



A NUESTROS LECTORES:

Del 29 de abril al 4 de mayo de 1985 CIESPAL realizó un seminario de "Comunicación para niños", que reunió alrededor de 40 especialistas de diferentes países latinoamericanos para analizar programas radiales y televisivos a fin de ofrecer recomendaciones para la formación de comunicadores y de productores de mensajes para niños. Dada la importancia del certamen el presente número de CHASQUI trata tan interesante tema.

El doctor Luis A. Proaño, refiriéndose a la investigación realizada por María Josefa Domínguez Benítez, efectuada en Bucaramanga (Colombia), sobre "Los niños y los Medios de Comunicación", plantea una serie de hipótesis que pueden servir de arranque para una ulterior y más perfilada investigación. Dichas hipótesis son las siguientes: los medios de comunicación social no propician la identidad nacional; los niños tienden a identificarse con los personajes ficticios que los presentan los medios de comunicación social; los medios de comunicación social refuerzan la agresividad y la violencia en los niños; la sociedad de consumo explota la mentalidad infantil creando en los niños necesidades ficticias; y, los medios de comunicación social contribuyen a presentar el dinero como supremo valor del hombre.

En la sección Entrevista tenemos a Valerio

Fuenzalida que se refiere a la recepción activa de la televisión y a Susan Benson quien trata sobre un género infantil diferente.

En la sección Ensayos contamos con los aportes de Jorge H. Jiménez Bernal sobre la música infantil; Celso Lara Figueroa respecto a cultura y juego infantil; Gian Calvi, quien presenta recomendaciones para la producción de mensajes impresos para niños; Reynaldo Pareja que se refiere al nuevo contenido temático del comic; y, Amable Rosario quien trata sobre la Radio y los niños.

En la sección Controversia, Luis A. Tejada y Martha Dujovne, afirman que la literatura infantil existente es foránea, proveniente de otros países del mismo continente o de España.

En la sección Experiencias tenemos la participación de Martha Acevedo, Dolores Carbonel Iturburu y María Teresa Sepúlveda.

En la sección Nuevas Tecnologías dos textos sobre la informática en un mundo en transformación.

El Departamento de Documentación de CIESPAL nos ofrece Fichas y Reseñas, sobre las publicaciones relacionadas con la comunicación para niños, tema central del presente número de CHASQUI.

Cordialmente,

Lincoln Larrea Benalcázar

Jorge Mantilla Jarrín

EN ESTE NUMERO:

2 EDITORIAL

- 2 Los medios de comunicación y los niños.
Luis E. Proaño

4 ENTREVISTA

- 4 La recepción activa de Televisión.
Valerio Fuenzalida
8 Hacia un género infantil diferente.
Susan Benson

10 ENSAYOS

- 10 La música infantil: algunos hechos y muchas conjeturas.
Jorge H. Jiménez Bernal
14 Cultura y Juego Infantil.
Celso Lara Figueroa
18 Mensajes Impresos para niños: recomendaciones para la producción.
Gian Calvi
24 El nuevo contenido temático del comic.
Reynaldo Pareja
28 La Radio y los niños.
Amable Rosario

32 CONTROVERSIA

- 32 La literatura infantil.
Luis A. Tejada y Marta Dujovne

39 EXPERIENCIAS

- 39 Radio Educación: dramatización y cotidianidad.
Martha Acevedo
44 Periodismo infantil: una área descuidada.
Dolores Carbonell Iturburu
48 Mundo Nuevo: La radio de los niños.
María Teresa Sepúlveda

52 NUEVAS TECNOLOGIAS

- 52 Electrónica e Informática en Argentina.
Comisión Nacional de Informática
56 Lineamientos de Política Informática.
Carlos María Correa

58 INVESTIGACION

- 58 Vivir y sentir la telenovela.
Luis Jesús Galindo Cáceres

62 ENSEÑANZA

- 62 Comunicacao e Educacao: caminhos cruzados.
Edvaldo Pereira Lima

65 ACTIVIDADES DE CIESPAL

69 NOTICIAS

72 DOCUMENTOS

83 BIBLIOGRAFIA

86 HEMEROGRAFIA

89 INGLES

90 FICHAS Y RESEÑAS

EL NUEVO CONTENIDO TEMÁTICO DEL COMIC

La evolución del comic no solamente se ha dado al nivel semántico de la estructura macro-significativa del comic, sino también al nivel del contenido temático. El nuevo enfoque del contenido ha tocado los temas que eran considerados temas tabú en la literatura de los niños o simplemente eran omitidos por ser “innecesarios o demasiado difíciles para los niños”. La evolución muestra lo contrario.

El primer ejemplo de unos de estos temas tabú es la indiscutida pureza del sistema judicial. Los policías y jueces o comisionados representaban la encarnación de la justicia perenne. El super héroe cree en este sistema y sus representantes. El ha luchado por este sistema y el éxito obtenido es para que el sistema ejerza su función: juzgar criminales y hacer que ellos paguen por sus crímenes. Tal es el caso de Batman en sus tempranas ediciones que normalmente capturaba a los malhechores y los entregaba a la justicia para ser juzgados. Sin embargo, en un número de El Capitán América, el héroe se tiene que enfrentar a una trampa en donde es acusado de un asesinato y es puesto en prisión. Antes de que esto ocurra, lo confrontan un par de oficiales que intentan capturarlo. Indeciso hace esta reflexión: “Estos son agentes de seguridad quienes protegen todo lo que yo represento. No... no puedo desobedecerlos...” Y sin embargo, toma la decisión y los derriba para poder esclarecer el mal entendido. El número termina con una viñeta en la cual las paredes de la prisión son derrumbadas por gente a su favor y el Capitán América se

encuentra ante la encrucijada de quedarse y ser acusado o de escapar y hacer algo para limpiar su nombre. Se enfrenta a un dilema moral que no solía ser la preocupación del héroe. Los héroes de las ediciones tempranas actuaban bajo la premisa que los malhechores eran malhechores y que actuaban como tales en una forma franca y abierta, que no obligaba a los héroes a enfrentar situaciones traicioneras que implicaban decisiones de tipo moral.

Esta orientación es más ampliamente ejemplificada por otros número de Batman en el cual se hace un reconocimiento que el proceso político de la Ciudad de Gotham es tan corrupto y sucio como del de otras partes. Aquí se hace el reconocimiento de que la política real no es el juego limpio de la teoría del proceso democrático, sino más bien el estadio donde se juega sucio y los más hábiles, ricos o más malos, parecen siempre salir ganando. Batman responde a un comentario del Comisionado que literalmente le dice:

“Lograste parar la elección del Candidato Havery... Contento?”. Batman replica: *“Claro! ¡He cambiado una forma de corrupción por otra... Estoy realmente sobrecogido de emoción!”.*

mientras se aleja de la escena con su espada vuelta hacia el lector en una clara actitud de derrota.

Otro ejemplo, se trata del comic La Orquídea Negra, que se inicia con una reunión secreta en la que los participantes son representantes de las autoridades del pueblo. El Parlamento habla por sí solo. Uno de ellos dice:

REYNALDO PAREJA

El autor considera en su ensayo que la evolución del comic se evidencia en los niveles semántico y de contenido temático, hoy sortocados temas concebidos como “innecesarios o demasiado difíciles para los niños”.

*"El jugoso negocio que hemos aiscu-
tido esta noche nos pondría a todos
detrás de la prisión si en algún mo-
mento las autoridades llegaran a sa-
berlo".*

Alguien en la reunión responde:
*"Boberías Alcalde... Nosotros so-
mos las autoridades en este pueblo".*

Esta es ciertamente una manera nueva de encarar el comic la vida política. En verdad, la vida política era pocas veces mencionada como el contexto en el cual los héroes tenían que ejecutar sus aventuras.

Lealtades que destrozan

Esta podría ser otra de las categorías que muestra la evolución de los temas. Los héroes frecuentemente se ven obligados a enfrentarse a una situación en la que tienen que elegir entre dos profundas amistades o amores. Escoger entre uno u otro es hacer una decisión que implica dolor profundo, sentimientos que se resquebrajan, amor que se destruye. Un par de ejemplos esclarecen este punto. En un número de los Fantastic Four, el Hombre Antorcha está obligado a separarse de su amada Crystal que viene de otra dimensión. La decisión es obligada puesto que si no vuelve a su dimensión, libre del envenenamiento ambiental, muere si se queda. En el mismo número Ben, La Cosa, es tratado por el jefe del grupo, el Científico Reed, quien ha venido luchando por revertir el proceso que hizo de Ben una criatura de inmenso poder y fuerza pero al precio de haberse convertido en una criatura anaranjada. En el momento en que Reed somete a Ben a la reversión del proceso es solicitado de urgencia para asistir a su esposa que está en peligro. La elección está entre dos poderosos amores: Ben, La Cosa o su esposa.

Una situación dramática similar es presentada en un número de Chag-Chi que tiene que enfrentarse a su hermano de crecimiento y de educación en las artes marciales, M'nai, en un duelo a muerte. M'nai ha sido mandado por su propio padre, Fu-Manchu, quien ha hecho la decisión de matar a Chang-Chi por haberse volteado contra él. Chag-Chi ha descubierto que su padre ordenó matar a un buen hombre, el Dr. Petri, quien había intentado oponerse a los planes de destrucción de Fu-Manchu. Desde aquel momento en adelante Chag-Chi decide que su padre es el verdadero oponente, la encarnación de toda la maldad que él aprendió a combatir. De pronto la relación padre-hijo

es proyectada en una situación de conflicto en la que la dinámica de la relación está definida por el odio y la oposición antes que por el amor. Un cambio drástico en el que las relaciones de padre-hijo representadas por Tarzán-Korak, y las de protector-protégido encarnadas por Batman-Robin han sido substituidas por las fuerzas irreductibles del odio, rencor y venganza.

Los superhéroes se vuelven frágiles humanos

Hay otra evolución interesante en muchos de los comics: humanización de muchos de los superhéroes colocándolos en situaciones emocionales tirantes. Sus reacciones son múltiples pero lo que atrae la atención son aquellas que pintan al héroe reaccionando con gran fragilidad humana.

Un buen ejemplo es Conan El Bárbaro, el héroe que más se ve en situaciones en que consume licor sin mucho control. En un número una muchacha lo levanta después de tres días de haber estado bebiendo vino obtenido del pago de una batalla duramente peleada. Otro buen ejemplo se encuentra en un número de Iron-Man en el cual Tony Stark, el Iron-Man, se enfrenta al dilema que su compañía transnacional, la Stark International, será controlada por la Organización Mundial de Espías (SHIELD) que él ayudó a formar en una ocasión. Confrontado con este dilema y una acusación de la prensa de que él es responsable de un crimen no cometido se toma algunas copas. Vacilante, intenta ayudar en un accidente y su ebriedad sólo empeora la situación haciéndola más grave. Todo esto unido hace que finalmente decida que el mejor consejero es la botella. Tony se inmerge en una sesión loca de bebida hasta que su amiga finalmente lo fuerza a confrontarse y lo ayuda a salir del impasse. Se lo muestra sufriendo las terribles fases de la desintoxicación. Una vez que parece que pasa la primera crisis vuelve a caer en otra que casi lo hace reiniciar el proceso de la bebida. Beber como una solución posible a los momentos depresivos no se había presentado antes. Los héroes de los comics enfrentaban este tipo de situaciones con suficientes estímulos motivacionales que les permitían obtener la fuerza interna necesaria para sobreponerse. Cabeza despejada, decisiones sobrias eran las fórmulas comunes por medio de las cuales los héroes confrontaban los conflictos emocionales de mucha presión. El alco-

hol estaba del todo ausente de la vida privada de los héroes.

Siguiendo esta línea de fragilidad humana se muestra al héroe enfrentado a la realidad de tener un salario insuficiente para cubrir las necesidades de su identidad civil. La mayoría de los superhéroes como Batman, Robin, Iron-Man, Los Fantastic Four, el Halcón o tienen una posición rica o no se les muestra sufriendo dolorosamente la falta de recursos económicos. Este no es el caso del Hombre-Araña, quien en su identidad civil como Parker frecuentemente se le ve atacado por momentos de hambre, falta de medios de transporte, deudas sobre la casa y una tía que nunca tiene suficiente dinero para cubrir sus necesidades básicas.

Los otros héroes no tienen que preocuparse de estas necesidades primarias que de alguna forma milagrosa siempre son satisfechas. El Hombre-Araña personifica durante la noche el héroe reconocido y amado mientras que durante el día encarna, en su identidad civil, el fracaso del proletariado que nunca asciende. En contraste, el crimen que él combate parece "pagar y pagar bien".

Amor libre, sexo sin ataduras

La mayoría de los comics han evitado el resbaloso campo de las relaciones sexuales entre sus héroes. Es un tema demasiado delicado y sensitivo para tratar. El evitarlo ha demostrado ser una fórmula mucho más segura. Durante años Luisa Lane ha tratado de lograr que Superman se enamore de ella pero un beso de vez en cuando es lo mejor que ha logrado; Batiniña todavía no ha aparecido en una escena amorosa con Batman, Robin nunca ha tenido una novia; Korak, el Hijo de Tarzán, nació en un número no definido; Buck Rogers nunca se ha casado; Flash Gordon siempre aparece acompañado de Diana pero nunca le ha propuesto matrimonio; la Mujer Maravilla es una señorita sola y soltera y... la lista continúa.

Sin embargo los autores de Conan El Bárbaro se han atrevido a explorar el tema tabú y lo han hecho con audacia. Conan es un enorme gigante, impulsivo, persistente y temperamental cuya sola presencia proyecta una atracción magnética hacia las mujeres mientras provoca una reacción de oposición de los hombres. En varios números aparece en situaciones en las que él reacciona a los estímulos sexuales que lo rodean en "forma normal" siendo el

“Actualmente los comics tratan temas tabú y han introducido aquellos que, se suponía, deberían presentarse a los niños en etapas posteriores”

producto final la seducción fácil, fluida —tanto gráfica como temáticamente— del personaje femenino que termina poniéndose a su disposición, protección o deseo. Las mujeres que comparten sus necesidades sexuales con él lo hacen buscando protección, o simplemente tomando ventaja de una fácil situación para usarla más tarde a su favor.

El tema tabú del sexo es relativamente fácil de manejar en este comic ya sea porque el contexto social bárbaro en el que se sitúa a Conan permite este tipo de presentación más libre de la actividad sexual, o simplemente porque los autores desean crear un héroe cuya libertad sexual es una característica esencial de su brusca y tosca personalidad. La verdad es que Conan es uno de los pocos comics que han introducido una orientación tan abierta y definida hacia la actividad sexual sin restricciones.



Si los comics se aventuran en el campo sexual y no hay comentarios, ni protestas, ni oposición, no sorprende pues que el mismo mundo mítico sea abordado sexualmente por el cine. Es el caso del último film de Tarzán (en producción cuando se escribía el artículo) que ha sido demandado por familiares de Edgar Rice Burroughs. La razón de la demanda: “por incluir en la película escenas audaces de desnudez que nunca habían sido siquiera insinuadas en films anteriores”. El héroe juvenil, protagonizado por Miles O’Keefe, se “humaniza” notablemente mostrando al hombre-mono más interesado por los encantos naturales de Jane (Bo Derek) que por sus amigos de la selva.

Una vez que se da el primer paso, continuar explorando otros temas tabú no es cuestión sino de tener la audacia y los recursos para hacerlo. Las barreras han sido suficientemente franqueadas por los comics; una nueva incursión en el espinoso tema sólo es consecuencia del proceso y ya iniciado.

Las fuerzas del mal son personificadas

El eterno conflicto entre el bien y el mal está presente en casi todos los comics. Podríamos decir que es la verdadera esencia y existencia de muchos de los comics; es la más elemental confrontación entre “bien” y “mal” que cualquier muchacho, tarde o temprano, oye —ya sea de los cuentos de Cenicienta o de Blanca Nieves— o vive en las confrontaciones juveniles de escuela. Los principales superhéroes: Superman, Batman, Iron-Man, Capitán América, Falcon, Blackhawk, confrontan un rasgo de maldad o una característica de la misma; por ejemplo, el Joker y sus trampas jocosas, Luthor con sus interminables invenciones para atacar a Superman, o el pillo común, normal, que se crece con la debilidad de sus víctimas.

Poniendo a un lado los pocos comics que se dedican solamente a cultivar los más horripilantes personajes o situaciones específicamente creadas para causar miedo, repulsión o atracción mórbida (Frankenstein, Dr. Mortis, Magia Negra, Terror), la mayoría de los comics nos muestran personajes malvados que son indestructibles. Esas personas malas son básicamente controladas en cada número por los superhéroes (Superman, Batman, Iron-Man, Capitán América) o aún por el mismo Conan, a pesar de su personalidad pesimista.

La aparición de la suprema en-



carnación del mal, el Hijo de Satanás constituye un significativo salto cualitativo en el tratamiento de los temas tabú. El personaje de este comic se presenta vestido con total majestad visual equivalente a cualquiera de los otros superhéroes. Su fuerza no tiene límites, posee completo dominio sobre los elementos de la naturaleza y su único propósito en la vida es conquistar, destruir, oprimir, controlar, reinar. Fue concebido en un momento de fragilidad de su padre Satanás, quien desea destruirlo porque no puede haber dos iguales en el odio presidiendo el mismo reino del terror. Tarde o temprano una confrontación entre los dos sólo traerá desesperación a los humanos.

Cada una de las viñetas principales está hecha con una composición visual muy dinámica capaz de proyectar una impresión visual sobrecogedora que no necesita de mucha interpretación para captar la fuerza y la maldad de los personajes. El lector percibe claramente a Satanás e hijo como contrincantes y enemigos ante los cuales los hombres no son más que marionetas de sus impulsos, deseos y caprichos.

“La política pierde la imagen de pureza para mostrar su verdadera cara: la administración está completamente podrida...”

La contradicción de este nuevo personaje es total por su doble personalidad conflictiva; durante el día se le conoce y se le ve como Diamond Hellstrom (ambos nombres se refieren a características demoníacas) que se supone es un ser débil y religioso, enemigo jurado de su padre Satanás. Por la noche se convierte en la verdadera figu-

"... La relación padre-hijo es proyectada en un contexto situacional definido por el odio y la oposición..."

ra del comic, en el Hijo de Satanás, presentado con todo el esplendor de un "dios" invencible que es llevado por un carruaje celeste sobrecogedor. Este comic lleva implícita la derrota de la bondad, del amor y deja una sensación de desesperanza una vez que las fuerzas del mal se han liberado. Es un cambio marcado con respecto a los héroes de los otros comics que siempre salen ganando, o por lo menos controlando parcialmente el mal que confrontan. El Hijo de Satanás deja al lector tan confundido y subyugado como los personajes que lo confrontan en el mismo comic.

Un comentario final

Los comics son esencialmente un elemento masivo de la agenda cultural del niño. Ellos constituyen un elemento integral del proceso de socialización que la joven generación recibe a los valores perennes del amor, la justicia, la bondad y la belleza como

a sus antítesis: el odio, la maldad y la fealdad. El hecho de que los comics sean producidos y distribuidos masivamente, a escala mundial, justifica la atención que se le debe dar a la aparición de este nuevo lenguaje comercial y temático de los comics.

Los comics contribuyen enormemente a definir cuál es el material de lectura que los niños deben consumir. El hecho de que el comic presente su contenido a través de un nuevo lenguaje comercial es suficiente razón para forzar una reflexión sobre si los comics deben o no transformarse en un vehículo de enseñanza del lenguaje visual comercial antes que ser un material de lectura de entretenimiento a base de mitos culturales.

Lo que se muestra visualmente en los comics es validado ante los ojos de los niños; esto es, los comics participan en atraer la atención de los niños a lo que es o no es importante en el mundo fantástico de los héroes. Los personajes míticos comunican a los niños los valo-

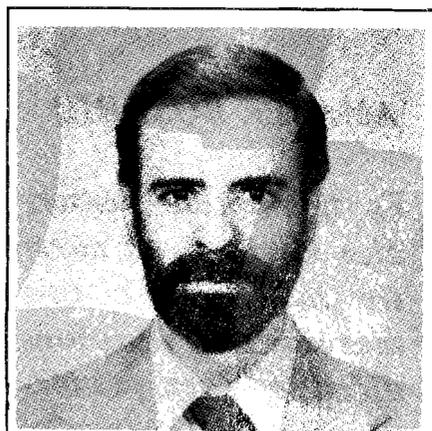
"Los comics, junto con la televisión, definen la agenda cultural del niño contemporáneo..."

res que ellos representan ya sean positivos o negativos. El nuevo lenguaje visual comercial valida la transformación del héroe en vendedor o lo convierte en una mercancía que se puede comprar y vender; este hecho introduce en el proceso de crecimiento de los jóvenes lectores una óptica completamente nueva sobre la vida y los valores personificados por estos héroes fantásticos. Los indicadores analizados apuntan a la presencia de un proceso que deforma antes de ayudar a formar los verdaderos valores de respeto, amor, comprensión, fidelidad y relaciones humanas profundas. Los héroes poco a poco se están convirtiendo en objetos adicionales de la sociedad de desperdicios y sus obras más y más en proezas imposibles porque la sociedad tiene poca o ninguna responsabilidad en evolucionar hacia un modelo más humano.

Los comics, como los encontra-



mos hoy en día en cualquier puesto de venta, deben ser el objeto de una seria reflexión y no deben ser tomados a la ligera. Ellos son moldeadores profundos de las mentes de nuestros niños. Como tales, la decisión de cómo y qué deben representar en su mundo mítico (en la medida en que reflejan y forman la idea de sociedad) debe ser una decisión conjunta de padres y editores; no la decisión unilateral de aquellos que hacen imperar el criterio comercial.



REYNALDO PAREJA, colombiano, diseñador del Programa Hondureño de Educación Extra-escolar en el uso de técnicas de comunicación; miembro del Instituto para el Desarrollo Social en su país; Profesor de la Universidad Javeriana; Director de Programas Recreativos para la Televisión Educativa y Comercial en Colombia. Pareja ha publicado algunos libros: "El Nuevo Lenguaje del Comic", "El Nacimiento de la Radio", "Desarrollo de la Comunicación en Honduras", entre otros.

