simpson* hemos visto episodios donde Marge estaba embarazada, donde Bart, Lisa, Homero, y muchos otros, eran pequeños. Y también han aparecido esas escenas (cuerpos desnudos, besos, caricias, Homero y Marge riendo felices bajo las sábanas) en la recámara que suponen un contacto más íntimo entre la pareja. Algo que antes ni siquiera se imaginaba. Aquí Marge y Homero duermen juntos. Hablan de los niños cuando están solos. Y destaca que Homero siempre olvida que existe Maggie, y eso le apena, como se puede ver en el plano medio cercano donde sus ojos están tristes, preocupados. Homero siempre se olvida de Maggie: "Marge, el perro no cuenta como niño". Los adultos de la serie siguen teniendo el concepto de que los bebés no hacen nada, sólo son bebés, pero los creadores de *Los Simpson* algunas veces manejan situaciones donde éstos son los protagonistas de sus propias historias. Antaño se había establecido el concepto de que los bebés "no hacen nada" y como ejemplo ahí están Pebbles y Bam-Bam (que sólo tenía fuerza física), pero después de *Los Simpson* aparecieron esos bebés que ven el mundo a su manera y son partícipes de un sin fin de aventuras: *Aventuras en pañales*. Aunque series como: *Los Pequeños Muppets*, *Ewoks*, *La Familia Oso*, entre otras, manejaban historias donde los niños-bebés tenían sus propias aventuras, ellos no eran humanos.

Continuando con el episodio, mientras Bart sigue en su papel de vigilante de pasillo, Lisa continúa con su rebeldía, mostrada con el constante uso de primer plano que muestra sus ojos indiferentes, entrecerrados, cuando siempre los ha tenido completamente abiertos. Así como la forma de sentarse en la silla (las manos entrelazadas en la nuca) y su indiferencia ante las palabras de la maestra. Las chicas malas ya la aceptan como una de las suyas, pues ya es rebelde. Aunque cabría preguntarse: si estas chicas iban en segundo grado con Lisa, ¿por qué son más grandes que ella? Pero a pesar de todo Lisa muestra inseguridad y no se atreve a fumar, ella sabe que ese estado emocional será transitorio. Además, sabe qué debe hacer y qué no, y fumar, al igual que las drogas (a pesar de todo lo que ha pasado y la confusión en la que ha caído) están fuera de su proyecto de vida, así que se sale por la tangente: "Voy a fumarlo en clase", para reforzar su imagen, para hacer creer que en verdad es rebelde. Por si fuera poco Lisa nunca había destruido ningún objeto de la escuela, y ahora sí (graba en su banca una calavera), le contesta a la maestra (que demuestra esa necesidad de los maestros de siempre depender del libro, ahí están las respuestas).

Por otra parte, ahora Bart ya tiene no sólo el respeto de los niños, sino que Jimbo, Adolfo y Carlos también apelan su ayuda. Skinner le acaricia la cabeza y está muy cerca de él, reforzando su importancia, su valor para la escuela, su agradecimiento. Esto muestra que por desarrollar una correcta labor (para la escuela y para el director) el trato hacia el niño cambia. Además, recibe un premio: la ballesta (un objeto que sólo le gusta, que es atractivo a su personalidad que todavía sigue ligada a la rebeldía y a la aventura). Y conoce ese lugar que algunos suponían que existía: el cuarto de cosas

extraviadas, que es el reflejo de los niños estadounidenses, pues llevan todo tipo de objetos a la escuela: prendas escandalosas, revistas, cohetes, chicos... etcétera.

La escena dieciocho es un homenaje a las películas de los años 50. Toda ella está estructurada de tal forma que inmediatamente el espectador (en especial el estadounidense) piensa en algunas películas o series (como *Los intocables*) de esa época: la forma en que se presentan los intercortes, la música, las situaciones. La escena comienza con una disolvencia y continúa con una foto de Bart y Skinner, en el periódico del cuarto año, tras los paquetes de comida que asemejan a los paquetes de droga de las series estadounidenses donde los gánsters hacían de las suyas (todo esto en blanco y negro, ya que así eran las series). Después otro intercorte que abre de manera magnífica con el ojo de Bart, donde éste descubre una falsificación que Skinner no pudo detectar (pues Bart es experto en falsificar). Y lo que más resalta en esta escena es el manejo de los colores, ya que la escena comienza en blanco y negro, después pasa a sepia, luego a azul y por último a amarillo. Esto como reflejo de la intensidad de las acciones de Bart, de su elevación gradual sobre los otros niños, de su estado de héroe.

Dentro de la escena veintiuno hay un primer plano cercano del reloj que sirve para ubicar al espectador en la hora en la que se lleva a cabo la acción. Éste es un recurso muy utilizado en la serie, siempre que se quiere ubicar la hora, el momento indicado, se observa un primer plano cercano de un reloj, que algunas veces también se utiliza para dar continuidad. Aquí el reloj marca las cuatro (la hora del castigo, pues los niños salen de clases a las tres), y Lisa recibiendo una reprimenda, algo inusual, en la que pareciera ser el aula de castigos pues Bart siempre está en ella cuando recibe una sanción (es más, se puede ver en la entrada de cada episodio el salón junto a la puerta principal). El diálogo de la niña, la toma en picada, el zoom in para llegar a su rostro, a sus ojos completamente abiertos y llenos de malicia, la música, y toda la acción que continúa, hasta esa risa final, llena de placer, de satisfacción y de maldad, son el reflejo de la venganza, de la rebeldía que Lisa pretende mantener.

En la siguiente escena, veintidós, nuevamente aparece el reloj marcando las 7:55, así nos indica que es de mañana. Y esta toma refuerza el estado de pánico en el cual se encuentran los maestros (faltan cinco minutos para iniciar las clases), por la pérdida de los libros, estableciendo que ninguno de ellos sabe qué hacer sin su libro, y la dependencia que existe entre el libro- respuesta y el maestro- sin respuestas propias. Cada uno resuelve el supuesto problema, que en realidad no debería ser tal si hubiese preparación y capacidad para improvisar. Y nuevamente vemos el reloj (en él son las 2:00), pero ahora no en primer plano cercano, más bien se ve como un objeto más del escenario (junto al pizarrón, tras la maestra) y aunque hay un error de continuidad ya que en otras escenas el reloj está sobre el pizarrón, sirve para indicar al televidente, no de forma directa como en el primer plano cercano, que ya pronto será hora de salir. Aquí también observamos que es tal la confianza o agradecimiento que hay de parte del director hacia Bart, que éste ya puede entrar a su baño privado y estar en su oficina como un igual. Y la frase "... la policía no ha podido hallar los libros para maestros", da pie al intercorte de la policía y su ineficacia, estupidez y exageración, al buscar los libros en la biblioteca, donde los perros forzosamente tienen que percibir el olor de éstos, y al utilizar un tanque para tales menesteres. También hay una crítica directa a la Suprema corte de Justicia hecha por Bart, la cual hace que el director ceda y viole los derechos de los alumnos. De esta forma, los productores de la serie toman partido y

hacen crítica política. Y la referencia a Batman, para cambiar de escena, nos indica que Bart sigue siendo el héroe.

Posteriormente encontramos una excelente estructuración, desde la edición de las tomas alternas entre Bart y el director Skinner abriendo los casilleros, hasta el empleo de la música de acción. Y cuando Bart encuentra los billetes en uno de los casilleros, los vuelve a dejar ya que continúa en su papel de hacer el bien a los demás. Por su parte, Skinner queda como tonto al buscar los libros dentro de un oso de peluche. Hay una toma en contrapicada de Lisa, que destaca su desesperación y angustia. Y Bart, a pesar de todo, se preocupa por su hermana, por lo que pueda pasar con ella, y él mismo reconoce haber tenido límites entre lo bueno y lo malo. Al decir "...tenía...", está aceptando que el Bart de antes pertenece al pasado, ahora es otro. También observamos un error de continuidad, Bart sólo sacó cuatro libros y cuando Skinner llega todos los libros están sobre el piso. Skinner se aferra a que en los libros están las respuestas y al encontrarlos ahorró un gasto extra a la escuela. Cabe destacar ese plano medio de Lisa donde el espectador espera que ella hable, pero cuando está a punto de hacerlo Bart entra a cuadro y se culpa de todo. Y no sólo Lisa y Skinner se sorprenden, también lo hace el espectador, pues con ese plano medio espera que la niña se culpe, pero Bart hace que todo cambie.

En las dos últimas escenas todos comienzan a actuar como antes. Las posturas de Bart y Skinner en la dirección señalan que ya la situación es otra: ahora es Skinner quien tiene la autoridad. Bart regresa a su personalidad burlona, desafiante y retadora. Skinner ya no es quien acaricia la cabeza, quien da un premio, quien pide opinión. Y es Milhouse quien lleva ahora la banda de vigilante de pasillo, ahora es él quien ostenta el poder, dejando de ser el blanco de las agresiones. Lisa abraza a Bart como prueba de agradecimiento. Y Bart, por su parte, muestra que a pesar de todo lo que la gente opina de él, tiene buenos sentimientos, y la única razón de actuar así fue para salvar a su hermana que en verdad ama, aunque dice: "... estaré contigo para pedirte prestado", sólo para mantener su imagen.

Otra vez el primer plano cercano del reloj marcando la hora del castigo. Y en éste se da la razón a Lisa, pues demuestra la ignorancia y falta de preparación que hay en el profesorado. Ignorancia que el propio director admite al redactar de esa manera el castigo de Bart. Lisa agradece la actitud de Bart acompañando su castigo con la música de su saxofón. Ya es nuevamente ella, ya toca otra vez su instrumento, ya no le importa tener los dedos chatos porque "... el blues nace del alma...". Todo vuelve a la normalidad: Lisa vuelve a tocar y Bart a ser castigado. Nada, en realidad, cambió. El espectador y los personajes vuelven a ser cómplices.

Y ahora pasemos a la reinterpretación del grupo de discusión del episodio *Vocaciones Distintas*.

2. El grupo

Aunque la técnica de Grupo de discusión condiciona la recepción de los participantes, ya que se desenvuelve en un contexto creado, es decir una situación organizada, concertada, no espontánea, donde se tienen que relacionar con personas que no conocen y en un espacio ajeno (diferente al lugar donde comúnmente reciben las diversas

formas simbólicas), se pudieron observar algunas reacciones que nos permiten conocer la manera en que los participantes interpretaron el contenido del episodio en el momento de verlo, así como conocer algunos de sus hábitos televisivos, todo ello basado en las mediaciones que maneja Guillermo Orozco, de las cuales ya hemos hablado en el Capítulo I.

Así por ejemplo, ese silencio al principio de la proyección debido a la falta de confianza, a ese momento en que todavía no se rompe el hielo, entre los miembros del grupo, roto gradualmente por las risas abiertas de Fernando que permitieron que los demás poco a poco expresaran esas sensaciones y sentimientos que las situaciones del episodio les provocaban. Sin embargo, María permaneció callada durante toda la proyección, por la situación misma del grupo, pues no estaba con las personas que generalmente convive, y por lo tanto no había plena confianza en su caso. Pero al final de la proyección hubo un lamento general, debido a que el episodio les gustó y les motivó a iniciar la discusión.

A continuación explicaremos la manera en que cada participante interpretó los contenidos de *Vocaciones Distintas*.

En Hortensia encontramos un mayor número de mediaciones institucionales: el episodio le remite directamente a sus vivencias, a su trabajo y recuerda a uno de sus alumnos con la frase "no debo poner en evidencia la ignorancia del profesorado", del castigo de Bart. Cuando se le pregunta acerca del trazo de los dibujos, ella se remite al contenido, es decir, no hubo la capacidad de observar el dibujo y analizarlo. En ese sentido, relaciona a *Los Simpson* con *Los Picapietra* y *Los Supersónicos*, pero sólo por el núcleo familiar y nuevamente se refiere a los niños, porque ella trabaja con ellos. En su siguiente intervención, contestando a la misma pregunta sobre trazo, ella menciona que el programa es novedoso en cuanto a tecnología y efectos, que no se veían antes, dando pauta a una mediación videotecnológica, pues el hecho de comparar indica que conoce otro tipo de dibujos animados. Un ejemplo de esto es la relación que hace de Tomy y Daly con Tom y Jerry. También acepta, en una mediación cognoscitiva, que puede haber receptores a quienes no les gusten *Los Simpson* por su contenido grotesco (aunque nunca dice si a ella le gustan o no, debido a que no los conoce del todo). Su identificación con personajes y situaciones es también a través de mediaciones institucionales, puesto que hace continua referencia a su situación como maestra, además, ubica un elemento del episodio (los Test de aptitudes) en la realidad mexicana, con lo que lleva a cabo una mediación cultural. Defiende su postura como maestra (mediación institucional y de referencia) al referirse una vez más a la frase del castigo del Bart y completarla diciendo que, al fin y al cabo, aprendemos de los profesores.

Hay una aparente contradicción en sus opiniones cuando acepta que hay alumnos más hábiles que los maestros y al considerar real la escena en que se pierden los libros y los maestros están desconcertados (mediación institucional y de referencia). Otra escena del episodio, la de los policías, la relaciona con su contexto inmediato: la realidad mexicana (mediación cultural) cuando dice que la imagen del policía se queda corta. Fortalece esta opinión con un ejemplo del propio episodio (la escena del callejón), a pesar de referirse a la policía mexicana. Es decir, toma a la televisión como ejemplo al no tener una referencia real para argumentar su postura. Por otro lado, defiende a la institución educativa al señalar que "las cosas están cambiando" (aunque no dice cómo). De la misma forma, indica que *Los Simpson* no son críticos, sino "criticones", su

recepción es, en ese sentido, relacionada con su ámbito profesional, siente una cierta agresión del episodio hacia su rol como maestra. Por eso, remite constantemente al tema de los educadores; una vez más, se trata de una mediación institucional y de referencia.

Juan Carlos, por su parte, apela a cómo la gente ve la televisión, es decir, tiene una mediación cultural e institucional. Apoya la idea de que *Los Simpson* son grotescos porque reflejan la realidad. Ésta es una mediación cognoscitiva. Refuerza esta opinión al hacer énfasis en la diversidad de fondos en el episodio, lo cual antes (dibujos animados de antaño) no se veía, por lo tanto, esos dibujos, para él, no son reales. Como se refiere a programas que él vio cuando era niño, estamos ante una mediación videotecnológica. En cuanto al contenido, Juan Carlos también considera que *Los Simpson* son diferentes, porque no hacen soñar, a diferencia de los dibujos de antes que, según él, eran fantasiosos. Ésta es una mediación videotecnológica, pero también deja ver una mediación cultural al relacionar el contenido del episodio con elementos culturales, en cuanto a la familia, de la cultura estadounidense y la latina. Matiza sus comentarios diciendo que en las series actuales hay varias que no muestran la realidad y siguen en su mundo de fantasía, dando ejemplos concretos (mediación videotecnológica) y habla de los receptores, viéndolos como pasivos, porque no analizan lo que reciben (mediación cognoscitiva). Aquí vemos cómo la interpretación de Juan Carlos tiene que ver con el campo en el que se desarrolla, puesto que es licenciado en Comunicación.

Él considera que en el episodio (cuando a Lisa se le dice que será ama de casa) se ve reflejada la sociedad latina, que es machista y tradicionalista, en donde a la mujer se le asigna el rol de no hacer nada (mediación cultural e institucional), reforzando la idea de que se transfieren roles. Aclara que se crean estereotipos (seguramente de los medios de comunicación, aunque él no lo dice así) y que eso incide en la asignación de actividades, relacionándolo con su medio, en una mediación institucional y videotecnológica. También presenta una mediación cognoscitiva al calificar al personaje de Bart como lo peor y "conformista", con lo que emite juicios de valor hacia lo que ve en el episodio. Asimismo, relaciona los contenidos con una realidad cercana al establecer una dualidad: los que se preparan y les va "mal" y los que no se preparan y les va "bien" (mediación de referencia). Detecta estereotipos en el episodio, como en el caso de los policías, y rechaza esa imagen diciendo que no todos son así. Hay una aparente contradicción cuando, más adelante, dice que la imagen del policía es real con relación al lenguaje y los compara con personas específicas que él conoce (mediación de referencia y cultural). La frase "ya no se sabe a quién tenerle más miedo" es una generalización, lo que contradice su idea anterior de los estereotipos, y es una mediación cultural.

En cuanto a la imagen de la institución educativa en el episodio, Juan Carlos lleva a cabo una mediación cognoscitiva y cultural al "traer" la situación al contexto mexicano y establecer que hay alumnos y maestros de todo tipo y lo ejemplifica con el propio episodio. Una vez más, menciona que el espectador no tiene capacidad crítica porque el entorno no da esos elementos de crítica. Es decir, el espectador no es acríptico por sí mismo, sino por su entorno (mediación institucional, cultural y cognoscitiva).

Fernando es, de los miembros del grupo, el menos participativo, lo que no quiere decir que su recepción fuera más pasiva. Como en el caso de Juan Carlos, al ser estudiante de Comunicación, piensa y se refiere a los receptores. En ese sentido, señala que lo grotesco condiciona la recepción ("...que los tomes o no en serio..."). Habla de

la intencionalidad del creador de *Los Simpson* al referirse a la realidad. Ubica la variedad étnica de los personajes hecha por quien los realiza. Ésta es una mediación cognoscitiva, pero también realiza una mediación videotecnológica cuando señala que *Los Simpson* no son "bonitos" (porque conoce otros dibujos animados que sí lo son) haciendo así un parámetro de comparación, aunque, curiosamente, no sabe por qué son grotescos. Señala también que en esta serie hay un mayor acercamiento a la realidad y destaca el uso de la música para enfatizar situaciones y se da cuenta del uso de referencias (mediación cognoscitiva y videotecnológica). Es decir, mientras otros participantes del grupo tomaron en cuenta aspectos relativos al relato, Fernando puso más atención y notó con mayor precisión detalles que refuerzan las acciones, debido a su formación como estudiante de Comunicación.

A través de una mediación cognoscitiva, Fernando caracteriza al personaje de Bart como flojo y aprovechado, pues sabe que no va a hacer nada y le sacará provecho a su hermana. También enjuicia al personaje como comodino. En cuanto a la falta de capacidad crítica del espectador, da un argumento: la falta de lectura. Remite a la época en que él era niño y sí se leía (mediación de referencia). También compara a *Los Simpson* con *Los Picapiedra*, señalando que éstos tenían poca variedad de fondos y dibujos (mediación videotecnológica).

Javier realiza varias mediaciones cognoscitivas. La primera se da al señalar que el episodio provoca alegría y sarcasmo por el reflejo de la realidad no sólo estadounidense sino también la mexicana, con lo que realiza una mediación cultural. Se refiere a este aspecto del episodio a través de una metáfora: el espejo. En ese mismo sentido, explica que *Los Simpson* son grotescos por su parecido a su realidad y, en una mediación videotecnológica, afirma que los "muñecos o modelos" están en el *manga*. Otro ejemplo de esta mediación es el hecho de que compara a *Los Simpson* con otros dibujos animados, diciendo que éstos tienen un trazo simplista pero también una gran variedad de personalidades. Nota la forma de vestir como caracterización de personajes. Menciona también la variedad de los fondos en la serie como refuerzo de la historia y resalta el uso de colores brillantes y por esta razón considera que es un programa para adultos o niños agresivos, aunque al hablar del mismo uso del color en otras series, señala que es para niños, en una clara contradicción. Con relación al contenido, menciona que *Los Simpson* son el reflejo de varias culturas que a su vez forman la cultura estadounidense. Ubica a los personajes en ejemplos reales y concretos. Relaciona el episodio con los roles sociales que se dan en la cultura latina (mediación cultural, de referencia e institucional).

Resalta el argumento crítico como lo primordial en la serie, más que el aspecto visual, señalando el uso de referencias y parodias. Considera que el receptor sí puede ser crítico, debido precisamente a la variedad de los contenidos, distinto al de otras series (mediación videotecnológica y cognoscitiva). En este mismo sentido, habla de cómo el espectador puede identificarse no con uno, sino con varios personajes, al considerar a éstos como no lineales y dinámicos, ya que sus acciones no son siempre las mismas. Argumenta que también el estado de ánimo y el contexto influyen en la recepción. En una mediación cognoscitiva y cultural, se refiere a la transferencia de roles y a la imposición de éstos y ubica a la escena del test como una realidad cercana. Rescata el sentido crítico de la escena cuando se imponen roles sociales en lugar de sugerirlos. Resalta la posibilidad de que los personajes se rebelen y la contrasta con la vida real. Esta opinión la sustenta con otra escena del mismo episodio, cuando Homero pregunta

si nadie va a seguir sus pasos. A través de otra mediación cultural, califica a la cultura latina como "flojos por naturaleza". También califica a Bart, esta vez con una mediación cognoscitiva como "el peor personaje de la serie". Esto se refuerza cuando valora la acción final del personaje (no al personaje) como "inteligente", por lo que Bart es visto como perspicaz (pero no deja de ser lo peor).

Desde su posición como profesor, habla de que el profesorado sí propicia la ignorancia al actuar como los maestros en el episodio (en este caso se refiere al profesorado mexicano, que es la realidad inmediata), es decir, acepta el contenido del episodio mientras Hortensia se había opuesto a él. Ésta es una mediación institucional y de referencia. Y, en una mediación cultural, señala que la imagen del policía dentro del episodio también se queda corta. Ubica a los personajes en una realidad cercana como lo es la policía mexicana y generaliza a toda la policía como corrupta e impreparada. Refuerza esta opinión ejemplificando con los policías del episodio. De manera continua, Javier traslada los contenidos del episodio a su realidad cercana. Por ejemplo, en el caso de la imagen de la institución educativa, establece una oposición o dualidad: el profesorado y el alumnado. Vuelve a la idea de la repetición de patrones culturales. Señala también la importancia del aspecto económico comparándolo, una vez más, con el caso mexicano.

Y continúa con la idea (a través de una mediación cognoscitiva) de que *Los Simpson* son críticos pero su público no los entiende porque no tienen esa capacidad crítica. Define y enjuicia a los personajes. Homero es nefasto y dejado y Lisa es respondona, brincona y luchona como su mamá. En ese sentido, Rafa Gógori es como su papá: hace mal las cosas y con este ejemplo Javier cierra su idea de repetición de patrones (mediación cognoscitiva y cultural).

María, por su parte, muestra una proyección emotiva y una mediación cognoscitiva, al señalar esa sensación de agrado y reflexión que le provocó el episodio. También se remite a las vivencias. Lleva a cabo una mediación videotecnológica al decir que *Los Simpson* no son bonitos pero sí atractivos por su imagen no común. En el mismo sentido, compara a este programa con otros dibujos animados (en específico con *Remi*) y habla de la economía en la animación que estos dibujos tenían. Fortalece la idea de los trazos de antes como más elaborados pero con menos ritmo y velocidad. En cuanto al contenido, también señala que las series de antes "hacían soñar", esa misma opinión la ubica en una época determinada (la niñez) y un personaje determinado (Sebastian). Ubica a los personajes de *Los Simpson* como no lineales (mediación cognoscitiva). Pone como ejemplo a Lisa, a quien califica como "alma rebelde", y dice que no le gusta que le impongan nada y menos lo que no le interesa (mediación de referencia). Más adelante, ubica a los personajes en categorías específicas: Lisa es inteligente y Bart, hábil (otra mediación cognoscitiva).

Como los demás miembros del grupo, María lleva los contenidos del episodio a su realidad cercana, al fortalecer la opinión de que la policía mexicana, en su mayoría, no está preparada y no cumple sus funciones (mediación cultural). Algo parecido sucede con la imagen de la institución educativa, pues, una vez más, la traslada a su realidad, en una mediación de referencia.

Y en cuanto a la reinterpretación del *Análisis descriptivo de la estructura narrativa* de *Campamento Krusty*, encontramos lo siguiente.

3. *Campamento Krusty*

En el episodio *Campamento Krusty* encontramos varios elementos importantes a destacar. En las escenas uno, dos y tres, vemos cómo en el sueño de Bart todo es posible. Sólo en su sueño pueden presentarse algunas situaciones: la maestra ya no es la que oprime y castiga, ahora es accesible (cambia las calificaciones, que son destacadas con un plano cercano de la boleta); el director pide destruir la escuela (que se supone que ama); los niños destruyen la escuela (la institución que no les gusta, que no disfrutan); y Bart funge como el personaje rebelde y desafiante (lleva una banda en la frente, una carrillera y una metralleta, muy al estilo de Rambo, personaje típico del cine estadounidense); Willie participa en derribar la escuela. Toda esta acción destacada y reforzada con la canción de Alice Cooper (otro elemento poco común en los dibujos televisivos anteriores: el uso de canciones conocidas para ilustrar una escena). Muchos niños están en el sueño, salvo Lisa, pues Bart sabe que ella, como buena estudiante, no participaría en un acto así. Y aun en su sueño Bart sabe que reprobará. Todo puede ser posible, menos que él obtenga calificaciones aprobatorias.

Homero es quien despierta a Bart, porque él también se alegra de que sus hijos salgan de vacaciones, y espera ese último día de clases. El paneo y el plano cercano del calendario donde Bart ha contado los días y el más importante está encerrado en un círculo rojo, muestra la importancia que ese día tiene para el niño: las vacaciones, el momento de dejar la escuela, de no hacer tareas, de no ver a los maestros, de jugar y divertirse. Y la foto de Krusty señala que Bart es un *fan* del payaso. Algo que se ha visto en otros episodios, donde no sólo la fotografía está en su habitación sino también pósters, muñecos, pantuflas y hasta su pijama. Esto contextualiza al personaje dentro del episodio.

A la hora del desayuno Marge sirve primero a todos y al último se sienta ella a comer, desempeñando así su papel de ama de casa (ella cocina, lava, zurce la ropa, cuida a los niños, está al pendiente de las calificaciones, compra la despensa... etcétera). Esto es algo no muy visto en la cultura o en la familia estadounidense, donde, debido a la vida tan rápida que llevan (siempre contra reloj y por eso en la serie se ven tantos relojes), muchas veces cada integrante de la familia sirve su propio plato o hasta cocina su propio alimento. Además de que las tareas del hogar también son divididas entre todos los miembros. Pero el papel que Marge está desempeñando aquí es más común en la familia latina, donde la madre es la que se encarga de hacer todas las labores del hogar, así como servirles el alimento a los otros miembros.

En el desayuno se presenta un elemento muy propio de la cultura estadounidense, pues Homero dice: "... a los dieciocho pueden irse de la casa". Los jóvenes de esta cultura desde temprana edad se independizan de su familia: van a la escuela lejos de casa o simplemente buscan un departamento. También vemos que los niños saben de antemano cuáles serán sus calificaciones, cada uno de ellos conoce su desempeño dentro del ciclo escolar y está consciente de sus promedios, aunque Bart trata de engañar a Homero al decir: "... cuando veas mi promedio, recuerda que hay un nuevo sistema de calificación que va del... cinco al diez". Así, Bart pretende que su calificación aprobatoria, pero baja, obtenga otro valor para poder ir a Campo Krusty (algo que él en verdad desea). Pero en ese momento Homero recalca que no sería un buen padre si Bart obtiene cinco y le permite ir al Campo. Después se contradice al

decir que se debe luchar por lo que se quiere y él está pendiente de los resultados de la lotería. Da consejos, pero no lleva a cabo ninguno en su propia persona. Bart entristece al pensar que Homero hará lo que ha dicho, pensando en que su padre cumplirá su promesa.

Por su parte, en las escenas cuatro, cinco, seis y siete, hay un elemento cultural: los niños no usan el bote de basura y todo lo tiran al piso. Y la personalidad de Bart está plasmada en su casillero: todo es un desorden. Sólo en su casillero se pueden encontrar objetos tan variados: desde una papa, tarea de alguna materia, que nunca llevó a casa, hasta sus pantaloncillos totalmente tiesos. Y ese desorden de su casillero es acompañado por un efecto de selva que denota el estado tan complicado, tan desconocido, donde es difícil explorar, y donde se puede encontrar cualquier cosa. Algo sobresaliente es el uso de pequeños filajes cuando Bart golpea sus pantaloncillos contra el casillero. Este elemento también se puede ver en la entrada de cada episodio en el momento en que Bart cae sobre el toldo del auto. Los filajes eran muy utilizados en dibujos de antaño. En golpes, persecución o movimiento veloz, se podían ver esas líneas rodeando al personaje u objeto, pero en *Los Simpson* no. Por ello resulta curioso, interesante y significativo que en este episodio sí aparezcan, ya que no es un elemento común a la serie.

Mientras tanto, Lisa espera con alegría su boleta porque sabe que su promedio será de diez, pero en ese primer plano cercano de la boleta y el tilt down que destaca la B+, en conducta, aunado a ello la música de intriga, muestra el desconcierto de la niña. Así se ve la incredulidad de ella (acostumbrada a obtener siempre diez) al creer que es tan competente, que es imposible obtener una calificación de ese tipo. Su actitud es tan exagerada que muestra el concepto que ella tiene sobre las calificaciones: diez es sinónimo de inteligencia y capacidad. Algo que algunas personas toman como norma. Y tanto se aferra Lisa a esa idea que piensa que tal calificación es un error tipográfico. Cree que la maestra pudo haberse equivocado, pero no considera que ella pudo haber cometido alguna falta y merecer la calificación. Nuevamente aquí se deja ver la actitud de la maestra Strickter que faltando unos minutos para terminar la clase no los aprovecha: "No tengo nada más que decir, así que dejemos correr el tiempo en silencio".

Bart se muestra nervioso al caminar de un lado a otro, frente al escritorio, puesto que ya sabe que sus calificaciones no serán aprobatorias, así que trata de halagar a la maestra y de convencerla con el buen estado de sus libros ("... hasta con su forro original"), lo que significa que en todo el año no abrió el libro de matemáticas, reflejando su personalidad: no estudia. Y con la esperanza de que su sueño se haga realidad. Pero el primer plano cercano de la boleta muestra al espectador lo que Bart ya sabía: D-. Aquí destaca la crueldad e indiferencia de la maestra, ya que en lugar de reforzar la confianza de Bart, o de levantarle el ánimo, menciona una frase sarcástica y cruel: "... puedes ir a un campo de concentración", que demuestra el concepto que ella tiene sobre Bart. Y el big close up de los ojos de él, deja ver un Bart pensativo y preocupado porque su sueño no fue real y no irá al Campo Krusty.

Otro plano de detalle de un reloj marcando cinco segundos para las tres de la tarde, resalta la importancia que representa para todos salir de vacaciones: para los niños es dejar la aburrida escuela; para los maestros descansar de los niños y del insoportable trabajo (todos ellos festejan con gorros y ponche), salvo ese maestro desconocido que

alcanza a los niños fuera de la puerta, pues quiere terminar su clase a pesar de que la campana ha sonado (lo contrario de la maestra Strickter que deja correr el tiempo); Otto también espera, ya no habrá más autobús ni niños; hasta la enfermera de la escuela espera con ansia que el reloj marque las tres; Milhouse con el deseo de descansar de las agresiones de sus represores. Cinco segundos son suficientes para que los animadores presenten un panorama global de lo que acontece en diversas áreas de la escuela, y para mostrar al espectador la forma en que ciertos personajes ven a las vacaciones. Aunque también el director Skinner celebra, pues ama la escuela y su trabajo, pero también le aburre.

En las escenas ocho, nueve y diez. Para Otto las vacaciones significan sólo comer espagueti y ver televisión (¿qué más puede pedir un personaje tan mediocre?). Y el niño que vemos desnudo parece decir: fuera reglas, fuera principios, fuera todo. Lisa y Bart están sentados juntos, cuando generalmente cada uno va en lugares diferentes, sin embargo este hecho se toma como un recurso narrativo, pues la acción de la escena se enfoca en ellos: Bart falsifica y Lisa explica. La falsificación que Bart hace de sus calificaciones denota dos aspectos de la personalidad del niño: es capaz de hacer trampa y falsificar por alcanzar algo, pero es tonto para hacerlo.

El que Krusty monte un caballo de exhibición hace referencia a dos situaciones: el campo es una charlatanería porque el anuncio no presenta a los verdaderos caballos en los cuales montarán los niños, dando a entender que en realidad no hay tales; o usa este caballo como simple elemento de estética dentro del mundo de la mercadotecnia, en el cual importa más la forma que el fondo. Aunque todo el anuncio es producto de la mercadotecnia, y está perfectamente estructurado, ya que logra su objetivo: convencer tanto a los niños como a los padres (el anuncio fue efectivo y la mercadotecnia en ese sentido funciona). La frase "... Dieta y ridículo" y la imagen que la acompaña, refleja la necesidad social de tener una figura delgada, algo que representa la aceptación dentro de algunos círculos sociales, sobre todo en los últimos años. Después de observar el comercial tan convincente Bart tiene la esperanza de que Homero sea más tonto que él y crea que diez punto cinco de promedio es posible.

Por su parte, ese plano muy largo de Homero podando el césped muestra sus ojos aburridos al hacer algo en su casa, cuando podría estar en el bar de Moe con sus amigos. Prefiere estar con ellos que haciendo una labor en el hogar. Se presenta así un poco de la personalidad del padre de familia, que es perezoso, y hace las cosas al "ahí se va", pues no recoge todos los objetos que están tirados en el jardín. A Homero no le gusta hacer lo que debe hacer, sino lo que a él le gusta hacer. Además, se enoja cuando los patines se atorán en la podadora, algo que pudo haber evitado, si no hubiese realizado esa actividad con tanto fastidio y sin cuidado. Pero Homero no es tan tonto como muchos creen, inmediatamente se da cuenta de la treta de Bart, quien con su actitud corporal (manos a la espalda, dispuesto a recibir el castigo, y cabizbajo) nos dice que ya sabe cuál será su castigo: no ir a Campo Krusty. Sin embargo, en ese momento Homero rompe su promesa y cede, lo que se contradice con la actitud que tomó en la escena tres. Y con la frase: "Pero no debes pagar por mi error", Homero considera que fue un error establecer una regla, un objetivo al niño. Al principio creyó poder ayudar a Bart, pero al final se dio cuenta que su hijo no era capaz de obtener una buena calificación. Así le resta credibilidad a su palabra (no cumple las promesas) y no busca la manera de ayudar a su hijo para mejorar en la escuela, además de no enseñarle a luchar por algo. Y a Bart no le importa que Homero haya roto su promesa, lo único

que le interesa es ir a Campo Krusty y señala: "... eres el mejor papá del mundo", algo que rara vez dice, pero la alegría de ese momento lo orilla a hacerlo. Y Homero pone en peligro la integridad física de Bart al pedirle que meta su mano y saque el patín que se atoró en la podadora. Además, los objetos que están tirados en el jardín demuestran que *Los Simpson* son desordenados.

Y de la escena once a la catorce, vemos a un Bart que ya no tiene de qué preocuparse, pues irá a Campo Krusty. Y Marge es la madre que le prepara todo al niño (su maleta) mientras éste despreocupado descansa sobre la cama, pero nunca se ve que ella le prepare la maleta a Lisa, lo cual nos da dos posibilidades a seguir: ella es niña y por lo tanto puede hacerlo sola (demostrando así lo machista de la sociedad donde la mamá hace todo para el resto de la familia, y sobre todo a los hijos varones); o ella es más inteligente y capaz que Bart (dejando a Bart como incapaz, no sólo de sacar buenas calificaciones, sino para preparar una simple maleta). Y Bart presenta algo de su actitud liberal al decir que nadará desnudo, lo que va acompañado con un *gag* que crea un momento cómico al mostrar la contradicción entre lo que dice Bart sobre la belleza del cuerpo y el cuerpo de su padre.

Mientras Lisa revela esa personalidad precavida al ir con el doctor, algo muy alejado de una niña de su edad, quien sólo se preocuparía por la llegada del día en que pudiera marchar al campamento. Aunque el doctor no la toma en serio y la trata como lo que es, una niña, reforzándolo al regalarle una paleta.

Las lágrimas de Marge en la mesa, a la hora de la cena, expresan el sentimentalismo de ella como madre, que es la única que se preocupa por la separación de la familia, mientras los otros miembros no le dan importancia, ni a las lágrimas de ella ni a la separación de la familia. La única que contempla a Marge mientras llora es la pequeña Maggie. Y Bart sigue viendo a Homero como el mejor, todavía agradecido por el permiso otorgado para ir al campamento.

Cuando los niños están a punto de irse vemos que el comercial de Krusty sí cumplió sus funciones, pues los padres de Martin lo envían para adelgazar. Ellos se avergüenzan de la gordura de su hijo. Mientras Marge es la única que se despide con ternura (abrazos y besos) y Homero con un simple adiós. Se sugiere esa cercanía que los hijos tienen con la madre, pero la lejanía que mantienen con el padre, a quien no abrazan ni besan. Y en el momento en que el autobús se aleja todos se despiden de sus hijos, pero cuando éste da vuelta en la esquina, cuando los niños ya no pueden verlos ni escucharlos, se manifiesta ese silencio de 3 segundos, usado para crear una expectación en el televidente, quien espera, seguramente, que los padres se alejen tristes y en realidad sucede lo contrario, logrando así un efecto cómico que termina con el festejo de los padres. Celebran porque pasarán las vacaciones solos, sin sus hijos: no habrá escuela, ni regaños, ni gritos en casa. Demostrando lo que en verdad sienten: alegría y libertad al estar sin los niños.

Pero cuando los niños llegan a Campo Krusty, escena quince, se dan cuenta que nada es como lo vieron en la televisión. Y ese close up de Krusty le permite pensar al espectador que todo será como los niños imaginaban, pero después viene un zoom back indicando que la imagen de Krusty era sólo un video. Así que el espectador comienza a pensar en lo que puede pasar durante el desarrollo del episodio. La forma de hablar del payaso denota que el video ha sido editado, pues le agregan el nombre de Blas, lo cual

quiere decir que Krusty no sabía quién estaría a cargo del campamento. Nada es igual, y el lugar de Krusty ha sido tomado por un fracasado gerente que ha caído a menos y que demuestra la inseguridad de los parques de diversión de Krusty. Blas está aburrido e indiferente en su nuevo empleo (ojos a medio cerrar), en el cual viste traje y corbata, ostentando aún su rol de gerente. Y ese rapidísimo paneo donde vemos las figuras de los niños como borradas para llegar a Jimbo, Carlos y Adolfo, destaca la presencia de estos tres personajes, que hacen notar quiénes son y cómo serán las cosas en el campamento (de pie y con las manos en la cintura retando a los niños). Aun ahí hay represores, algo de lo que pretendían alejarse algunos niños, y que curiosamente son los mismos de la escuela. Y aunque Milhouse trata de romper esa barrera de seriedad y respeto que Blas ha marcado (“¿Podemos llamarle Tío Blas?”), éste no le permite traspasarla.

En la siguiente escena comienza el segundo relato que indica cómo Marge y Homero no han sabido llevar, o dividir, su vida familiar y su relación de pareja. Los niños tuvieron que irse de vacaciones, estar fuera de casa, para que ellos se sintieran libres, para romper la monotonía de la relación familiar. Esto deja en claro que la relación de pareja, si no se sabe sobrellevar, es absorbida por la familia y por los hijos, así que esa relación pareciera no existir o estar en un lugar aparte de la vida familiar. En esta escena vemos a Marge y Homero desnudos en la regadera, besándose. Algo que no se veía en las series de dibujos animados de antaño, hechas para la televisión.

Por su parte, ese plano muy largo de la cabaña señala el estado general del campamento: destruido y viejo. Y mientras Lisa, realista e inteligente, se da cuenta de cómo serán en realidad las vacaciones, Bart sólo piensa en la falsa imagen que le han dado los medios, al hablar del sello de calidad Krusty (que es destacado por el plano de detalle). Y es precisamente ese mismo plano de detalle (que abre el tercer relato) con el que se da pie a la escena siguiente, excelente forma de ligar ambas escenas. En esta escena se expone lo falso de la mercadotecnia y de los medios, pues todos los objetos que tiene el supuesto sello de calidad Krusty ni son seguros ni tienen calidad. Demostrando que a Krusty no le importa en realidad qué se vende ni cómo se vende, y no toma en cuenta el daño que pueden hacerle a los niños algunos de sus juguetes, ya que lo único que le interesa es el dinero. El ser una celebridad va acompañado de las ganancias que se pueden obtener al explotar la imagen como personaje. La imagen es vista como generadora de riqueza, de bienestar económico, y de un elevado nivel de vida.

En las siguientes escenas (de la diecinueve a la veinticinco) se refuerza la falsedad del comercial transmitido por televisión: la irresponsabilidad y lo absurdo al hacer arder una fogata con gasolina y con llantas de vehículos, y asar un pino en lugar de un malvavisco; el pretender que Lisa suba a la canoa cuando está completamente destruida; el supuesto Centro para perder peso, dirigido por un militar, que más bien es un campo de concentración donde los niños están encerrados y son humillados (aquí sí tenía razón el anuncio: “... dieta y ridículo que sí da resultado”), y su ropa rota indica que ya llevan varios días en esas condiciones, y Martin (que no quería ir al campamento) resulta ser el objeto de burla; la falsedad de la canción, ya que las imágenes demuestran todo lo contrario, y aunque ésta pretende hacer sentir a los niños parte del campamento (no hay campamento que no tenga su propia canción) no lo logra, pues lo que han vivido es diferente a lo señalado en la canción, y aun la parte final de ésta cae en el comercialismo (todo tiene un fin comercial); la imitación de engrudo es el

que alimenta a los huérfanos (también con ellos lucra Krusty); la escena de Blas y compañía gozando de su maldad, donde ellos sí comen bien y disfrutan del calor de una chimenea, algo que los niños no tienen. Aquí Blas marca su autoridad, sólo él está sentado en una silla de respaldo alto. Y es necesario rescatar ese excelente paso de escena entre la diecinueve y la veinte, que otorga fluidez a la narrativa visual y permite al televidente el traslado de un escenario a otro y de una temporalidad a otra sin que prácticamente éste lo perciba.

De la escena veinticinco a la treinta se manejan los tres relatos al mismo tiempo. Por un lado Marge y Homero que siguen disfrutando de su intimidad, que por cierto nunca han tenido como pareja, pues el motivo por el cual se casaron fue por el embarazo de Marge. Así que nunca hubo una relación de pareja antes de la familiar. Algo que también le sucede a muchos matrimonios, no sólo estadounidenses. Marge está desnuda en la cama, cuando están los niños usa casi siempre bata de dormir, y Homero hace presente esa posibilidad de que el estrés, provocado por los niños, es el causante de su sobre peso y la pérdida de cabello. Después de ello se sugiere una escena más íntima: ambos bajo las sábanas, risas y caricias.

Además, es Marge la que escribe la carta mientras Homero hace ejercicio, algo raro en él. La ausencia de los niños también sirve para ejercitarse. Aquí aprovecha el tiempo estando en la casa y no en el bar de Moe, pues disfruta más estar solo con su esposa, pero cuando los niños están pasa más tiempo en el bar, alejado del estrés y los problemas. Y es preciso recalcar esa actitud de ambos al no darle importancia a la carta de Lisa, creen que es sólo fantasía, y no les importa porque quien lo dice es, precisamente, una niña.

Por otra parte está la historia de Krusty. Él sigue siendo el bufón en el lugar que sea. No importando el espacio pretende llamar la atención de manera chusca, de hacer reír, pero esta vez no lo logra y sólo es avergonzado. Mientras en el relato principal los niños se cubren con costales del ejército, pues Krusty no invirtió ni en cobertores. Bart se da cuenta de la verdadera situación y sus esperanzas de ver a Krusty decaen cada día más.

Y el uso de las imágenes para plasmar la acción, de la voz en *off* de Lisa, es un recurso muy utilizado en películas de acción real, donde éstas dan fuerza al diálogo del personaje. Además de desatacar el buen manejo de las tomas: la toma en picada de Milhouse, el humillado, el débil, y la contrapicada de Adolfo, el que castiga, el que ostenta el poder. Y aquí Milhouse es otra vez el castigado. Lisa continúa mostrando su personalidad de adulto con el lenguaje que utiliza al escribir su carta y la responsabilidad que ella misma se otorga al hacerlo. Y nuevamente una referencia a una película de acción real. Sobresale el uso de la armónica, con esa melodía triste y melancólica, que da paso al siguiente corte, y a ese cambio de música, también melancólica, que profundiza la escena. Y el hecho de que Bart abrace un figura de Krusty es una forma de sustituir al verdadero payaso, y de aferrarse a la esperanza de que todo lo que ha vivido puede no ser real y de que pronto Krusty llegará. Y aunque el final de la escena resulte muy fantasioso, es sólo otra referencia a una película.

Ese momento en que Marge y Homero están en lo que parece (escena treinta y uno) un día de campo, refuerza el patriotismo estadounidense, pues en realidad es la celebración del 4 de julio. Y sigue reforzándose la cuestión íntima de preferir estar solos

que ir con el resto del pueblo a ver los fuegos artificiales. Pero, además, esta escena ubica al espectador en la temporalidad, le indica cuánto tiempo ha pasado desde que los niños se fueron: el último día de clases fue el 12 de junio, hace casi un mes.

La escena treinta y dos representa el límite de los niños, quienes ya no están dispuestos a soportar más: no hay nada de lo que la televisión y la propaganda ofrecían; no hay cena; y Barney se hace pasar por Krusty. El cambio de postura de los niños, primero cabizbajos y tristes, después con la cara en alto, demuestra que aún hay un poco de esperanza al pensar que por fin Krusty llegó al campamento, pero no es así. Y la frase de Bart: "... nos va a traer comida y agua y va a acabar con los malos", deja ver que independientemente que no había ni comida ni agua, Blas y sus aliados son vistos como los malos, los opresores, y Krusty, quien en realidad es el principal culpable de todo lo acontecido en el campamento, es el héroe, el bueno. Al menos, así lo ve Bart, quien se alza como el líder. Se muestra el coraje de los niños al golpear la efigie de Krusty, al no tenerlo a él presente, responsabilizándolo por lo sucedido en el campamento. Y es Bart quien funge como héroe, como libertador, al permitir la salida de los niños recluidos en el Campo para perder peso. Él siempre es el líder, pues es quien tiene una personalidad más definida, y quien posee ese espíritu rebelde y aventurero que ya Samuel Langhorne Clemens había plasmado en ese pequeño e inquieto niño llamado Tom Sawyer. Esa rebeldía y aventura es reforzada al elegir una calavera como símbolo, emulando así a los piratas, y sacando un poco de su propio ego.

En la escena siguiente se presenta una crítica a la realeza británica que nombra "Sir" a cualquier celebridad, hasta un payaso que sólo le importa hacerse rico. Y después se da paso a la próxima escena, que aún mantiene la libertad que la pareja tiene sin la presencia de los niños: relajarse con un programa de yoga. Y aquí comienzan a entrelazarse todas las historias. La televisión mezcla el relato de Marge y Homero con el principal y da una muestra del amarillismo, determinado por Kent Brockman, al comparar a Campo Krusty con situaciones ocurridas en Vietnam y Afganistán. Además de presentar la nota o entrevista exclusiva como generadora de *rating*. Esta es una forma de criticar a los medios, y *Los Simpson* son los primeros dibujos animados en criticar a la televisión aún estando dentro de este medio. Critican el amarillismo y sensacionalismo que manejan algunos noticieros y otros programas. Aunque en esta escena cabría preguntarnos: ¿Cómo se enteraron los medios de lo que sucedía en el campamento? y, ¿cómo llegaron hasta el lugar si el puente se había caído? En ese momento el campamento es lo que los niños habían esperado: no hay reglas, ni adultos que les digan qué hacer. Para ellos es su pequeño mundo, donde sólo ellos son partícipes. Y continúan las referencias a películas. Mientras a Homero le vuelve el stress y la preocupación: el cabello se le cae y el estómago le crece (que es acompañado con un efecto de repique y rechinado, algo muy clásico de los dibujos animados). Y esto es recalcado con la música que fortalece la tensión y sorpresa de Homero al ver a Bart en la televisión. Pero a pesar de que Bart es líder, rebelde, sin reglas, aún tiene la ingenuidad de los niños: "¿Puedo decir asqueroso, señor?", mientras Kent defiende su medio: "En este canal, sí".

Y se sigue recalcando en la escena siguiente (treinta y cinco) la exageración y el amarillismo de los medios hacia las celebridades y la agresión de ésta (Krusty) hacia los medios, al ver que sólo buscan el chisme, el morbo, y dejan de lado acontecimientos más relevantes como lo es el Festival de Caridad, que seguramente Krusty efectuó sólo para elevar su imagen.

Las dos últimas escenas reflejan lo que muchas veces sucede en la vida real donde el *fan* sabe más sobre la celebridad que él mismo: “¿Quién hizo el papel de su hija en la película ‘El payaso Presidente’?”. Y la celebridad que cae en desgracia al asaltar una licorería. Y el plano de detalle de las señas particulares de Krusty, que es seguido por la reclamación de Bart, y su respectiva exageración, muestra como Bart y Lisa conocen al personaje a la perfección. Krusty acepta ser corrupto, porque es humano, como si ésta fuera una condición indispensable de todo ser humano. Compensa y rescata la imagen que ha perdido ante los niños llevándolos de vacaciones. Les otorga un premio por la situación en la que estuvieron. Aunque aquí vemos un error de continuidad: a lo largo de la escena los niños le desgarran la ropa a Krusty, después se ve su camisa en buen estado, luego nuevamente rota, y al final ya está otra vez en buen estado. En sí, Tijuana representa para Krusty, no para los niños, el lugar más divertido de la tierra: apuestas y bebida son los elementos claves dentro de la personalidad de Krusty.

Y en la escena final volvemos a encontrar algunos cabos sueltos: ¿Qué pasó con Otto? ¿Por donde salió el camión si no había puente? Algunos errores de continuidad que aún mantienen estos dibujos animados, pero que no afectan al relato mismo del episodio. Por último, las fotos presentan algunos detalles interesantes: una imagen estereotipada de México (arcos, burros, nopales, sombreros, aunque el sombrero de Krusty es español, piñatas, sarapes, tequila, las calles sin pavimento, peleas de gallos, donde Lisa no está presente pues está en contra de ellas, y apuestas); el color que se maneja en el cielo hace ver a México como el paraíso, la luz, algo muy importante para los extranjeros, para ellos México es más que un simple país, y se puede ver esto en cualquier lugar pues los extranjeros llegan y tienen las oportunidades necesarias para desarrollarse, aunque su capacidad sea igual o más limitada que la del propio mexicano; la buena selección de la canción (“Al sur de la frontera”); y el que Bart se haga un tatuaje (algo que desde el primer episodio había querido hacer), en el país donde no le piden ningún requisito para hacerlo. No tiene que ser mayor de edad para ello.

Y así llegamos al final de esta reinterpretación y damos paso a la siguiente que corresponde al Grupo de discusión del episodio *Campamento Krusty*.

4. El grupo

En la discusión sobre el episodio de *Campamento Krusty*, la recepción tuvo otros matices. En el momento de la proyección, las risas de los participantes fueron más abiertas, lo que indica que hubo una mayor apertura hacia los demás y una sensación de mayor comodidad. Al final el grupo pretendía seguir viendo más episodios, por lo que podemos decir que los episodios seleccionados fueron de su agrado y la serie les gustó.

En esta segunda fase de la discusión, Hortensia, una vez más, tiende a mostrar cómo las mediaciones de referencia condicionan su recepción. Así, relaciona el contenido de este episodio con el entorno, la educación y la familia, en especial la relación padre-hijo. Nuevamente, lleva los contenidos a su contexto inmediato a través de mediaciones institucionales y de referencia, por ejemplo la escena en que Homero condiciona a Bart para obtener buenas calificaciones. Pero también lleva a cabo una mediación cognoscitiva al cuestionar la inteligencia de Bart cuando falsifica sus

calificaciones y al ubicarlo como *fan* de Krusty. Desde su posición como maestra, señala que los niños hacen las cosas por obtener una recompensa y que son influidos: como los tiempos han cambiado, los niños cada vez quieren más. Trae la escena inicial del episodio al contexto mexicano: los niños o jóvenes de cualquier nivel educativo se alegran si no hay clases (mediación institucional y cultural). Sigue analizando a Bart de manera especial, al aceptar que su deseo inconsciente (sueño) puede ser consciente. En ese mismo sentido (mediación cognoscitiva), caracteriza a los personajes de acuerdo a sus acciones: Homero sólo piensa en el descanso y Bart lo sabe manejar. Se ubica una vez más en su rol de profesora y se imagina como maestra de Bart. También califica la acción de Homero (cuando deja ir a Bart al campamento) como mala aunque la justifica porque acepta que los padres no cumplen a veces sus promesas.

Ubica al episodio en el contexto propio y en el aspecto personal al señalar lo que ella hubiera hecho. Critica la acción de Homero (aunque no menciona a Marge, cuando ambos participan en la escena, es decir, ya tiene un esquema muy marcado de la personalidad de Homero) al no hacer caso de la carta de Lisa y critica a Bart su individualismo cuando le otorga su nombre al campamento. Es la única participante del grupo que rescata del episodio el tema de la relación de pareja (debido quizá a su situación de recién casada, en una mediación de referencia) aunque critica la acción de festejar cuando se van los hijos. En cuanto al campamento Krusty en sí, Hortensia habla del abuso que hace una celebridad de su imagen al recibir dinero sin importarle nada más (mediación videotecnológica), aunque sigue justificando ciertas acciones al señalar que el abuso de la mercadotecnia puede presentarse a veces por necesidad (mediación cultural y videotecnológica).

Critica al personaje de Krusty por aprovecharse de su posición para llevarse a los niños a Tijuana (mediación cognoscitiva). A través de una mediación videotecnológica y cultural, señala que los estadounidenses ven a los mexicanos como borrachos. En ese mismo sentido, afirma que la mercadotecnia actual se basa en las celebridades creadas por los medios de comunicación, principalmente la televisión. Realiza una crítica al receptor de dibujos animados al considerar que les falta un juicio crítico. Sigue hablando de los medios al considerarlos, en parte, responsables de la agresividad que hay en la sociedad y pone como ejemplo los dibujos animados actuales comparándolos con los de antaño (donde, a pesar de todo, los personajes no salían dañados, es decir, para ella la agresividad es sinónimo de daño físico). Toda esta crítica a los medios la relaciona con su profesión, al hablar de cómo los niños son influidos por los contenidos de la televisión. Finaliza con un ejemplo extraído del episodio.

Juan Carlos, al igual que en el episodio anterior, reitera que al ver un episodio de *Los Simpson*, viene primero la risa y luego la reflexión, de hecho, a él mismo este episodio le provocó risa por el uso del sarcasmo (mediación cognoscitiva). A través de una mediación cultural, señala que las vacaciones son un descanso para los padres si sus hijos no están, como sucede en el episodio. Relaciona la situación de sacar buenas o malas calificaciones con su entorno, pues en realidad en el episodio, los padres no exigen nada (mediación institucional). Trae el ejemplo de Bart a un caso real y se refiere al hecho de que los niños falsifican calificaciones "para quedar bien", refiriéndose a su contexto (mediación de referencia). Analiza y califica a Homero y a Bart (mediación cognoscitiva) señalando que ambos hacen las cosas por su propia satisfacción. También con una mediación cognoscitiva y videotecnológica, detecta el contenido crítico del episodio en cuanto a la mercadotecnia. Ubica los contenidos del episodio en su contexto

o los relaciona con éste, pues utiliza términos como “el sistema”, en una mediación cultural e institucional. En ese sentido, fortalece la idea de que vivimos en una sociedad machista (mediación de referencia en cuanto a género). Caracteriza los roles de los padres en una sociedad de este tipo a través de una mediación cultural.

Una vez más, trae una escena del episodio a su contexto: califica la acción de Homero (cuando rompe su promesa a Bart, aunque no se refiere a ella directamente) al decir que esto sucede en las familias reales (mediación cultural e institucional). Caracteriza a Bart como el personaje que siempre quiere ser el líder, en una mediación cognoscitiva. Refuerza la idea de que la mercadotecnia es esencial y hace referencia a un ejemplo concreto de la sociedad “consumista” en la que se vive (mediación cultural). Piensa que la sociedad ha cambiado en cuanto a valores. Señala que existe un estereotipo del mexicano que los extranjeros fomentan, pero en el ejemplo que él da, son los propios mexicanos los que crean y explotan ese estereotipo. A través de una mediación videotecnológica, critica el uso de estereotipos en la mercadotecnia. Trata de no hacer generalizaciones, y le da más valor a las vivencias que a la información que dan los medios (mediación cultural).

Caracteriza a los dibujos animados de hoy: se refiere a los japoneses como fantasiosos y agresivos, mientras que a los estadounidenses los considera más apegados a la realidad, aunque califica a algunos de éstos como “asquerosos”, haciendo una diferencia entre lo grotesco y lo “asqueroso” (mediación videotecnológica). En ese mismo sentido, compara los dibujos de antaño con los actuales en cuanto a contenido y nivel de agresividad. Critica a los medios por explotar el morbo y a los espectadores por aceptarlo (mediación cultural, videotecnológica y cognoscitiva).

Fernando, como en la discusión anterior, participó menos que los demás, haciendo énfasis en el análisis de los medios de comunicación y de los dibujos animados actuales, dada su formación académica. Resaltó el hecho de que en algunas ocasiones no expresaba de inmediato sus ideas, quizá porque las analizaba más. A través de una mediación cognoscitiva, califica al personaje de Bart como “sufrido”. En ese sentido, establece dualidades: caracteriza a Homero como alguien que sólo espera las vacaciones para deshacerse de sus hijos, asignándole un valor cultural machista al interpretar que favorece a Bart por ser el varón (mediación cultural). Para él, la mejor fuente de valores es la lectura (mediación institucional). Es el único que relaciona escenas distintas del episodio para explicar su contenido, como el hecho de que el Campamento Krusty sea un fraude y lo relaciona con la escena de los productos Krusty. Analiza la estructura de los comerciales (mediación cognoscitiva, videotecnológica e institucional, sobre todo porque es estudiante de comunicación). Señala lo bien manejada que está la mercadotecnia dentro del episodio.

A diferencia de los demás, Fernando no encierra a Bart en un esquema específico, pues se da cuenta de que el personaje puede tener acciones diversas o alejadas de lo que se considera su personalidad, como es la de perdonar a Krusty (mediación cognoscitiva). Señala que la creación de estereotipos es una realidad en los medios. Afirma que *Los Simpson* “rompen con el esquema” de los dibujos animados de antes, y por lo mismo fueron un éxito comercial y de audiencia; destaca que en ese rompimiento, *Los Simpson* “perdieron” elementos de los dibujos animados de antaño, como si se lamentara por ello. Caracteriza a los dibujos animados de hoy (Cartoon Network y MTV) y los compara, pero ahora con *Los Simpson*, porque ellos son la

ruptura. A través de la metáfora “los colores de la vida”, señala que la agresividad ya es algo normal en la sociedad de hoy. Finaliza analizando el papel de los medios en la transmisión de contenidos agresivos.

Javier también ubica los contenidos del episodio en su contexto cercano; habla de una situación real relativa al hecho de entrar a la escuela, en la que los padres se alegran, tal y como sucede en el programa (mediación cultural e institucional). En el mismo sentido, remite, como sucedió en la primera discusión, a la idiosincrasia del mexicano. A través de una escena del episodio, señala cómo la mercadotecnia cumple con su objetivo. Califica al personaje de Martin como “inteligente”, pero no guapo (mediación cognoscitiva) y hace énfasis en el contenido crítico del episodio. Refuerza el carácter de Bart por las acciones que lleva a cabo, como adular a la maestra. También se refiere a su contexto inmediato, y a la relación entre ideas que se dan en la sociedad sobre trabajo, escuela y vacaciones (mediación cultural y cognoscitiva). Al igual que Juan Carlos, habla de la sociedad machista y señala el rol que se le da a la madre en este tipo de sociedades, aunque en el episodio no se ve esto. También juzga a Homero por sus acciones y habla de valores (mediación cognoscitiva e institucional). Como en la discusión anterior, sigue manejando la asociación de ideas y repetición de patrones: señala que los padres inculcan las malas actitudes a los hijos (mediación cultural e institucional).

Ubica al episodio en su contexto estadounidense y caracteriza a la cultura “gringa” comparándola con la mexicana; además, la acción de Bart la ubica en el propio contexto estadounidense, a través de una mediación cultural e institucional. Considera al personaje como el más americanizado y con esta opinión generaliza a la cultura estadounidense: todos son como Bart (mediación cognoscitiva y cultural). Hace referencia a un episodio anterior de la serie para relacionarlo con este episodio y con el contexto mexicano; generaliza con la cifra de matrimonios por embarazo y sobre el rol de ama de casa y por todo esto justifica que los hijos puedan ser un estorbo, a través de una mediación cultural.

Resalta la importancia de la mercadotecnia en la escena en que se ve el Campamento Krusty por televisión y su relación con los valores y la satisfacción de las necesidades humanas, en una mediación cognoscitiva e institucional. Habla de la imagen social de algunas personas, como el padre de Martin. A través de una mediación cognoscitiva y cultural, “trae” la discusión al episodio cuando se refiere a la escena del anuncio en televisión y de cómo a través de la mercadotecnia las cosas se ven diferentes. Aclara cómo por medio del uso de la mercadotecnia, se crean imágenes estereotipadas sobre ciertos países (Estados Unidos y México). Al igual que Fernando, considera que *Los Simpson* fueron los primeros en utilizar el sarcasmo y también caracteriza a los dibujos actuales relacionándolos con la audiencia mexicana, a la cual califica como conservadora (mediación cognoscitiva y videotecnológica). Hace una comparación entre los dibujos animados de antes y los actuales, en lo relativo a la agresividad, señalando que los japoneses son más violentos (mediación videotecnológica). Considera que los medios han influido en el aumento de agresividad en la sociedad (mediación cognoscitiva), aunque después y para finalizar, apunta que la sociedad siempre ha sido agresiva pero que los medios difunden más la violencia actualmente.

María, como Fernando, participa poco, pero ello quizá se debe a que prefiere estructurar sus respuestas antes de mencionarlas. Señala que el episodio se relaciona con lo que ha vivido, en una mediación de referencia. En cuanto a los personajes, interpreta, a través de una mediación cognoscitiva, la acción de Bart (de falsificar calificaciones) como una búsqueda de autosatisfacción, no de quedar bien con alguien (menos con Homero). De la misma forma, ubica a Lisa como el personaje que le gusta ir a la escuela. Relaciona la escena del sueño de Bart consigo misma al decir que a veces se sueña algo que no se puede hacer pero que se desea hacer (mediación de referencia y cognoscitiva). Hace una crítica al sistema educativo y al profesorado, desde su contexto (mediación institucional).

Para ejemplificar el rol de la madre en la sociedad machista, utiliza a Marge y la relaciona con las actitudes que mencionaron Juan Carlos y Javier con respecto al cuidado de los hijos. También caracteriza a Homero como incumplido. Da una explicación de por qué Bart perdona a Krusty, puesto que conoce al personaje. Analiza y critica cómo la mercadotecnia crea y explota figuras y celebridades que producen ganancias económicas apartándose de la cultura (mediación cultural y cognoscitiva). También explica la actitud de Krusty de por qué llevó a los niños a Tijuana: por querer divertirse él mismo, es decir, caracteriza la personalidad del payaso. A través de una mediación videotecnológica, califica a *Los Simpson* como diferentes, comparándolos con los dibujos de antes y después. Matiza los comentarios sobre la violencia en los dibujos animados de antaño y actuales, haciendo una comparación.

Además de la reinterpretación que llevamos a cabo de las mediaciones de cada participante, de manera general, destacamos los siguientes puntos.

1. Todos los participantes relacionan el contenido de los episodios con su entorno, ya sea lugar de trabajo, familia o cultura.
2. Debido a ello, el receptor utiliza a los episodios como ejemplo para demostrar sus argumentos. Esto es, el argumento principal de lo que dicen está en su contexto inmediato, en lo que ellos viven, y sólo usan algunas situaciones, frases o personajes, para ejemplificar aquello que están señalando.
3. Los miembros del grupo más que analizar los episodios en sí, inmediatamente relacionaban los contenidos con situaciones cercanas a ellos, debido a que el receptor traslada los mensajes televisivos a su contexto propio.
4. Tres miembros del grupo (Hortensia, Juan Carlos y Javier) hicieron referencia a la falta de juicio crítico por parte de los espectadores. Mientras dos de ellos (Juan Carlos y María) indicaron que los dibujos animados de antaño sólo "hacían soñar", eran menos reales. Y Javier y María hablaron de personajes no lineales, con mayor personalidad, al referirse a nuestra forma simbólica.
5. La escasa participación de Fernando y María se debe a que los otros miembros del grupo pasaban rápidamente de un tema a otro mientras los primeros pensaban sus respuestas. Esto obedece a que hay varias formas de comunicar opiniones, mientras unos estructuran sus ideas al estarlas expresando, otros lo hacen antes de manifestarlas, sin importar el tiempo que tardan en ello.

6. El que algunos participantes ubiquen más detalles de los episodios (como la música, las referencias, los escenarios... etcétera), marca una forma específica de ver la televisión: no solamente entender la historia sino también observar esos elementos que son parte del relato. Esta forma de recepción se origina en la formación de cada persona, es decir, el receptor no se enfrenta a la televisión sin ninguna influencia de los contextos y espacios en los que se ha desarrollado.
7. La recepción (o percepción como le llama Delgado), giró principalmente en torno al tratamiento del asunto, dejando a un lado el uso de los planos, las características de la animación (aunque sí se tomaron en cuenta otros elementos, señalados en el punto anterior). Ello recae, también, en los hábitos televisivos con los que cuenta cada uno de los miembros del grupo.
8. Los personajes se ubican en esquemas muy determinados, esto es, los participantes no observan la complejidad de las personalidades y sólo perciben algunas acciones o actitudes determinadas: nadie habló del momento en que Bart se culpa para salvar a Lisa, y no le dieron la oportunidad de ver algo bueno en esa acción.
9. A pesar de que los participantes no conocían a fondo la serie (han visto ciertos episodios), sí enjuiciaron a algunos personajes: Lisa la inteligente; Bart el niño malo; Homero el nefasto... etcétera. Esto se debe a los pseudo-contextos que maneja la serie, es decir, no es necesario ver todos los episodios para entender el relato de uno, además de que la recepción de uno o dos episodios (como en este caso) da al receptor algunas claves o indicios para conocer a los personajes.
10. Durante la discusión acerca del segundo episodio, los participantes ya no manifestaron tantas ideas como en el primero debido a lo mencionado en los puntos 2 y 3, pues ya habían dicho en la primera discusión casi todo lo que querían decir respecto a su contexto inmediato.

Después de este punto continuamos con la reinterpretación de la segunda técnica cualitativa: Análisis Semántico Basado en Imágenes.

5. El ASBI

Mientras el Grupo de discusión se realizó para apreciar la recepción de los contenidos de dos episodios de *Los Simpson* en lo relativo a las situaciones manejadas en éstos, el Análisis Semántico Basado en Imágenes, en nuestro caso, se enfocó a descubrir cómo las personas entrevistadas, seguidores de la serie, conciben a los personajes elegidos. En el primer apartado veremos, a través de sus palabras y actitudes, la manera en que cada uno de ellos entiende los contenidos de la serie. El siguiente apartado es un recuento de cómo se vio a cada uno de los personajes y un análisis de sus opiniones, así como nuestra propia interpretación del personaje.

a. Ellos hablan

ASBI 1

Coral

De los cuatro entrevistados, Coral es quien usa mayor número de adjetivos para referirse a los personajes. Cuando se le pide dividir las fotografías en dos categorías, ella utiliza los términos “buenos” y “malos”, esto debido, en parte, a la carrera que estudia (Derecho), en la que se tiende a enjuiciar o caracterizar a las personas. También esto nos induce a pensar que su recepción de los contenidos narrativos de los medios está condicionada a buscar personajes representantes del bien y del mal. El hecho de que se adelante a la primera pregunta y señale “los que más me gustan”, indica que la dualidad que estableció (buenos-malos) se corresponde a la categoría “me gustan-no me gustan”, debido a lo categórico de la división que manejó. Este detalle también indica el deseo de la persona de decir lo que piensa de inmediato, aun antes de que se lo pidan, situación que también se presentó en el grupo de discusión. Llama la atención que al establecer los dos grupos, le cuesta trabajo hacerlo e incluso pregunta dónde agrupar las imágenes, es decir, hubo personajes a los que no le fue tan fácil ubicar, mientras que los dos principales (los más diferentes) de inmediato pudo ubicarlos. Tan es así, que del lado de los “malos” sólo hubo 6 imágenes y del otro lado 11, y 5 de los 6 “malos” (también los llamó “rebeldes” y “corruptos”) están en ese grupo por sus acciones (codo, corrupto, alcohólico, convenenciero, etc.) y sólo Homero está ahí por su personalidad. En cambio, del otro lado, 9 de los 11 escogidos como “buenos” están ahí por su personalidad y sólo dos (Marge y Smithers) lo están por sus acciones. Esto indica que para Coral las acciones “malas” son las que determinan la connotación negativa de los personajes, lo que concuerda con su formación académica (Derecho) ya que los abogados tienden a enjuiciar a las personas de acuerdo, precisamente, a sus acciones.

Lo anterior se refuerza por el hecho de que duda en colocar a Smithers con los “buenos”, a quien valoró más por sus acciones. Por otro lado, muestra seguridad al escoger a los personajes más similares del grupo de los “buenos” (el Reverendo y Flanders), y también del otro grupo (Homero y Barney); a los primeros los relaciona por buscar el bien de los demás y a los segundos por sucios y borrachos. Esto marca que, para Coral, cada personaje tiene una personalidad distinta y definida, pero también hay acciones y elementos de su personalidad que son afines entre algunos de ellos. En cambio, se le dificulta encontrar puntos coincidentes entre un “bueno” y un “malo” y duda en hacer su elección, dado que, como había dividido ambos grupos tan tajantemente (buenos-personalidad; malos-acciones) no encuentra cómo relacionar ambas categorías; cuando al fin se decide, da dos opciones (Homero-Marge y Skinner-Krusty). En ambos casos, basa su elección, una vez más, en acciones, no en personalidad.

Para ella, puede haber varios personajes similares a personas reales y no tarda en responder. Ubica, más que al personaje, situaciones en un contexto mexicano, aunque no generaliza. Relaciona a toda la familia Simpson con un ejemplo real. La única que es vista como un personaje clásico de dibujos animados es Marge, pero sólo por el cabello (es decir, por el dibujo, no por la personalidad). Considera que *Los Simpson* son diferentes, tienen un mensaje (¿quiere decir que los de antes no lo tenían?) y no son para niños. Además, señala que son una representación de la familia mexicana (cuando no es ese su contexto de origen). Por todo esto, no encuentra más personajes de la serie

parecidos a los clásicos. Finalmente, su personaje favorito es Bart, y aunque lo colocó con los “malos”, le gusta por su personalidad y no por sus acciones. En contraparte, el que menos le agrada es el Sr. Burns, porque “no tiene nada bueno”, con lo que abre la posibilidad de que los otros personajes “malos” sí tengan algo bueno.

ASBI 2

Fernando

Se le dificulta, al principio, encontrar a los dos personajes más diferentes y busca a Otto, quien le gusta porque le da mucha risa, es decir, le gustan los personajes divertidos. Tarda en relacionar las fotos restantes con las ya seleccionadas (Flanders y Krusty) y menciona que el Sr. Burns va en “una clase muy especial”. Para él, hay dos grupos: los “locochones” y los “centrados” o “serios”, aunque al principio había mencionado a la religión, lo que podría haber dado pie a que dividiera a los personajes en “católicos” y “judíos”, pero finalmente no lo hizo así. Su elección al estructurar ambos grupos fue más equilibrada: hubo 8 personajes “locochones” y 9 “centrados”. Cataloga a los primeros como personajes que descuidan sus labores y/u obligaciones al “echar mucho cotorreo” (es decir, el cotorreo es sinónimo de descuido) y a los segundos los ubica como personajes que cumplen sus obligaciones y son dedicados en ello. El hecho de que su división fuera tan equilibrada, nos indica que su recepción de la serie no es tan sesgada, y tiende a darles importancia a los personajes por las actividades que realizan y, de hecho, se compara con Apu, en su rol como comerciante resaltando la frase “metido en la tienda”, es decir, dedicado a su trabajo.

A todos los integrantes del grupo de los “centrados” los considera como serios y responsables, precisamente por el desempeño de sus labores. Al pedirle que busque a los personajes más similares de cada grupo, relaciona de entre los “centrados” a Flanders con Marge, aunque se tarda en hacerlo, porque a los integrantes de este grupo los encuentra muy similares y tenía que buscar quién estaba más “metido” en sus actividades; y del otro lado, no tarda en relacionar al Sr. Burns con Krusty, porque considera que son los menos “sentimentales” de su grupo, los que no tienen sentimientos y tienen un sentido del humor muy cruel, lo que coincide con lo que había señalado al principio acerca del Sr. Burns. No encuentra puntos coincidentes entre ambos grupos por el hecho de que cada uno de éstos está muy bien definido y los personajes de cada grupo son muy similares entre sí. Esto coincide con el valor que le asignó a cada grupo, pues no encuentra como relacionar a alguien “metido” en su trabajo con alguien que no lo es.

De inmediato responde que ninguno se parece a un personaje clásico de los dibujos animados, pues, al igual que Coral, considera que *Los Simpson* son “para grandes” y relata que, de niño, él veía series violentas, así que no encuentra ningún punto de unión. No tarda en relacionar a Smithers con un amigo suyo, una vez más, en lo relativo a su trabajo. Tampoco tarda en decir que Krusty es su favorito, por su humor, aunque antes lo había calificado como “cruel”. Y el que menos le gusta es Martin, por no tener “humor propio”, es decir, no lo encuentra atractivo. Aquí podemos darnos cuenta que Fernando ve los dibujos animados como mera forma de entretenimiento y diversión, por ello habla constantemente de humor y se le dificulta categorizar a los personajes. Finalmente, señala que se identifica con Apu por su negocio y un poco con el Reverendo por la religión.

ASBI 3

Luis

No se le dificulta encontrar a los personajes más diferentes: Homero y Flanders y los separa tomando en cuenta su actitud moral, organizando así dos grupos: los honestos y los hipócritas. Resalta el hecho de que en el primer grupo ubicó 7 imágenes y en el segundo 10, quizá porque así ve él a la sociedad: más gente hipócrita que honesta. Además, él es el único que habla de personajes, enfatizando siempre la palabra, y no ve a éstos como personas. Y a pesar de que no se le dificulta el encontrar a los personajes más diferentes, tarda en relacionar las imágenes restantes en cada grupo. Esto se debe a que piensa en la actitud moral de cada personaje al hacerlo.

Para él, el grupo de Homero no oculta su personalidad ni cómo son. Duda en colocar a Krusty, pues éste no oculta su personalidad pero sí lo hace tras un disfraz. Mientras, el grupo de Flanders finge tener una vida normal. Al hablar del Abuelo, enfatiza en el hecho de que "lo tienen" en el asilo, es decir, que no está ahí por voluntad propia. En cuanto al Reverendo, señala que éste da muestras de que es un ser humano como todos, pero prefiere mantener la imagen de reverendo. Considera a Maggie como incapaz de tener opinión o personalidad porque "está muy chiquita". Marge y Lisa no fingen porque quieren hacerlo, sino porque la sociedad las condiciona (lo que refuerza la idea de que con los personajes está viendo a la sociedad). De inmediato relaciona a los personajes más semejantes del grupo de los honestos: Homero y Bart, debido a que son los más abiertos precisamente porque no son hipócritas. Bart es visto como el más auténtico, y más influido por la sociedad, lo que provoca su rebeldía, aunque finalmente hay diferencias, pues Homero lo hace por ignorante. Del otro lado, considera a Smithers como el más parecido a Flanders y hace una distinción entre su personalidad y sus acciones, pues, a pesar de pertenecer al grupo de los hipócritas (personalidad), finalmente sus actividades las llevan a cabo porque en verdad quieren hacerlo.

A Luis se le dificulta, en principio, encontrar personajes similares entre ambos grupos, y finalmente escoge a Lisa y a Bart, pero no por sus acciones o personalidades, sino por el hecho de ser hermanos, lo que ocasiona que se desenvuelvan juntos en algunas situaciones. Esto demuestra que sus grupos están muy bien definidos. En cuanto a su parecido con personas reales, escoge a 10 imágenes, a pesar de verlos siempre como personajes; al hacerlo, elige a representantes de los diversos componentes de la sociedad occidental (policía, ama de casa, padre de familia, estudiante, etc.) y pone ejemplos muy cercanos a él. Esto fortalece la idea de que, finalmente, ve a la sociedad reflejada en estos personajes, y de ahí su división en hipócritas y honestos.

No tarda en decir que no hay ningún representante de los dibujos animados clásicos, pero corrige y señala al Sr. Burns (como el arquetipo de la maldad) y a Marge (por su papel de ama de casa y la compara con Vilma Picapiedra). El que más le gusta es Bart, pero no por su personalidad, sino por sus posibilidades como personaje, y aquí se conjugan dos cosas: sigue considerándolo un personaje de dibujos animados pero también lo señaló como el más honesto, y lo califica como "representativo de su época y condición social...". Los que le gustan menos son el Reverendo y Martín, porque son muy lineales, con lo que se demuestra que los sigue viendo como personajes.

ASBI 4 Angélica

Hay un poco de dificultad al escoger a los dos personajes más opuestos, que son, en este caso, Ned Flanders y el jefe Górgori. Destaca que cree que Flanders es trabajador, aunque nunca se ve en la serie qué hace, salvo atender su tienda para zurdos. Tampoco le resultó muy fácil agrupar las imágenes restantes, pero una vez que lo hizo los dividió en “flojos” y “disciplinados”, quedando 6 fotos en la primera categoría y 11 en la segunda. Aquí, a diferencia de los entrevistados anteriores, no encontramos elementos tan comunes entre los personajes que unifiquen los criterios de interpretación de la entrevistada, es decir, su concepción de los personajes es más variada. A ello se debe que los dos grupos hayan quedado desequilibrados en cuanto a su número de integrantes. Por ejemplo, a los del grupo de “disciplinados” los califica, en general, como trabajadores, disciplinados, ordenados en lo que hacen y en ellos mismos, ya en lo individual cada uno es calificado de manera muy distinta. Angélica es la única entre los entrevistados que llama “señor” a Skinner y a Smithers, les muestra más respeto, como si los considerara más personas que personajes, o simplemente por su misma personalidad (rígida y seria) y por su forma de vestir (traje). En ese mismo sentido, considera a Maggie como una bebé que, por el hecho mismo de serlo, no hace “nada”.

Dentro del grupo de los “flojos” está ubicado el abuelo Simpson, debido a “los años” y la “demencia”, como si todos los abuelos fueran así. Angélica tarda poco tiempo en relacionar a personajes similares del mismo grupo; en el caso de los “disciplinados” escoge a Skinner y Flanders y el factor en común es el “orden y control en lo que hacen”, resaltando así en ambos personajes la rigidez que muestran en los campos donde se desarrollan (la escuela y la religión), dejando a un lado otros aspectos de su personalidad. También de inmediato, en el otro grupo, relaciona a Homero con el jefe Górgori, en cuanto a su gusto por la comida, por perezosos y porque les gusta lo fácil, con lo que aquí resalta el aspecto laxo de ambos personajes. Cabe destacar que Angélica tiende a ubicar y calificar, en cuanto a su personalidad, a los personajes de un mismo grupo de acuerdo a niveles o grados para con ello reforzar sus diferencias. Por ejemplo, a Homero le gusta “lo fácil, lo más fácil, extremadamente fácil” y al jefe Górgori sólo le gusta “el camino fácil”; en el otro grupo, Marge es “ordenada”; Martin, “ordenadito”; Lisa, “muy ordenada” y Patty y Selma, “medio ordenadas”.

No tardó en señalar que no hay semejanzas entre los personajes de ambos grupos. Es decir, valora más a los personajes por la categoría general en la que los ubicó que por sus características individuales. Enfatiza que los personajes sí se parecen a personas reales, escoge a 6 y los relaciona con gente cercana. Esto fortalece la observación de que tiende a ver a los personajes como personas. Dice que Krusty representa al personaje clásico de dibujos animados por lo fantasioso, estableciendo una semejanza entre el payaso y algunos personajes de antaño que se enfrentaban a varias situaciones pero no les pasaba nada físicamente. Su personaje favorito es Bart, y realiza una proyección señalando que le hubiera gustado ser como él por su libertad y valentía y el que menos le gusta es el jefe Górgori, por flojo y desobligado, lo que coincide con su elección inicial.

b. Los personajes

En este apartado, realizaremos un breve resumen de cómo los participantes del ASBI concibieron a los personajes elegidos, el cual estará acompañado de un análisis de cada personaje (que se agrega después de la interpretación de los entrevistados) con base en el Capítulo III, en el IV, así como en el Apéndice 1 de frases, que se incluye al final de la tesis, y que sirve para reforzar la personalidad de los personajes.

Homero

En el caso del jefe de la familia Simpson, predominaron los adjetivos negativos para calificarlo, aunque las dos mujeres entrevistadas fueron las únicas que señalaron algunos aspectos positivos, pero la mayoría de ellos fueron condicionados (“tierno con sus hijos *a veces*”, “*trata de ser comprensivo*”, “*inteligente cuando quiere*”, “*cuando quiere hacer algo, lo hace*”). En el caso de Coral, fue la única que, a pesar de llenar al personaje de adjetivos negativos, señaló: “me cae bien”.

Podemos ver que en el caso de Homero, como en el de todos los demás personajes seleccionados, nuestros entrevistados tienden a encasillarlo, a etiquetarlo y a juzgarlo de acuerdo sólo a algunas acciones y elementos de su personalidad que resultan más visibles en la serie. Esto no quiere decir que su recepción e interpretación de los contenidos de la serie sea equivocada, simplemente que no tomaron en cuenta algunos aspectos de la actitud de los personajes que aquí mencionamos, a pesar de ser seguidores del programa.

Nuestra interpretación

A Homero le gusta la cerveza, gran parte de su tiempo libre lo pasa con sus amigos Barney, Lenny, Moe, y los otros que ni siquiera tienen nombre. Es amante de las rosquillas, las chuletas de cerdo y los dulces. Disfruta ver la televisión, aunque no haya nada que ver. Algunas veces, casi siempre, parece ser un gran niño que se asusta con cuentos de terror, que miente, engaña, que no pone atención en una conversación, que se distrae con facilidad, y causa muchos accidentes por su descuido constante. Olvida fechas importantes en su relación matrimonial. Es fácil de impresionar por los anuncios de televisión, siendo un consumidor insaciable, pues compra productos que no necesita. Lo embaucan fácilmente, y cree en mentiras de los vendedores. Rechaza realizar el más mínimo esfuerzo y tiende a la holgazanería. Siempre olvida que Maggie existe. Su filosofía es: “Dios está en todos lados”, por eso prefiere el juego en lugar de la religión. Sin embargo, a pesar de todo esto, es un padre amoroso. Ama a su familia como a nadie, la cuida y protege cuando es necesario. Lucha por el amor de Marge y de sus hijos. Tiene en consideración a su familia, ama a sus hijos, adora y respeta a su esposa, no le es infiel a pesar de haber tenido varias oportunidades, y cuando en verdad se propone hacer una tarea alcanza su objetivo. Además resulta ser muy sensible y sentimental, hay situaciones que lo hacen llorar, reír, gozar u odiar. Todo lo vive al extremo.

Los campos de interacción y las instituciones sociales en donde más se desenvuelve Homero son aquellos relacionados con la diversión y el esparcimiento: el bar, las ferias, el cine, el casino, el boliche. Y rechaza el campo religioso, el político, el académico, el laboral (pero sólo la Planta Nuclear) y muchas ocasiones el familiar, ya

que evita lo que le parece aburrido. Además de que la televisión marca sus hábitos de consumo y a veces la forma de concebir y entender muchas de las situaciones que ocurren a su alrededor.

Marge

Para nuestros entrevistados, la personalidad de Marge gira en torno a su papel como madre y ama de casa, y se le califica de manera totalmente positiva, a excepción de una opinión que considera que oculta su criterio, aunque por presión de la sociedad.

Nuestra interpretación:

Le molesta que Homero nunca cumpla sus promesas, que actúe como un niño, que sea infantil, y que no le guste ir a la iglesia. Se caracteriza por cuestionar todo, desde acciones que ella misma realiza, hasta aquellas que involucran a toda la comunidad, lo cual le da un fuerte peso moral en Springfield. Además, estudia las posibles alternativas a los problemas, a los cuales siempre les encuentra una solución. Es tradicionalista, no le gusta romper reglas (sólo lo ha hecho en algunas ocasiones), y piensa que todo tiene un orden, un significado y un sentido. Acepta sus errores, aunque con dificultad. También a veces resulta autoritaria, y le molesta que las cosas no se hagan como ella dice. Y parece que va a la iglesia por simple costumbre. Es amorosa con su familia, a la que siempre trata de cuidar. Aunque también tiene sus defectos: estuvo a punto de ser infiel con su entrenador de bolos y tuvo vicio por el juego. Tiene obsesión por la limpieza. Fue la primera en entablar una campaña contra la violencia de los dibujos animados y en defender la expresión artística del desnudo. Algunas veces, más allá de su rol de ama de casa, es la única en Springfield que piensa y analiza las consecuencias de una decisión comunitaria. Además de que no sólo se ha desempeñado como ama de casa, sino que ha tenido varios empleos y los ha desarrollado con éxito.

A diferencia de Homero, los campos de interacción y las instituciones sociales en las cuales más se desenvuelve son las relacionadas con lo familiar, lo religioso, lo artístico y lo laboral. Rechaza el bar, el boliche (ya que cuando lo jugó fue para desafiar a Homero), la violencia y la rebeldía.

Lisa

Sobre Lisa también hay una impresión positiva generalizada y se le conceptualiza como la niña estudiosa, salvo la opinión de que oculta su criterio.

Nuestra interpretación:

Representa la conciencia moral y ética de la familia, así como la parte pensante. No realiza acciones que van contra la moral, ni entra en situaciones que la hagan ver como una tonta. Es inteligente y en ocasiones le gusta desafiar a la autoridad, e ir en contra de lo establecido si considera que eso está mal o es una tradición con poco valor y mal enfocada. Además está contra el consumismo de su padre y de la comunidad en general. Posee una personalidad compleja, pues así como puede actuar de acuerdo a las reglas establecidas, hay momentos en que las rompe y muestra su lado rebelde, desafiando a la sociedad, a sus padres y a quienes ejercen el poder. En ese sentido, Lisa se comporta casi siempre más como adulto que como niño. Sólo ella se preocupa en ir al médico

para sentirse protegida, y por la ecología; además, es la única capaz de resolver casos y misterios que ningún adulto podría hacer, mediante la lógica y no mediante la curiosidad infantil.

Es el personaje que más cuestiona las reglas establecidas por diversas instituciones sociales, aunque puede aceptar a las instituciones mismas: la escuela, la familia, la política, la policía, los medios, la Planta Nuclear y la iglesia. También está en contra de algunos campos de interacción como: el bar, la sociedad de consumo, entre otros.

Bart

El niño Simpson dividió opiniones. Los adjetivos sobre su personalidad fueron muy variados, y hubo tanto positivos como negativos, debido quizá a la complejidad del personaje. Sin embargo, sí imperó la opinión de que se trata de un niño travieso y rebelde. Para dos de los entrevistados (Coral y Luis) resulta incluso divertido y quien lo calificó de manera más positiva fue Angélica. Además, es el personaje favorito de tres de los cuatro entrevistados.

Nuestra interpretación:

Aun siendo un estudiante poco brillante logró descubrir un cometa, que casi destruye Springfield, también resulta ser un buen investigador, ha sacado a Krusty de algunos problemas y resuelto algunos misterios. Es fanático de Krusty y de todos los productos que la mercadotecnia pueda dar: pijama, reloj despertador, pasta de dientes, sábanas, pantuflas, etcétera. Es igual de consumista que su padre.

Debido a sus constantes travesuras y a las acciones que le da su impulsividad al no pensar en lo que pueda pasar después, se ha metido en varios problemas: decapitó a Jeremías Springfield; modificó el ecosistema australiano; provocó un accidente que mantuvo a los estudiantes cautivos en una isla; inventó a Timmy O'Toole; propagó la noticia de que Michael Jackson estaría en su casa; se hizo pasar por un genio; fue líder en Campamento Krusty y en la lucha contra Nelson; ganó un elefante; vendió su alma a Milhouse; se convirtió en fisgón de la vida de Flanders; ayudó a la mafia, etcétera.

Es retador, atrevido, sin normas, sin reglas, pero tiene sus propios límites. Y aunque muy pocas veces lo diga admira la valentía de Homero y su destreza y coraje (cuando los tiene). Ama a la familia, respeta a Marge y cuida de Lisa y Maggie. Es noble, inocente, temeroso, con mucha imaginación (que siempre se va a los extremos) y representa al niño verdadero: el que sueña, que miente, que hace travesuras, que juega, que odia a las niñas, que desobedece, que siente miedo hacia lo desconocido, que hace sus propias reglas y pone sus límites. Es, realmente, el único niño (entre los protagonistas) como tal en la serie, pues Lisa se comporta más como adulto y Maggie es un bebé.

Bart se mueve dentro de los mismos campos de interacción e instituciones sociales que Homero, pues también busca la diversión, la aventura, el esparcimiento.

Maggie

Este personaje fue el único al cual no se le dio ningún calificativo que demostrara cómo es su personalidad (salvo Coral que dijo que era tierna), ya que los entrevistados la consideran como carente de personalidad por ser un bebé.

Nuestra interpretación:

Ha sido ella quien encabezó una rebelión en la guardería, quien originó toda la trama de dos episodios en torno a la muerte del Sr. Burns, quien salvó a Homero en el estadio de Hockey de que fuera golpeado por una botella, quien sabe odiar como cualquier otro personaje (detesta al niño de una sola ceja), amar no sólo a una persona sino a un simple muñeco de felpa, que siente la necesidad de tener cerca el calor de una madre, y que es quien sigue patrones que marcan los programas televisivos o los dibujos animados (golpear a Homero con un mazo). Sin olvidar que su primera palabra fue "papá", a diferencia de sus hermanos, cuyas primeras palabras fueron "Bart" en el caso de Lisa y "Ay, caramba" en el de Bart. Es decir, Maggie tiene afecto por sus padres.

Debido a su edad, las únicas instituciones sociales con las que tiene contacto son la familia y los medios de comunicación.

Flanders

Para Ned Flanders abundaron los comentarios positivos, excepto que Luis lo consideró entre el grupo de los hipócritas, de aquellos que esconden su personalidad. Se le ve como un modelo de padre y esposo.

Nuestra interpretación:

Es el típico fanático religioso: todo lo hace por Dios, prohíbe a sus hijos ver programas que contengan violencia y en ellos entran los dibujos animados, sólo les permite jugar juegos religiosos. Esto lo hace caer en falta de carácter. Casi siempre sonríe y dice que sí a todo, incluso a las peticiones ilógicas de Homero. Siempre está junto al necesitado. Nunca obra con maldad y mucho menos por venganza. Es el más pasivo de Springfield. Ha educado y criado a sus hijos en su propio mundo, los ha aislado del mundo exterior al grado que ellos han llegado a preguntar: "Papá, ¿qué es lo que le ha salido al gatito de su cabeza?", refiriéndose a la sangre. Valora todas las acciones como buenas o malas, sin términos medios, de acuerdo a lo que le ha enseñado su religión. Es incapaz de dirigir su vida por sí solo, pues necesita de la aprobación del Reverendo para ejecutar algunas acciones. Pero, a pesar de todo, Flanders también tiene sus límites y llega a veces a romper algunas de sus propias reglas, como cuando se emborracha y se casa con una fichera en Las Vegas y cuando está dispuesto a matar a Homero. Actualmente es viudo y debe educar y mantener por sí solo a sus hijos.

Es el único personaje que acepta, sin cuestionar, a todas las instituciones sociales y sus reglas, aunque rechaza algunos campos de interacción (bar, juego, violencia en los medios) que tienen que ver con la diversión, porque lo marca su religión, siendo la iglesia la institución que más lo influye.

Patty y Selma

Las hermanas de Marge provocaron más comentarios negativos que positivos, aunque para una de las entrevistadas (Coral) son totalmente indiferentes. Hubo un solo comentario positivo (medio ordenadas) y nada más. Esto se debe a que, ciertamente, en la serie estos personajes no muestran ninguna acción positiva.

Nuestra interpretación:

Patty y Selma son las típicas burócratas que no realizan correctamente su trabajo, además de que tienden a encasillar a las personas de una sola manera sin ver su lado positivo, generalmente ven el lado negativo de las personas, son intolerantes y siempre quieren que las cosas se hagan como ellas dicen, a tal grado que no están de acuerdo con el matrimonio de Marge y Homero y siempre han querido separarlos. Además de ser las clásicas solteras: amargadas y frustradas. No tienen ilusiones ni sueños en la vida.

Estos dos personajes siempre cuestionan algunos campos de interacción e instituciones sociales (familia, empleo), aunque están dentro de una institución social que es el gobierno.

Abuelo Simpson

En este caso, se obtuvo tanto calificativos negativos como positivos, y quien le otorgó mayor número de éstos fue Coral, aunque para Luis, el Abuelo Simpson representa al "abuelo olvidado", siendo el único que toma en cuenta el papel que este personaje tiene dentro de la serie.

Nuestra interpretación:

Él, al igual que los ancianos que están en el asilo, representan a ese sector de la sociedad que ha sido olvidado, relegado, apartado de la vida diaria, debido a que son considerados improductivos o estorbosos (por algo Homero y su familia lo enviaron al asilo). Cuando Homero era un niño le quitó sus sueños e ilusiones. Se enamoró de la mamá de Marge y es enemigo del Sr. Burns. Está totalmente en contra de los dibujos animados, por ser violentos. Incluso renunció a un premio cuando vio por primera vez las historias de Tomy y Daly. En ocasiones es moralista, ya que siempre está escribiendo a las revistas cartas sobre las palabras que utilizan en sus artículos, sin embargo, asiste al burdel de la ciudad.

El Abuelo, y sus compañeros en el asilo, son un ejemplo de la dinámica de la estructura social, ya que ésta resalta y valora la "productividad" de las personas, y ve a los ancianos como incapaces de desempeñar algunas actividades.

Martin

Los términos que lo caracterizan se involucran directamente con su papel de estudiante y el único calificativo en su contra es el de Fernando al decir que no tiene "humor propio", pero viéndolo como un personaje, y Angélica al referirse que no tiene comportamiento de niño. La manera en que los entrevistados lo caracterizan, sólo

enfocados en los estudios, se debe a que en la serie en realidad poco muestran de Martín fuera de la escuela, de su vida alejada de esta institución.

Nuestra interpretación:

Él es simplemente el niño de escuela que siempre está ahí, entregado a los estudios, y aunque ha tenido algunos cambios en su personalidad éstos no han sido relevantes. Incluso, sus padres sienten vergüenza por su aspecto físico (como se ve en *Campamento Krusty*), sin importarles que es uno de los mejores estudiantes de la escuela primaria, algo que molesta e incomoda a sus propios compañeros.

Es un personaje que no cuestiona ni las instituciones ni sus reglas, y cuyo campo de interacción donde más se desenvuelve es el académico.

Skinner

En este caso el director es considerado como responsable y disciplinado, pero dos de los entrevistados (Coral y Fernando) señalan que depende mucho de su madre (“hijo de su mamá” y “tiene mamitis”), sin calificar esta acción, mientras el único que le otorga calificativos negativos es Luis. De igual manera que el personaje anterior, los calificativos giran en torno a su rol como director, puesto que es lo que más se observa en la serie.

Nuestra interpretación:

Representa al director autoritario, disciplinado, enérgico, no sólo con los alumnos de la escuela sino con sus compañeros y empleados. Sin embargo, ese autoritarismo desaparece con personas de un rango mayor que él, como sucede con su madre y con el Inspector Archundia, con quienes se muestra sumiso. Es solitario, pues no tiene amigos, sólo una débil relación con Edna Krabappel, la cual no solidifica debido a la reacción de su madre, y del resto de la comunidad. El autoritarismo y la disciplina que muestra se deben a la imagen de ex-combatiente de guerra que quiere dar (aunque en el frente de batalla era rebelde e indiferente a la situación bélica).

Al igual que Martín, el director Skinner no cuestiona a las instituciones y sus reglas. Los campos de interacción donde más se desenvuelve son el familiar y el académico. Actúa de acuerdo a las reglas establecidas por la estructura social.

Apu

Angélica es la única que le otorga comentarios positivos, mientras para Coral es totalmente indiferente, y Fernando hace referencia a su situación como comerciante, y Luis lo ve sólo como un personaje de relleno. Debido a ello se deja ver esa falta de opinión sobre el personaje.

Nuestra interpretación:

Presenta un exagerado amor por su trabajo (uno de los pocos personajes en Springfield que disfruta su empleo), al grado de que nunca cierra su negocio, al disfrutar los asaltos (los considera parte de su labor), y al mostrar en espacios fuera de su tienda ese afán

por ordenar latas, por desempeñar su rol de comerciante, mostrando así que lo más importante para él es su empleo, pero no sus clientes, ya que ofrece mercancía caduca y sucia. Representa a los inmigrantes que al ver oportunidades en Estados Unidos se nacionalizan norteamericanos.

El campo en el cual se mueve de manera principal es el laboral. A pesar de encontrarse en una sociedad ajena (es hindú de nacimiento), mantiene las costumbres y tradiciones de su lugar de origen, aunque finalmente se adapta a la estructura social estadounidense al nacionalizarse.

Smithers

La mayoría de los comentarios en torno a él recaen en su función de cuidador del Sr. Burns y no hablan de su trabajo. Angélica es la única que lo considera responsable, y mientras Coral señala que está enamorado del Sr. Burns, Luis afirma que es gay, pero lo oculta. Y Fernando habla de aquello que le hace falta ("el cotorreo de Bart").

Nuestra interpretación:

Smithers representa a un gay reprimido, temeroso de descubrirse y de confesarle al Sr. Burns que lo ama. Además, es celoso y envidioso, lo que se muestra en situaciones que tienen que ver con su jefe y su relación con él. Posee una capacidad analítica. Y tiene la colección más grande del mundo de muñecas Stacy Malibu, lo que muestra su lado consumista y femenino. También disfruta su trabajo.

Este personaje está reprimido por la estructura social, ya que no se atreve a dar a conocer sus preferencias sexuales, porque si lo hace la sociedad, a través de sus instituciones (iglesia, escuela, familia, etcétera) lo criticaría, debido a que en la estructura social aún no es totalmente aceptado el ser homosexual.

Reverendo Alegría

El Reverendo recibió sólo calificativos en torno a su papel (el pastor de la iglesia) dentro de la serie y no a su personalidad. La única cualidad negativa que se le otorga es por parte de Luis, quien lo coloca en el grupo de los hipócritas, pero también señala que algunas veces tiene "toques de humanidad".

Nuestra interpretación:

Amante de los trenes y de su profesión hasta que conoció a Ned Flanders. Desde entonces se ha vuelto apático, conformista, aburrido, sin motivaciones. Es estricto y muy apegado a lo que él mismo cree, a sus propias ideas: el malo es malo porque así ha sido siempre, y por ende no puede tener acciones buenas (y viceversa). Por si fuera poco es cruel, mentiroso, y convenenciero, y abusa de su papel en la comunidad para formar opiniones y juzgar.

Es el representante de la institución social conocida como iglesia y desde esa posición influye en varios campos (familiar, laboral, principalmente). Su posición de autoridad le da la oportunidad de romper reglas que él mismo establece en muchas ocasiones.

Sr. Burns

Éste es uno de los personajes que más calificativos negativos recibió y todos ellos en torno a su personalidad y a su trabajo. Angélica señala que “siempre está al pendiente de sus cosas”, pero no lo califica, aunque suponemos que es bueno debido a que lo agrupo con los disciplinados. Coral es quien más calificativos le otorga, y deja ver el sentimiento que él le produce: “me cae gordo”. Mientras Luis lo ve como un arquetipo de villano, como lo que es: un personaje.

Nuestra interpretación:

Representa a la sociedad capitalista. Sólo le importa obtener más dinero, sin tomar en cuenta los medios para lograrlo. Toda su vida ha estado en la Planta Nuclear, tras de un escritorio, lo cual lo ha inutilizado para realizar labores tan sencillas como llamar por teléfono o abrir el sobre de su correspondencia, que podría ser una especie de atrofia muscular. Cree que con el dinero puede comprar todo, incluso a las personas, lo que le impide amar, respetar y valorar a los seres humanos. Su rostro es muy parecido al de los buitres: nariz puntiaguda, párpados caídos, espalda con joroba, y siempre parece estar en posición de atacar. El Sr. Burns es un personaje que en realidad no tiene variaciones en su personalidad, ya que lo caracteriza la maldad, y hasta las cosas que parecen ser buenas, en el fondo están delineadas por su perversidad. Sólo en el episodio *Simpson y Dalila* lleva a cabo una buena acción por el hecho de ayudar, cuando le devuelve su trabajo a Homero al identificarse con él por su calvicie. Es él a quien le gusta explotar al hombre, mofarse de él, no tomar en cuenta los sentimientos de las personas, ver a todo ser humano como un objeto, algo utilizable para beneficio propio.

El campo de interacción en el cual más se desenvuelve es el laboral, debido a que esto es lo único que le produce ganancias económicas. No le interesa divertirse ni tener relaciones sociales.

Jefe Górgori

Coral y Angélica son quienes le otorgan mayor número de calificativos negativos en torno al rol de policía que desempeña. Y es Coral quien lo involucra en el contexto mexicano para comparar un aspecto negativo del personaje.

Nuestra interpretación:

Representa a los cuerpos policiacos que no realizan correctamente su trabajo y que por lo tanto en lugar de ser apoyo y protección para la sociedad, se convierte en un ejemplo negativo. Es corrupto, porque quiere serlo, pero es tonto por naturaleza (sólo a él se le ocurre ir a buscar los libros robados a una biblioteca, como se vio en *Vocaciones Distintas*).

En el campo donde más se mueve es en el laboral, y la institución social que representa es la policía, la cual pertenece al gobierno.

Krusty

Al igual que el personaje anterior Krusty también fue calificado negativamente dentro del campo en el cual se desarrolla, y tres de los entrevistados (Coral, Fernando y Luis) dijeron que no le interesa su programa sino el aspecto económico. Y Luis es el único que menciona la comercialización que el payaso hace de algunas situaciones.

Nuestra interpretación:

Krusty representa a la figura pública que desempeña un rol, pero sólo para obtener algo a cambio, un beneficio propio como se observa en el episodio de *Campamento Krusty*, donde explota su imagen sin tener en consideración lo que él en realidad representa para los niños (para Bart es su ídolo). Lo único que le importa es tener más dinero, más lujos. Es alcohólico, violento y mal hablado, y le gusta la pornografía. Al igual que Apu, representa la variedad étnica de los Estados Unidos, pues es judío.

Es el reflejo de los medios, que a través de la imagen que ellos mismos han construido, influyen en otros campos e instituciones para cambiar o establecer reglas.

Barney

Por su parte a Barney no le otorgaron características positivas, sólo aspectos negativos. Los entrevistados lo consideran un fracaso total.

Nuestra interpretación:

Independientemente de que representa a un alcohólico, es el único que está consciente de su situación, lo cual se ve plasmado en el video que hace para el festival de cine. Es importante señalar que él era un buen estudiante, inteligente, deportista, emprendedor (es decir, se desenvolvía en varios campos), pero debido a la influencia que Homero ejerció sobre él (y que Barney no supo evadir) su vida se transformó y cayó en lo que ahora es. A pesar de ello sigue siendo el mejor amigo de Homero y cuando éste lo necesita, Barney siempre está ahí. Su gusto por el alcohol ha ocultado varios de los talentos que tiene: su video fue el mejor en el festival de cine, era el mejor cantante del grupo de *Los Borbotones*, era el mejor aspirante a astronauta.

Dentro de los personajes que los entrevistados seleccionaron como ejemplos al hacer referencia a personas reales, los más constantes fueron la familia Simpson. En éstos encontraron el ejemplo más claro para relacionarlo con personas cercanas a cada uno de ellos. Esto se debe a su rol como protagonistas que llama la atención de los televidentes, más que otros personajes. Precisamente por ser los protagonistas, son los personajes más ricos en cuanto a personalidad, que se desenvuelven en diversos campos, y por ello mismo realizan mayor número de acciones, en cada una de las cuales plasman un aspecto diferente de su personalidad. A pesar de que tanto los entrevistados como los miembros del grupo de discusión, los encasillan en un solo aspecto de su personalidad, no toman en cuenta que les resultan atractivos precisamente por la personalidad tan variada que tienen, tan parecida a la de cualquier ser humano y que, por ende, presenta varios matices, estados de ánimo, formas de ser.

Además, curiosamente, tres de los entrevistados señalaron a Bart como su personaje favorito, a pesar de que dos de ellos (Coral y Angélica) colocaron al personaje dentro de los grupos con más connotaciones negativas (los "malos" y los "flojos"), mientras Luis lo colocó dentro de los honestos. O sea que no les importa el grupo en el cual se encuentra el personaje ni las características que le atribuyen a su personalidad, pues lo ven simplemente como eso, como un personaje de dibujos animados, nada real (a pesar de que lo relacionan con personas reales) que es divertido, los hace reír y sirve para entretener.

Todos estos personajes y las situaciones que han mencionado los integrantes del Grupo de discusión forman parte de *Los Simpson*, de éstos como forma simbólica estructurada para poder ser percibida. Así que a continuación veremos la reinterpretación de *Los Simpson* como una forma simbólica.

B. Reinterpretando a *Los Simpson* como una forma simbólica

"Dibujé entonces el interior
de la serpiente boa,
a fin de que las personas mayores
pudieran comprender,
ya que los mayores
siempre necesitan explicaciones."
Antoine de Saint-Exupéry, *El Principito*

Los Simpson, como toda forma simbólica, están insertados en un contexto socialmente estructurado donde son producidos, transmitidos y recibidos, y por lo tanto cuentan con las características propias de las formas simbólicas señaladas por Thompson y que ya se explicaron en el Capítulo I:

- a) Una intención, que muchas veces puede ser la más simple o la menos esperada, que puede ir desde el mero entretenimiento a conceptos más profundos como intereses políticos o económicos que el mismo receptor otorga, aunque ésta no sea la verdadera intención del productor. En realidad resulta difícil saber cuál fue la intención que se tuvo al crear esta forma simbólica, ya que muchas veces no se manifiesta de manera directa. Para Matt Groening dos de los objetivos de *Los Simpson* (aunque no sabemos si ese es el verdadero motivo por el que los crea) son: enseñar a las personas que deben aprender a vivir creativamente, siendo ellos mismos, aun cuando se desenvuelven en trabajos que no les gustan (*Los Simpson* son un programa que habla de personas que no han descubierto ese secreto) y una celebración, como dibujos animados, por hacer historias locas y divertidas.¹⁶³ Y el primer punto queda fortalecido por la actitud que personajes como Lisa (en su estado de rebeldía), la maestra Krabappel, Strickter, Louie, Eddie y el director Skinner, presentan en el episodio *Vocaciones distintas*, en el cual muestran su indiferencia (ya sea por medio de los ojos, o medio cerrar, o sus propias actitudes) hacia las actividades que realizan. Lo mismo sucede con Blas y Homero (cuando poda el pasto) en *Campamento Krusty*. O como el Reverendo Alegría, Patty y

¹⁶³ Retomado de la entrevista a Matt Groening realizada por Jamie Angell, que se encuentra en el Apéndice 2.

Selma, Krusty, Kent Brockman y Homero, por mencionar algunos, en el resto de la serie. Y la forma de presentar este mensaje es precisamente a través de las historias locas y divertidas, que principalmente se desarrollan en los dibujos animados.

- b) También tienen esa característica convencional muy enfocada en la sociedad estadounidense, pues es ahí donde ellos surgen. Sin embargo, ésta tiene elementos muy comunes a otras culturas occidentales, es muy amplia, muy abierta. Algo que también se debe, en parte, al proceso de globalización y a esa falta de identidad que tienen algunos países al pretender parecerse a Estados Unidos. Además, la cultura estadounidense está formada por una mezcla de culturas que han encontrado refugio en ese país y que le han dado forma. Se han mezclado no sólo razas sino formas de pensar, de actuar, y de concebir el mundo. Quizá por ello vemos esa similitud con otras culturas occidentales, con otros países. Pues aunque *Los Simpson* son producidos en Estados Unidos podemos ver semejanzas con nuestra propia cultura, algo que se vio reflejado en los grupos de discusión que llevamos a cabo. De manera general las cinco personas que participaron en ellos relacionaron algunas situaciones que vieron en los episodios con su propio entorno, con su realidad más cercana. Y eso nos habla de convencionalismos muy similares entre ambas culturas.
- c) Lo anterior tiene que ver con otra característica que es la referencial, pues *Los Simpson* no sólo se refieren a algo específico, no sólo se refieren a su cultura (a la cual critican, reflejan y parodian), tienen referencias de todas esas culturas que se entrelazan en la suya, y por lo tanto las representan. Aunque la cultura a la cual hacen referencia ha cambiado, es decir, el contexto en el que se desenvuelven actualmente no es el mismo que aquél en el que surgieron, *Los Simpson* siguen refiriéndose a la misma sociedad, reflejada en una familia. Y la mejor prueba de esto es que el programa se ha adaptado a los nuevos tiempos, y por lo tanto al nuevo contexto: Lisa ya tiene computadora, Homero tiene su propia página Web, ya no se burlan de Bush padre, ahora lo hacen de Clinton, la consulta a un doctor virtual... etcétera.
- d) Estructural, que involucra todos los elementos de producción, transmisión, e incluso la recepción que se hace de ellos. *Los Simpson* están estructurados de tal manera que las imágenes, la banda sonora y el relato se adecuan, todo queda perfectamente definido, todo tiene una lógica y un porqué.
- e) Por último esa característica contextual en la cual *Los Simpson* se desarrollan es por demás interesante y a continuación nos enfocamos en ello, no sin antes decir que debido a su status de forma simbólica en el ámbito masivo ha alcanzado contextos distintos al suyo, ya que es transmitido en muchos países, con culturas y tradiciones diferentes y con formas de pensar diversas, lo que genera que las características de transmisión cambien y, desde luego, la manera en que son vistos, la forma en que son percibidos. No es igual la forma en que un estadounidense interpreta lo que ve en la televisión, a lo que piensa un chino o un mexicano. Cada uno de ellos tiene su propia forma de interpretar, marcada por un sinnúmero de factores, que principalmente son culturales.

Los Simpson surgen en Estados Unidos a finales de los ochenta (escenario espacio-temporal), pero es hasta principios de los noventa en que entran a la televisión de manera regular. La serie surge en un momento en que la sociedad estadounidense (estructura social) atraviesa por una etapa de crisis de identidad. La caída del Muro de Berlín, el término de la Guerra Fría, la desaparición de la URSS: el fin de ese ente que podría ser tomado como el "malo", y por lo tanto la sin razón de Estados Unidos de ser visto como el "bueno", el "salvador". Así que en ese momento ya no hay contra quién luchar, ya no hay a quién confrontar (aunque claro, actualmente vuelven a desempeñar ese papel de "salvadores" debido a las últimas situaciones por las que ha atravesado el país). En ese momento de su historia, los estadounidenses voltean a verse a sí mismos ante la falta de otras sociedades a las cuales criticar, en especial los regímenes comunistas. Ya no se podían justificar los errores de la propia sociedad, porque ya no había con quien compararla. Una vez que los estadounidenses realizan esa mirada a su país, y reconocen sus propias carencias (delincuencia, corrupción, pobreza, marginación, racismo), hay un reflejo de ello en los medios de comunicación de manera amarillista, sensacionalista, a través de ciertos programas de televisión.

Y una de estas nuevas formas de hacer televisión fueron los *talk-shows* dirigidos a un público popular que gustaba de los chismes, las parodias, las entrevistas a los artistas famosos y el morbo. Es precisamente en este momento, y dentro de uno de estos programas (*El Show de Tracey Ullman*) cuando surgen *Los Simpson*, dibujos animados que poseen un fuerte sentido crítico, pero con sarcasmo, con la chispa necesaria para provocar la risa, con situaciones cómicas que invitan al espectador a reír, a disfrutarlo, y, quizá, después a reflexionar. Estos elementos, crítica (de la vida real) y sarcasmo (provocar risa en el espectador), son precisamente los que hicieron que *Los Simpson* gustaran al público y tuvieran éxito, otorgándole así un alto valor simbólico, al manejar un sin fin de situaciones cotidianas (campos de interacción). Ese éxito se debe a que el programa nace en el momento en que la sociedad estadounidense necesitaba de una crítica diferente, de una crítica que no la diera alguien real, pues caería en el sermón (y a muchas personas les disgustan los sermones). Una crítica que resultara cómica, sarcástica, que hiciera reír al espectador. Una crítica que no dijera directamente "esto es bueno", "aquello es malo", por el contrario, sólo plasmara la actitud de las personas, que mencionara cómo son sus acciones, pero todo ello matizado con situaciones cómicas.

Por si fuera poco, *Los Simpson* surgen en la televisión (medio técnico de transmisión), que ha cobrado gran fuerza en los últimos años, que ha desempeñado un papel importante dentro de muchos hogares, pues a ella se le encarga el entretenimiento, la educación y la distracción de los hijos. Y es ella, hoy día, la principal fuente de información y esparcimiento familiar. Y de acuerdo a las características propias de este medio (vistas en el Capítulo I), *Los Simpson* manejan un currículum enfocado en la crítica social a través de una narrativa con poco manejo de emociones y mayor énfasis en la comicidad. Al tratarse de una serie compuesta por varios episodios, *Los Simpson* muestran una serie de pseudo-contextos, ya que cada episodio se entiende por sí mismo sin necesidad de conocer toda la serie. El televidente entiende la historia de cada episodio, algo que se pudo observar en el Grupo de discusión.

El hecho mismo de que *Los Simpson* hayan surgido en la televisión implica que son producto de una institución social, en este caso, una empresa televisiva (FOX) con intereses y objetivos propios que en su mayoría son comerciales, es decir, se le otorga a la forma simbólica una valoración económica, lo que la convierte en un bien simbólico. De hecho esta serie levantó a la empresa de la crisis financiera en la que se encontraba a finales de los ochenta y dio pauta al surgimiento de otros dibujos animados dentro de la misma institución. Y si *Los Simpson* no hubieran resultado redituables para la empresa, no se les hubiera mantenido al aire por tanto tiempo. Y aún hoy, la serie es el buque insignia de la FOX.

Los Simpson han permanecido durante más de diez años en el horario estelar debido a que la empresa decide el tiempo y el espacio de transmisión por el valor económico y simbólico que se les otorga. Esto se debe a que la FOX está inmersa dentro de la *industria cultural* y por lo tanto su interés primordial es el aspecto redituable de la forma simbólica, pues si bien los creadores buscan la crítica social y el entretenimiento, a la empresa lo que en realidad le interesa es que sea un bien económicamente exitoso. Y por ello se les sigue manteniendo al aire.

Con base en todo lo anterior: en el *Análisis Sociohistórico* que nos fue útil para tener una referencia de los dibujos animados anteriores a *Los Simpson*, además de referencias de ellos mismos; el *Análisis de la estructura narrativa* dentro del *Análisis Formal*, donde pudimos ver los elementos propios de *Los Simpson*, donde se pudo observar con qué elementos cuentan y cuáles los diferencian de los otros dibujos animados; el *Análisis de la doxa*, que sirvió para observar la manera en que los receptores se apropian de los contenidos de la serie y la forma en que entienden a los personajes; y en la reinterpretación que se ha realizado a lo largo de este capítulo, a continuación mencionaremos los elementos que hacen de *Los Simpson* una forma diferente de hacer dibujos animados.

C. *Los Simpson*, una familia innovadora

Los Simpson no sólo son un dibujo animado de finales de los 90, no sólo son una familia de una pequeña ciudad ubicada en algún lugar de Estados Unidos, no sólo son el reflejo de una sociedad o de varias, no sólo nos hacen reír o reflexionar, también son una familia, un dibujo animado que ha innovado dentro del mundo de la animación. Y ahora mostramos por qué.

Primeramente debemos aclarar que para algunas personas el sentido crítico es el único elemento que diferencia a *Los Simpson* de otros dibujos, sin embargo, decir esto sería restar importancia a la animación como una forma simbólica dotada de un sinnúmero de elementos que la conforman. Pues si nos enfocamos sólo en el relato veríamos nada más aquello que parece más obvio, más cercano, mostrando así, la manera tan limitada en que se ve la televisión y, sobre todo, la forma tan condicionada en que se observa a los dibujos animados.

Esta forma simbólica no sólo innovó en su relato crítico sino también en:

1. Su estilo deformista, innovador en dibujos animados para televisión, ya visto en dibujos anteriores como: *Gerald McBoing Boing*, *Mr. Magoo*, *El Submarino Amarillo*, pero todos ellos para cine. Aunque *Los Picapiedra* manejaban cierto deformismo, no llegaban a los extremos de *Los Simpson*, pues es más fácil encontrar a un ser humano físicamente parecido a Pedro que uno semejante a Homero, a Bart o a Marge (nadie en el mundo real tiene el cabello azul o morado o en picos, la boca enorme y sin barbilla). Además de que es necesario este estilo debido a la línea crítica que siguen pues no tendrían el mismo resultado si los personajes fueran físicamente parecidos a cualquier persona, si ellos siguieran esos patrones de lo estético que ha marcado la televisión y otros dibujos animados. No nos imaginamos a Homero siendo como Marcos, el galán de Sandy Bell, ni a Bart pareciéndose a Sebastian o Remi, o como las figuras estilizadas de la productora Columbia, y mucho menos a Lisa como Candy o Gigi. *Los Simpson* dejaron a un lado los rostros estéticos de Disney o de la Warner para crear su propio estilo con personajes, que, según los patrones que los medios han marcado dentro de la estética, no son físicamente agraciados. La crítica que ellos manejan resulta más efectiva con el estilo deformista, ya que es más digerible y creíble para el público adulto que un personaje, que no se parece físicamente a él (tiene la piel amarilla y cuatro dedos en cada mano), le diga de manera cómica y sin juzgarlo algunas situaciones que acontecen en su sociedad. Tal y como ocurrió en 1942 cuando el Pato Donald fue utilizado para que los estadounidenses pagaran impuestos. Si en lugar de este personaje un político lo hubiera hecho, seguramente las personas no hubieran reaccionado igual.
2. Los personajes no son lineales en sus acciones, como podrían ser Heidi, Sebastian, Bugs Bunny, el Pato Lucas, el Pájaro Loco, Pedro Picapiedra, y hasta el mismo Mr. Magoo. Todos ellos eran muy previsibles, sabíamos qué iban a hacer, cómo iban a actuar en determinadas situaciones. Por ejemplo: nunca imaginamos a Remi peleando con otro niño, discutiendo, pues no era parte de él; ni mucho menos a Bugs Bunny haciendo cosas no tan locas; ni a Scooby Doo sin meterse en líos o sin tener miedo. Cada uno de ellos tenía una personalidad completamente lineal. Casi siempre actuaban igual. Pero *Los Simpson* son más variados, como puede serlo cualquier ser humano, que a veces puede ser bueno, a veces malo, a veces tonto, en ocasiones distraído, despistado. Algunos de los personajes de Springfield pueden actuar de una forma o de otra, y en ocasiones sus acciones son llevadas a los extremos, a parámetros que el espectador no imaginaba. Es como si todos representaran a un solo ser humano, como si se dividiera a un hombre para crear a los personajes de *Los Simpson*. Ellos ríen, lloran, se enojan, odian, aman, se aburren o se divierten como cualquiera de nosotros.

Y dentro de ellos no hay arquetipos ni estereotipos (salvo el Sr. Burns, que rara vez se le han visto acciones no relacionadas con su estado natural de maldad), no hay modelos que representen comúnmente a un individuo en sus acciones. Aunque en la caracterización física de los personajes (vestimenta) sí se da el manejo de estereotipos: niñas rebeldes con el cabello a la punk y aretes de calavera, los rebeldes con mezcilla y tatuajes, etcétera. Pero en las acciones de éstos no se maneja así. Por esta misma razón, no hay, como se estilaba en otras series animadas, protagonistas y antagonistas en el sentido de buenos y malos, gracias a

esa personalidad variada, compleja y no lineal de los personajes. Ciertamente, en *Los Simpson*, la familia es protagonista de la serie, aunque hay episodios donde los personajes secundarios toman el papel de principales, la historia gira alrededor de ellos, algo que tampoco se veía antes. Así, en nuestra forma simbólica, Otto, el Reverendo, Flanders, Krusty, Górgori, Apu, Skinner, Milhouse, el Abuelo, Smithers y otros han tenido "su" episodio, y gracias a ello es que los conocemos mejor.

3. La expresividad de los ojos, siendo el *take* más utilizado en la serie. Éstos son tan expresivos como los de cualquier persona real al mostrar diversas sensaciones o estados de ánimo y dejar a un lado expresiones tan irreales como: los ojos salen de sus órbitas, se da una multiplicación de los mismos; aparecen corazones, signos de pesos y otros. La serie deja de lado dichos elementos, vistos en dibujos animados de los 40 y 50. Aunque algunas series de los 70 y 80 tampoco empleaban ya estos recursos, sus ojos no eran tan expresivos.
4. En *Los Simpson* casi no se hace uso de elementos que en otros dibujos animados eran indispensables, como nubes, filajes, aplastamiento y estiramiento, impactos, golpes y multiplicación, debido a que el relato mismo se acerca más a la realidad, a lo cotidiano, y por lo tanto no son necesarios dichos elementos. De hecho, dentro de la misma serie, existe el *Show de Tomy y Daly*, en el que sí aparecen estos recursos. Es decir, al interior del programa, se manejan ambas dimensiones: el dibujo animado fantástico como tal, representado por Tomy y Daly, y el mundo "real" que es en el que se desenvuelven los personajes principales. Aunque algunos de los elementos que se mencionan (aplastamiento, estiramiento, multiplicación) no se observan en ciertos dibujos animados de antaño como el caso de *Gigi, Belle y Sebastian, Sandy Bell, Candy, Candy*, ya que también se pretendía a dar a éstos un enfoque realista, pero los contenidos manejaban un relato donde a pesar de las peripecias a las cuales se enfrentaba el protagonista, el final era gratificante y feliz.
5. La proxémica es muy utilizada y muy significativa debido a ese afán de los creadores por comunicar algo: relaciones, posiciones y clases sociales. En *Los Simpson* las distancias, el acercamiento, el dormir juntos (consecuencia de la época a la que pertenecen, en la que hay mayor apertura para mostrar ciertas escenas o ciertos temas en los medios de comunicación), es muestra de que la proxémica se utiliza de manera muy creativa y precisa. Y cuando el espectador observa a Homero y a Lisa sentados cada uno en un extremo del sillón y cómo poco a poco se van acercando, conforme avanza el episodio, no necesita que éstos le expliquen el porqué, ya que a simple vista puede deducir la relación que en ese momento tienen ambos personajes. La proxémica tiene gran importancia en esta serie, a diferencia de dibujos anteriores en los que muchas veces ésta no comunicaba nada.
6. Otro elemento innovador es el uso de los contrastes de color, que da al televidente una mayor visibilidad, lo que ayuda a una mejor apreciación de la agilidad en la narrativa que maneja la serie. Además, el uso de colores que dan énfasis a la historia, le otorgan un toque dramático, refuerzan el estado de ánimo, las emociones de los personajes. Por ejemplo el color negro que dramatiza el momento en que a Bart le sacan el corazón, o el gris que acompaña la tristeza de Milhouse, o el color azul que fortalece la melancolía de Lisa y de Encías Sangrantes.

7. Los planos y movimientos de cámara otorgan a *Los Simpson* una agilidad sorprendente en la narración (algo no visto con anterioridad) pues de un gran plano general pueden pasar a un plano muy largo, seguido de un zoom in para llegar a un plano de detalle, volver con una toma de contrapicada, pasar a un plano medio cercano, hacer un zoom back, llegar a un plano entero y en un travel seguir la acción de un personaje, y todo ello en unos segundos. Cada episodio de la serie contiene una diversidad de planos y movimientos de cámara que dan a la acción un sentido más vivo, más cercano a las películas de acción real que todos observamos en el cine. Cada uno de los cortes de una misma escena o de una escena a otra están de tal manera enlazados que no hay saltos en la narración, todo tiene un porqué, un motivo. Mientras en otros dibujos animados (*Los Pitufos, Garfield, Scooby Doo, Snoopy, Heidi*) la cámara era más fija y las tomas y planos muy limitados, en *Los Simpson* incluso se utiliza, con cierta frecuencia, la cámara subjetiva, que permite al espectador ver desde la perspectiva de un personaje o un objeto la acción que se narra frente a él.
8. La música es otro elemento innovador en dibujos animados para televisión. En la serie se combina el uso de música tanto subjetiva como objetiva para dar fuerza a algunas escenas, las solidifica, da profundidad a la acción. Y ese énfasis musical que sólo fondea un diálogo y que sirve para reforzar la escena, las palabras. La música puede ser tan melancólica o dramática como lo requiera la escena, la situación, el momento. Es ella la que genera expectación, intriga, tristeza, comicidad. En *Los Simpson* ya no se presenta el constante fondo musical que delimitaba toda la acción de Bugs Bunny, Mr. Magoo, Scrappy, Sparky, Loquillo, Garfield, Huckleberry Hound, Scooby Doo, y que sólo cambiaba para reforzar algunas situaciones. Ni la música plana, casi siempre la misma, sin énfasis, sin drama, sin profundidad, de las series de los 80. Aunque en largometrajes animados ya se utilizaba la música de la misma forma que en *Los Simpson*.
9. *Los Simpson* también fueron innovadores en el uso de canciones, ya sea creadas para la propia serie o adaptadas. Pues mientras en otros dibujos animados para televisión la canción de apertura o cierre era la única que se escuchaba (aunque *Alvin y las ardillas* utilizaban canciones en el contenido de los episodios, éstas eran éxitos reconocidos de la época), o se empleaban como relleno de una escena, o para hacer notar el lado cómico de la misma, en *Los Simpson* las canciones son la escena misma, refuerzan situaciones, las narran, las describen, las explican, pero ahora muy al estilo de los musicales de acción real o de los largometrajes de animación. Aunque en los cortos animados cinematográficos de antaño se manejaban esporádicamente algunas canciones que también recalcaban ciertas acciones.
10. A diferencia de otros dibujos animados donde es poco percibido el silencio o donde éste no comunicaba nada (como en el caso de *Heidi*), en *Los Simpson* se hace uso constante de este recurso. En la serie de los personajes amarillos, los silencios acompañan continuamente las acciones, con lo que enfatizan los momentos cómicos, dramáticos o de suspenso. Hacen más profundas las situaciones, les dan significado. Aquí, los silencios comunican algo, y ese algo depende del momento. Lo contrario a otros dibujos animados que fueron pensados exclusivamente para niños y para un público de este tipo la historia tiene que ser siempre dinámica, siempre en acción, sin pausas ni respiros, además de que el público infantil aprecia y entiende muy poco los silencios.

11. Los sonidos son el elemento más utilizado dentro de esta serie televisiva, pues hay sonidos en todo momento, en cualquier acción. El televidente puede escuchar el sonido de: una hoja de papel, de pasos sobre hojarasca, sobre concreto, sobre madera, el agua cayendo de la regadera, del cuchillo cortando un trozo de carne, del viento. Siempre escuchamos sonidos. Mientras en *Las Melodías Lunáticas*, en *Las Rapsodias en Color*, así como en *Popeye el Marino* y en otros, los sonidos eran sustituidos por el constante fondo musical, o eran muy limitados, en *Los Simpson* son parte esencial de la historia, son el reflejo del mundo sonoro del hombre.
12. En cuanto al sentido crítico, principal elemento innovador, éste se deja ver en el relato de cada uno de los episodios, en la historia que cuenta (que nunca es una sola sino dos o tres que se unen para dar un final común), en aquello que nos dice. *Los Simpson* son la primera serie de dibujos animados para televisión en hacer crítica social. Aunque ya habían existido en el cine algunos antecedentes como: *El Gato Fritz*, *Burred Treasure*, *Heavy Traffic*, y muchos de los cortos de la UPA. La crítica social se presenta en esa forma de contar el relato, de decirlo, y de hacerlo, en esa forma de presentarlo al espectador. En ese relato mismo, que no sólo es crítico sino que rompe con estructuras, ya no hay héroes (Superman, el Hombre Araña, Meteoro, y demás galanes quedaron a un lado), no hay víctimas constantes, siempre indefensas a la espera del héroe, no hay buenos totalmente buenos ni malos totalmente malos (como la abeja maya o He-man, Skeletor, Gargamel), no hay aventuras constantes donde el héroe, o el que se desempeña como tal, siempre sale adelante (Popeye, Meteoro, Jhonny Quest), ni animales que tienen una vida común como cualquier ser humano o que siempre desempeñan el papel de perseguidor y perseguido (la Pantera Rosa, Bugs Bunny, el Pájaro Loco, Tom y Jerry, el Coyote y el Correcaminos, Piolín y Silvestre). Con *Los Simpson* ya no vemos estos personajes y su relato es tan abierto, que se da la libertad de parodiar y criticar algunas series de televisión como: *Ren & Stimpy*, *Dinosaurios*, *El crítico*, *Los reyes de la colina*, por mencionar algunas.

Este relato crítico se apoya en campos de interacción que no se veían antes en los dibujos animados para la televisión: alcoholismo, homosexualidad, corrupción política, incompetencia policiaca, corrupción y amarillismo en los medios, contaminación, robos, explotación de la mercadotecnia, fanatismo religioso, crítica al sistema fiscal y al burocratismo, el hecho de que algunos personajes fumen, creación y destrucción de celebridades por parte de los medios, incapacidad y poca preparación del sistema educativo, represión del pensamiento individual y diferente al de la mayoría, comercialismo y consumismo, violencia y falta de lógica en los dibujos animados, dibujos animados vistos como mero negocio, mal manejo de las noticias en los medios, poder y falsedad de la mercadotecnia en la televisión, relación jefe-empleado, relación padre-hijos, relación madre-hijos, los ancianos como un sector olvidado y carente de opinión, el momento sagrado de ver televisión, el rol de las mujeres donde a ellas siempre les va mejor que a los hombres, palabras altisonantes y duras (estúpido, al diablo, maldito, idiota), escenas de desnudos (aunque sin mostrar genitales o senos). Esto último nunca se había visto en dibujos animados anteriores. El cuerpo desnudo, una pareja durmiendo en una misma cama o algo que sugiriera una relación íntima entre la pareja tal pareciera que estaba vetado dentro de los dibujos animados.

Aunque ese relato crítico se ha modificado y ha perdido fuerza en las últimas temporadas de la serie, donde se ven historias fantasiosas, incluso ilógicas, muy enfocadas (en algunos momentos) al receptor estadounidense, ya que incluyen referencias o *gags* que sólo éstos pueden entender, y que han cambiado la crítica por situaciones absurdas que pretenden sólo provocar la risa en el espectador dejando a un lado la reflexión que se originaba en las temporadas anteriores. Esto puede obedecer, por un lado a que después de 12 años al aire, la serie cuenta ya con un público cautivo que siempre estará pendiente de lo que hagan los personajes amarillos buscando algo novedoso o rescatable dentro de los contenidos. Y por otro, a que el equipo de productores y escritores está cambiando constantemente y al parecer quienes han realizado las últimas temporadas se inclinan por regresar a las historias ilógicas de los dibujos animados de antaño y de algunos actuales. Reflejando así que en *Los Simpson* han influido otras series animadas, buscando la competencia por el mercado y por atraer a los televidentes de nuevas generaciones que tienen una oferta mucho más amplia de animación televisiva que quienes conocieron a *Los Simpson* desde su origen.

13. Otro elemento innovador, también dentro de la animación para televisión, es el uso de recursos narrativos como algunos objetos (relojes, plantas, conejos de chocolate... entre otros) que indican el transcurso del tiempo en la narración, y los sonidos (grillos o pájaros) dan la pauta para saber si es de día o de noche, aun cuando los personajes se encuentren en espacios cerrados. También ciertas situaciones muestran al espectador el tiempo de la historia: si la familia Simpson está comiendo en la mesa de la cocina quiere decir que son las primeras horas del día (siempre desayunan ahí); si están sentados al comedor quiere decir que es por la tarde-noche.
14. La variedad de recursos para entrelazar escenas (los planos de detalle a objetos y personajes, un punto que se hace grande y se convierte en un objeto, mosaicos que se transforman en espejos), lo que hace que la continuidad entre cada una de ellas se maneje de manera excelente, dando mayor agilidad (visual) al relato y más creatividad a la serie. También esto muy al estilo de las cintas de acción real.
15. Por si fuera poco, *Los Simpson* son la primera serie televisiva animada que se ha mantenido durante doce años de manera regular (el doble de *Los Picapiedra*) en el horario estelar tanto en su país de origen como en México, lo que refleja el éxito comercial y de audiencia que han tenido, que ya se explicó en el apartado anterior. De la misma forma, son los primeros dibujos animados que incluyen los créditos principales de sus realizadores durante las primeras escenas de cada episodio, al igual que las series de acción real (*El auto increíble*, *MacGyver*, *Los pioneros*, etcétera).
16. Las referencias a películas y series de televisión tanto de acción real como de animación son otro elemento innovador. Así como la inclusión de personajes conocidos quienes prestan la voz a su versión animada. Aunque en los cortos cinematográficos también aparecían personajes reconocidos, *Los Simpson* son los primeros en utilizar este recurso en televisión.

Además de estos elementos que los hacen innovadores, *Los Simpson* son dibujos animados que saltan a su contexto de origen, por lo cual los receptores pueden relacionarlos con sus propios contextos. Debido a las situaciones comunes a cualquier receptor (al menos de la cultura occidental) que manejan en cada una de sus historias, y a los motivos que ya han sido mencionados en este capítulo. Por si fuera poco, los personajes de esta serie son involucrados directamente con personas reales, como se vio en el Grupo de discusión y en el ASBI, no sólo por el relato crítico que manejan sino también por la manera en que cada uno de ellos está constituido, por su personalidad.

También podemos afirmar que *Los Simpson* son una serie de dibujos animados realizada para adultos, lo cual se deja ver en los siguientes aspectos:

- Su ya mencionado argumento crítico que conlleva al televidente a la reflexión más allá del entretenimiento. Argumento que está enmarcado en situaciones cómicas que hacen mofa del contexto social en el cual surgen y que contienen una crítica en sí mismas. El público adulto es el que tiene la capacidad de reflexionar y analizar los contenidos que la serie le presenta. Mientras los niños aún no tienen el capital cultural ni la experiencia necesaria para realizar una apropiación de los contenidos al mismo nivel que los adultos.
- Las referencias a películas, a personajes, y a programas televisivos que resultan ser difícilmente apreciados por el público infantil, ya que éste carece de la información necesaria para la identificación de dichas referencias.
- La personalidad tan compleja que posee la mayoría de los personajes. El público infantil requiere de referentes más claros con los que pueda lograr una inmediata identificación. Esto es, el niño necesita de personalidades bien definidas, que siempre sigan una misma línea.

A pesar de lo anterior muchos niños ven de manera regular la serie. En primer lugar porque la encuentran divertida, pues para ellos esa es la función de los dibujos animados y en segundo lugar porque se tiene la idea general de que todos los dibujos animados son sólo para el público infantil, o adolescente, como lo manejan algunas series de *animé*.

De esta manera, *Los Simpson* innovaron en el uso de varios elementos como la música, los sonidos, los silencios, la estructuración de personajes, en el mayor número de planos y movimientos de cámara, en la forma de entrelazar escenas, en la forma de contar su relato, su historia. Y usaron algunos que en realidad no son innovadores como el estilo deformista, visto en los 40 y en los 50 con la UPA. Ésta revolucionó el dibujo animado al optar por trazos más sencillos como se puede ver en los diversos cortos de *Gerald McBoing Boing*, y al presentar otra forma de contar la historia. Aunque junto a la UPA se encuentran: *El Gato Fritz* y *Rebelión en la Granja*, que fueron las primeras formas de involucrar la crítica con la animación. Sin embargo, el momento en que se presentaron estos dibujos animados no fue el mejor, pues en esos tiempos la animación no cobraba tanta importancia, ya que no estaba al alcance de cualquier persona. Recordemos que estos dibujos animados surgieron en el cine, sólo ahí se podían observar los cortos de animación, acompañando a películas de acción real. Las personas no decidían qué ver y qué no ver, siendo esto una gran limitación para el crecimiento de la animación. Pero con el nacimiento de la televisión los dibujos

animados estuvieron al alcance de todos, aunque lamentablemente se vio a éstos como mero entretenimiento infantil, así que por mucho tiempo se hicieron dibujos con contenidos propios para los niños.

Teniendo como antecedente esos dibujos animados con leve sentido crítico, pero con la desventaja del momento sociohistórico en que surgen (la sociedad no estaba preparada para ellos, el cine no era el medio apropiado y el paso a la televisión se da con enfoques sólo infantiles), décadas después aparecen *Los Simpson*, con su relato crítico, que a diferencia de esos primeros intentos de mezclar la crítica con la historia contada por los personajes de papel, ellos, la familia de Springfield, a través de esas historias locas y divertidas, invitan al espectador a disfrutar aquello que realiza. A reírse de sí mismo y de la sociedad que lo rodea, porque no hay mejor manera de reflexionar y darse cuenta de la realidad que por medio del sarcasmo, la parodia y la comicidad. Es como decir al espectador: vuélvete niño por un ratito, siéntate frente al televisor a ver dibujos animados, riete de lo que ves, riete de lo que te pasa, diviértete y después ponte otra vez tu traje de adulto y analízalo.

Los Simpson fueron el parteaguas en la historia de esta forma de comunicación y dieron la pauta a que surgieran y se desarrollaran nuevas maneras de hacer series animadas. Muchas series posteriores a *Los Simpson* comenzaron a contar historias más cotidianas, a dar a sus personajes personalidades más reales, más humanas (*Aventuras en pañales*, *El recreo*, *Los reyes de la colina*, *Daria*) y a desarrollar un trazo más sencillo, simplista (*Las chicas superpoderosas*, *El laboratorio de Dexter*, *Jhomy Bravo*, *Ed*, *Edd* y *Eddy*) y algunas veces grotesco (*Beavis and Butthead*, *South Park*). De hecho varios de los responsables del éxito de *Los Simpson* (animadores y escritores) fueron los que impulsaron muchas de estas series nuevas a partir de su salida del programa.

Fueron ellos, quienes abrieron la brecha para la creación de otros dibujos animados que sin embargo carecen de algunos elementos que manejan los habitantes de Springfield, pues en ellos no hay tanta variedad de planos, ni movimientos de cámara, ni sonidos, ni relato crítico, y si hay elementos propios de la animación de antaño como el estiramiento, los golpes, filajes, multiplicación, signos en los ojos, como en: *Las Chicas Superpoderosas*, *el Laboratorio de Dexter*, *Jhomy Bravo*, *Ren & Stimpy* y *CatDog*. Aunque sí hay algunos que mantienen el relato crítico: *Los reyes de la colina*, *Daria*.

Sin embargo, son *Los Simpson* los que comienzan a contar una historia de manera diferente, los que hablan de aspectos más cotidianos a los hombres, los que se salen de las estructuras que se habían mantenido por años, los que sin sermonear y censurar apuntan a la crítica, a la reflexión. Los que pretenden abrir los ojos de los adultos para dejarles ver algo que quizá hace mucho tiempo estaba presente: los dibujos animados no son sólo para niños y no sólo entretienen, ya que pueden originar la reflexión, y por lo tanto representar una excelente forma de comunicación.

Para concluir

Como punto final hablaremos de los tres ejes que mueven a esta tesis: teórico (*Enfoque Tripartito de la Hermenéutica Profunda* de John B. Thompson), propositivo (*Análisis descriptivo de la estructura narrativa*) y práctico (aplicación de la propuesta en un estudio de caso, *Los Simpson*, así como de las dos técnicas cualitativas de investigación) que se relacionan entre sí por la falta, al menos en México, de modelos metodológicos para el estudio de los dibujos animados y por lo tanto de investigaciones en este campo.

En cuanto a la Hermenéutica Profunda, ésta es una disciplina que se aleja del positivismo y de los paradigmas que estudian al ser humano como un objeto, o como un individuo aislado de su contexto social. Se aleja de las teorías como el funcionalismo y el estructuralismo que estudian a las formas simbólicas sólo en sí mismas, sin relacionarlas con su producción y recepción, sin tomar en cuenta al receptor, pues sólo se interesan en los contenidos. La Hermenéutica no aísla a la forma simbólica, no estudia sólo un aspecto de ella, no la ve como un ente que se encuentra inmerso en un contexto y en un espacio que no le pertenecen. La Hermenéutica es más amplia, más profunda. Por esto, la Hermenéutica Profunda es útil dentro del estudio de la comunicación, ya que otorga al investigador un amplio marco teórico-metodológico que involucra los elementos necesarios para las investigaciones en este campo: un *Análisis Sociohistórico*, un *Análisis Formal o discursivo*, un *Análisis de la doxa*, y todo ello enmarcado en la reinterpretación del investigador. Estas fases de análisis permiten acercarse a una forma simbólica en su totalidad, abarcando su producción, sus rasgos estructurales y, desde luego, su recepción. En el caso de los dibujos animados, y de cualquier forma simbólica, es importante estudiar no sólo al bien simbólico, sino también es necesario tomar en cuenta las características del contexto en el que surge, así como su recepción. Pues sólo de esta forma se puede entender, de manera completa, a una forma simbólica.

Y aunque al aplicar la Hermenéutica Profunda no se puede dejar de lado ninguna de estas tres fases, porque de acuerdo a Thompson se caería en falacias, el investigador cuenta con la libertad de adaptar el *Análisis Sociohistórico* y el *Análisis Formal* a las necesidades de su investigación y de la forma simbólica que está analizando (esto también establecido por Thompson). Mientras que en otros marcos metodológicos no existe tal libertad de acción por parte del investigador, ya que están preestablecidos los modelos de análisis a seguir y no hay posibilidad de aportar nuevas maneras de estudiar a las formas simbólicas dentro de la comunicación.

Por todo lo anterior, este marco teórico-metodológico nos permitió introducir nuestra propuesta de *Análisis descriptivo de la estructura narrativa* para el estudio de los dibujos animados dentro de la fase de *Análisis Formal o discursivo*. Y es precisamente dicha propuesta la mayor aportación que hace esta tesis al estudio de la comunicación.

Esta propuesta nace de la necesidad de contar con una metodología propia para el estudio de los dibujos animados, que hasta el momento no existe, o no conocemos, al menos en México. La animación en nuestro país es un campo completamente olvidado, es poco el material animado producido y, en consecuencia, también son escasas las investigaciones al respecto. Los estudios existentes se encuentran sólo en algunas tesis, las cuales, además, han empleado teorías y metodologías ajenas al dibujo animado y sí muy utilizadas en otros campos como: la publicidad, la propaganda o en análisis de programas de televisión y de películas cinematográficas que no son animaciones. Resulta paradójico que los dibujos animados aun siendo tan cotidianos (los vemos en todas partes) son tan poco estudiados y analizados, y se les resta la importancia que sí se le da a otras formas simbólicas. Y hoy en día se les sigue viendo como mero entretenimiento del público infantil.

Es una lástima que aun cuando algunos cortometrajes animados realizados en México han sido reconocidos internacionalmente, todavía no se ve a la animación como una actividad capaz de crear una industria que genere formas de expresión artística y que comience a ganarse un público, adulto o infantil, acostumbrado a dibujos animados hechos en otros países.

Después de este breve apunte, es necesario mencionar que nuestra propuesta representa un primer acercamiento al estudio de los dibujos animados con una metodología propia, ya que abarca y ordena todos los elementos relacionados con esta forma simbólica. Lo cual muestra que los dibujos animados no sólo son un cúmulo de imágenes, por el contrario, en ellos encontramos varios elementos que los integran, y que los distinguen de otras formas de comunicación. Además, como primer esbozo metodológico, el *Análisis descriptivo de la estructura narrativa* puede ser evaluado y enriquecido por investigaciones posteriores en este campo.

Otra de las fases importantes de nuestra investigación fue el *Análisis de la doxa*, el cual da la posibilidad al investigador de hacer partícipe, de involucrar al receptor con la investigación misma. De tomar en cuenta su opinión, su punto de vista, de verlo como parte fundamental de la forma simbólica, de darle importancia a la manera en que se apropia de los contenidos.

Para este efecto, en nuestra investigación hicimos uso de dos técnicas cualitativas (ASBI y Grupo de discusión) por considerar que ofrecen una mayor riqueza en la información obtenida. Éstas nos permitieron ver a los receptores no como números, como lo hacen las técnicas cuantitativas, sino como individuos capaces de aceptar, rechazar, entender y criticar. De decirnos el porqué más que el cómo, de hablarnos de los procesos que tienen lugar en el momento en que perciben la forma simbólica.

Mientras muchos investigadores critican a las técnicas cualitativas por considerarlas subjetivas, pues según ellos las cuantitativas ofrecen objetividad, para nosotros todas las técnicas de investigación en Ciencias Sociales resultan ser subjetivas porque en todas ellas se manifiesta la presencia del investigador, del individuo capaz de sentir, de pensar, de juzgar e incluso de manipular según sus propios intereses (como

sucede en algunas investigaciones donde las encuestas, la medición de *ratings*, y otras, presentan resultados que coinciden con los requerimientos del investigador o, en su caso, de la institución que patrocina el estudio).

En esta tesis se demuestra que a través de las técnicas cualitativas las palabras, expresadas por el propio receptor, dicen más que los números. Y como los datos obtenidos no son, ni pretenden ser, objetivos, estas técnicas se acercan más a los seres humanos para entenderlos, para tomarlos en cuenta y para volverles a dar ese valor que las técnicas cuantitativas y teorías como el estructuralismo y funcionalismo les habían quitado al verlos como objetos y no como sujetos de estudio.

En nuestro caso, los participantes del Grupo de discusión nos mostraron cómo durante el proceso de ver dibujos animados, pueden presentarse muchas manifestaciones distintas: formas de pensar y de sentir (risas, emociones, identificaciones). Nos mostraron la forma en que ellos entienden e interpretan los contenidos, la manera en que los relacionan con las situaciones que viven, con su entorno y contexto social. Es decir, que a pesar de que el contexto de producción de *Los Simpson* es muy distinto (en cuanto a estructura social, campos de interacción e instituciones sociales) al contexto de recepción de nuestros participantes, éstos relacionaron inmediatamente los contenidos con su realidad cercana, apropiándose así de ellos, haciéndolos suyos, como se explicó en el Capítulo V.

De igual manera, en el ASBI, los entrevistados reflejaron la forma en que se ve a los dibujos animados, donde siempre se pretende buscar al bueno y al malo, pues, sin usar estas palabras (salvo una persona), adoptaron sinónimos, que, de acuerdo a nuestra cultura, se refieren a esta dualidad: el flojo, hipócrita y locochón son malos, mientras el disciplinado, honesto y centrado o serio son buenos. De esta manera, vemos la forma tan esquemática que ellos tienen de observar a los dibujos animados. Además, nos dimos cuenta cómo los entrevistados pudieron relacionar a personajes de *Los Simpson* con personas reales, debido a la personalidad no lineal que tienen; por esto mismo, se les dificultó encontrar semejanzas con personajes de dibujos animados anteriores. Fortaleciendo así uno de los elementos que manejamos dentro de los aspectos innovadores de *Los Simpson*.

Así, la aplicación de los diversos tipos de análisis, establecidos por el *Enfoque Tripartito* de la Hermenéutica Profunda, nos permitieron demostrar, sin que por ello haya una hipótesis de por medio como ya se especificó desde la introducción de este trabajo, que *Los Simpson* sí representan una forma diferente de hacer dibujos animados con relación a las series animadas que les antecieron. De esta forma llegamos al objetivo planteado.

Además, el cumplimiento de nuestro objetivo se dio, en primer lugar, por el *Análisis Sociohistórico* que nos permitió estudiar, *grosso modo*, los momentos históricos de producción, transmisión y, en algunos casos, recepción de los dibujos animados que antecieron a *Los Simpson*, así como el desarrollo de la animación, teniendo como telón de fondo cada etapa histórica, y la forma en que cada una de éstas influyó en la evolución de los dibujos animados. Hablamos de estudios, animadores,

técnicas de animación, personajes clásicos, cortometrajes, largometrajes y series televisivas importantes, para así tener un panorama histórico general de esta forma de comunicación a la que pertenecen *Los Simpson*. No podíamos analizar de manera completa a nuestra forma simbólica sin tener presente el campo al cual pertenece. Sin tomar en cuenta las series animadas que les antecedieron. Aunado a ello la información sobre la creación y desarrollo de la forma simbólica en sí. Todo esto nos permitió ubicar a *Los Simpson* con relación a las series animadas anteriores y posteriores a ellos, y de esta manera contrastarlos.

En segundo lugar, por la aplicación del *Análisis descriptivo de la estructura narrativa*, donde se analizaron, e interpretaron, los elementos que dan vida a *Los Simpson*, mostrando cómo son éstos y su importancia, determinando así, cuáles de ellos son innovadores con respecto a los dibujos animados anteriores. Además de que ello nos demuestra que la propuesta es viable, aplicable y útil en el análisis de los dibujos animados.

En tercer lugar, por el *Análisis de la doxa*, ya que dentro del Grupo de discusión, independientemente de lo mencionado con anterioridad, observamos cómo los participantes señalan una ruptura entre los dibujos animados de antaño, *Los Simpson*, y algunos actuales. Y en el ASBI los entrevistados señalaron que esta serie les parecía algo muy distinto a las que ellos conocieron en su infancia. De esta forma, notamos cómo los propios receptores, de manera empírica, ven a *Los Simpson* como una serie animada distinta. Además, el *Análisis de la doxa* deja ver que *Los Simpson* no sólo son una forma diferente de hacer dibujos animados, como los propios receptores lo mencionaron, sino también de verlos, de recibirlos, de consumirlos y de apropiarse de ellos. Esto de acuerdo a las propias palabras de los participantes, quienes señalaron que los dibujos animados de antaño los “hacían soñar”, mientras *Los Simpson* les “muestran la realidad”, y por ello pudieron identificarse tanto con las situaciones presentadas en los episodios analizados, como con los personajes.

Con el *Análisis de la doxa*, resaltamos la importancia que tiene el estudio de la recepción, el valor que debe dársele a las palabras dichas por aquél que observa y analiza, a su manera, las formas simbólicas que hasta él llegan.

Así, *Los Simpson* crean, para la televisión, una forma de contar historias no enfocadas sólo en un público infantil. Hacen ver a las compañías productoras que los dibujos animados para adultos, con historias diferentes y al mismo tiempo muy cotidianas, pueden alcanzar el éxito comercial y de audiencia (aunque hasta la fecha ninguna serie animada posterior ha logrado el nivel de éxito de *Los Simpson*). Mientras que a diferencia de otras series animadas, e incluso de otro tipo de programas (telenovelas, concursos, etcétera), *Los Simpson* hacen que el espectador vea no lo que quisiera ser, sino lo que es. Ellos no presentan modelos a seguir, no manejan a damiselas indefensas o pueblos incapaces de enfrentarse a un sin fin de adversidades, ni mucho menos a animales con vidas similares a las de los humanos, ni la eterna lucha del bien contra el mal, ni tampoco se desarrollan en épocas y lugares ajenos al espectador actual. No. *Los Simpson* se ubican en un tiempo-espacio que puede encontrarse en cualquier ciudad del mundo occidental. Son ellos quienes rescatan, dentro del mundo de

la animación, la vida cotidiana de la sociedad actual, y por lo tanto la reflejan. Son *Los Simpson* quienes presentan personajes que pueden encontrarse en la vida real (como lo mostró el *Análisis de la doxa*), quienes muestran los campos de interacción comunes a cualquier individuo y las instituciones sociales que lo rodean (como la iglesia, la familia, la escuela, el trabajo, el gobierno, etcétera).

Los Simpson, con su ritmo veloz, con sus historias entrelazadas, con sus personajes complejos, con sus colores que contrastan, con su música que enfatiza y refuerza situaciones, con los constantes sonidos, con sus silencios que comunican, con su visión ácida de la sociedad, con la ternura de Homero, el cuidado de Marge, las travesuras de Bart, la inteligencia de Lisa y el chupón de Maggie, demuestran que los dibujos animados también pueden hablar de la realidad, de todo lo que sucede, de lo que involucra al ser humano, de su vida diaria, de su percepción como individuo y como parte de una sociedad, de sus instituciones sociales, de los campos donde interactúa.

Y para finalizar, *Los Simpson* representaron una nueva forma de hacer dibujos animados, tanto para televisión como para cine, pues algunas de las animaciones cinematográficas que les antecedieron, a pesar de haber manejado relatos críticos, no marcaron época, no dividieron a la historia de la animación en "lo anterior" y "lo posterior", no dieron pauta al surgimiento de dibujos animados con la misma tendencia, por el contrario, sólo se quedaron ahí. Mientras *Los Simpson* sí lo hicieron.

Bibliografía básica

1. Arriarán, Samuel y José Rubén Sanabria (comps.), *Hermenéutica, Educación y Ética Discursiva*, México, Universidad Iberoamericana, 1995, 205 pp.
2. Barthes, Roland, et. al., *Análisis estructural del relato*, México, Premia Editora, 1991, 223 pp.
3. Beuchot, Mauricio, *Tratado de Hermenéutica Analógica*, México, UNAM, 1997.
4. Beuchot, Mauricio, *Hermenéutica, Postmodernidad y Analogía*, México, Miguel Ángel Porrúa-UIC, 1995.
5. Coma J., *Los comics, un arte del siglo XX*, México, Ediciones Punto Omega, 1980.
6. Cohen, Ira, *Teoría de la estructuración, Anthony Giddens y la constitución de la visa social*, México, UAM, 1996, 253 pp.
7. Delgado, Pedro E., *El cine de animación*, Madrid, Ediciones JC, s/f, 182 pp.
8. Dorfman, Ariel y Armand Mattelart, *Imperialismo y medios masivos de comunicación*, México, Ediciones Quinto Sol.
9. Eco, Umberto, *Los límites de la interpretación*, Barcelona, Lumen, 1990, 405 pp.
10. Eco, Umberto, *Tratado de Semiótica General*, Barcelona, Lumen, 1977, 513 pp.
11. Feyerabend, Paul, *Tratado contra el método*, México, REI, 1993, 319 pp.
12. Galindo, Jesús (comp.), *Técnicas de investigación en sociedad, cultura y comunicación*, México, CONACULTA-Addison Wesley Longman, 1998, 523 pp.
13. Goethals, Gregor T., *El ritual de la televisión*, México, FCE, 1986, 192 pp.
14. Groening, Matt, *Guía completa de Los Simpson*, Barcelona, Ediciones B, 1998, 249 pp.
15. Groening, Matt, *Los Simpson, ¡Por siempre!*, Barcelona, Ediciones B, 2001, 95 pp.
16. Groening, Matt, *Guía para la vida*, Barcelona, Ediciones B, 1994, 186 pp.
17. Gubern, Roman, *La mirada opulenta*, México, Gustavo Gili, 1992, 426 pp.
18. Gubern, Roman, *Mensajes icónicos en la cultura de masas*, Barcelona, Lumen, 1974, 390 pp.

19. Hernández Aguilar, Gabriel (comp.), *Figuras y estrategias, en torno a una semiótica de lo visual*, México, Siglo XXI, 1994, 226 pp.
20. Heraldson, Ronald, *Creators of Life: A History of Animation*, New York, Drake Publisher, 1975, 298 pp.
21. Kuhn, Thomas, *La estructura de las revoluciones científicas*, México, FCE, 1986, 319 pp.
22. Medina, Luis Ernesto, *Comunicación, humor e imagen, funciones didácticas del dibujo humorístico*, México, Trillas, 1992, 273 pp.
23. Moles, Abraham, *La imagen, comunicación funcional*, México, Trillas, 1991, 271 pp.
24. Ong, Walter, *Oralidad y escritura, tecnologías de la palabra*, México, FCE, 1997, 190 pp.
25. Orozco Gómez, Guillermo, *Recepción televisiva, tres aproximaciones y una razón para su estudio*, México, Universidad Iberoamericana, 1991, 77 pp.
26. Postman, Neil, *La enseñanza como actividad de conservación de la cultura*, México, Roca Pedagogía, 1984, 260 pp.
27. Postman, Neil, *Technopoly*, New York, Vintage Books, 1993, 222 pp.
28. Prats, Juan Carlos, *Telemanía, una crónica de la era dorada de la televisión*, Valencia, Ed. Midens, 1996, 159 pp.
29. Ricoeur, Paul, *Teoría de la interpretación, discurso y excedente de sentido*, México, Siglo XXI, 1999, 112 pp.
30. Sierra Caballero, Francisco (comp.), *Investigación cualitativa en Ciencias Sociales*, México, Universidad Anahuac, 1996, 177 pp.
31. Solomon, Charles, *The History of Animation*, New York, KNOPF, 1989, 322 pp.
32. Thompson, John B., *Ideología y Cultura Moderna*, México, UAM Xochimilco, 1998, segunda edición, 482 pp.
33. Ulin C., Robert, *Antropología y Teoría Social*, México, Siglo XXI, 1990, 251 pp.
34. Vilches, Lorenzo, *La televisión, los efectos del bien y del mal*, Madrid, Paidós, 1993, 206 pp.

Bibliografía complementaria

1. Álvarez Berciano, Rosa, *La comedia enlatada. De Lucille Ball a Los Simpson*, Barcelona, Gedisa, 1999, 157 pp.
2. Baena, Paz Guillermina, *Instrumentos de investigación*, México, Editores Mexicanos Unidos, 1993, 134 pp.
3. Baron-Carvais, Annie, *La historieta*, México, FCE, 1990, 181 pp.
4. Beuchot, Mauricio, *Aspectos históricos de la semiótica y la filosofía del lenguaje*, México, UNAM, 1987, 195 pp.
5. Casetti, Francesco y Federico di Chio, *Análisis de la televisión*, Barcelona, Paidós, 1999, 384 pp.
6. Curiel, Fernando, *Mal de ojo*, México, UNAM, 1989, 217 pp.
7. Eco, Umberto, *La estructura ausente, introducción a la semiótica*, Barcelona, Lumen, 1975, 510 pp.
8. Escalante, Beatriz, *Curso de redacción para escritores y periodistas*, México, Editorial Porrúa, 2000, 4ª edición, 348 pp.
9. Fabbri, Paolo, *Tácticas de los signos*, Barcelona, Gedisa, 1995, 361 pp.
10. Fernández Collado, Carlos y Roberto Hernández Sampieri, *Marshall McLuhan: el explorador solitario*, México, Grijalbo-UIA, 1995.
11. Gauthier, Guy, *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Madrid, Cátedra, 1986, 249 pp.
12. Groupe μ , *Tratado del signo visual, para una retórica de la imagen*, Madrid, Cátedra, 1993, 427 pp.
13. Hall, Edward T., *El lenguaje silencioso*, México, CONACULTA, 1990, 231 pp.
14. López Ruiz, Miguel, *Normas técnicas y de estilo para el trabajo académico*, México, UNAM, 1998, 3ª edición, 166 pp.
15. Moscardó Guillén, José, *El cine de animación en más de 100 largometrajes*, Madrid, Alianza, 1997, 274 pp.

16. Postman, Neil, *Amusing Ourselves to Death*, New York, Penguin Books, 1985, 184 pp.
17. Prieto Castillo, Daniel (comp.), *La semiótica de la imagen en la comunicación colectiva*, México, UAM Atzacapatzalco, s/f, 150 pp.
18. Zuno Hernández, José G., *Historia de la caricatura en Norteamérica*, Guadalajara, Impreso por Pedro Rodríguez Lomeli, 1963, 200 pp.

Hemerografía

1. Groening, Matt, "¡Bienvenido, hombre!", en *Simpson Comics*, México, Editorial Vid, número 70, enero 26 de 2002.
2. Cárdenas Ochoa, Alejandro, "El arte de la animación", en *¡Por fin!, la guía del ocio*, suplemento de *El Universal*, México, número 2, del 12 al 18 de julio de 2001, pp. 8-9.
3. Flores de la Vega, Benjamín, "El genio de la fantasía: Walt Disney", en *Conozca Más*, México, edición 12/07, 15 de julio de 2001, pp. 36-39.
4. Sánchez-Navarro, Jordi, "Los Simpson, Diez años en lo más alto", en *Pixel*, España, número 5, marzo de 2001, pp. 39-47.
5. Díaz Moreno, Eva, "Conoce a quiénes les dan voz a Los Simpson", en *Tele-Gula*, México, año 49, número 2513, del 7 al 13 de octubre de 2000, pp. 124-127.
6. Segura, Judith, "Detrás de Los Simpson", en *Primera Fila*, suplemento de *Reforma*, México, 13 de octubre de 2000, p. 22.
7. Ábrego, Pepe, "El cine de monitos", en *Cinemanía*, México, número 46, julio del 2000, pp. 22-26.
8. Armenta, Rubén, "El animé" en *Ibidem*, pp. 36-37.
9. Saucedo, José, "El siglo de Walt Disney", en *Ibidem*, pp. 30-34.
10. Mendoza de Lira, Alejandra, "Premiarán Los Simpson a quienes sepan más de la familia", en *El Universal*, México, sección Espectáculos, 19 de mayo de 2000, p. 9.
11. "Los personajes que no envejecen", en *Conozca Más*, México, edición 11/03, 25 de marzo de 2000, pp. 21-26.
12. Quintero, Jesús, "No hay espacio en Los Simpson para la santidad: murió Maude Flanders", en *La Crónica de Hoy*, México, 15 de febrero de 2000.
13. Fuentes, Olivier, "El doblaje en México", en *Cinemanía*, edición Estados Unidos, número 13, enero de 2000, pp. 30-32.
14. "¡Qué mal gusto, Simpson!", en *Reforma*, México, sección gente, 28 de diciembre de 1999.
15. "Todos tenemos un Homero", en *Reforma*, México, sección Gente, 5 de diciembre de 1999, p. 12.

16. García González, Julieta, "Monstruos de bolsillo, fenómeno mediático", en *Etcétera*, México, número 360, 23 de diciembre de 1999, pp. 21-22.
17. Martínez Torres, Manuel, "La risa es amarilla", en *Cinemanía*, México, número 34, julio de 1999, pp. 58-60.
18. Kelly, Kevin y Matt Groening, "El futuro, un universo en construcción", en *Etcétera*, México, número 323, 8 de abril de 1999, pp. 22-24.
19. Codelli, Lorenzo, "Aardman animation: el reino de la arcilla para modelar", en *Estudios Cinematográficos*, México, CUEC-UNAM, número 15, año 5, febrero-abril de 1999, pp. 31-32.
20. Del Gaudio, Sybil, "Si de la verdad se trata, ¿pueden las caricaturas decirlo? El documental y la animación", en *Ibidem*, pp. 73-80.
21. Eisenstein, Serguey, "A propósito de Disney", en *Ibidem*, pp. 49-51.
22. Godfrey, Bob, "Cómo enseñar este medio mágico", en *Ibidem*, pp. 5-7.
23. Reverte, Gloria y Luis Manuel Rodríguez, "Panorama de la animación en México, conversaciones con sus protagonistas", en *Ibidem*, pp. 55-72.
24. Taylor, Richard, "Sobre la condición y la enseñanza de la animación", en *Ibidem*, pp. 8-11.
25. Bautista, Norma Araceli, "Dragon Ball y Ranma, fantasía o excesos", en *Etcétera*, México, número 304, 26 de noviembre de 1998, pp. 23-25.
26. Turcott, Marco Levario, "¿Inofensivas caricaturas?", en *Ibidem*, p. 28.
27. "Sociología animada con Los Simpson, en video", en *Ovaciones*, México, sección Espectáculos, 18 de agosto de 1998, p. 22.
28. Rosas, María Cristina, "Bart, personaje del siglo XX", en *Etcétera*, México, número 289, 13 de agosto de 1998, pp. 26-28.
29. Arceo, Martín, "Dos voces, dos talentos", en *Revista de revistas*, México, número 4466, julio de 1998, pp. 54-55.
30. García, Eduardo, "¡Mangamanía!", en *Ibidem*, pp. 38-41.
31. Quintana, Claudia, "Animación corrosiva", en *Ibidem*, pp. 58-59.
32. Tritón, "Animación al estilo japonés", en *Ibidem*, pp. 32-37.

33. Ward, Annalee R., "The Lion King's Mythic Narrative", en *Journal, of Popular Film & Television*, E.U.A., vol. 23, número 4, Winter 1996, pp. 171-177.
34. Edgerton, Gary y Kathy Merlock Jackson, "Redesigning Pocahontas", en *JPF&T*, E.U.A., vol. 24, número 2, Summer 1996, pp. 90-98.
35. Ostman, Ronald E., "Disney and Its Conservative Critics", en *Ibidem*, pp. 82-89.
36. Trites, Roberta, "Disney's Sub/Version of Andersen's The Little Mermaid", en *JPF&T*, E.U.A., vol. 18, número 4, Winter 1991, pp. 145-152.
37. Alvarado, Ignacio, "Mundo Nick, los niños son buen negocio", en *Día Siete*, México, número 15, pp. 36-44.
38. Cortés, Julio, "... Y un mundo de película", en *Día Siete*, México, número 45, pp. 48-53.
39. Escudero, Alonso, "Las caricaturas de ayer y hoy", en *Nickelodeon*, México, año 2, número 10, pp. 7-9.
40. Lewman, David, "Homero le robó el corazón", en *Ibidem*, p. 47.

Páginas de Internet consultadas

1. www.antena3tv.com/simpsons/index.jsp
2. www.granavenida.com/simpsons/
3. www.simpsons.metropoli2000.net/
4. www.snpp.com/
5. www.irsburger.com
6. www.es/OTROS/especulo
7. www.geocities.com/hollywood/hills/4580/simpson.html
8. www.suntowers.com/mattsmind/Profile.HTM
9. www.thesimpsons.com
10. www.imdb.com
11. www.lossimpson.com

Apéndice 1

Frases y hechos notables

Milhouse se enamora:

- Cuando Bart y Milhouse están peleando, Bart estira la mano para tomar algo con qué golpear a su amigo y así frenar la lucha. A cuadro se ven unas tijeras, las cuales Bart toca y las rechaza, después aparece una botella rota, que también rechaza, y por último una pequeña bola de cristal, juguete de Milhouse, que Bart decide tomar y golpea a Milhouse en la cabeza. Como vemos a pesar de todo Bart no pretende hacerle daño físico a su mejor amigo, así que opta por el objeto que menos le puede dañar y no se deja llevar sólo por la situación, pues reflexiona sobre su decisión.

La reina de la belleza

- Homero cambia su viaje en el Zepelin II, algo que en realidad quería mucho, por dinero para inscribir a Lisa en un concurso de belleza y así hacerle entender que ella le importa más.
- Bart decide desafiar a Otto, quien está a cargo de un juego mecánico en la feria de la escuela, demostrando la irresponsabilidad del adulto.
Bart: Oye Otto, ¿a que no lo haces funcionar más rápido?
Otto: Sale vale, reto aceptado (y el avión mecánico, ocupado por un par de niños, sale disparado por los aires y se estrella contra la escuela)... estaré en el extranjero mientras pasa el alboroto.
- Lisa sigue conservando sus principios, por los cuales siempre lucha, aún después de ser nombrada reina de la belleza.
Lisa: ¡No quiero ser modelo de una compañía de cigarrillos!
Señor Laramie: Pero eres un ejemplo para los jóvenes.
- En otro momento del episodio Lisa señala:
Lisa: ¡Paren el auto! ¡No voy a ser cómplice de la muerte!
- Y más adelante sigue defendiendo su postura.
Lisa: Antes de cantar el himno nacional, quiero decirles que el fútbol americano malgasta fondos muy necesarios para la educación y las artes.
- Lisa continúa con su campaña en pro de la educación y amenaza al Alcalde diamante diciendo "¡Sigue usted Alcalde!". Motivo por el cual es destituida de la corona.

La nueva chica del pueblo

- Lisa, al igual que su vecina Laura, resulta ser una amante de la libertad y la rebeldía de los hombres.
Bart: ¿Qué te gusta de Jimbo? Es sólo un rebelde que hace sus propias reglas.
Lisa, Laura: ¡Ahhh!
- Bart: Le voy a demostrar (a Laura) que no soy un niño.
Marge: ¡Bart, a dormir! Te dejo tu pijama de ositos.
Bart: ¡Ayyy!
- Moe: Barney, no robes cerveza mientras vengo.
Barney: ¡Acaso crees que soy un ebrio miserable y cochino! ¡Oh! Alguien dejó cerveza en el cenicero (se la bebe).

Burns y los alemanes

- Smithers (en referencia al Señor Burns): La gente cree que porque es rico, despiadado y cruel no tiene sentimientos.
- Homero: Alemanes tontos, ¿cómo saben que no ofrezco seguridad? (mientras habla introduce un tenedor en el tostador, que está conectado, de donde salen chispas. Voltea y ve el contacto de luz que tiene un gran número de cables).
- El Señor Burns, después de volver a recontratar a Homero y ante la interrogante de Smithers.
Burns: Mantengo a mis amigos cerca y a mis enemigos más cerca.

Papá está loco

- Apu cierra por primera vez su tienda para ir a ver a Michael Jackson.

La guerra secreta de Lisa Simpson

- Bart (le dice a Lisa): En lo destructivo tengo gran talento.
- Bart ama tanto a su hermana que por la noche la entrena en el "eliminador" para que ella logre pasar la prueba y así los otros cadetes no se burlen de ella. Y cuando ella está a punto de caer de la prueba los ojos de Bart se ven tristes y preocupados, y a pesar de que los otros cadetes estarán en su contra él decide apoyarla y alentarla.
- Lisa contempla con ternura al soldado que dice un poema.
- Lisa: Quiero una oportunidad de probarme a mí misma.
- Lisa duerme en posición fetal mientras permanece en el campo militar.
- Lisa: Creían que no podría, pero pude y podré cuantas veces quiera.

El bebé de Mamá

- Bart duda en robar el juego de video que está de moda. Entristece al pensarlo, pero al final lo roba. Y después se preocupa porque no quiere que sus padres escuchen el mensaje que grabó el policía de seguridad. Quizá lo hace para evitar el castigo o para no preocupar a su madre.
- Marge le canta todas las noches a Bart para que se duerma.
- Marge: Si amar a mis hijos es cursi, soy la más cursi de las madres.
- Lisa tiene una mirada de desacuerdo cuando ve en la televisión un anuncio violento sobre los videojuegos.

El peor episodio de la serie

- El vendedor de comics dice a Moe: La cerveza es el néctar de los ignorantes.
- Matt Groening está en la lista negra del vendedor de comics, después de Bob Patiño y Nelson.

La escéptica Lisa

- Homero cobra por ver al ángel que Lisa encontró. Le cuelga unos dados de la suerte, se aprovecha de la situación y vende tiras luminosas.
- Marge: Mi pobre Lisa, si no puedes tener fe, te compadezco.
- Lisa: No me compadezcas, yo te compadezco a ti.

Pregúntale a Marge

- Marge (dice a Homero): La iglesia no debe ser una carga, debe ayudarnos en la vida.
- Todos se duermen con el sermón en la iglesia, excepto Marge, quien sólo duerme al final.
- Homero a Marge mientras el reverendo está contando en la iglesia su aventura en el Zoológico al salvar a Ned: Esto sí es religión.
- Reverendo Alegría: No me lo agradezcas a mí, sino a Marge Simpson, que me enseñó que ser cura es algo más que vestir sotana.

Bart el soplón

- Marge lleva a los niños al banco para que ahorren sus 100 dólares y no los malgasten.
- Bart: Krusty es mi héroe, ¿cómo pude hacerle esto? (en referencia a que debido a él Krusty fue aprendido por el Fisco).
- Bart y Homero fueron los únicos que lloraron en el funeral de Krusty. Homero porque siempre llora y Bart porque Krusty era su héroe.
- Bart se deprime por la muerte de Krusty.
- Homero dice a Bart para consolarlo de la muerte de Krusty: Tú puedes amanecer muerto mañana.

El día que cayó Flanders

- Homero: Marge, el televisor da mucho y pide poco... es el mejor amigo de un niño.
- Homero dice a Marge: La televisión ofrece respuestas... creo que le debes una disculpa a alguien.
- Bart: Pagar por leer libros... ¡al diablo con eso!
- Marge y Lisa están tristes debido a que a Ned le va mal en su tienda para zurdos, mientras Homero se encuentra feliz.
- Homero se imagina la tienda de Flanders en bancarrota e imagina a Ned pidiéndole ayuda, a lo cual Homero contesta: Lo siento, Flanders.
- Homero compra, a muy bajo precio, varias de las cosas que Ned vende en su jardín, debido a que en la tienda le va mal. Incluso Bart tiene los lentes de Ned y Lisa dice: Egoísta, miseria humana.

Lisa la iconoclasta

- Cuando Lisa descubre que Jeremías Springfield era en realidad un cruel pirata de nombre Hans Sprongfel, quien trató de matar a George Washington, decide iniciar una campaña para informar a todos los habitantes de Springfield.
Homero: Yo te creo.
Lisa ¿De verdad?
Homero: Claro que sí, siempre tienes razón en estas cosas y por primera vez te voy a apoyar.
Lisa: ¡Gracias Papá!
- Lisa (en la tribuna frente a todo el pueblo): Pueblo de Springfield... no sé como decir esto: he investigado mucho a Jeremías Springfield y puedo decirles que él fue... fue (observa los ojos orgullosos de todas las personas, la atención con que la ven)... grande... sólo quiero decir que investigué mucho y era grande.
- Lisa: El mito de Jeremías tiene valor, enaltece todos los valores del pueblo.

Juego limpio

- Homero dice ser amante de los dibujos animados.
- Una funeraria ofrece un servicio de viudas lloronas.
- Homero: Papá yo te quiero así de mucho... o sea, menos de 900 dólares, ¡pero 17 mil!
- Homero manda hacer una cancha de tenis en su casa y cuando Bart y Lisa juegan por primera vez:
Homero: ¿Qué están haciendo?
Lisa: Practicando tenis.
Homero: ¿Eso es el tenis? ¡¿Cuál es el deporte donde las mujeres se arrastran y se pelean?!
Bart: Ahhh., lucha en el lodo.
Homero: ¡Eso era lo que yo quería! (llora).

Especial de Navidad

- Homero: Ay, perdóname, es que soy un niño grande y me encanta la Navidad.
- Bart: Si la televisión me ha enseñado algo es que siempre les pasan milagros a los niños en Navidad, le paso al pequeño Tim, a Charlie Brown, a los Pitufos y nos pasará a nosotros.
- Lisa: A pesar de todos sus defectos es el único padre que tengo, por lo tanto, es mi modelo masculino.
- Bart: Creo que la televisión me ha engañado todos estos años.

Tres hombres y una historieta

- A Bart y Lisa les gusta ir a las convenciones de comics. A Lisa le gusta *Gasparín*, a Bart, el *Hombre Radioactivo* y Homero enloquece con la *Mujer Maravilla*.
- Homero dice: "Miguel el Ángel" al referirse a Miguel Ángel.

- Bart: ¡El trabajo es para los tontos!
Homero: Hijo, estoy orgulloso de ti, yo tenía el doble de tu edad cuando descubrí eso.
- Bart: Tú sí que eres un buen padre, llevarnos a comer a un buen restaurante de hamburguesas.

Una noche encantadora

- Marge dice a Homero: La verdad es que si has criado a tres niños, capaces de dejar fuera de juego a una desconocida, no lo estás haciendo tan mal.

La casa del árbol del terror

- Lisa a un extraterrestre: Sé que para ustedes los Simpson somos una especie inferior, pero como nos enfrentamos a este prejuicio a diario, somos felices en nuestro pequeño planeta.

Homero el animador

- Homero: Marge esta entrada no sólo me otorga un asiento, sino que me otorga el derecho... no, el deber... de hacer el ridículo públicamente.

Bart contra el día de Acción de Gracias

- Homero al bendecir la comida: Y, estamos especialmente agradecidos por la energía nuclear, la fuente de energía más limpia y segura después de la solar, pero ésa es aún un castillo en el aire. ¡En fin! Y gracias también por los momentos ocasionales de paz y amor que vive nuestra familia. ¡Menos hoy que ha visto lo que ha pasado! ¡Oh, Señor, seamos sinceros! ¡Somos la familia más patética del Universo, o qué?

Bart, el temerario

- Lisa a Bart: ... pero si resultas herido, o mueres, a pesar de la atención extra que yo recibiría, te echaría de menos.

No robarás

- Bart: ¡Cómo me gustaría ser un adulto para poder violar las normas!

La guerra de Los Simpson

- Marge al hablar de los defectos de Homero: Se olvida de los cumpleaños, aniversarios, fiestas tanto religiosas como seculares, come con la boca abierta, juega a las cartas y se pasa el tiempo en un bar frecuentado por vagabundos. Se suena la nariz con las toallas y luego las deja en el toallero. Bebe directamente del cartón. Nunca cambia al bebé. Hace ruido con los dientes cuando duerme y se despierta dando graznidos. ¡Ah, no, y tiene la costumbre de rascarse con las llaves!

De tal padre, tal payaso

- Lisa dice a Krusty: Un hombre que envidia a nuestra familia, es un hombre que necesita ayuda.

Marge, la rebelde

- Homero: Marge, perdona que no haya sido un marido mejor. Perdóname por aquella vez que preparé salsa en la bañera, y por utilizar tu vestido de novia para encerrar el coche... perdóname de... bueno, de todo lo que he hecho desde que nos casamos.

Filosofía Bartiana

- Bart diciendo a Lisa en referencia a que toda la gente actúa como él: Lis, ¿has visto que soy un dios?

Bart vende su alma

- Lisa: Mira, sea o no sea científicamente real, Bart, el alma es el símbolo de todo lo bueno que hay en nosotros.

Hogar, dulce hogarcirijillo

- Marge: La única droga a la que soy adicta, se llama amor: Amor por mi hijo y mis hijas. ¡Sí, lo único que necesito es un poco de amor!

El mal vecino

- Homero en referencia a su vecino el ex presidente Bush: Primero invade mi territorio, luego se reirá de mi forma de andar, probablemente. Y ahora me arrebató el derecho de criar a un hijo desobediente y respondón.

Lucha de clases en Springfield

- Marge: ¡Oh, Homero! Me gusta tu humanidad desenfrenada. Me gusta que Lisa diga lo que piensa. Me gusta que Bart... ¡Me gusta Bart!

El viaje misterioso de nuestro Homero

- Homero: ¡Oye, dame paz interior o limpio el suelo con tu cuerpo!
- Homero: ¡Solo! ¡Estoy solo! Soy una insignificante manchita en un planeta que gira en torno de un sol frío e indiferente.

Homero granjero

- Homero y la familia están en el cine, observan un anuncio donde un soldado le da un refresco de lata a otro que está herido. Inmediatamente Homero se pone de pie y va a la cafetería por un refresco.
- En una película aparecen en el mismo relato el Zorro, los Mosqueteros, el Hombre de la Máscara de hierro, el Rey Arturo, Pimpinela Escarlata y Ninjas. El público observa feliz la película y Homero queda fascinado con la historia.

Bart el genio

- Homero dice a Bart, después de que su proyecto estalló: Seguro que Einstein se volvió de todos colores antes de inventar la bombilla.

El héroe sin cabeza

- Homero: Un niño que no es travieso es como una bola de bolos sin núcleo líquido.

Pinceles con alma

- Sr. Burns (al referirse a Homero): ¡Qué pena me da! Es la cosa más gorda que he visto en mi vida. ¡Y eso que he ido a Safaris!

Un momento de decisión

- Homero a Bart: Cuando algo te preocupe y te sientas tan tonto como para saber qué hacer, mantén la boca cerrada.

La correría de Homero

- Homero: ¿Y saben una cosa? Por muy ridículo que parezca, me produce más sensación en la cama el dulce aliento de mi mujer en la nuca, que andar metiendo billetes en la tanga de una extraña.

Lisa y los deportes

- Milhouse a Bart: Perdona Bart, pero voy a ser amigo de Lisa... por protección... y para que me vean.
- Marge a Bart al invitarlo a jugar baloncesto: No tengas una imagen clásica de mí sólo porque soy tu mamá.
- Homero le dice a Marge: No creo que prefieras a Maggie. ¿Ella qué? Nunca hace nada por nadie (en ese momento Maggie detiene una botella que iba directo a la cabeza de Homero y él no se da cuenta).

A un Bart salvaje nadie puede destrozarlo

- Homero: Aprende esa lección Lisa: Jamás ames a nadie.
Lisa: ¿Tampoco a ti?
Homero: En especial a mí.

¡Reventón!

- Marge: No tienes que unirse a un circo de monstruos sólo porque se te ha presentado la oportunidad.
Homero: ¿Sabes, Marge? En el fondo, tú y yo somos muy distintos.

La boda de Lisa

- Marge: La Fox se ha transformado en un canal de sexo puro tan gradualmente que ni lo había notado.

El amante de Lady Bouvier

- Homero (a Marge): Si el abuelo se casa con tu madre, tú y yo seremos hermanos. Piensa en tus hijos: serán unos monstruos de piel rosada, ojos azules y cinco dedos en cada mano. (Homero se imagina aquí a los niños como personajes de dibujos animados estilo Walt Disney, muy parecidos a cualquier persona real y físicamente perfectos, se asusta y sale corriendo).

El saxo de Lisa

- Krabappel: ... y el Patito Feo se quedó asombrado al verse convertido en un hermoso cisne. Como ven, niños, hay esperanza para todo el mundo.
Bart: ¿También para mí?
Krabappel: No.

Hemos perdido a nuestra Lisa

- Homero: ¡Oh!, sabes que no soy aficionado a rezar, pero, si estás allá arriba... ¡sálvame, Superman!
- Homero: Los riegos estúpidos son los que hacen la vida. Mira a tu madre, es de las cautas, y eso está bien en pequeñas dosis. Pero yo... ¡yo corro riesgos! ¡por eso vivo tantas aventuras!

¿Marge, puedo dormir con el peligro?

- Lisa: ¡Ah! Un final alternativo para Casablanca. Esto puede tener un valor incalculable.
Bart: ¿Tanto como el valor de una madre... o incalculable de verdad?

Especial de noche de Brujas IX

- Górgori: Homero Simpson, queda detenido por los asesinatos de Moe Szyslak y Apu Nahasa... Nasa... ¡No, de Moe, sólo de Moe!

Viva Ned Flanders

- Flanders: Miren, amigos: no existe una fórmula mágica. ¡Yo sólo cumplo tres normas: honradez, masticar bien y mi dosis diaria de vitamina religiosa!

Me acompaña cupido

- Bart: ... Y gracias, Dios, por las malas acciones que cometen los adultos, que quitan importancia a mis malas acciones. ¡Amén!

Un espacio para Lisa

- Homero (refiriéndose a la Feria del libro): Si no hay hermanos siameses en un frasco, no es una feria.

El anciano y el estudiante con bajas calificaciones

- Abuelo: No me sentía tan relajado y despreocupado desde que hice el turno de guardia en Pearl Harbor.

Salvaron el cerebro de Lisa

- Lisa (en la carta que hace a los habitantes de Springfield): Somos un pueblo de iletrados, incultos y analfabetas. Tenemos ocho supermercados y ningún auditorio, treinta y dos bares pero ni un solo teatro alternativo. Y trece tiendas que empiezan por la palabra "sexo".

Treinta minutos sobre Tokio

- Homero (en un concurso japonés): La base de un concurso no es la crueldad, sino la codicia por conseguir premios... como coches sin matricular.

Apéndice 2

Entrevista

A continuación transcribimos una entrevista realizada por Jamie Angell a Matt Groening, que ha sido extraída de *Simpsons Illustrated* (otoño, 1993).

Entrevista con Matt Groening Por Jamie Angell

“He conocido a Matt Groening desde que tengo uso de memoria. Me ha hecho reír y me ha metido en problemas desde la prepa. Nos corrieron del periódico escolar y nos eligieron para gobernar a los estudiantes. Fundamos la banda *Banana Gang* y sus rivales *Los Adolescentes por la Decencia*, así como el *Club de apreciación Komix*, una organización dedicada a publicitar y hacer reportes de conferencias elaboradas y fiestas ruidosas que nunca se llevaban a cabo. No puedo revelar los eventos más recientes en la vida de Matt, pero puedo decirles que él fue responsable, en parte, de que me cambiara el nombre durante cuatro años”.

Jamie Angell

Jamie: ¿Qué esperas que *Los Simpson* logren provocar en la gente que los ve?

Matt: Bueno... ¿sabes tú qué irritante es que otras personas traten de cambiarte?

Jamie: Ajá.

Matt: Pues tratar de cambiar a la gente es una de las grandes delicias del mundo. Así que trato de deleitarme a mí mismo.

Jamie: ¿Realmente crees que puedes cambiar a la gente?

Matt: Irritarla. A esos me refiero con cambiarla.

Jamie: Irritarla y cambiarla.

Matt: Siempre es divertido, y los niños saben eso, decir una broma que haga reír a los demás niños pero que confunda e incomode al maestro. Y eso es lo que trato de hacer como adulto: entretener a una parte de la audiencia e incomodar a la otra. No quiero sonar muy científico, pero la gente se divide en dos grupos: los “Pato Lucas” y los “Elmer Gruñón”. Los “Lucas” son quienes rien e irritan a los otros, y los “Elmer” son quienes nunca rien, están enojados, y son irritables. Y hay muchísimos de éstos.

Jamie: Es cierto.

Matt: Eso hace la vida muy divertida. Porque si tú eres un “Pato Lucas” debes tratar de provocar a los “Elmer”. El hecho es que los “Elmer” se irritan, lo cual implica que puedes volver a irritar, y eso hace felices a los “Lucas”, pues no sólo te sientes entretenido, también te sientes moralmente superior.

Jamie: ¿Cuándo tuviste un primer indicio de esta teoría de los “Lucas” y los “Elmer”?

Matt: Fue en primer grado, cuando los niños son inocentes criaturas. Estábamos todos en un círculo en el patio y la maestra Hoover dijo: “¡Quietos, niños!”, y yo, con mi energía juvenil, lancé un chillido agudo. La maestra Hoover dijo entonces... “Muy bien, ¿quién hizo ese silbido?”. Bueno, no hubo ningún silbido, yo había chillado, así que me callé, y la maestra se volvió loca buscando al niño que había silbado. Yo me divertía en silencio. Ella no podía creer que esos pequeños de seis años se negaran a decir quién había silbado. Pero es que nadie había silbado. Ahí estaba la maña. El resto de mi vida ha sido así: hacer silbidos inaudibles para provocar a la gente.

Jamie: ¿Has tenido aliados o te la has pasado silbando tú solo?

Matt: Tú mismo fuiste mi co-conspirador, Jamie. Y *Los Simpson* son realizados por un grupo de personas que se pasaban de descarados cuando eran niños.

Jamie: ¿Era más difícil ser un “Pato Lucas” en tu juventud?

Matt: Muchas reglas escolares son arbitrarias porque los adultos creen que los niños deben ser controlados. Muchos niños son lo suficientemente creativos y alborotados como para darse cuenta de que esas reglas son estúpidas, pero instintivamente se ríen de los adultos. Hay algunos maestros grandiosos y dedicados trabajando en condiciones más que terribles, terroríficas, que necesitan todo el apoyo. Pero aún los maestros más sobresalientes se hunden bajo los mandos de arriba, lo que hace más difícil su trabajo. Pasan los años y tanto los buenos maestros como los niños son obligados a doblarse y a ser cómplices de las autoridades arbitrarias. Parece que la regla esencial de las escuelas tradicionales es enseñarnos cómo sentarnos en fila de manera callada y quieta, lo cual es un entrenamiento perfecto para que, de adultos, trabajemos en una oficina o fábrica, aunque no estemos educados. Entonces, algunos nos damos cuenta de que ésa no es vida para nosotros, y empezamos a tratar de divertirnos. A veces esa diversión toma la forma de bromas a los compañeros o de chistes estúpidos. Pero otros somos más creativos. Hacemos shows de marionetas, dibujamos caricaturas, escribimos novelas, hacemos películas, dibujamos comics, etc.

Jamie: Si como niños, casi todos tenemos la sensación de que las cosas son relajadas, ¿por qué como adultos no perpetuamos ese sentimiento?

Matt: Es que muchos adultos han olvidado lo que significa ser niño. Yo juré no olvidarlo nunca. Además me di cuenta de que los juegos de niños – algo que no se considera serio, sino tonto – era lo que yo quería y me gustaba hacer, así que lo sigo haciendo como adulto. Vivir creativamente es muy importante para mantener tu existencia equilibrada. Y vivir creativamente no significa sólo creatividad artística, aunque es parte de ello. Más bien significa ser tú mismo, no sólo hacer los deseos de otras personas. La realidad

miserable es que mucha gente trabaja en empleos despreciables que no les gustan. Pero aun teniendo un empleo así, tienes que guardar algo para ti mismo, quizá de forma secreta, y hacer las cosas que quieres, para poder ser tú mismo. Me gusta pensar que ese es uno de los mensajes ocultos en *Los Simpson*. Es un programa sobre gente que no conoce ese secreto, pero el hacer el programa es un ejemplo de ello. Algunas veces la gente se enoja con las historias subversivas de *Los Simpson*, pero es que hay otro mensaje ahí: una celebración por hacer historias locas y divertidas.

Jamie: ¿Será por eso que mucha gente piensa que *Los Simpson* son malos ejemplos de conducta?

Matt: Mucha gente piensa que si todos los demás hicieran lo que ellos dicen (los obedecieran) todo estaría perfecto. Pero la vida no es así. Eso no es real. Nunca va a pasar.

Jamie: ¿Entonces por qué la gente lo cree?

Matt: No estoy seguro. Psicológicamente, como niños, pensamos que somos omnipotentes. Pensamos que hemos creado el universo y que todo responde a nuestros caprichos. Entonces la realidad asquerosa entra en escena. Nos damos cuenta de que el mundo no corresponde a nuestra visión, y algunos de nosotros seguimos batallando el resto de nuestras vidas. No digo que la gente del otro lado esté mal. Sólo que su actitud no da oportunidad a la felicidad plena. De hecho, si da algo, es una profunda tristeza.

Jamie: Es como si estas personas trataran de vivir una idea de vida perfecta en lugar de vivir su propia vida.

Matt: Una de las cosas que me gusta hacer es inventar historias que yo hubiese disfrutado de niño. Así que, al pensar en una audiencia, usualmente pienso en una visión de mí mismo pero más joven. Cuando veo *Los Simpson*, pienso: "Hombre, realmente hubiera disfrutado esta serie de niño". Si pudiera hablarle a mí yo joven desde el futuro, le diría un par de cosas: Mantén tus inquietudes, porque las cosas van a mejorar cuando salgas de la escuela. Vas a conocer a mucha gente interesada en locuras creativas como una actividad social. Y, ¡mantén tu trabajo! No importa si por ahora crees que es estúpido. Escribe un diario. Sigue dibujando. Guarda tu arte, y tus historietas. Especialmente, guarda tus historietas.

Jamie: Sí, definitivamente, muchacho.

Matt: Y pon tus cochinas en una caja de cartón, y guárdala en tu armario. Y cuando vayas a la escuela, o a tu chamba en la fábrica de jugo de ostra, no dejes que tu mamá la tire, mejor llévatela contigo. Y no toques ninguna de tus cochinas guardadas en la caja hasta que te hayas lavado todo el jugo de ostra de tus manos.

Jamie: ¿Qué haces además de *Los Simpson*?

Matt: Dibujo una tira semanal llamada *La vida en el infierno*, que se publica en unos 250 periódicos. Eso es lo que hacía antes de *Los Simpson* y lo que planeo seguir haciendo durante toda mi vida.

Jamie: ¿Planeaste ser caricaturista?

Matt: La verdad, nunca lo pensé, puesto que todos mis amigos dibujaban mejor que yo, excepto tú (risas).

Jamie: Pues es la verdad

Matt: Conocí a Lynda Barry en el Colegio Estatal Evergreen – lugar muy chido, pues no había grados – y ella dibujaba monos muy locos en ese tiempo. Sus dibujos eran muy locos, y me inspiraron para seguir conectado a ese estilo.

Jamie: ¿Qué otras influencias has tenido?

Matt: Me fascina echarle un ojo a todo lo que se hace para consumo intelectual y de entretenimiento: música, arte, TV, literatura, publicidad, máquinas de videojuegos, tarjetas coleccionables de las que vienen con los chicles, cajas de cereal, retratos con marcos de terciopelo negro de *Los Pitufos*. Trato de que nada en nuestra cultura sea muy elevado o muy poca cosa para mí. Sólo tengo problemas con la basura de muy al fondo de la fila, es decir, la basura más fea. Y también tengo problemas reales con las canciones de arte del siglo XIX francés.

Jamie: De manera clara, haces muchas referencias a la cultura popular, alta y baja, en *Los Simpson*.

Matt: No soy sólo yo. Muchos escritores talentosos trabajan en la serie, la mitad de ellos egresados de Harvard. Y ya sabes, cuando se estudia la semiótica de *A través del espejo* o se ve cada episodio de *Viaje a las estrellas*, hay que sacarles provecho, así que utilizas varias referencias de tus estudios en todo lo que haces después en tu vida.

Jamie: ¿Cómo te sientes acerca de la magnitud del éxito de *Los Simpson*?

Matt: Me es imposible mantener en la cabeza el número de personas que ven televisión. Los números siguen asombrándome. Otra cosa sorprendente es el alto número de personas que tienen trabajo gracias a *Los Simpson*: mercadotecnia, libros, anuncios, y esta revista (*Simpson Illustrated*). Estos garabatos extravagantes les dan de comer a mucha gente y los mantiene ocupados, al menos parte de su tiempo.

Jamie: Aleluya.

Matt: *Los Simpson* son un programa especialmente colaborativo. Jim Brooks, un verdadero genio, me dio el primer empujón para *El Show de Tracey Ullman*. Y siempre está batallando para mantener un nivel de realismo emocional en *Los Simpson*, cuando la tentación es ir hacia lo extremadamente loco. Estoy agradecido con Mike Reiss y Al Jean, quienes son escritores muy trabajadores y muy divertidos, una rara combinación. Ellos empujaron el programa hacia áreas más ambiciosas y complicadas. Y los demás escritores, además de que sus hábitos alimenticios son tan grotescos como los míos, son increíblemente talentosos: Jon Vitti, George Meyer, Jeff Martin, John Swartzwelder, David S., Frank Mula, Conan O'Brien, Jay Kogen y Wally Wolodarsky. Tenemos ya un

nuevo grupo de escritores y productores para las siguientes temporadas, que en general tienen hábitos alimenticios mucho más sanos, así que veremos si el programa sufre.

Jamie: ¿Tienes la misma apreciación hacia el proceso de animación del programa?

Matt: Dado que un buen guión para dibujos animados en la tele es raro, creo que a veces la animación de *Los Simpson* no es justamente apreciada. Pero el trabajo que llevan a cabo los directores – bajo una presión agobiante – es siempre sorprendente. Es fácil ser complaciente con el aspecto visual del programa, dado que no hacemos muchos efectos deslumbrantes de animación para llamar la atención hacia este medio disparatado. Pero la actuación, la sensación de lugar y movimiento son soberbios. David Silverman y Wes Archer han estado con Bart desde los días prehistóricos, y a lo largo de los años se les han unido Brad Bird, Rich Moore, Mark Kirkland, Jim Reardon, Jeff Lynch y Carlos Baeza (y ahora Susan Diether, la primer mujer directora); todos ellos tienen estilos distintos y rasgos extraños que hacen que el programa sea impredecible. Pero no son sólo los escritores y animadores. Los actores ponen su granote de arena. Cuando ves a Harry Shearer haciendo al Sr. Burns y a Smithers en la misma escena, es algo espeluznante. Y Hank Azaria, quien hace las voces de Apu y Moe, siempre me hace tronar de risa. Ahí están Dan Cantellaneta, Julie Kravner, Yeardley Smith y Nancy Cartwright, que están perfectos. Y claro que está la gente detrás de las cámaras, quienes raramente tienen crédito: Alf Clausen, nuestro compositor; Mark McJimsey, quien edita el programa noche y día; y el director de *casting*, Bonnie Petila, quien recluta a las estrellas invitadas que tenemos. Continuaré con esta lista la siguiente entrevista.

Jamie: ¿Hay algo que no hayas hecho pero que lo deseas fervorosamente?

Matt: Creo que el mundo está casi listo para un parque de diversiones de *Los Simpson*. Lo llamaremos *Mundo Simpson*, por supuesto. La pieza central será la *Montaña Homero*. Entrarás a la tierra de Tomy y Daly bajo tu propio riesgo. Y podrás merendar en un restaurante situado en la cabeza de una estatua de Bart Simpson de unos 60 metros.

Jamie: ¿Qué otras cosas te gustan?

Matt: Amo el trabajo de Gary Panter, quien hace *William & Percy*, y John Kricfalusi, quien creó a *Ren & Stimpy*. Siempre estoy pendiente, buscando qué es lo que va a hacer después. Me intriga la gente que tiene una visión especial y que la expresa musicalmente. Me ha gustado Frank Zappa desde que era niño. También me gusta un jamaiquino excéntrico llamado Lee 'Scratch' Perry, Sun Ra y su Solar Myth Arkestra, el Capitán Beefheart, Daniel Johnston, Yma Sumac, Pérez Prado, Olivier Messiaen, Holger Czukay, Bob Wills y sus Texas Playboys.

Jamie: ¿Qué libros te influenciaron cuando eras niño?

Matt: Cuando niño amé al Dr. Seuss. Luego amé a Mark Twain, *Catcher in The Rye*, por Edgar J. Hoover, quiero decir, J. D. Salinger, *Catch 22* por Joseph Heller. ¿Quién más? P. C. Wondelhouse, James Thurber, S.J. Perelman, Robert Benchley, Jean Shepard. Una de mis influencias principales fue *Cartooning The Head And Figure* de Jack Hamm, quien demostró en su página 3 que se puede evocar toda clase de emociones con las líneas más crudas.

Jamie: En conclusión, ¿qué te gustaría que hubiera sobre tu tumba?

Matt: No quiero a Bart Simpson.

Jamie: ¿Qué tal una tumba con la forma de Bart Simpson?

Matt: Mmh...

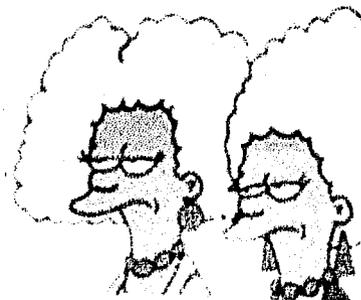
Jamie: Con todo y su cabecita. Y sus picos.

Matt: Ahh. Mi destino.

Apéndice 3

Fotos empleadas en el ASBI

Lisa Patty y Selma



Maggie



Homero



Abuelo Simpson

Bart



Marge

Jefe Gorgori



Krusty el Payaso

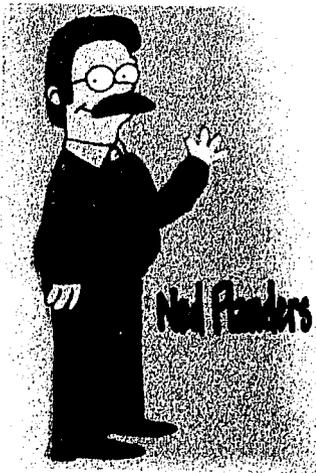


Smithers

Barney



Sr. Burns



Ned Flanders

Martin



Apu



Fin

