

309

HUMANISMO

SEGUNDA EPOCA Nº 1 ENERO-JUNIO 1994



Centro de Estudios
Generales
UNIVERSIDAD
NACIONAL
Heredia, Costa Rica

TEMA CENTRAL: A CIEN AÑOS DE LA VISITA DE JOSE MARTI

Algunas reflexiones en torno
a José Martí

Vitier Cintio



La batalla es entre la falsa erudición
y la naturaleza

Rodríguez Pedro Pablo



El Homagno Cubano: Perfil Moral de
Jose Martí

Lozano Ros Juan



Visitas de José Martí y bibliografía
martiana costarricense

Oliva Medina, Mario



LA AVENTURA DE LOS DIBUJADOS

RELATO DESMITIFICADOR

Ana Cecilia Sánchez Molina
Hazel Vargas Zeledón

Carmen Naranjo nació en Cartago en 1931. Se graduó en la Universidad de Costa Rica como Licenciada en Filosofía y Letras. Ha participado activamente en la vida política del país y ha ocupado importantes puestos públicos: Ministra de Cultura, Juventud y Deportes; Embajadora de Costa Rica ante el gobierno de Israel, etc. Su obra es extensa: ensayo, cuento, novela y poesía.

"La aventura de los dibujados" es uno de los últimos relatos publicados por la autora y cobra una especial importancia porque figura entre sus primeras publicaciones para niños. Lo edita el Instituto del Libro del Ministerio de Cultura, Juventud y Deportes como cuento infantil y busca desmitificar los héroes dibujados de los medios de comunicación masiva ante los lectores infantiles o juveniles costarricenses. En él, los personajes se agrupan de acuerdo con un patrón de moralidad: los buenos y los malos, pero en el relato los malos aparecen únicamente como oponentes virtuales. Este grupo está constituido por el hampa, los injustos y los militares que detentan el poder para reprimir la libertad de pensamiento y expresión.

Los buenos son descritos según una doble conceptualización (sus valores y disvalores) y además, desde una doble perspectiva: la del narrador y la suya propia.

Su valores se definen en relación con las acciones que cumplen, dependientes, a la vez, de las habilidades que cada uno posee.

En el nivel de la historia se respeta la escala de valores presente en los medios de comunicación de masas, por eso, en el estrato de lo manifiesto, se conserva una identidad de ambos planos. Este es un recurso para atrapar al lector: se busca la sincronía al ponerlo en contacto aparente con personajes que le son familiares.

a. El mundo de los humanoides: el Hombre Nuclear, la Mujer Biónica, Supermán y la Mujer Maravilla. Todos ellos aluden a diferentes momentos del desarrollo de la civilización: la Mujer Maravilla al mundo mítico, es una amazona; Supermán es un extraterrestre y el Hombre Nuclear y la Mujer Biónica corresponden a la época contemporánea caracterizada por el avance científico y tecnológico.

b. El mundo de los humanos: poseedores de cualidades especiales que les permiten comportarse como héroes; Tarzán puede comunicarse con los animales, el Hombre Araña posee los atributos propios de las arañas y Mandrake es mago. También estos personajes representan diferentes época del desarrollo humano. Tarzán (hombre mono) es el enlace con el hombre primitivo, Mandrake remite a la época prerracional y el Hombre Araña es producto del contacto del hombre con la ciencia).

En un segundo nivel, los personajes se agrupan ideológicamente de acuerdo con la relación que sostienen con el poder capitalista, en el mundo occidental. Tarzán y Mandrake se remontan al período de dominación inglesa; el Hombre Araña es víctima de un experimento científico, pero pertenece a la clase media norteamericana; Supermán y la Mujer Maravilla son representantes

del poderío norteamericano, por eso visten con los colores de la bandera de Estados Unidos. Supermán es, además, signo del desarrollo industrial, es el hombre de acero y la Mujer Maravilla trabaja para el Departamento de Estado. El Hombre Nuclear y la Mujer Biónica son producto del avance científico y tecnológico, por eso pudieron ser reconstruidos y deben pagar la inversión hecha en ellos, trabajando también para el Departamento de Estado. Además, son presentados como máquinas: son objetos al servicio de una causa.

En un tercer momento, los personajes son clasificados según su identidad: los que se muestran como son y los que se ocultan bajo una falsa apariencia, que siempre es la de un hombre común y corriente:

Supermán _____ periodista
Hombre Araña _____ fotógrafo
Mujer Maravilla _____ secretaria
Biónicos _____ espías (maestra)

Por el contrario, Tarzán y Mandrake se visten de acuerdo con su identidad.

Al inicio del relato se menciona también al Fantasma y a Batman y Robin, no obstante, ellos quedan fuera de la aventura por diversas razones. El Fantasma por carecer de identidad propia: es símbolo del pasado, vive de él y responde al comportamiento de sus antecesores; no se define como individualidad, sino como resultado de las acciones de otros que él debe imitar y perpetuar. Batman y Robin permanecen atados a sus posesiones materiales: la casa y el dinero y esto es más importante para ellos que compartir experiencias con los otros héroes. Su actitud revela una mayor preocupación por su propio bienestar que por el de los demás.

En este relato, el proceso se inicia con la invitación que Mandrake hace a los demás héroes para cumplir varios propósitos:

a. Conocerse. Aparentemente todos realizan acciones que tienen un mismo objetivo: servir;

sin embargo, lo hacen en forma individual y dispersa.

b. Trabajar juntos para acabar con el crimen y la violencia. Mandrake señala que la unión de ellos podría facilitar el trabajo y además los haría más eficientes; podrían incluso eliminar las zonas de influencia y convertirse en héroes universales. A pesar de lo anterior, en dos ocasiones revela su convicción de que Supermán y él serían suficientes para cumplir con la tarea de combatir el mal. Puede concluirse de lo expresado por Mandrake que los demás héroes resultan innecesarios.

c. Evitar la duplicación en el cumplimiento de las acciones, con lo cual se lograría hacer más en menos tiempo.

La segunda acción está determinada por la reunión de los héroes, en ella cada uno hace una autopercepción que permite al destinatario develar el carácter oculto de la historia. En general, todos defienden su individualidad como héroes y su fama, por eso, para poder mantener viva su imagen, se ven obligados a ser creativos y a inventar hazañas cada vez más notorias.

Durante la reunión, los héroes asumen cuatro actitudes sucesivas:

1. Desconfianza: producto del desconocimiento existente entre ellos.
2. Amistad: intercambio de experiencias y de concepciones de mundo.
3. Agresividad: ante la posibilidad de unirse para el trabajo en común manifiestan desacuerdo y hostilidad. En esta etapa, se muestran egoístas y cada uno defiende sus intereses particulares. Además, evidencian rivalidad y el espíritu de competencia que los anima.

4. Conciliación: en este momento discuten su doble función como personajes dibujados de los medios de comunicación de masas, siempre triunfantes y como personajes literarios que, a pesar de ser héroes, reconocen sus limitaciones

y, fundamentalmente, la posibilidad de fracaso que los acosa.

La tercera acción se desarrolla a partir de la proposición que hace Supermán de iniciar una aventura donde todos luchan contra todos para encontrar al mejor. Esta acción pone de manifiesto, como un valor fundamental, propio de la sociedad capitalista, la competencia: ser el mejor es el corolario de toda acción individual.

El proyecto de la aventura desencadena el desenlace del cuento porque posibilita el encuentro de los dos niveles de acción de los personajes: el del ser y el del parecer que hasta el momento permanecían distantes. El acuerdo se centra, como ya afirmamos, en torno al valor de la competencia, a la renovación y superación de cada individualidad y a la posibilidad de iniciativa y libre decisión que les está vedada a los dibujantes. De esta manera, se evidencian en el relato los verdaderos móviles de la acción de los héroes.

La situación final remite a la degradación: todos fracasan y desaparecen; sólo sobrevive Tarzán porque Jane, su compañera, lo aleja del combate por considerar estúpida la aventura en razón de que el aniquilamiento debe existir sólo para el enemigo.

Con esto se cierra el ciclo y se remite al conflicto inicial: la lucha entre buenos y malos. Se descontextualizan así las acciones y se muestra que los personajes actúan en función de los «valores» que prestigia la sociedad capitalista. La degradación que se plantea en el nivel de la historia es coincidente con la degradación que implícitamente se propone en el nivel del discurso.

Este reforzamiento del proceso de degradación responde a la necesidad del relato de desmitificación ante el lector infantil. Debe recordarse que se trata de un cuento infantil.

En todo el relato se alude a la sociedad

capitalista norteamericana a través de una serie de indicios tales como:

a. La acción se ubica espacialmente en Estados Unidos:

«Supermán llegaría tarde porque tenía que preparar un reportaje largo sobre la lucha contra la mafia de Chigaco»

b. La vestimenta:

«...con solo varias vueltas me cambio de traje con bandera de Estados Unidos».

c. Las actividades:

«Las mujeres Maravilla y Biónica, así como el Hombre Nuclear expresaron que debían consultar al Departamento de Estado y lo más seguro era que pudieran asociarse únicamente para trabajar en contra de los países enemigos del suyo, pues si no podrían caer en la horrible figura de traidores a su patria».

d. El trabajo asalariado:

«El Hombre Araña señaló que él era empleado de una empresa periodística y como no cobraba por sus servicios contra el crimen, de perder su trabajo asalariado no tendría con qué mantenerse y de aceptar asociarse habría que cargar con sus gastos».

e. Elementos que revelan una sociedad tecnológicamente avanzada.

«Ya no contesta el teléfono»,

«...en las ciudades tenía hasta que tomar taxis, elevadores para subir a tres diferentes pisos...»

«Si en una de esas computadoras reportamos...»

Pero lo que esencialmente revela a la sociedad capitalista es la visión de mundo que se pone de manifiesto en el conjunto de valores que son exaltados. El valor más destacado es la competencia y alrededor de ella se generan la

fama, el triunfo, el juego, la capacidad creadora, la fuerza, la amistad y la posibilidad de asumir una doble personalidad. Los otros valores configuran la imagen de un hombre socialmente ajustado: ceremonioso, cortés, paciente, incapaz de mentir o engañar, de libre pensamiento, en resumen, de buen comportamiento.

A pesar de lo expuesto, estos valores se presentan aislados, descontextualizados y se manejan a nivel de estereotipos porque no se concreta su significado. En oposición a ellos se plantea, también ambiguamente, una serie de disvalores que complementan las atribuciones de los individuos; lo importante es que algunos de ellos explican las razones que motivan la acción de los héroes: violencia, crimen, rivalidad, desprestigio, injusticia, sujeción a otros, traición, enemistad, rebeldía, mentira.

El mundo configurado por los valores es propio de los dibujados, pues en las historietas de los medios de comunicación sólo se desenvuelven en el nivel del parecer, pero dentro del relato, como personajes de ficción literaria participan de los disvalores porque aquí sí se revela su «ser».

Con esta doble presentación de los personajes se logra desmitificar el ideal del hombre occidental y se establecen relaciones con la realidad concreta por medio de la humanización de los héroes. Lo anterior se confirma cuando se señalan las limitaciones que tiene cada uno de los dibujados: desconocimiento de lo natural, incapacidad de autodeterminación, necesidad de ocultarse debajo de una falsa personalidad, temor al ridículo, vacío de la existencia por lo que deben complicar y saturar de acciones su vida para evitar el aburrimiento, falsedad de las apariencias y absurdo de algunos presupuestos que rigen sus conductas.

El espacio está conformado por dos mundos opuestos: la selva (el mundo natural) y la ciudad. La selva es sinónimo de barbarie; es un mundo atrasado al que pertenecen los dibujados más desvalorizados por el narrador.

El Hombre Araña es ridiculizado por sus actuaciones, porque se maneja en un nivel totalmente animalizado y Tarzán es visto como «raro» desde la óptica de la ciudad. Sin embargo, la selva, según Tarzán, se convierte en refugio de los maleantes de la ciudad que se presenta como foco contaminante del mundo natural. La dicotomía civilización-barbarie es resuelta al final de la aventura porque lo natural triunfa sobre las artificial.

Aparentemente esta resolución es contradictoria en relación con lo que se estaba planteando: en el nivel del parecer se opta por la civilización, pero en el nivel del ser, la narración resulta rousseauiana.

El espacio, además, es coincidente con las dos acciones más importantes del relato: la reunión y la aventura. La presentación del conflicto se realiza en la ciudad, con lo que se abre la acción que inicia el relato; la conclusión se desarrolla en la selva, espacio que desde el discurso resulta prestigiado, pues aniquila a los héroes, a pesar de los poderes sobrenaturales que les son propios.

El relato es dado por el narrador en presente, pero la historia se plantea en pasado; sin embargo, no existen presiones temporales en ninguno de los dos niveles.

Tanto los personajes como la historia de los dibujados existen fuera del tiempo, esto es lo que permite criticar los medios de comunicación de masas. Además, esta circunstancia es la que determina que los dibujados no sean hombres, sino personajes que no evolucionan y que no conservan nexo alguno con el mundo natural, son siempre lo mismo: descontextualizados y anacrónicos:

«Deben estar viejos porque papá me dice que cuando era muy chiquito los veía a los dos. Tal vez Mandrake nos ha hipnotizado y lo vemos como de cuarenta con las entradas de pelo muy acentuadas pero detenidas»

El relato está contado desde la perspectiva de

un niño, con lo que se busca configurar un lector implícito infantil que responda a los lectores reales. Estructuralmente, el cuento se resume en una moraleja con la que se subraya su categoría de cuento infantil. El narrador participa de los acontecimientos, es testigo y juez de lo que ve: «Me extrañó que no se conocieran, pero en este mundo el que es famoso cuida su fama...»

A través de todo el relato, el narrador se identifica con Mandrake, pues como éste es mago puede salirse de la historia y enfrentarla como cultura de masas. Cuanto Mandrake evidencia la dualidad existente entre lo real y lo ficticio, entre la vida y los medios de difusión masiva asume la misma fórmula de identificación del narrador:

«Creo yo que Mandrake sólo le quedó esperar pacientemente por Supermán, pero me equivoqué porque el mago tenía sus recursos. Dijo: He oído con mucho interés su argumentación, pero me parece extraño que haya secretos en sus actividades cuando todos los casos que atienden se publican en eso que llama creo yo medios de comunicación masiva»

Se cuestiona el mundo desde una perspectiva histórica, pero se comparte la división entre buenos y malos propia de la subliteratura y esto permite mostrar el lado oculto de la historia: la alteración de la realidad, los dibujados tienen limitaciones que los hacen fracasar; por eso es que al final se afirma:

«Nadie aprenderá nada porque los hombres dibujados nunca enseñan...».

Se reafirma así que son una farsa y se produce un encuentro con el nivel del ser. Gracias a este procedimiento se logra ubicar a los dibujados en su real dimensión: seres que parecen pero que no son, que son presentados como «posibilidades de ser ciertos» y que, consecuentemente, modelan una imagen falsa de la vida, imagen que es presentada por el narrador por medio del «creo yo» que pone de manifiesto la inseguridad ante el mundo que comunica, al percatarse de que éste

no es como lo suponía.

En general, el narrador utiliza un trato que alude a lo cotidiano; su lenguaje es sencillo por ser destinado a niños y enmarcado dentro del contexto costarricense:

«...ven espías hasta en la sopa».

Estas formas expresivas se extienden a los personajes para lograr una plena identificación con el receptor real:

«...dijo Mandrake muy ceremonioso porque las cosas se están poniendo color de hormiga...».

«...entonces sí que me la juego maravillosamente».

En síntesis, en el cuento "La aventura de los dibujados", Carmen Naranjo crea, con base en los personajes dibujados, personajes dibujados literarios. Esta contraposición le permite desmitificar la cultura de masas que altera la realidad. Los personajes dibujados literarios recobran su historicidad al contextualizarse, reconocer sus limitaciones humanas y romper con la dicotomía bien/mal preestablecida. Esto los convierte en hombres capaces de triunfar, pero también de fracasar.

No debe olvidarse que para lograr lo anterior, el narrador recurre como recurso narrativo fundamental a la ironía.

En virtud del tratamiento irónico que se le da tanto a los héroes como a sus atributos se logra poner en evidencia, por contraste, sus debilidades. Además, el fracaso de los héroes está implícito en sus mismas cualidades. Pues como seres unidimensionales resultan incapaces de enfrentar lo cotidiano, lo natural. No pueden asumir funciones ajenas a las que previamente les han sido programadas y, consecuentemente, perecen. De esta manera, el hombre común, es rescatado y exaltado. Dado que su misma incapacidad de realizar lo sobrenatural le permite adaptarse y vivir dentro de la realidad en la que está inmerso.

En última instancia, se rechaza la división bipolar del mundo, se establece que los hombres no son como los héroes de las historietas: personajes falsos que tienen sus actividades, ya sea para hacer el bien o realizar el mal. Los hombres son mucho más que eso, son síntesis que concilian dentro de ellos el bien o el mal, según lo determinen las circunstancias.

