

**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN, LINGÜÍSTICA Y LITERATURA  
Escuela de Comunicación**

**Disertación de Grado**

**Título:  
South Park: contracultura televisiva y sátira social**

**Andrés Égüez**

**Año 2013**

*Agradezco a mis padres por todo el apoyo incondicional.*

*A mi hermana Diana, por ser siempre una guía.*

*A Valeria, por toda la ayuda intelectual y motivacional durante la elaboración de  
esta disertación.*

## Índice

Introducción .....	5
Capítulo I: South Park: antecedentes y características .....	8
1.1 Antecedentes de lo animado .....	8
1.1.1 El cómic .....	8
1.1.2 El cine .....	10
1.2 Nacimiento y evolución del dibujo animado .....	12
1.3 La llegada del dibujo animado a la televisión .....	17
1.4 South Park y sus particularidades.....	22
Capítulo II: South Park y su peculiar sentido del humor .....	33
2.1 Lo cómico.....	33
2.2 Los componentes satíricos en South Park .....	40
2.2.1 Los tipos de gags.....	40
2.2.2 El humor negro .....	43
Capítulo III: La contracultura en South Park .....	48
3.1 La contracultura de Roszak .....	48
3.2 Contracultura actual .....	57
3.3 La crítica del pensamiento crítico .....	62
Capítulo IV: Análisis de los episodios.....	68
4.1 <i>Whale Whores</i> (Anexo 1) .....	71
4.2 <i>Margaritaville</i> (anexo 2).....	83
4.3 <i>Die Hippie, Die</i> (Anexo 3) .....	96
Conclusiones .....	111

Bibliografía .....	114
Anexos: Guiones de los episodios escogidos para el análisis.....	I
Anexo 1: <i>Whale Whores</i> , episodio No. 192, temporada No. 13.....	I
Anexo 2: <i>Margaritaville</i> , episodio No. 184, temporada No. 13 .....	XIII
Anexo 3: <i>Die Hippie, Die</i> , episodio No. 127, temporada No. 9.....	XXV

## Introducción

“Todos los personajes y eventos en este show —incluso los basados en gente real— son enteramente ficticiales y las voces célebres son pobres imitaciones. El siguiente programa contiene lenguaje ofensivo y, debido a sus contenidos, nadie debería verlo”. ¿A qué tipo de programa de televisión pertenece esta advertencia inicial? ¿Podría ser a un dibujo animado? Si la respuesta a esta interrogante es positiva, cabe cuestionarse ¿qué clase de caricatura animada pondría este aviso al inicio de todos sus capítulos?

Pues sí, la advertencia pertenece a un programa de dibujos animados, cuyos episodios, desde su primera temporada, han sido catalogados como *TV-MA* (‘Prohibidos para público infantil’) por la *TV Parental Guidelines*. Una serie que ha ganado ya tres premios *Emmy*, ha sido nominada consecutivamente como “Programa animado destacado” desde 2004 y se posiciona en el tercer puesto de las cien mejores caricaturas animadas de todos los tiempos según el documental británico *100 Greatest Cartoons*. Aquella serie que, en un episodio, mencionó la palabra “mierda” 162 veces en los 22 minutos que estuvo al aire: Sin duda alguna estamos hablando de la comedia animada de televisión norteamericana *South Park*.

El estilo sumamente peculiar y distintivo de *South Park* la ha consagrado como una de las mejores y más influyentes tiras cómicas animadas de todos los tiempos. Es indudable que su tipo de animación, el lenguaje utilizado y sus estructuras narrativas le han otorgado la popularidad y relevancia que actualmente tiene. Sin embargo, los temas abordados en cada uno de sus capítulos son el mayor detonante para hacer de *South Park* un verdadero fenómeno televisivo: su reputación y fama yace en el hecho

de que la serie aborda prácticamente cualquier tema social —inclusive los temas más ásperos, sagrados o intocables— y los parodia con un sentido del humor sumamente mordaz y crítico.

La forma en que South Park aborda y trata los temas sociales en sus episodios ha motivado la pregunta de investigación principal de esta disertación: ¿Qué recursos retóricos audiovisuales utiliza la serie de televisión South Park para generar contenidos críticos de la sociedad? Mediante esta pregunta de investigación se trazó la hipótesis que guió el presente estudio: La serie de televisión South Park utiliza recursos satíricos como la parodia, la ironía, el humor negro, el surrealismo para criticar a las instituciones sociales mediante una postura contracultural.

La metodología que se utilizó en esta disertación responde al método hipotético deductivo, por lo que se la realizó como una investigación analítica. En primer lugar, se definieron las variables de la hipótesis y se determinó qué elementos de la serie iban a ser analizados en cada capítulo de la disertación. Finalmente, se analizaron los guiones de tres episodios para sustentar lo mencionado en los capítulos teóricos.

El primer capítulo de este estudio contiene una breve reseña histórica acerca del nacimiento del dibujo animado, así como las circunstancias en las que surgió el subgénero llamado *adult animation* o dibujos animados para adultos. Define el estilo de animación que utiliza South Park y cataloga a esta serie como una *sitcom*, o comedia situacional.

El tema cómico de la serie se aborda en el segundo capítulo. Se define el humor y la sátira mediante la perspectiva de Henry Bergson y su obra *La Risa, ensayo sobre la significación de lo cómico*. Luego, se explica al gag, o chiste animado, y se enumera su tipología, propuesta por Paul Wells. Finalmente, se aclara qué es el humor negro y se analiza su presencia en South Park.

Por otro lado, en el tercer capítulo se disecciona el término contracultura: se analiza el contexto en el que el término surgió y cómo ha evolucionado hasta nuestros días. Se explica en qué sentido la serie South Park emite contenidos contraculturales y críticos. Además, se aborda la perspectiva filosófica del pensamiento crítico para argumentar definitivamente el carácter contestatario e irreverente de este programa televisivo.

En el cuarto y último capítulo de esta disertación se analizaron tres episodios de la serie South Park: *Whale Whores*, *Margaritaville* y *Die hippie, die*. En este análisis, se pretende hacer converger las dos perspectivas teóricas principales —el humor y la contracultura— en los diálogos y escenas de los episodios. El análisis se llevó a cabo mediante el aspecto temático del análisis narratológico literario para identificar las unidades narrativas que dan forma al lenguaje discursivo de la serie.

La presente investigación podría significar un primer paso para un posterior análisis de recepción y audiencia de South Park. Si bien esta disertación argumenta que la serie emite contenidos críticos contestatarios mediante el humor, sería bueno preguntarse ¿qué hace el espectador o consumidor de South Park con esos mensajes críticos?

## **Capítulo I:**

### **South Park: antecedentes y características**

Esta primera parte del estudio se dedicará a contextualizar los antecedentes de la serie de televisión South Park para poderla definir como una serie de dibujos animados para adultos. En ese sentido, se delimitarán las características narrativas de la serie para poder abarcar en los siguientes capítulos el análisis de sus contenidos temáticos y discursivos.

#### **1.1 Antecedentes de lo animado**

La historia de la animación ha recorrido un largo camino para poder dar a luz a todas las series y filmes que hoy conocemos. Por lo tanto, para tener una visión crítica de cualquier producto de animación actual, ya sea de televisión o cine, es importante tener en cuenta los antecedentes histórico-culturales de los dibujos animados en general.

##### **1.1.1 El cómic**

Como explican Castro y Sánchez “no se puede hablar de dibujo animado sin antes mencionar a su antecesor inmediato: la historieta o cómic”<sup>1</sup>. “El cómic es un medio de comunicación escrito-icónico, pero estructurado en imágenes consecutivas (viñetas), que representan secuencialmente fases de un relato o acción, y en las que se suelen

---

<sup>1</sup>Karina Castro y José Sánchez, *Dibujos animados y animación. Historia y compilación de técnicas de producción*, Quito, CIESPAL, 1999, p. 47.

integrar elementos de escritura fonética”<sup>2</sup>. Para fortalecer el argumento de Castro y Sánchez, podemos inferir que en las historietas las imágenes cumplen el rol más importante, ya que podemos concebir un cómic sin palabras, pero no uno sin dibujos.

Antes del cómic hubo muchos intentos de desarrollar lo que ahora se entiende como icónico; por ejemplo, los jeroglíficos egipcios, las crónicas de conquistadores españoles, las hojas volantes popularizadas en Europa antes del siglo XVIII, entre otros. Es decir, el dibujo como representación de la realidad ha existido a lo largo de la evolución humana. Sin embargo, la creación de la imprenta moderna a cargo de Johannes Gutenberg, en el año 1440 aproximadamente, significó un antes y un después no solo para el nacimiento de la prensa, sino para la difusión y proliferación de productos de carácter icónico.

Más adelante, la gran cantidad de inmigrantes que llegaron a Estados Unidos en el siglo XIX y que no dominaban el idioma inglés preferían los mensajes basados en imágenes que en textos, lo que llevó a los empresarios periodísticos a darse cuenta que el empleo de dibujos era esencial. Poco después, el desarrollo de la prensa permitió entregas diarias gracias al perfeccionamiento de técnicas como la máquina a vapor de imprenta, la litografía, la fotografía, la reproducción de colores, etc.

“Queda claro que con el apogeo de la industria periodística estadounidense a finales del siglo XIX, los cómics pudieron introducirse en el campo de la cultura de masas, debido a la producción de imágenes en serie”.<sup>3</sup> Cabe mencionar que la evolución del

---

<sup>2</sup> Román Gubern, *La mirada opulenta*, Barcelona, Gustavo Gili S.A., 1987, p. 217.

<sup>3</sup> Karina Castro y José Sánchez, *op. cit.* p. 50.

cómico heredó técnicas que la hacían encajarse dentro del estilo del humor; quizá la más importante fue la caricaturización, que consistía en acentuar o exagerar rasgos.

### 1.1.2 El cine

Con la preocupación humana de representar el mundo en dibujos nació también el ansia de graficar el movimiento. Podemos encontrar los intentos más primitivos, por ejemplo, en la cuevas de Altamira, en la región española de Cantabria, donde “el hombre de Neanderthal, hace trecientos siglos, se había interesado en dar movimiento a sus pinturas rupestres de animales; para lograrlo, les dibujó múltiples patas”<sup>4</sup>.

No obstante, para llegar a lo que sería el primer dibujo animado, debemos avanzar en el tiempo hasta llegar a la creación del cinematógrafo a cargo de los hermanos Luis y Auguste Lumière. Pero antes, es importante mencionar algunos de los antecedentes de este invento.

En 1640, Athanasius Kircher, un monje jesuita alemán, se ideó la forma de proyectar en una pantalla una imagen pintada sobre un vidrio y lo llamó la linterna mágica. El mecanismo utilizaba un mechero como fuente luminosa y una habitación a oscuras. Más adelante, Gaspar Schott, otro jesuita, mejoró la técnica de la linterna mágica adicionándole un dispositivo circular que permitía cambiar rápidamente las imágenes.

En el siguiente siglo, en 1736, Pieter van Musschenbroek, un científico alemán, logró proyectar lo que sería la primera simulación de una imagen en movimiento de la

---

<sup>4</sup> Rodolfo Sáenz Valiente, *Arte y técnica de la animación*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2006, p. 21.

historia. Utilizó la rueda de Schott y dibujó las fases del movimiento de un molino, donde el desplazamiento representado en el último gráfico se continuaba en el primero, creando así un ciclo de movimiento continuo.

Más adelante, en 1829, el físico de origen belga, Joseph Plateau, diseñó el fenaquistiscopio, que se componía de dos discos: uno posterior que contenía las imágenes secuenciales y otro superior que tenía agujeros. Cuando se giraban los discos y al mirar por los agujeros, las imágenes “se movían”. Esto demostró lo que se conoce como la persistencia de las impresiones retinianas, es decir, la capacidad del ojo humano de percibir movimiento con la sucesión rápida de imágenes independientes.

A estas alturas, ya se había ideado la forma de congelar las imágenes reales: en 1816, el francés Joseph Niepce, al intentar mejorar la litografía, descubrió cómo fijar químicamente imágenes reflejadas en el interior de una cámara oscura. Su socio, Luis Daguerre, redujo los tiempos de exposición de las placas y bautizó al nuevo aparato como Daguerrotipo.

En 1878, Edward Muybridge experimentó la descomposición del movimiento mediante la fotografía cuando utilizó 24 aparatos fotográficos instalados en una pista de carreras, cuyos obturadores se accionaban por hilos tendidos a lo largo de ella. Logró fotografiar el galope de un caballo a medida que su carrera rompía paulatinamente los hilos.

Así pues, la descomposición fotográfica había sido lograda, no obstante, su forma de proyección continuaba siendo un misterio. Thomas Alba Edison exhibió su cinetoscopio en la Exposición Universal de Chicago, en 1893. Este aparato hacía posible la observación de imágenes en movimiento contenidas en una caja de gran tamaño equipada con un ocular a través del cual los espectadores podían presenciar las imágenes en movimiento. El mecanismo era algo incómodo y solo una persona a la vez podía mirar a través del ocular.

Sin embargo, el aporte más significativo para el cine de este prolífico inventor estadounidense sería la creación de la película de celuloide provista de perforaciones para su arrastre y con 35 milímetros de anchura. La cinta era flexible, resistente y transparente.

Finalmente, el cinematógrafo fue presentado por los hermanos Lumière a finales del siglo XIX. El gran aporte de este aparato fue la grifa excéntrica, un mecanismo que permitía arrastrar la película de una manera intermitente. Es así como el 28 de diciembre de 1895, en París, se realizó la primera proyección pública de fotografía animada.

## **1.2 Nacimiento y evolución del dibujo animado**

Como se menciona anteriormente, la génesis de los dibujos animados no pudo haber existido sin los aportes del cómic y, más importante aún, el nacimiento del cine. Cabe destacar que aunque los hermanos Lumière hayan sido los creadores del

cinematógrafo, la persona que “reparó en la potencialidad del cine como espectáculo fue el parisense Georges Méliés, ilusionista, prestidigitador y director de teatro”<sup>5</sup>

La creación del famoso “paso de manivela”, sistema que verdaderamente ayudó a la creación de un cine de animación, es disputada entre Méliés, el director español Segundo de Chomón y Stuart Blackton. Es por esto que es muy difícil definir al verdadero padre de la animación.

No obstante, según el animador cubano Juan Ruiz<sup>6</sup>, el primer dibujo animado de la historia fue *Humorous Phases of Funny Faces*, producido por el británico Stuart Blackton en 1906. Por otro lado, Román Gubern afirma que el francés Emile Cohl es el verdadero padre del cine animado<sup>7</sup>. Cohl era caricaturista de la revista *El Gato Negro* y colaborador de varios periódicos de contenido cómico. En 1907 obtuvo el puesto de guionista en los estudios Gaumont, una de las primeras empresas dedicadas a producir cine, irónicamente, por “protestar argumentando que una de las cintas de aquella empresa se basaba en uno de sus cómics”<sup>8</sup>.

Cohl, al igual que el director artístico de los estudios Gubern, Louis Feuillade, se había dado cuenta que, ya que el movimiento cinematográfico resultaba ser un engaño ocular mediante cierto número de imágenes fijas consecutivas, “debe ser posible reemplazar la fotografía por un dibujo y obtener el mismo resultado físico, pero creando con el lápiz seres de fantasía”<sup>9</sup>.

---

<sup>5</sup> Karina Castro y José Sánchez, *op. cit.* p. 61.

<sup>6</sup> Juan Ruiz, “Historia de la animación”, en *Chasqui*, No. 50, Quito, CIESPAL, pp. 4-5.

<sup>7</sup> Román Gubern, *Historia del cine*, Madrid, Danae S.A., 1977, p. 33.

<sup>8</sup> Karina Castro y José Sánchez, *op. cit.* pp. 62-63.

<sup>9</sup> Charles Ford, “El cine mudo”, en *Historia Ilustrada del cine*, t. I, 1995, p. 40.

La técnica utilizada por Cohl “partió del hecho de fotografiar una serie de dibujos en tinta negra sobre un fondo blanco; luego realizó la proyección del negativo, obteniendo como resultado una secuencia de movimiento que tenía como protagonistas a unos trazos blancos sobre fondo negro”<sup>10</sup>. Es así como surgió *Phantasmagorie* en 1908, un film compuesto por aproximadamente 2.000 dibujos y de no más de dos minutos de animación.

Entre 1908 y 1910, Cohl produjo cerca de 50 cortos de dibujos animados que no sobrepasaban los dos minutos de duración. Es importante aclarar que tanto Sánchez y Castro como Sáenz Valiente argumentan que los filmes mostraban una serie de incidentes cómicos y sus protagonistas tenían apariencias jocosas. Es decir, se podría argüir que los dibujos animados nacieron de la mano del humor y la risa; además, se estableció un principio básico de la animación: “Cuanto menos realista es una imagen, más libremente correrá la imaginación de la audiencia”<sup>11</sup>.

En la segunda década del siglo XX, la técnica de la animación se perfecciona y los productores de dibujos animados proliferan, especialmente en Estados Unidos. En 1909, Winsor McCay eleva la calidad artística de la animación presentando el filme *Gertie, the Dinosaur*: McCay logró superponer sus trazos sobre el fondo de un paisaje de montañas y utilizó cerca de 10.000 dibujos. Más adelante estrena *The Little Nemo* en 1911 y *How a Mosquito Operates* en 1912. Con estos filmes no solo mostró un progreso técnico mucho más elevado que el de los monigotes de Cohl, sino que introdujo la “técnica de los ciclos”, que se basaba en la repetición de una misma serie

---

<sup>10</sup> Karina Castro y José Sánchez, *op. cit.* p. 63.

<sup>11</sup> Rodolfo Sáenz Valiente, *op. cit.* p. 23.

de dibujos para reproducir ciertos movimientos; de esta manera ya no era necesario realizar tantos dibujos.

En 1914, J. R. Bray aporta la idea de dibujar el fondo de los dibujos animados en una hoja de acetato y así no tener que repetirlo en todos los cuadros. Más adelante, en 1915, Earl Hurd invierte el proceso y dibuja personajes en hoja de acetato para luego filmarlos sobre un fondo opaco.

En 1917, Pat Sullivan produce el hasta hoy conocido *Félix the Cat*. En estos momentos, las producciones de animados empezaron a tomar la modalidad de serie, es decir, se proyectaban periódicamente diferentes cortos de un mismo personaje. Bajo ese esquema, el gato Félix cumplió un papel importante ya que “fue el primer personaje de un cómic llevado al cine”<sup>12</sup>. Su popularidad fue instantánea y marcó un antecedente para la creación de personajes antropomórficos muy populares en el futuro.

En 1922, empieza la carrera de uno de los símbolos más emblemáticos de la animación de la primera mitad del siglo XX: Walt Disney. Desde temprana edad, Walter Thomas Disney se dedicó profesionalmente al dibujo y la caricatura, sin resultados muy alentadores. Posteriormente incursionó en la producción de dibujos animados y viajó a Los Ángeles en busca de su sueño más anhelado: llegar a ser director de cine. Sin embargo, al no encontrar suerte, tuvo que seguir dedicándose a la animación.

---

<sup>12</sup> Karina Castro y José Sánchez, *op. cit.* p. 66.

Entre 1923 y 1927 produjo una serie de cortos bajo el nombre de *Alice in Cartoonland*, bajo la distribución de la grande empresa de cine Pathé. Los cortos fueron un éxito rotundo y se debía a que las acciones de la protagonista se desarrollaban en un mundo de caricatura, cuando la tendencia era dibujar personajes en fondos muy cercanos a la realidad.

En los años siguientes, Disney tuvo cada vez más popularidad y éxito. Esto se debe a las innumerables innovaciones técnicas y artísticas que aportó al mundo de la animación. Por ejemplo, utilizó por primera vez la sincronización sonora en *Steamboat Willie* en 1928, y en 1931 filmó por primera vez en color el corto *Flowers and Trees*, por el que ganó un Óscar en la categoría de mejor corto animado. En 1937, ya con su propio estudio de producción animada, Disney realizó el primer largometraje de animación de distribución mundial en el cine: *Snow White and the Seven Dwarfs*.

Pero la animación a principios del siglo XX no sólo se caracterizó por dibujos. En 1907, Stuart Blackton y Albert Smith utilizaron por primera vez la técnica del *Stop Motion* para filmar un corto llamado *The Haunted Hotel*. Utilizaban muñecos o figuras reales y las filmaban cuadro por cuadro para al final recrear la ilusión de movimiento.

En Alemania, Lotte Reiniger experimentó con figuras de cartón fino recortadas y creó la técnica del *cutout*: filmó siluetas articuladas sobre un vidrio iluminado por detrás; cada movimiento debe ser filmado cuadro por cuadro. Es así como produce *Adventures of Prince Achmed* en 1926. Es muy importante el antecedente de esta

técnica para el análisis ya que la serie *South Park*, en su episodio piloto y en su estética de animación en general, utiliza el *cutout* para dar vida y movimiento a sus personajes.

### 1.3 La llegada del dibujo animado a la televisión

Originalmente la televisión representó un papel secundario para la industria de la animación. Sin embargo, a finales de la década de los cincuentas, debido a que su uso empezó a masificarse y a que varios teatros cerraron, la pantalla chica abrió sus puertas a la popularidad de los dibujos animados. Diez años después, en 1960, ya ocupaban un lugar importante en la programación.<sup>13</sup>

La popularidad de los dibujos animados en el cine requería mucho esfuerzo humano y técnico, por lo que las producciones resultaban ser extremadamente caras. Es verdad que el cine de animación llegó a una “época de oro” entre 1928 y 1941 y su calidad técnica y artística habían llegado a un clímax, pero la industria animada estaba a punto de decaer por sus elevados costos de producción. Disney ya tenía fuertes competidores: Chuck Jones y sus populares *Bugs Bunny*, *Daffy Duck*, entre otros; William Hanna y Joe Barbera y los violentos *Tom and Jerry*.

Ya que la televisión era un medio naciente y para nada tan hegemónico como el cine, era de esperarse que las primeras producciones televisivas de animación no estén a la par de los magníficos largometrajes animados del cine. La primera serie de dibujos animados que se realizó para televisión fue *Crusader Rabbit* de Jay Ward —más conocido por su popular serie *Rocky and Bullwinkle*— en 1949.

---

<sup>13</sup> *Ibíd.*, p. 82.

La crítica de la prensa en contra de los dibujos animados para televisión no se hizo esperar: material desactualizado, ofensivo, muy bajo para los estándares y de poca calidad técnica, eran algunas de las sentencias de los periódicos. Sin embargo, para Charles Solomon, la producción televisiva salvó a la industria de la animación, ya que sin la popular programación animada típica de los sábados por la mañana, la producción de dibujos animados en general “hubiese disminuido notablemente, puesto que los costos de realización de empresas como Disney eran demasiado altos y había que reducirlos de alguna forma”<sup>14</sup>.

Es así como con el pasar de los años, diferentes series de animación que conocemos hasta ahora empezaron a ser transmitidas por televisión: *Woody Woodpecker*, de Walter Lantz en 1957; *The Bugs Bunny Show*, de los Warner Brothers en 1960; *The Flintstones*, de la productora Hanna-Barbera en 1960. En este contexto, *The Flintstones* o *Los Picapiedras* llegaron a ser una de las producciones más exitosas de la animación televisiva y fue una de las primeras en transmitir un episodio semanal, un verdadero récord para los guionistas de ese entonces.

Es importante mencionar que

en 1966, los dibujos animados empezaron a determinar su tipo de audiencia, ya que los primeros programas televisivos de este género intentaron entretener tanto a adultos como a niños; pero durante la década de los años 60 se produjeron series para la ya conocida industria de los sábados por la mañana, es decir para los niños, porque eran quienes consumían más televisión en el horario matutino del fin de semana.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> Charles Solomon, *The history of animation, enchanted drawings*, Nueva Jersey, Wings Books, 1994, p. 257.

<sup>15</sup> Karina Castro y José Sánchez, *op. cit.* p. 86.

Gracias a esta determinación clara del público objetivo, muchas críticas surgieron en contra del humor que utilizaban los dibujos animados televisivos. Cabe recordar que *Woody Woodpecker* o más conocido como *El Pájaro Loco* fue el que “introdujo la violencia y el placer por destruir cosas en el género de los dibujos animados”<sup>16</sup> cuando fue estrenado para el cine, en 1941.

En respuesta a estas críticas, la productora Filmation produjo *The Archie Show* en 1968: serie sobre un grupo de adolescentes que solucionaban sus problemas cotidianos con humor, positivismo y música; fue un éxito total y fue transmitido por la cadena CBS.

En la década de los setenta, Hanna-Barbera creó al famoso perro *Scooby Doo*, mientras que la productora DePatie-Frelang, a la recordada *Pink Panther*; ambos con animales antropomorfos como protagonistas. Más tarde, en los ochentas, Hanna-Barbera produjo *The Smurfs* basándose en una conocida tira cómica francesa. Por su parte, Filmation dio vida al aclamado y también criticado *He-Man and the Master of the Universe* en 1983, serie que fue severamente cuestionada por introducir patrones de violencia entre los niños que la observaban.

Según Castro y Sánchez, *Los Picapiedras* habría sido la serie de televisión más famosa y exitosa de todos los tiempos si no fuera por *Los Simpsons*, creada en 1989 por Matt Groening. La popularidad de esta serie creció exorbitantemente en la década de los noventa, alcanzando el horario estelar de la cadena *Fox* y ganando tempranamente dos premios *Emmy* consecutivos en 1990 y 1991. Hasta ahora es

---

<sup>16</sup> *Ibíd.*, p. 74.

considerada la producción animada más exitosa y vista de la historia, y su estilo ha dejado un legado sumamente importante para el surgimiento de series posteriores.

Irónicamente, el programa de dibujos animados más popular del mundo no es exactamente un show para niños: “Su gran sintonía, según sus realizadores, se atribuye al carácter crítico de los guionistas y al sarcástico sentido del humor”<sup>17</sup>. *The Simpsons* se convirtió en un nuevo arquetipo, especialmente en lo temático, para futuras producciones de animación, como *Family Guy* y *South Park*.

No obstante, *The Simpsons* no fue la primera producción de lo que hoy se conoce como dibujos animados para adultos. Ralph Bakshi, uno de los directores de dibujos animados más exitosos de la década de los setenta, creó en 1972 *Fritz the Cat*, que trataba sobre un gato conquistador que intentaba llevar a la cama a toda minina que se cruzara por su delante. Más tarde presentó el filme *Heavy Traffic*, cuyas imágenes se mostraban oscuras, tristes, violentas y con un alto contenido sexual.

Es decir, la violencia y temáticas fuertes han existido mucho antes que *The Simpsons*, pero fue la creciente popularidad de esta serie lo que creó una gran preocupación pública, especialmente en Estados Unidos.

Luego de *The Simpsons*, muchas series que utilizaban temáticas para adultos y cuyo humor se basaba en ironía y crítica social emergieron en los noventa: *Beavis & ButtHead*, *Ren & Stimpy*, *The Critic*, *Duckman*, *Family Guy*, *South Park*, entre otras. El creciente contenido sexual y violento mostrado no sólo en los dibujos animados

---

<sup>17</sup> *Ibid.*, p. 89.

sino en la series de televisión en general llevó a que se crearan las Pautas de televisión para los padres.

Las Pautas de televisión para los padres, o *TV Parental Guidelines*, constituyen un sistema norteamericano de clasificación televisiva por su contenido. Fue propuesto como ley el 19 de diciembre de 1996 por el Congreso de los Estado Unidos, la Comisión Federal de Comunicación y la industria televisiva en general. La ley entró en vigencia el primero de enero de 1997 y se aplica tanto para televisión abierta como para cable.<sup>18</sup>

Se determinaron seis niveles de clasificación televisiva:

- *TV-Y*: Programa apropiado para niños de todas las edades.
- *TV-Y7*: Programa apropiado para niños de 7 años o mayores.
- *TV-G*: Programa para todo público.
- *TV-PG*: Programa inapropiado para niños menores de 10 años que debe ser visto bajo supervisión de adultos.
- *TV-14*: Programa inapropiado para niños menores de 14 años que debe ser visto bajo supervisión de adultos.

---

<sup>18</sup> TV Parental Guidelines, *Las pautas de televisión para los padres*, <http://www.tvguidelines.org/espanol/index.htm> Fecha de acceso: 28 de mar. de 13

- *TV-MA*: Programa específicamente diseñado para adultos e inapropiado para público infantil.

Así, se entendería que todos los programas de dibujos animados clasificados *TV-MA* son específicamente para adultos, es decir, proponen temáticas adultas, contenidos sexuales y violentos. Además, el humor que utilizan es mucho más sofisticado y casi siempre utilizan la ironía para retratar y criticar el mundo y la sociedad.

Todos los episodios de la serie South Park, desde su primera temporada, han sido catalogados como *TV-MA* por la *TV Parental Guidelines*. Es indudablemente una serie para público adulto tanto por la crudeza de sus imágenes como por el tipo de temáticas que aborda.

#### **1.4 South Park y sus particularidades**

South Park es definida como una *animated sitcom*, o comedia situacional animada, creada por Trey Parker y Matt Stone para la cadena de televisión estadounidense *Comedy Central*. Como se menciona anteriormente, su público objetivo son específicamente adultos o personas con criterio formado ya que presenta lenguaje crudo, humor negro, irónico y surreal, y una gama vasta de temas de toda índole.

Los creadores desarrollaron la idea del programa a partir de dos cortos animados que produjeron juntos. *The Spirit of Christmas*, su primer corto, fue filmado poco después de que se conocieran en la Universidad de Colorado, en 1992. El corto fue creado mediante la técnica del *cutout* y el *stop motion*. Dos años después produjeron otro

corto llamado *Christmas Card*. Ambos videos fueron subidos al internet y en poco tiempo llegaron a ser virales, es decir, su número de espectadores crecía de manera exponencial.

Es por esto que Parker y Stone deciden llevar los cortos a la pantalla chica y hacer una serie animada de televisión. Fueron a presentar sus ideas a la cadena *Fox*, quienes los rechazaron de inmediato. Posteriormente, intentaron con la cadena *Comedy Central* y obtuvieron una oportunidad para filmar un episodio piloto.

Parker y Stone, más un grupo de animadores que habían contratado, se demoraron tres meses en producir *Cartman Gets an Anal Probe*, el episodio piloto de la serie. Para esto también utilizaron el *cutout* y el *stop motion*. A pesar de que no tuvieron un buen resultado con la prueba de audiencias, *Comedy Central* aceptó producir seis episodios que se convertirían en la primera temporada de esta exitosa serie. *South Park* debutó con *Cartman Gets an Anal Probe* el 13 de agosto de 1997. Desde el segundo capítulo, los animadores de la serie utilizan un *software* que simula la animación *cutout* ya que esta técnica es sumamente demorosa y difícil; no obstante, la estética de la serie sigue teniendo ese estilo.

En el Ecuador, la serie fue transmitida en televisión abierta por el canal Teleamazonas desde el 2002 hasta aproximadamente finales de 2005 e inicios de 2006, en un horario restringido para público infantil, es decir, a partir de la media noche. Posteriormente, la serie se convirtió en un producto exclusivamente transmitido por la televisión por paga o televisión por cable. Los dos canales que lo transmiten actualmente son MTV

Latinoamérica y el recientemente creado Comedy Central Latinoamérica, ambos pertenecientes a la empresa Viacom.

Estos canales de televisión por cable pautan por lo menos 5 episodios diarios de la serie dentro de su programación. Comedy Central Latinoamérica transmite dos, o más, capítulos consecutivos de South Park seis de los siete días de la semana en dos bloques de horarios: desde las 21:00 hasta las 22:00 horas, y desde las 3:00 hasta las 4:30. Por otro lado, MTV Latinoamérica es mucho más insistente: seis de los siete días de las semana pauta por los menos dos capítulos consecutivos en cuatro bloques de horarios siempre estables: a la 1:00, a las 11:00, a las 19:00 y a las 22:00 horas.

Como afirman Padilla y Requijo, las *sitcoms*, junto con las telenovelas, series de acción y policíacas, forman parte de un grupo mayor: las series de televisión. “Su principal característica es la fórmula de la repetición, utilizada previamente en la pintura y la literatura”.<sup>19</sup> Como se ha mencionado anteriormente, el estilo de series nació en el cine a inicios del siglo XX. Según Pepe Trueno, *What happened to Mary?* es considerado el primer serial cinematográfico.<sup>20</sup> Se estrenó en 1912 y tuvo 12 episodios mudos.

Padilla y Requijo argumentan que cerca de 270 seriales fueron producidas sólo durante la era del cine mudo de *Hollywood*, lo que deja ver la popularidad que ganó este formato con el paso del tiempo. Era inevitable que la televisión adoptara este

---

<sup>19</sup> Graciela Padilla y Paula Requijo, “La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas”, en Fonseca, *Journal of Communication*, No. 1, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2010, p. 189.

<sup>20</sup> Pepe Trueno, *La tv es fantástica. Breve historia de las series que nos invadieron*, Málaga, Centro de Ediciones de la Diputación Provincial de Málaga, 2005, p. 22.

formato ya que requería de una inversión monetaria mucho menor al de los grandes largometrajes cinematográficos.

Con el nacimiento de las series de televisión, dos géneros se posicionaron inmediatamente, y son hasta ahora los géneros principales de la tv: drama y comedia. “No deben ser considerados como elementos aislados o estancos, ya que pueden mezclarse y alternarse en una misma producción”.<sup>21</sup> Es decir, las comedias incorporan elementos dramáticos y los dramas tienen momentos amables y humorísticos que aligeran la tensión.

Con respecto a la comedia, Pedro Cano afirma que sus orígenes están en la ficción ateniense y romana, concretamente en la antigua comedia de Aristófanes: “los guionistas y dramaturgos actuales le deben a Aristófanes el modelo ancestral de ridiculización de cualquier intriga o situación social.”<sup>22</sup>

Por su parte, María Teresa Forero, basándose en definiciones de Umberto Eco, afirma que la tragedia es la caída de un personaje de condición noble. En las comedias, esos desmoronamientos se repiten una y otra vez, pero gustan al espectador porque este se siente superior a los personajes de ficción; además, “aunque nos sintamos superiores, simpatizamos con esos personajes porque ellos hacen lo que nosotros querríamos hacer pero lo reprimimos por no transgredir una norma social: tirar un pastel con crema en la cara de alguien, sacarle la lengua a un policía, etc.”<sup>23</sup>

---

<sup>21</sup> Graciela Padilla y Paula Requiño, *op. cit.* p. 192.

<sup>22</sup> Pedro Cano, *De Aristóteles a Woody Allen: Poética y retórica para cine y televisión*, Madrid, Gedisa, 1999, p. 62.

<sup>23</sup> María Teresa Forero, *Escribir televisión: manual para guionistas*, Barcelona, Paidós, 2002, p. 129.

Natxo López hace una clasificación de los tipos de *sitcoms* posibles<sup>24</sup>:

- Comedia familiar: Desarrolla conflictos cotidianos y comprensibles, con los que espectadores de distinto espectro de edad se pueden sentir identificados.
- Comedia coral: El protagonismo está repartido entre diferentes personajes.
- Comedia con un vehículo estrella: Está construida alrededor de un actor o cómico conocido, que ya tiene un público que le sigue y favorece al arranque de la *sitcom*.
- Comedia profesional: Su tema principal se sustenta en un entorno de trabajo. Esto permite establecer vínculos profesionales entre los personajes, a la vez que se exploran y desarrollan sus relaciones personales.
- Comedia social: Hay series que nacen con una intención más o menos evidente de aprovechar la comedia para poner sobre la palestra temas sociales o políticos de cierta relevancia o, al contrario, echar mano de esta controversia para ponerla al servicio del humor.
- Comedia racial: Está dirigida a un sector racial muy concreto, como ciertas producciones norteamericanas directamente pensadas para el público afroamericano.
- Comedia generacional: La amplitud del mercado permite crear comedias dirigidas a un público de una edad muy concreta. Así brotan las series juveniles o infantiles.

---

<sup>24</sup> Natxo López, *Manual de guionista de comedias televisivas*, Madrid, T&B Editores, 2008, p. 26.

- Comedia fantástica: Tratan acontecimientos fantásticos como marca distintiva de la serie. Basan su comicidad en la mezcla de los recursos fantásticos con elementos cotidianos extraídos de un ambiente familiar.

Según esta clasificación, South Park podría catalogarse como una comedia situacional social y fantástica. Además, las *sitcoms* pueden clasificarse por su duración: 22, 50 y 70 minutos. Al aire, South Park dura media hora, es decir, es una serie de 22 minutos a la que hay que adicionarle los tiempos de publicidad.

Finalmente, las comedias situacionales, y en general los dibujos animados, se caracterizan por tener en cada escena un gag o situación jocosa que puede ser mostrada en una acción o diálogo. Sin embargo, las *sitcoms* no deben entenderse como una sucesión de gags uno tras de otro, sino que necesitan una estructura dramática que fundamente los conflictos entre los personajes y las situaciones que provocan.

En la actualidad, el llamado *runnin gag* o gag recurrente es muy utilizado en la series de comedia. Se define como un chiste o recurso cómico que los guionistas incluyen varias veces y puede repetirse exactamente igual en todos los episodios. Pueden ser propios de un personaje, como un rasgo más y una constante en la serie: “si se consigue que funcione bien, suelen tener mucho éxito y fidelizan al espectador, que está esperando oír su frase favorita, o que su personaje haga ese gesto tan divertido”<sup>25</sup>.

En South Park hay un *runnin gag* muy popular y que se ha convertido en uno de los emblemas de la serie: uno de los protagonistas, Kenny, siempre muere antes de

---

<sup>25</sup> *Ibíd* p. 184.

finalizar el capítulo. Su muerte suele ser muy violenta y muchas veces no tiene nada que ver con la narrativa del episodio. Después de ser asesinado, otro de los protagonistas, Stan, siempre dice “oh, no. ¡Mataron a Kenny!” y Kyle, su amigo, responde “¡Hijos de puta!”. A pesar de ser uno de los distintivos de la serie, los guionistas lo han dejado de utilizar en las últimas 3 o 4 temporadas, apareciendo intermitentemente en uno u otro capítulo.

La serie tiene cuatro niños como personajes principales: Stan Marsh, Kenny McCormick, Eric Cartman y Kyle Broflovski. Viven en un pequeño pueblo del estado de Colorado, en Estados Unidos, llamado South Park. La narrativa de la serie gira en torno a lo que les sucede a estos niños y a sus familiares y allegados.

Podría decirse que el personaje de Stan Marsh es el más equilibrado y racional. Viste una chaqueta café, guantes y bufanda rojas y un gorro azul con un pompón rojo en la punta. Vive con sus padres y su hermana Shelly, en una casa común y corriente. Stan vendría a ser el estereotipo del niño bueno, que aunque a veces se equivoca, tiene siempre las mejores intenciones y actúa bajo sus reglas morales. Trata siempre de ser lógico al momento de tomar decisiones y le gusta ser aventurero.

Kyle Broflovski es el mejor amigo de Stan. Viste una chaqueta anaranjada con guantes verdes y un gran gorro con orejeras del mismo color. Él y su familia son judíos. Tiene un carácter parecido al de Stan, pero es un poco más ingenuo y temeroso. Impone siempre sus valores morales al momento de actuar, aunque a veces se encuentra confundido y agobiado por sus raíces religiosas.

Kenny McCormick viste con un gran buzo con capucha anaranjado. Su capucha siempre esconde casi todo su rostro, excepto por sus ojos. Es uno de los personajes, aunque principales, más enigmáticos de la serie. Vive en un hogar de bajos recursos y es maltratado por sus violentos padres. Hasta hace poco, sus diálogos eran incomprensibles ya que su capucha cubría todo su rostro y no lo dejaba vocalizar bien las palabras. En la mayoría de capítulos muere de manera muy violenta y aparece en el siguiente capítulo como si nada habría pasado. Es el más impulsivo y el único que es adelantado a su edad: en varios capítulos se lo muestra teniendo sueños eróticos o probando drogas fuertes.

El personaje favorito y más popular de la serie es Eric Cartman. Viste con una chaqueta roja, tiene guantes amarillos y un gorro celeste con una borla amarilla en la punta. Eric vendría a ser el niño que encarna todo lo peor de la humanidad: es racista, neonazi, irrespetuoso, egocéntrico, mentiroso, malvado, pero también es muy inteligente y manipulador. Vive solo con su madre, que lo consiente demasiado y le da todo lo que quiere. Es sumamente materialista, tiene un sentido del humor muy oscuro y hace todo lo posible para obtener lo que quiere. Usualmente tiene una relación de amor y odio con sus amigos, y detesta a Kyle por ser judío.

Para Sáenz Valiente, la idea central de la mayoría de series o filmes animados “se establece en una trilogía: el tema, la premisa y el argumento”<sup>26</sup>. El tema hace referencia a lo que ocurre y a quién le ocurre, es de lo que trata la historia; a la premisa la podemos enunciar como “proposiciones que damos por ciertas o, mejor dicho, por supuestas, y que constituyen la base del argumento, ya que establecen o

---

<sup>26</sup> Rodolfo Sáenz Valiente, *op. cit.* p. 53.

determinan una conclusión”<sup>27</sup>, el propósito final de la historia es corroborar la premisa propuesta; finalmente, el argumento es la narración de las acciones que le suceden al protagonista.

Esta trilogía nos ayuda a comprender un poco la construcción narrativa de South Park. Además, la estructura dramática de la serie es la típica de las comedias situacionales: un planteamiento, seguido del primer nudo de la trama; la confrontación, que tiene a continuación el segundo nudo de la trama; y, finalmente, la resolución.<sup>28</sup> Se podría decir también que esta comedia animada tiene un estilo narrativo muy parecido al de la fábula.

Según la Real Academia Española de la Lengua, la fábula es un “breve relato ficticio con intención didáctica frecuentemente manifestada en una moraleja final, y en el que pueden intervenir personas, animales y otros seres animados o inanimados”<sup>29</sup>. En la mayoría de los capítulos, en la resolución, usualmente el personaje de Stan o Kyle intenta dar la moraleja o la lección aprendida; no obstante, el carácter crítico de la serie se puede evidenciar hasta en su estructura narrativa ya que satiriza la moraleja, destruyéndola con un acontecimiento final contradictorio a esta lección aprendida.

Por otro lado, Paul Wells enumera algunos tipos de estructuras narrativas dominantes en la animación: metamorfosis, condensación, sinécdoque, simbolismo y metáfora, fabricación, relaciones asociativas, sonido, actuación y performance, coreografía, y penetración<sup>30</sup>. No solo South Park sino varias de las series animadas hoy en día

---

<sup>27</sup> *Ibíd.*, p. 54.

<sup>28</sup> *Ibíd.*, p. 54.

<sup>29</sup> D.R.A.E, Espasa Calpe, vigésimo primera edición, Madrid, 1992.

<sup>30</sup> Paul Wells, *Understanding Animation*, Londres, Biddles Ltd, 1998, p.83.

utilizan más de uno de estos tipos de elementos narrativos; lo importante es determinar cuál es el más recurrente y utilizado.

Wells dice del simbolismo que

complica la estructura narrativa porque un símbolo puede ser usado conscientemente como parte de la imagen de vocabulario para sugerir significados específicos, pero igualmente, un símbolo puede ser inconscientemente desplegado, y, por eso, reconocido como portador de significado más allá de la intención pública del artista. En otras palabras, un filme animado puede ser interpretado por su simbolismo, ya sea que los símbolos hayan sido usados deliberadamente para facilitar su significado o no.<sup>31</sup>

Además,

la metáfora esencialmente sirve para dar forma a un sistema de ideas en una manera más atractiva o propicia al sistema de imágenes. Los significados que puedan ser determinados por el uso de la metáfora resisten la especificidad porque emergen de una noción de representación de segundo orden. Las metáforas hacen que la interpretación literal de imágenes sea ambigua y algunas veces contradictoria porque sugieren un convenio con lo simbólico más allá de lo evidente.<sup>32</sup>

En la serie, este tipo de estructura simbólica y metafórica es sumamente recurrente y hasta arquetípica. Por ejemplo, en la octava temporada de la serie, transmitida en 2004, en el episodio *Douche and Turd*, la escuela primaria de South Park, uno de los escenarios en que se desenvuelven los personajes principales, decide elegir por votación estudiantil la mascota de la escuela. Gracias a una travesura de Eric Cartman, los niños deben elegir entre un *giant douche*, que es un aparato de limpieza femenina pero que en jerga anglosajona significa gigantesco idiota, y un *turd sandwich*, que significa emparedado de excremento.

---

<sup>31</sup> *Ibíd.*, p. 84.

<sup>32</sup> *Ibíd.*, p. 84.

A simple vista es una historia simple, pero considerando el contexto de la elección presidencial estadounidense de 2004, Stone y Parker habían creado una metáfora compleja, cuya lectura —una de las posibles— podía ser interpretada como que los norteamericanos debían escoger entre un gigantesco idiota y un emparedado de excremento, refiriéndose a los candidatos presidenciales George Bush y John Kerry.

## Capítulo II:

### South Park y su peculiar sentido del humor

En el presente estudio, una de las finalidades planteadas es demostrar que el tipo de humor que maneja la serie de televisión South Park tiene un estilo satírico e irreverente. Muchas veces, esta serie animada ha sido catalogada como irónica, cruda y con mucha recurrencia al humor negro. A continuación, se tratará de delimitar y explicar los patrones humorísticos predominantes en South Park; para esto, es importante introducir la teoría del humor abordada por el escritor francés Henry Bergson en su obra *La Risa, ensayo sobre la significación de lo cómico*. El carácter satírico de South Park podrá ser explicado desde su perspectiva más básica con la ayuda del texto de Bergson.

#### 2.1 Lo cómico

Como se ha mencionado anteriormente, la estructura narrativa más recurrente en South Park es una de las que enumera Wells: la simbólica y metafórica. El presente estudio propone que la serie utiliza frecuentemente la sátira y varios de sus elementos, como la ironía, la parodia, el humor negro. En las dos afirmaciones encontramos un elemento común: son recursos para generar comicidad. Pero ¿por qué son cómicos o generan humor? ¿Cuáles son las características que le otorgan a una idea, cosa o suceso comicidad?

Como argumenta Bergson al inicio de su estudio, sería infructuoso tratar de encerrar lo cómico dentro de una definición rígida y sentenciosa. Más bien, propone un análisis que

no se cierra sobre sí mismo, sino que, “ante todo, encontraremos en él algo que vive”<sup>1</sup>. En primer lugar, fuera del ámbito propiamente humano, no hay nada cómico y es él el que le da el carácter cómico a las cosas. Un elemento decisivo para la existencia de lo cómico es la insensibilidad, “no hay mayor enemigo de la risa que la emoción”<sup>2</sup>, es decir, es un ejercicio que se dirige a la inteligencia pura y a la razón. Además, la risa siempre necesita de un grupo, “por muy espontánea que se la crea, siempre oculta un prejuicio de asociación y hasta complicidad con otros rientes efectivos o imaginarios”<sup>3</sup>.

La premisa fundamental de Bergson necesita un ejemplo para ser explicada: un hombre va corriendo por la calle, tropieza y cae estrepitosamente. Los que presencian esa acción ríen porque hubo algo de involuntario en ese cambio de estado —cambio de estar corriendo a estar recostado en el suelo—, es decir, ríen de su torpeza: “por falta de agilidad, por distracción u obstinación del cuerpo, por efecto de rigidez o velocidad adquirida, los músculos han seguido ejecutando el mismo movimiento cuando las circunstancias exigían otro distinto”<sup>4</sup>.

Bergson explica que lo que hay de ridículo en la caída del hombre del ejemplo es una rigidez mecánica que surge donde debió existir agilidad despierta y flexibilidad viva del ser humano. Por lo tanto, esa mecanización de los movimientos, en primer lugar, y luego de las palabras, situaciones y representaciones es lo que desata lo risible en el pensamiento.

---

<sup>1</sup> Henry Bergson, *La Risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid, Sarpe, 1985, p. 12.

<sup>2</sup> *Ibid.*

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 13.

<sup>4</sup> *Ibid.*

Para acercarnos más a nuestro objeto de estudio, es importante entender lo que Bergson llama *fisionomía cómica* y de ahí comprender por qué llega a ser cómica una caricatura, por ejemplo. Hemos afirmado que cierta rigidez mecánica, que termina siendo un efecto ridículo, es lo que nos parece risible. Ahora bien, al contrastar lo cómico con lo feo surge la idea de deformidad, es decir, ¿cuándo algo deforme pasa de ser feo a ridículo? La respuesta radica en que “toda deformidad susceptible de imitación por parte de una persona conformada puede llegar a ser cómica”<sup>5</sup>. Así pues, si pensamos en un rostro, una mueca nos parecerá risible por su carácter rígido, mecánico; su deformidad, más que fea, es ridícula. Bergson argumenta que “si se deseara definir lo cómico aproximándolo a su contrario, habría que oponerlo a la gracia, más que a la belleza. Más que fealdad, es rigidez”<sup>6</sup>.

Es así como encontramos cómica a una caricatura: por armoniosa que sea una fisionomía, nunca encontraremos un equilibrio perfecto, siempre se podrá descubrir en ella un índice de arruga o esbozo de una mueca posible. “El arte del caricaturista estriba en descubrir ese movimiento a veces imperceptible y hacerlo visible para todos los ojos, agrandándolo. El caricaturista adjudica a sus modelos las muecas que ellos mismos harían si fueran hasta el fondo de sus muecas”<sup>7</sup>.

Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo humano son risibles en la exacta medida en que el cuerpo nos haga pensar en un simple mecanismo. Bergson dice que “sugerir esta interpretación mecánica del movimiento debe ser uno de los procedimientos favoritos de la parodia”<sup>8</sup>. “El término parodia designa tradicionalmente: la deformación

---

<sup>5</sup> Ibid., p. 18.

<sup>6</sup> Ibid., p. 19.

<sup>7</sup> Ibid., p. 18.

<sup>8</sup> Ibid., p. 20.

lúdica, la transposición burlesca de un texto o la imitación satírica de un estilo, que tienen como elemento común el efecto cómico”<sup>9</sup>. Según la RAE, la parodia es una “imitación burlesca”<sup>10</sup>, es decir, remedar o imitar con fines de ridiculizar. Si extrapolamos estas definiciones a los elementos de la South Park, comprobamos como acertadas las inferencias de Bergson.

Por ejemplo, la forma en que la serie parodia a los políticos: siempre son hombres de terno parados en un estrado o transmitidos por televisión arguyendo discursos; algo que nunca les falta es un repetitivo gesto llamado *the Clinton thumb*, o el pulgar Clinton. El expresidente norteamericano Bill Clinton fue el que popularizó este movimiento entre la clase política, y consiste en cerrar el puño y tener el pulgar levemente levantado para hacer énfasis en alguna parte de su discurso. Si bien muchos de los políticos estadounidenses utilizan este gesto, entre otras cosas para no utilizar el dedo índice ni apuntarlo en forma grosera, los dibujantes de South Park encontraron en él una forma de parodia. Pero, a fin de cuentas —según Bergson—, lo que nos resulta gracioso de este gesto en la serie es la forma en que nos parece maquinal y rígido, hasta cierto punto predecible.

Es así como vamos entreviendo en la lógica de Bergson un fundamento para lo que representa la sátira, para su efecto cómico:

Donde quiera que haya repetición, semejanza completa, vislumbramos lo mecánico funcionando tras lo vivo. [...] Tal desviación de la vida en el sentido de la mecánica es en este caso la verdadera causa de risa. Y la risa será

---

<sup>9</sup>Dulce María Gonzáles, *Notas (hipertextuales) sobre la parodia genettiana: a propósito de Palimpsestos*, en Revista de Filología de la Universidad de La Laguna, No. 12, Tenerife, Universidad de La Laguna, 1993, pg. 86.

<sup>10</sup>D. R. A. E., Espasa Calpe, vigésimo primera edición, Madrid, 1992.

mayor si nos presentan en escena no dos personajes, sino varios, el mayor número posible<sup>11</sup>.

Por lo tanto, para que surja el efecto cómico, nuestra parte racional debe desconcentrarse de lo que se podría llamar fondo, para tomar en cuenta sólo la forma; y en este caso, fondo como carácter moral y forma como carácter físico. “Es cómico todo incidente que atrae nuestra atención sobre la parte física de una persona, cuando nos ocupábamos de su aspecto moral”<sup>12</sup>. Es decir, si despojamos del carácter moral o simbólico a una persona, y si vamos más lejos, a una situación, encontraremos una rigidez mecánica que nos parecerá ridícula, y, por lo tanto, graciosa.

Tomemos, por ejemplo, uno de los episodios de South Park que se analizará en este estudio: *Whale Whores*. Al inicio del episodio, Stan está celebrando su cumpleaños junto a su familia en un parque acuático de la ciudad. Todos se encuentran divirtiéndose en la piscina de delfines y ballenas cuando, de pronto, un numeroso grupo de japoneses con vestimenta tradicional y arpones arcaicos llegan corriendo al parque acuático y después de asesinar violentamente a todas las ballenas y delfines de la alberca, se van gritando “¡Púdrete, delfín!” y “¡Jódete, ballena!”. La alusión claramente remite a la masiva pesca y consumo de ballenas y delfines por parte de la tradición nipona; pero si le quitamos todo el trasfondo cultural y tradicional que tiene la pesca para los japoneses —en especial de estos mamíferos acuáticos—, y nos fijamos solamente en el hecho físico de la escena, encontramos una acción puramente mecánica, rígida y, a fin de cuentas, ridícula. Eso es lo que nos parece cómico, en su forma más elemental, de esta primera secuencia del episodio.

---

<sup>11</sup> Henry Bergson, *op. cit.* p. 21.

<sup>12</sup> *Ibíd.*, p. 25.

Adivinamos que los usuales artificios de la comedia, la repetición periódica de una frase o una escena, la inversión simétrica de los papeles, el desarrollo geométrico de los enredos y muchos juegos más, podrán extraer su fuerza cómica de la misma fuente: [...] presentarnos una articulación visiblemente mecánica de acontecimientos humanos manteniendo en ellos el aspecto exterior de la verosimilitud, es decir, la aparente flexibilidad de la vida<sup>13</sup>.

Un ejemplo de uno de estos artificios de la comedia de los que habla Bergson, la repetición periódica, podemos encontrarlo en el *runnin gag* mencionado en el capítulo I: la muerte en todos los capítulos del personaje de Kenny.

Con este ejemplo también podemos graficar el argumento de Violette Morin acerca del chiste y lo cómico. La autora arguye que el chiste se produce como un relato narrativo en el que se le atribuye al sujeto un predicado insólito, poco posible o absurdo<sup>14</sup>. Como dice Bergson, al desinteresarnos del trasfondo moral, simplemente observamos un grupo de japoneses masacrar ballenas y delfines en la celebración del cumpleaños de Stan en el parque acuático: un predicado sumamente inaudito con respecto al sujeto.

La lógica de Bergson nos acerca más a nuestro objeto de estudio —una comedia animada de televisión— al argumentar que “es cómico todo arreglo de hechos y acontecimientos que, encajados unos con otros, nos dan la ilusión de la vida y la sensación clara de un ensueño mecánico”<sup>15</sup>. *South Park* retrata a la sociedad mediante la puesta en escena de los habitantes de su pueblo y sus vicisitudes cotidianas. Es una representación simbólica que no deja de ser mecánica, y en ese sentido, satírica.

Según la RAE, *sátira* es una “composición poética u otro escrito cuyo objeto es

---

<sup>13</sup> *Ibíd.*, p. 21.

<sup>14</sup> Violette Morin, *et. al.*, *El chiste*, México, Ediciones Coyacán, 2002.

<sup>15</sup> *Ibíd.*, p. 31.

censurar acremente o poner en ridículo a alguien o algo”<sup>16</sup>. Para Marchese y Forradellas, sátira es un “género literario en verso, en prosa, o en prosa y verso de carácter polémico, crítico-moralista o irónico, que tiene como objeto la representación de la realidad cotidiana en alguno de sus infinitos aspectos seriocómicos: los defectos de los hombres, los vicios de los ricos, los sucesos más o menos memorables de la vida, etc”<sup>17</sup>.

Con la ayuda de estas definiciones, entrevemos que South Park, al representar la sociedad, nos da esa ilusión de vida y sensación de ensueño mecánico de la que habla Bergson y por eso la ridiculiza; al hacerlo, la está satirizando.

En *La Risa*, Bergson le dedica un capítulo entero a lo que llama *lo cómico de situación*. Varios de sus argumentos ayudan a fortalecer las características narrativas de la serie mencionadas en el capítulo anterior. Por ejemplo, dice que “el mecanismo es cómico cuando se desarrolla rectilíneo; pero es más cómico todavía cuando el movimiento se hace circular, cuando todos los esfuerzos de los personajes, por un encadenamiento de causas y efectos, tienden a volver al mismo sitio”<sup>18</sup>. Como se ha mencionado, los episodios de South Park tienen ciertas características de fábula, en especial por la irónica moraleja que la mayoría de capítulos muestran al final. La destrucción de la moraleja final por parte de un acontecimiento contradictorio hace que el capítulo tenga un efecto narrativo parabólico. Por ejemplo, al final de *Whale Whores*, Stan y Kyle convencen al gobierno japonés de que deje de matar a tantas ballenas y delfines y en lugar de eso maten pollos y vacas —en el episodio, los japoneses matan sin parar

---

<sup>16</sup> D.R.A.E, Espasa Calpe, vigésimo primera edición, Madrid, 1992.

<sup>17</sup> Ángel Marchese y Joaquín Forradellas, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Editorial Ariel, Barcelona, 2000.

<sup>18</sup> Henry Bergson, *op. cit.* p. 35.

ballenas y delfines por un profundo odio suscitado a raíz de una foto trucada que muestra una ballena y un delfín piloteando el *Enola Gay*, el avión que dejó caer la bomba atómica en Hiroshima y Nagasaki—. Después de que Stan haya luchado todo el capítulo por el respeto y consideración hacia los animales, en la última secuencia se ve al mismo grupo de japoneses del inicio entrar a escena corriendo y masacrar a toda vaca y gallina que encuentran a su paso, para después irse gritando “¡Púdrete, vaca!” y “¡Jódete, gallina!”. Ante esto, el padre de Stan le dice a su hijo “¡Gran trabajo, hijo. Ahora los japoneses son normales como nosotros!”.

Otro mecanismo cómico del que habla Bergson es la inversión. Se la puede evidenciar en el contraste que tienen los niños y los adultos en la serie. Muchas veces, los personajes principales de la serie, que son niños, tienen comportamientos más racionales y consecuentes que los adultos: esta es una forma de ironizar la adultez por parte de la serie. “Causa risa el proceso que predica moral a jueces, el niño que pretende dar una lección a sus padres, todo aquello que, en suma, puede comprenderse bajo el título de mundo al revés”<sup>19</sup>.

## **2.2 Los componentes satíricos en South Park**

### **2.2.1 Los tipos de gags**

Ya explicado el motivo del carácter cómico de South Park desde su perspectiva más básica, es menester comprender cómo juega la serie con los diferentes recursos humorísticos. Para esto es indispensable entender el gag animado y sus formas.

---

<sup>19</sup> *Ibíd.*, p. 38.

Para Paul Wells, “la tradición norteamericana de dibujos animados ha establecido efectivamente el gag como *lingua franca*, o lengua vehicular, del vocabulario de animación”<sup>20</sup>. El gag es definido por la RAE como “efecto cómico rápido e inesperado en un filme o en otro tipo de espectáculo”<sup>21</sup>. Para Wells, la vasta teoría escrita sobre la comedia televisiva arguye que solo existe entre cuatro a siete tipos de gags — dependiendo el autor—. Él sugiere la siguiente clasificación de estructuras de gags que particularmente se ajustan a lo que se conoce como humor visual:

- Engaño y yuxtaposición: La mayoría de la comedia animada trata sobre socavar expectativas: establecer una idea o principio que tiene un resultado predecible para luego, deliberadamente, engañar a la audiencia y dirigirla a una conclusión inesperada. Usualmente, esto se logra mediante la yuxtaposición o conexión de dos ideas improbables; la incongruencia y la incompatibilidad de las dos ideas crean el chiste.
- Lógica ilógica: La mayoría de animación utiliza su peculiar lenguaje de expresión para crear mundos con sus propios códigos y convenciones; por más surreales o ilógicos que estos principios sean, constituyen un elemento fundamental en los escenarios cómicos, donde una particular distorsión de la lógica cotidiana puede crear el chiste. Así como con el engaño y la yuxtaposición, puede resolverse mediante una revelación —tal vez una observación pertinente de algo que supuestamente quedó o pudo haber quedado sin decir—; simplemente decir la verdad de la situación es a veces lo más lógico ilógico de todo.

---

<sup>20</sup> Paul Wells, *Fundamentals of Animation*, Londres, AVA, 2006, p. 76.

<sup>21</sup> D.R.A.E, Espasa Calpe, vigésimo primera edición, Madrid, 1992.

- **Ironía dramática:** Este es un método sumamente importante en cualquier narrativa, pero especialmente útil en la comedia. Consiste simplemente en dar más información acerca de una situación a la audiencia que a los personajes. Esto usualmente preludia un suceso negativo que les va a pasar a los personajes, lo que puede resultar en su humillación, y a la final, en algo risible para el espectador; lo encuentra cómico por un principio clave del humor: cuando les pasa a “ellos” es “chistoso”, cuando te pasa “ti” es “terrible”. Pura ironía, claro está, es meramente decir o implicar conscientemente lo opuesto de lo que se refiere. Efectivamente, el chiste surge cuando el espectador u oyente reconoce el subtexto del que se está hablando o refiriendo.
- ***Puns* —o juegos con el doble significado— y parodia:** Los *puns* visuales son los que juegan con los dobles significados posibles en ciertas clases de imágenes; *puns* verbales vendrían a ser retruécanos: juego de palabras mediante la inversión de sus términos. Algunas imágenes son sustituidas por otras y crean una yuxtaposición o discontinuidad graciosa; algunas palabras redirigen el significado sugerido de la interpretación de un mensaje a un nuevo nivel de significación. La parodia funciona cuando una figura pública conocida o una popular obra de arte es exagerada, aprovechada o criticada en un acto que se podría denominar *reproducción excesiva*: en la animación, esto surge mucho de la caricaturización y sirve, a menudo, para propósitos políticos o subversivos.
- **Exageración y sutileza:** Presentar algo en una manera extrema y exagerada puede exitosamente sacar lo chistoso de una situación. Asimismo, lo sutil, pero socarrón, puede dar relieve a una situación cómica. El exceso usualmente puede llevar a una crueldad física o emocional en la comedia, y a menudo necesita de

una figura de víctima que pueda ser insultada y abusada. El aspecto más importante de la exageración, sin embargo, es la burla de las convenciones, la rutina y el conformismo. Romper las reglas de una representación social y cultural en un contexto que indique fines humorísticos y no dañinos constituye un chiste exitoso; sin embargo, podría decirse que hay una línea muy delgada entre los dos fines. La mayoría de dibujos animados se desarrolla en esa tensión entre el exceso y la sutileza.

- Repetición: Repetir algo lo suficiente, y en el más sorprendente de los contextos, puede convertirse en un efecto cómico. Muchas frases pegadizas o eslóganes funcionan de esta manera, así sea que no parezcan ser intrínsecamente un chiste en su propia forma. Similarmente, una idea visual repetitiva o situación puede inspirar un contexto cómico.

South Park utiliza todos estos recursos humorísticos en la mayoría de sus capítulos; es por esto que se la considera una serie tan incisiva y compleja. Usualmente, mientras transcurre el hilo narrativo del episodio, los gags se van desprendiendo y aflorando en las diferentes escenas y cada uno pertenece a uno o más de estos tipos de chistes visuales definidos por Wells.

### **2.2.2 El humor negro**

Uno de los elementos más conocidos de South Park es la crudeza con la que abordan todo tipo de temas sociales en sus episodios. Muchos catalogan su humor como negro u oscuro, pero, ¿qué de humor negro tiene la serie? ¿por qué se asocia tanto a South Park

con este tipo de humor?

Como se menciona anteriormente, la comicidad siempre ha tenido problemas para ser definida formalmente; el humor negro no es la excepción. Sin embargo, tras haber revisado las ideas de Bergson, comprender el humor negro no significará una empresa escabrosa ni inalcanzable, “pues el humor negro no corresponde a una dimensión distinta de sentido del humor”<sup>22</sup>.

El humor negro es, ante todo, un sentido del humor exagerado o llevado al extremo. Usualmente se encuentra en el límite de lo que nos podría parecer gracioso o no. Es el ejercicio de inteligencia de Bergson llevado al límite. “La comicidad exige pues, para surtir todo su efecto, algo así como una anestesia momentánea del corazón, pues se dirige a la inteligencia pura”<sup>23</sup>; por lo tanto, para que el humor negro tenga cabida, esta anestesia del corazón debe estar a su máximo poder: si, como dice Bergson, la emoción es la mayor enemiga de la risa, para el humor negro vendría a ser ya su antítesis.

El humor negro es

capaz de suspender nuestros prejuicios morales más arraigados, apelando a la inteligencia y a la imaginación para mostrarnos la vida desde su perspectiva más ridícula. A partir de lo más serio en una cultura, lo piadoso, triste, aterrador, repugnante o simplemente macabro, temas tabúes en una sociedad son motivo para reír.<sup>24</sup>

Bajo esta premisa, el elemento fundamental es la moral, y se la puede concebir desde dos perspectivas: Por un lado existe un rol disciplinario en la defensa de ciertos valores morales, es decir, a fin de cuentas, un carácter conservador: este carácter disciplinario se

---

<sup>22</sup> Álvaro Sandoval, *Humor negro: una aproximación estética*, Tesis para la obtención en licenciatura en Artes con mención en Teoría e Historia del Arte, Santiago de Chile, Universidad de Chile, 2013, p. 88.

<sup>23</sup> Henry Bergson, *op. cit.* p. 13.

<sup>24</sup> Álvaro Sandoval, *op. cit.* p. 88.

utiliza para justificar el humor como medio para corregir los vicios; por otro lado se encuentra una subversión al orden moral imperante —el caso de South Park— cuyo fin es ridiculizar los valores impuestos<sup>25</sup>.

“Aunque la balanza se inclina claramente a asociar el humor negro con la ridiculización de los valores morales más arraigados, podríamos decir que mientras más sujetos compartan un determinado valor moral, su ridiculización supondría un mayor potencial de humor negro”<sup>26</sup>. Sin embargo, aquí nos topamos con un problema: la relativización de los valores morales dependiendo el lugar donde se mire.

Todo aquello que es tabú puede dejar de serlo, así como también algo que se consideraba como normal y corriente puede llegar a ser incorrecto, o inclusive tabú. Es imposible saber cuándo o cuán rápido una sociedad va cambiando sus parámetros de lo aceptado como divertido. Además, el relativismo se da también dentro de una misma sociedad bajo los mismos principios: lo que resulta ofensivo para alguien puede ser sumamente divertido para otro. Es por esto que cualquier definición respecto al humor negro presenta limitaciones.

Por lo tanto, en primera instancia tendríamos al individuo como juez para aceptar o rechazar el carácter risible del humor negro. Es así como intuimos que

no se debe establecer una distinción entre especies o tipos de humor para poder determinar lo que es el humor negro [...] Lo que lo distingue es una percepción individual, o social —dependiendo del punto de vista del estudio—, basándose en prejuicios morales más no en el tema en sí mismo. Esto sin desconocer que existen temas íntimamente vinculados a la esfera del humor negro, como, por ejemplo, el humor realizado a partir de la muerte<sup>27</sup>.

---

<sup>25</sup> *Ibíd.*, p. 89

<sup>26</sup> *Ibíd.*, p. 89

<sup>27</sup> *Ibíd.*, p. 94.

En este sentido, el *runnin gag* de la serie, al que se ha recurrido reiteradas veces en este estudio, no sólo tendría un carácter cómico por lo mecánico de su presentación —según Bergson— y por lo humorísticamente repetitivo —según Wells—, sino porque juega con un tema casi ya inherente a la esfera del humor negro. El fallecimiento de Kenny en todos los episodios es un recurso mecánico, repetitivo, y al mismo tiempo destruye un valor moral muy especial y casi intocable para las sociedades: la muerte; y en este caso en particular, una muerte violenta.

Sin embargo, hay otros temas que estriban entre el límite de lo que podría pertenecer cabalmente a la esfera del humor negro. En este sentido, Bergson dice que la imaginación humana juega un papel decisivo. La “particularidad del concepto de humor negro es que engloba una serie de temas que resultan sensibles, desde una perspectiva moral”<sup>28</sup>. El humor negro extrema las posibilidades de una perspectiva ridícula de la vida al convertir en risible lo más serio de una cultura.

Al despojarnos del sentimentalismo del que habla Bergson, nuestra imaginación empieza a fluir descontroladamente y en ese caso “nos reímos siempre que una persona nos da la impresión de una cosa”<sup>29</sup>. Así, por fruto de nuestra imaginación y por la anestesia del corazón, observamos la manera maquinal de caminar de una persona coja y nos parece gracioso. Ahora bien, si el código moral social le otorga inmunidad cómica a temas como la enfermedad, el racismo, la sexualidad, etc., pues la primera instancia del humor negro se daría por la falta de compasión con el sufrimiento ajeno.

---

<sup>28</sup> *Ibíd.*, p. 95.

<sup>29</sup> Henry Bergson, *op. cit.* p. 27.

Además, “un método muy utilizado por el humor negro consiste en aplicar un razonamiento lógico a temas que implican fe religiosa o creencias morales firmemente arraigadas en una cultura sin tomar estos elementos en consideración, sino, ante todo, haciendo prevalecer al pensamiento lógico”<sup>30</sup>. Es así como podemos fundamentar la forma en que aborda South Park los diferentes temas moralmente intocables para la sociedad, y al hacerlo, emitir un mensaje crítico, satírico, mordaz, burlesco, contracultural.

---

<sup>30</sup> Álvaro Sandoval, *op. cit.* p. 99.

## Capítulo III:

### La contracultura en South Park

Una de las características más destacadas de la serie South Park es su posición crítica con respecto a todas las temáticas que abarcan sus episodios. En el presente capítulo, en un primer momento se intentará resaltar el posicionamiento claramente contracultural que tiene la serie con respecto al carácter institucionalizado, fundamentalista y conservador de la sociedad capitalista actual; además, se intentará llevar el análisis a un segundo nivel, en el que se evidenciará que South Park también cuestiona las inconsistencias discursivas y posicionamientos dogmáticos de formas de pensamiento y posiciones sociales calificados socialmente o autodenominados alternativos o contraculturales. Para esto será imprescindible entender la noción de contracultura explicada por Theodore Roszak en su obra *El nacimiento de una contracultura: Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*, junto con un importante estudio realizado por Luís Carlos Morales Zúñiga llamado *South Park: Crítica del pensamiento crítico*, muy útil para fundamentar el posicionamiento crítico de la serie con respecto tanto a las formas sociales conservadoras como a las contraculturales.

#### 3.1 La contracultura de Roszak

El fenómeno de la contracultura ha sido estudiado exhaustivamente desde que Theodore Roszak acuñó por primera vez el término en la década de los sesenta. Básicamente, dice José Agustín,

contracultura abarca toda una serie de movimientos y expresiones culturales, usualmente juveniles, colectivos, que rebasan, rechazan, se

marginan, se enfrentan o trascienden la cultura institucional. Por otra parte, por cultura institucional me refiero a la dominante, dirigida, heredada y con cambios para que nadie cambie, muchas veces irracional, generalmente enajenante, deshumanizante, que consolida el *status quo* y obstruye, si no es que destruye, las posibilidades de una expresión auténtica entre los jóvenes, además que aceita la opresión, la represión y la explotación por parte de los que ejercen el poder, naciones, corporaciones, centros financieros o individuos.<sup>1</sup>

Se podría decir que era inevitable que en los sesenta surja un interés formal y académico con respecto a los fenómenos sociales contestatarios: “la década de los sesenta fue abundante en rebeldías y protestas estudiantiles, los cuales no se articularon alrededor de los valores y prácticas reivindicados por la izquierda tradicional”<sup>2</sup>, por el contrario, los movimientos juveniles y estudiantiles rechazaron esos ideales izquierdistas, por lo que fueron catalogados como contraculturas.

El primer punto que resalta Roszak con respecto a este surgimiento de la contracultura es la brecha generacional que se hizo sumamente visible a finales de los años cincuenta. A pesar de que los movimientos contestatarios tenían un ideal de cambio social — radical, en algunos casos—, sus esfuerzos estaban destinados a ser infructuosos: “Una y otra vez se repite la misma historia en toda Europa occidental: los estudiantes hacen tambalear sus sociedades, pero sin el apoyo de las fuerzas sociales adultas no pueden derrocar el orden establecido”<sup>3</sup>. Es más, argumenta Roszak, esas fuerzas sociales adultas —entre ellas la izquierda tradicional— “son en realidad el lastre de peso muerto del *status quo*”<sup>4</sup>.

---

<sup>1</sup> José Agustín, *La contracultura en México*, México, Grijalbo, 1996, p.129.

<sup>2</sup> Bernal Herrera, “Contracultura: observaciones periféricas”, en *Realidad: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, No. 108, San José, Universidad de Costa Rica, p. 273.

<sup>3</sup> Theodore Roszak, *El nacimiento de una contracultura: Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*, Barcelona, Kairós, 1970, pp. 17-18.

<sup>4</sup> *Ibid.*, p. 18.

En la década de los sesenta, los jóvenes estadounidenses —con una tradición izquierdista rezagada—, a diferencia de sus pares europeos, son quienes parecen haber captado de forma más clara el hecho de que, si bien surgieron acontecimientos inmediatos —la guerra de Vietnam, la injusticia racial, la desigualdad de género, etc. —, la lucha más importante era en contra de un sistema tecnocrático, un oponente mucho más poderoso precisamente por ser menos obvio y patente.

Roszak dice que “tecnocracia es esa forma social en la cual una sociedad industrial alcanza la cumbre de su integración organizativa. Es el ideal que los hombres suelen tener en mente cuando hablan de modernizar, poner al día, racionalizar o planificar”<sup>5</sup>. Uno de sus cimientos más rígidos es el hecho de que opera a partir de imperativos incuestionables, tales como la necesidad de más eficacia, la seguridad social, coordinación a gran escala de hombres y recursos, crecientes niveles de abundancia y manifestaciones del poder colectivo humano cada vez más formidable.

Es así como se erige frente a nuestros ojos —y bajo nuestra complicidad— la era de la *ingeniería social*, en la que el talento empresarial ensancha su campo de operaciones para orquestar todo el contexto humano que rodea al complejo social. “La política, la educación, el ocio, las diversiones, la cultura en su conjunto, los impulsos inconscientes e incluso la protesta contra la tecnocracia misma, todo se convierte en objeto de examen puramente técnico y de manipulación puramente técnica”<sup>6</sup>, es decir, en herramientas para el autodesarrollo de este monstruoso sistema tecnocrático.

---

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 19.

<sup>6</sup> *Ibid.*, p. 20.

En este tipo de sociedad, el sujeto se ve individualizado frente a problemas de dimensiones y complejidad que le llenan de confusión; al sentirse abrumado, tiene la necesidad de traspasar su responsabilidad en todas las materias a aquellos que las conocen mejor. “Los que gobiernan la sociedad se justifican porque se remiten a los técnicos, los cuales, a su vez, se justifican porque se remiten a formas científicas de pensamiento”<sup>7</sup>. Y, como dice Roszak, llegamos a una sociedad donde no hay mayor autoridad que la que ha impuesto la ciencia, es decir, estamos dentro del régimen de los expertos, que serán lo que decidan el devenir de la humanidad.

Con tenacidad, los seres humanos luchan en nombre de la libertad y democracia contra sistemas políticos que tienden a devorar todo el entorno cultural, llamados también totalitarios. Las diferentes dictaduras militares que han tenido los países de América Latina son un claro ejemplo de esto. No obstante, se podría decir que la sociedad tecnocrática es la más totalitaria de todas y está sumamente perfeccionada ya que sus técnicas son cada vez más subliminales. “El rasgo distintivo del régimen de los expertos es que, aun poseyendo un amplio poder coercitivo, prefiere ganar nuestra veneración por la visión científica del mundo y manipulando la seguridad y el confort de la abundancia industrial que nos da la ciencia”<sup>8</sup>.

La sociedad tecnocrática persigue la satisfacción de valores universalmente reconocidos: La Búsqueda de la Verdad, La Conquista de la Naturaleza, La Sociedad de la Abundancia, El Ocio Creador y La Vida Equilibrada. Sin embargo, Roszak destruye estos valores entreviendo el doble discurso de estos propósitos universales:

---

<sup>7</sup> Ibid., p. 22.

<sup>8</sup> Ibid., p. 23.

Se habla de “educación”, de la “vida de la inteligencia”, de la “búsqueda de la verdad”. Pero en realidad se trata de acomodar a los jóvenes a las necesidades de las diversas burocracias por procedimientos mecánicos.

Existe la “libre empresa”, que verdaderamente se trata de un sistema de manipulación oligopólica del mercado dependiente, por una corrupción institucionalizada, de la mayor y más espeluznante carrera de armamentos de la historia y consagrada a infantilizar a la gente convirtiéndola en un rebaño de consumidores forzados.

Disfrutamos de nuestro “ocio creador”, que podría entenderse como la extensión universitaria del estudio de las artes —como pintura, escultura, música—, vacaciones en el trópico, olímpicas excursiones a lejanas montañas y a todas las playas soleadas de la tierra. Sin embargo, fácilmente nos damos cuenta que son un caro complemento para arribistas, premios a los que han seguido con obediencia e hipocresía las órdenes del sistema tecnificado y opresor.

Se habla de “democracia”, pero se trata de una opinión pública expresada a través de una muestra al azar a la que se pide que diga sí o no con la cabeza como respuesta a una serie de alternativas prefabricadas, relacionadas normalmente con hechos consumados de los fabricantes de decisiones, en cuyas manos está siempre la posibilidad de prefabricar la votación a medida de sus fines.

Es esencial darse cuenta de que la tecnocracia no es el producto exclusivo del viejo demonio capitalista, sino más bien producto de un industrialismo maduro y acelerado. Aunque se eliminara el beneficio capitalista, la tecnocracia seguiría donde está. El problema fundamental con el que nos enfrentamos es el paternalismo de los expertos dentro de un sistema

socioeconómico organizado de tal manera que no hay más remedio que depender de ellos.<sup>9</sup>

Son bajo estas circunstancias en que inician los brotes de movimientos juveniles contestatarios —el movimiento *hippie* entre los más recordados— en la segunda mitad del siglo XX, en parte también porque necesitaban actuar tan enérgicamente en contra de un ambiente de pasividad casi patológica por parte de la generación adulta.

Roszak acepta la capacidad de los jóvenes para hacer más que remodelar la cultura recibida de manera marginal o menor, es decir, “pueden provocar alteraciones que supondrían un cambio superficial, emprendido por simple antojo o capricho”<sup>10</sup>, pero su importancia subyace en el antagonismo que revelan sus acciones e ideologías. “Entendemos por contracultura una cultura tan radicalmente desfilada o desafecta a los principios y valores fundamentales de nuestra sociedad, que a muchos no les parece siquiera una cultura, sino que va adquiriendo la alarmante apariencia de una invasión bárbara”<sup>11</sup>.

Es así como se puede entender la característica de un posicionamiento contracultural, ya que se constituye como un rechazo de los valores tecnocráticos. Es por esto que podemos hablar de contracultura y no sólo referirnos a movimientos juveniles alternativos, sino a cualquier expresión que tenga una perspectiva crítica del sistema imperante. Dentro del estudio del pensamiento crítico, que se abordará más adelante en este capítulo, Loic Wacquant dice:

---

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 33.

<sup>10</sup> *Ibid.*, p. 57.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 57.

[...] el pensamiento crítico no se limita únicamente a los intelectuales que desfilan bajo su bandera, sino que existen muchos investigadores, artistas y escritores que contribuyen a alimentarlo independientemente, incluso a pesar de sus compromisos políticos y cívicos, cuando ponen de manifiesto posibles hechos sociales colaterales que son ocultados, reprimidos, rechazados, pero que están bien presentes, en esbozo o en gestación, en la actualidad.<sup>12</sup>

Acerca de esto, Luis Carlos Morales argumenta que “South Park podría situarse dentro de esos otros movimientos independientes, los cuales no pertenecen a círculos intelectuales, pero que están planteando visiones críticas sobre distintos fenómenos sociales, desde diversas perspectivas, con múltiples medios y diversidad de formas”<sup>13</sup>. El carácter crítico de la serie es sumamente evidente, sobre todo con respecto a los valores tecnocráticos mencionados anteriormente.

Por ejemplo, el episodio *Margaritaville*, de la decimotercera temporada y ganador de un premio *Emmy* en 2009<sup>14</sup>, inicia cuando Stan, impulsado por su padre, decide ahorrar cien dólares que su abuela le dio como regalo de cumpleaños y guardarlo en un banco. La crisis y la recesión económica hacen que el banco de Stan pierda su dinero, por lo que, acongojado y confuso, Stan pregunta a su padre por qué la economía está en crisis. El papá de Stan se levanta de la mesa y le empieza a explicar, con tono rabioso, que “algunos idiotas ahí afuera no eran felices con lo que tenían, querían una casa más grande y cosas materiales que ni siquiera necesitaban; gente sin dinero que pidieron prestamos para comprar cosas que ni tenían que comprar. ¡Esos tontos compraban cosas estúpidas que les atraían porque creyeron que el dinero era inagotable!”; todo esto lo dice mientras se prepara un coctel margarita en una aparatosa y pomposa licuadora verde apostada en el aparador del comedor llamada Margaritaville, cuya función única

---

<sup>12</sup> Loic Wacquant, “Pensamiento crítico y disolución de la doxa”, en *ANTÍPODA*, No. 2, Bogotá, Universidad de los Andes, p. 46.

<sup>13</sup> Luis Carlos Morales Zúñiga, “South Park: crítica del pensamiento crítico”, en *Reflexiones*, No. 91, San José, Universidad de Costa Rica, p. 79.

<sup>14</sup> <http://www.emmys.com/shows/south-park>

era preparar margaritas. Es evidente el tono humorísticamente irónico de la secuencia, especialmente cuando Randy, el padre de Stan, se contradice totalmente, ya que ataca a las personas por pedir ilimitados créditos bancarios para comprar cosas inútiles, pero es él mismo quien tiene un aparato tan infructuoso y banal como una licuadora únicamente útil para preparar margaritas.

Como dice Roszak, el sistema tecnocrático presupone de parte del individuo un pensamiento crítico incluso del sistema imperante, pero la enajenación es tan poderosa y subliminal, que dichos brotes contestatarios no harán daño alguno al gran sistema. Randy sabe cuál es el problema de la crisis económica, sin embargo, sus valores consumistas están tan arraigados que destruye su propio discurso y cae en una hipocresía irónica.

Los valores tecnocráticos de los que habla Roszak se diseminan en diversos aspectos de la sociedad, por ejemplo, la sexualidad y la igualdad de género. Roszak argumenta que la sexualidad es tradicionalmente una de las fuentes más poderosas de descontento del hombre civilizado; liberar la sexualidad sería crear una sociedad en la que la disciplina tecnocrática sería imposible.

Por esta razón, la estrategia escogida no es la represión pura y simple sino más bien la versión *playboy* de la tolerancia total que hoy nos impone su imagen en películas lascivas y revistas picantes que se difunden por todas partes. En la sociedad de la abundancia tenemos sexo, montañas de sexo, al menos eso es lo que parece. Pero, si miramos más atentamente, vemos que ha sido asimilada o que está hecha específicamente para un determinado nivel de ingresos y para un *status* social particular al que sólo tienen acceso nuestros brillantes jóvenes ejecutivos y toda su corte [...] Sí, hay tolerancia en la sociedad tecnocrática para los grandes vividores y consumistas. Es la recompensa que se da a los lacayos de confianza, políticamente seguros para el *status quo*. Antes de que nuestro *playboy* en ciernes pueda ser un seductor en serie, tiene que ser un empleado leal.<sup>15</sup>

---

<sup>15</sup> Theodore Roszak, *op. cit.* p. 28-29.

En este sentido, para que un individuo pueda tener una sexualidad libre de represión en la sociedad tecnocrática, no sólo deberá tener dinero y *status*, sino que deberá ser hombre: dentro de la lógica del *playboy* “la mujer se convierte en simple compadre, en obediente conejito, en necio objeto decorativo. En el límite, la mitad de la población queda reducida a entretenimiento sin consecuencias de la élite mimada de la tecnocracia.”<sup>16</sup> Ese esquema machista, no sólo de la sexualidad sino de la convivencia, junto con muchos aspectos sociales fundamentados en la disciplina tecnocrática son lo que South Park critica y satiriza.

Por ejemplo, en el episodio *Eat, pray, queef*, también de la decimotercera temporada, todos los niños de la escuela hacen bromas pesadas que implican pedos y flatulencias a las niñas, y, claro está, ningún adulto se queja ni hace nada al respecto; sin embargo, todo el pueblo se descontrola cuando una niña se atreve a tirarse una ventosidad vaginal en la cara de un niño. Los hombres de South Park arguyen que es lo más asqueroso que ha pasado en el pueblo, que cuando un hombre se tira un gas es divertido, pero cuando una mujer se hecha un pedo vaginal es repugnante. Los hombres de pueblo se reúnen y juntan firmas para aprobar una ley que prohíba a las mujeres echarse flatulencias vaginales en público. Finalmente, el congreso —conformado en su mayoría por hombres— aprueba la ley; la madre y hermana de Stan rechazan la decisión y reclaman a Stan y su padre sobre la injusticia y sexismo en que viven. El episodio muestra un elemento más sobre el carácter contracultural de la serie y su posición crítica con respecto al sistema tradicional.

---

<sup>16</sup> *Ibíd.*, p. 29.

### 3.2 Contracultura actual

Desde lo argumentado por Roszak hasta nuestros días ha pasado mucho. Varios estudios se han hecho del término contracultura y su fenómeno social. Bernal Herrera critica incluso la relatividad del término: “Prácticas que en cierto momento y lugar son contraculturales, en otras coordenadas pueden ser dominantes y viceversa.”<sup>17</sup> Es por esto que, bajo un enfoque en que prioriza la inserción de las distintas culturas en una formación cultural concebida como campo de batalla de fuerzas en pugna, Bernal Herrera configura cuatro tipos básicos de formaciones culturales con niveles visibles de heterogeneidad cultural interna:

- **Cultura dominante:** Es la que determina el horizonte mental básico, las prácticas culturales que articulan los principales procesos sociales de una sociedad, sea porque la comparten la mayoría de sus integrantes, sea porque dispone de mayor capacidad para diseminar sus valores y para invisibilizar o desprestigiar lo de las otras culturas de la misma formación. Cuando ambas razones se unen, y la cultura dominante logra imponer sus prácticas como el marco básico con que la mayoría de una sociedad da sentido a su experiencia, hablamos de cultura hegemónica, ideal al que aspira toda cultura dominante.
- **Culturas marginales:** Son las operantes al interior de grupos que, por su número o, más importante aún, su posición social, no son reconocidos por la cultura dominante como fuerzas sociales vigentes en una sociedad. En general, los adherentes a culturas marginales no escogen pertenecer a éstas, sino que nacen en su seno.

---

<sup>17</sup> Bernal Herrera, *op. cit.* p. 274.

- Subculturas: Son las conscientemente adoptadas por grupos minoritarios que se identifican de manera explícita con un conjunto de prácticas que, sin ser la dominante, no cuestionan los valores centrales de la cultura dominante en la cual se inserta.
- Contraculturas: Son las que están articuladas alrededor de prácticas en explícita oposición a sus contrapartes de la cultura dominante.<sup>18</sup>

Por el carácter complejo e incluso contradictorio de las culturas dominantes, resulta infructuoso afirmar que las contraculturas son una imagen inversa total de esa cultura dominante. “Las contraculturas no suelen oponerse nunca con la misma fuerza al conjunto de la cultura dominante, sino a determinados aspectos de ésta [...] lejos de articularse desde una pura exterioridad a la cultura dominante, suelen refuncionalizar elementos sacados de otras culturas a los que dotan de un nuevo accionar”<sup>19</sup>.

Esta cultura dominante de la que habla Bernal Herrera es la que se rige bajo los patrones tecnocráticos. En este sentido, los valores tecnocráticos se han constituido ya en una cultura hegemónica, ya que la mayoría de individuos siguen su lógica, pero además, porque esta cultura hegemónica logra efectivamente anular, banalizar y hasta revertir los ideales contraculturales que tienen las culturas contestatarias, las de oposición:

Cuando una cultura dominante es hegemónica, su principal respuesta consiste en anular la oposición real de los otros elementos de su formación cultural. Para ello hace invisible o desprestigia a las culturas marginales, pone a su servicio a las subculturas, y banaliza las contraculturas, convirtiéndolas en subculturas carentes de contenidos contestatarios.<sup>20</sup>

---

<sup>18</sup> *Ibíd.*, p. 274-275.

<sup>19</sup> *Ibíd.*, p. 279-280.

<sup>20</sup> *Ibíd.*, p. 280.

Ese es el caso, por ejemplo, de lo que ha pasado con el *punk*, que nació bajo una ideología puramente contestataria, inconforme y rebelde, y ahora el mercado y los medios de masas lo han reducido a una mera moda corporal; o más recientemente, el intento de banalizar la creciente conciencia ecológica reduciéndola a un prefijo —eco—, aplicado incluso a los productos más contaminantes, como los envases o detergentes. La cultura hegemónica tecnocrática ha desvestido de cualquier ideología contestataria al *punk* y al ecologismo, que ahora son elementos que sirven para el fortalecimiento del mismo sistema. Cuando se asocia a la contracultura específicamente con el movimiento *hippie*, se puede ver fácilmente que la cultura contestataria ha perdido la batalla:

La contracultura lleva cuarenta años jugando a lo mismo, y obviamente no funciona. Los *hippies* expresaban su rechazo del consumismo de la sociedad estadounidense con collares largos, sandalias y zuecos *Birkenstock* y el *Volkswagen* Escarabajo, pero a partir de 1980 esa misma generación —la del amor universal y el poder de las flores— protagonizó la reaparición del consumo conspicuo más flagrante de la historia de Estados Unidos.<sup>21</sup>

Los argumentos de Heath y Potter y los de Roszak convergen en la idea de que una de las herramientas más importantes para que la cultura hegemónica logre marginar y banalizar de manera tan eficiente a los brotes contraculturales son los *mass media* o medios masivos de comunicación, junto, claro está, con la cotidiana reivindicación del consumismo en la cultura de masas. Como mencionamos anteriormente, para Roszak, el fracaso del cambio estructural que proponía la contracultura hippie se debe, en parte, a la brecha generacional, la pasividad patológica y el nulo apoyo de la generación adulta en los años sesentas y setentas.

Heath y Potter son más radicales:

---

<sup>21</sup> Joseph Heath y Andrew Potter, *Rebelarse vende: el negocio de la contracultura*, Bogotá, Taurus, 2004, p. 13.

Nunca hubo un enfrentamiento entre la contracultura de la década de 1960 y la ideología del sistema capitalista. Aunque no hay duda de que en Estados Unidos se produjo un conflicto *cultural* entre los miembros de la contracultura y los partidarios de la tradición protestante, nunca se produjo una colisión entre los *valores* de la contracultura y los requisitos funcionales del sistema económico capitalista.<sup>22</sup>

Es por esto que Heath y Potter proponen que la contracultura es un espejismo, salido de un mundo que no es real ya que “el capitalismo consumista fagocita todas las experiencias humanas auténticas, las transforma en un producto consumible y nos la revende a través de la publicidad y los medios de comunicación”<sup>23</sup>; además, “convierte todos los componentes de la vida humana en un espectáculo en sí mismo, es decir, un sistema de símbolos y representaciones gobernado por su propia lógica interna”<sup>24</sup>.

Es así como se llega al segundo nivel de análisis en el presente capítulo: South Park no sólo satiriza y critica los valores del sistema imperante o cultura hegemónica, sino también a los otros elementos de su formación cultural, incluida la contracultura. Ya que la contracultura ha sido absorbida por la vorágine tecnocrática y capitalista, sus discursos contestatarios carecen de fondo y sólo se presentan como mera forma.

Por ejemplo, en el episodio *Whale Whores*, mencionado ya en el anterior capítulo, Stan, sumamente indignado e iracundo por la masacre de ballenas y delfines en su cumpleaños, decide hacer algo al respecto e irse en contra de la cultura pesquera japonesa. Un día ve en la televisión un programa *reality* llamado *Whale Wars*, o guerra de ballenas, en la que un grupo de ecologistas y amantes de los animales zarpan en un único barco a intentar detener y obstaculizar el trabajo de los gigantescos barcos balleneros japoneses. Stan se une a su causa, y cuando logra ya ser parte de la

---

<sup>22</sup> *Ibíd.*

<sup>23</sup> *Ibíd.*, p. 15-16.

<sup>24</sup> *Ibíd.*, p. 16.

tripulación del barco ecologista, se da cuenta que sus compañeros de causa no son más que hipócritas que lo único que les interesa es la cámara, la producción y el éxito que tenga el *reality* de televisión. Cuando Stan les propone hacer alguna táctica agresiva contra los balleneros japoneses, el capitán del barco ecologista le dice que no pueden hacer eso, que tiene miedo que las empresas japonesas pesqueras los demanden, y que mejor sería decir una que otra mentira frente a cámaras respecto a falsos ataques de parte de los japoneses a los ecologistas, y así darles una mala imagen.

La crítica de este capítulo es relevante porque el *reality* que satirizan es real, es televisado por la cadena *Discovery Chanel* y tiene un *rating* muy elevado; hasta tiene el mismo nombre: *Whale Wars*. El programa se hizo rápidamente popular, y muestra a todos estos ecologistas unidos aparentemente por una causa; el show trata lo más que puede de presentar a sus protagonistas como personas que tienen una lucha ideológica por la que desearían hasta arriesgar sus vidas.

Por lo tanto, este programa podría constituirse como una muestra televisiva contracultural, ya que intenta irse en contra de los valores consumistas de la pesca japonesa, además que tienen un ideal ecológico en relación al respeto que debería tener el ser humano por los animales con los que comparte este mundo. No obstante, al observar más de cerca, es evidente que todos los ideales ecológicos que plantea el *reality* están subyugados a los intereses mediáticos y monetarios del show. Si el programa no tendría *rating*, sus tripulantes no contarían con el presupuesto y hasta con el barco que utilizan; es decir, por más justa que sea la causa, el dinero y la popularidad son los que decidirán si la causa merece un espacio.

Este *reality show* ejemplifica perfectamente los argumentos de Bernal Herrera y Heath y Potter: la cultura hegemónica tecnocrática ha hecho que el discurso ecológico se convierta en mero espectáculo; el show de televisión *Whale Wars* puede que transmita un mensaje positivo con respecto al cuidado de los animales, pero ese es un discurso somero e insustancial por el mismo hecho de que sea un programa de televisión que responde únicamente a la sintonía que tiene y a las ganancias que hace.

Por lo tanto, en el capítulo *Whale Whores*, *South Park* no se limita a criticar la cultura hegemónica —la tradición pesquera japonesa—, sino también critica los movimientos contraculturales —el *reality* de televisión— que se forman, supuestamente, en contra del sistema imperante. A continuación, se fortalecerá el argumento aquí planteado mediante un enfoque más filosófico: el pensamiento crítico.

### **3.3 La crítica del pensamiento crítico**

Luis Carlos Morales considera a *South Park* una manifestación del pensamiento crítico sumamente interesante ya que “logra poner en discusión las inconsistencias que caracterizan a las formas de hacer, pensar y actuar instituidas e institucionalizadas, fundamentalistas y conservadoras, propias de algunos sectores de la sociedad del capitalismo tardío; es decir, de nuestra época, o de lo que algunos llaman posmodernidad.”<sup>25</sup> Sin embargo, Morales argumenta que la serie también critica algunos movimientos sociales o formas de pensamiento que se (auto) consideran críticas, “resaltando la manera en que tal abordaje pone en evidencia las inconsistencias del discurso de movimientos o formas de pensamientos críticos”<sup>26</sup>.

---

<sup>25</sup> Luis Carlos Morales Zúñiga, *op. cit.* p. 72.

<sup>26</sup> *Ibíd.*, p. 73.

Además,

Podríamos decir que South Park representa una versión de aquello a lo que Pierre Bourdieu en su obra *La Distinción* llamaba *crítica vulgar de las críticas puras*, pues la manera como la serie trabaja críticamente los temas que son propios de los movimientos tradicionalmente críticos es considerada por muchos obscena, vulgar e insolente.<sup>27</sup>

Como se argumenta anteriormente mediante el ejemplo del episodio *Whale Whores*, la forma en que la serie satiriza también a estas formas de pensamiento contestatarias “logra plantear la discusión de cómo algunas partes del pensamiento de estos movimientos se encuentran dentro de la dinámica del capitalismo, o bien aún dentro del pensamiento tradicional respecto del cual se suponen críticos, pues finalmente tienden a convertirse también en una forma de dogmatismo”<sup>28</sup>.

Para sostener este argumento, Morales acude a la teoría del pensamiento crítico. La teoría crítica como tal se refiere a la Escuela de Frankfurt, “cuyos miembros se encontraban inmersos en la tradición de la teoría marxista y quienes se comprometieron, desde dentro de esta teoría, a desarrollar y defender su forma auténtica y sus ideas”<sup>29</sup>.

Este movimiento filosófico se originó en la década de 1920 bajo la iniciativa y dirección del filósofo Max Horkheimer y la creación del Instituto para la Investigación Social en la Universidad de Frankfurt. Entre el grupo de intelectuales y pensadores que se adhirieron a esta corriente filosófica están Theodore Adorno, Herbert Marcuse, Jürgen Habermas, Walter Benjamin, entre otros.

---

<sup>27</sup> *Ibíd.*, p. 73.

<sup>28</sup> *Ibíd.*

<sup>29</sup> Günter Frankenberg, "Teoría crítica", en *Academia. Revista sobre enseñanza del Derecho*, No. 17, Buenos Aires, p. 68.

La teoría crítica, originalmente, se definió en oposición a la teoría tradicional, “por ello, entiende que el conocimiento no es una simple reproducción conceptual de los datos objetivos de la realidad, sino su auténtica formación y constitución”<sup>30</sup>. La teoría tradicional supone una separación entre el sujeto que contempla y la verdad contemplada e “insiste en un conocimiento que está mediado tanto por la experiencia, por las praxis concretas de una época, como por los intereses teóricos y extra-teóricos que se mueven dentro de ellas”<sup>31</sup>.

Los autores de la teoría crítica parten de la asunción de que tanto los objetos observados como los sujetos observadores de la ciencia están constituidos socialmente y, por lo tanto, deben ser analizados e interpretados dentro de su contexto histórico-social. En consecuencia, los críticos aprobaron una filosofía materialista de la historia como marco de referencia para sus interpretaciones teóricas y un programa de investigación interdisciplinaria con el apoyo de la ciencias especializadas para llevar a cabo sus análisis.<sup>32</sup>

Dentro de este esquema, Loic Wacquant define a la forma del pensamiento crítico más fructífera —pero no la única— como un punto medio entre las vertientes kantianas y marxistas:

Se pueden atribuir dos acepciones al término “crítica”. En primer lugar, una acepción que podría denominarse kantiana, que designa, en la línea de pensamiento del filósofo de Königsberg, el examen evaluativo de las categorías y formas de conocimiento con el fin de determinar su validez y su valor cognitivos; en segundo lugar, una acepción marxista, que se dirige con las armas de razón hacia la realidad socio-histórica para sacar a la luz las formas ocultas de dominación y de explotación existentes... A mi juicio, el pensamiento crítico más fructífero es el que se sitúa en la confluencia de estas dos tradiciones.<sup>33</sup>

---

<sup>30</sup> Sergio Néstor Osorio, "La teoría crítica de la Sociedad de la Escuela de Frankfurt" en *Revista Educación y Desarrollo Social*, N° 1, Bogotá, Universidad Militar Nueva Granada, p. 105.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 105.

<sup>32</sup> Günter Frankenberg, *op. cit.* p. 68.

<sup>33</sup> Loic Wacquant, *op. cit.* p. 46.

Es decir, según Wacquant, el pensamiento crítico más conveniente es aquel que cuestiona las formas establecidas del comportamiento social, o en otras palabras, las formas de hacer pensar y actuar dentro de un espacio histórico-social determinado, y las formas establecidas del pensamiento y de la producción del conocimiento, sin excluir al propio pensamiento crítico.

En la *Crítica a la razón pura*, Kant inaugura la crítica epistemológica en torno a las formas tradicionales de obtener conocimiento. Su argumento radica en que, si bien todo nuestro conocimiento empieza con la experiencia, no todo depende de ella; por ejemplo, la forma en que se construye el conocimiento matemático: el conocimiento se obtiene sin necesidad de una experiencia previa, además que es un conocimiento que se caracteriza por tener una enorme certeza.

A lo largo de su *Crítica a la razón pura*, hay constantes ataques no sólo al empirismo, además hay una confrontación directa contra cualquier forma de dogmatismo, secular o religioso, jurídico o de nobleza. Es por ello que la importancia de su obra no sólo está en su aporte al conocimiento y a la epistemología, sino que va más allá, planteando la necesidad de un cuestionamiento hacia la forma de *establishment*.<sup>34</sup>

En este sentido, las formas de convivencia y las directrices mentales que impone la sociedad hegemónica tecnocrática se constituyen una forma de dogmatismo social, la que, según Kant, debería estar sujeta a crítica. En cuanto a lo moral, el filósofo alemán propone una humanización de la razón, por ejemplo, en el mandato divino de amar a nuestro prójimo; para Kant, este razonamiento debería ser válido no por ser una orden de Dios, sino porque es necesario tener consideración del otro en tanto que también es un ser humano. “La crítica de la filosofía moral de Kant está dirigida a todos aquellos factores externos que hacen que el ser humano obre correctamente, y que muestran la

---

<sup>34</sup> Luis Carlos Morales Zúñiga, *op. cit.* p. 75.

inhibición de una moral genuina”<sup>35</sup>. En general, Kant originó una nueva forma de pensamiento: la crítica de la razón en todas sus formas.

Por otro lado, la crítica científica de lo social de Karl Marx logra dar cuenta del funcionamiento de la sociedad capitalista como estructura y sistema, de modo que la mayor parte de los fenómenos que tienen cabida en este tipo de sociedad encuentran una explicación en el marxismo. La relevancia de esta corriente filosófica es que pone en evidencia las formas de dominación y de explotación de una clase sobre otra, principios en los que se fundamenta el capitalismo.

Marx incursionó en la forma de convivencia social planteando que un ejercicio dialéctico social puro sería el que no levante ninguna pancarta dogmática, es más, se debe ayudar al dogmático a ver claro sus propias proposiciones. Cuando un posicionamiento crítico se levanta, y no tiene ningún opositor, puede correr el riesgo de convertirse en lo criticado. “Sin la negación de la negación, negación es mera destrucción, sin contradicción, afirmación es complacencia auto agrandada”<sup>36</sup>. “Una crítica fundamental al pensamiento crítico es que el pensamiento crítico también corre riesgo en muchos casos de convertirse en dogma, en fundamentalismo, en extremismo”<sup>37</sup>.

Por ejemplo, los ideales de libertad, igualdad y fraternidad de la Revolución Francesa son cancelados por la guillotina de la misma revolución; los ideales de orden y progreso del liberalismo del siglo XIX en América Latina son a la vez los pilares de la configuración de la región de mayor desigualdad social del mundo; los ideales de amor al prójimo y de redención, característicos del cristianismo, son negados por la inquisición medieval; el valor de democracia y libertad declarado por Goerge W. Bush en 2003, es negado por cada bomba y misil detonado sobre el suelo y la población de Bagdad.<sup>38</sup>

---

<sup>35</sup> *Ibid.*, p 75.

<sup>36</sup> *Ibid.*, p. 79.

<sup>37</sup> *Ibid.*, p. 80.

<sup>38</sup> *Ibid.*, p. 80

En el caso de South Park, los valores ecológicos presentados en el *reality show* *Whale Wars* son destruidos por el carácter mediático y espectacular del programa. Es así como logramos vislumbrar que muchos de los movimientos contraculturales nacen desde una posición dogmática, y caen en el vicio al que supuestamente están criticando.

La crítica del pensamiento crítico que plantea South Park es muy sugerente en ese sentido, coincidiendo con la idea hegeliana de la antítesis latente en la tesis, y además, con la advertencia marxista de no levantar ninguna pancarta dogmática, o bien con la idea kantiana de someter absolutamente todo a la crítica, incluyendo al pensamiento crítico mismo.<sup>39</sup>

South Park es una serie que critica lo establecido, pero también lo contestatario. Tiene indudablemente contenidos contraculturales, pero no se posiciona bajo ninguna bandera ideológica contestataria, ya que también critica lo dogmático de esa perspectiva. Es ahí donde yace la relevancia filosófica de la serie, y la razón de ser de esta disertación.

---

<sup>39</sup> *Ibíd.*, p. 85.

## Capítulo IV:

### Análisis de los episodios

En el presente capítulo se analizarán los guiones de tres episodios de la serie de televisión South Park, en los que se abordará lo planteado anteriormente en esta disertación: sus recursos cómicos satíricos y sus contenidos contraculturales. Se identificarán las estructuras y características narrativas de los capítulos y, a partir de este análisis, se establecerán los tipos de gags utilizados y las temáticas abordadas. Mediante estas técnicas se intentará demostrar lo afirmado con anterioridad: South Park es una serie animada de televisión que utiliza la sátira para emitir mensajes contraculturales.

En primer lugar, es importante destacar que el efecto cómico de South Park se acentúa mediante la técnica de animación que utiliza: el *cutout*. South Park nos parece gracioso porque es una representación mecánica, una sátira, de un típico pueblo norteamericano. Sin embargo, es aun más cómico porque la técnica de animación que utiliza hace que los personajes animados no tengan mucha flexibilidad en las articulaciones, con lo que sus movimientos son repetitivos y rígidos. Así, mediante el argumento de Bergson, se explica el porqué de lo cómico de la técnica de animación de South Park.

Como se explicó en el capítulo I, la estructura narrativa de la serie es, a simple vista, la típica de las comedias situacionales: planteamiento, seguido del primer nudo de la trama; la confrontación, que tiene lugar a continuación del segundo nudo de la trama; y, finalmente, la resolución. Sin embargo, es menester recalcar que muchas veces esta estructura se dinamiza o flexibiliza. Es por esto que se ha escogido el aspecto temático

del análisis narratológico literario para identificar las unidades narrativas que dan forma al lenguaje discursivo de la serie.

Para esto es importante delimitar ciertas definiciones de las categorías que se utilizarán para el análisis:

- Fábula y trama: Son los “dos tipos principales de disposición de los elementos temáticos”<sup>1</sup>. La fábula es el conjunto de acontecimientos vinculados entre sí que nos son comunicados a lo largo de la obra; se le opone a la trama, que, aunque está constituida por los mismos acontecimientos, respeta en cambio su orden de aparición en la obra y la secuencia de informaciones que nos los representan. “En una palabra: la fábula es lo que ha ocurrido efectivamente, la trama es el modo en el que el lector se ha enterado de lo sucedido”<sup>2</sup>.
- Motivos y su tipología: Los motivos son las partes no analizables de las unidades temáticas. Son las partículas más pequeñas del material temático y combinados entre sí constituyen el armazón temático de la obra.
  - Motivos libres: Son los que “pueden extirparse sin lesionar la sucesión cronológica y causal de los acontecimientos”<sup>3</sup>.
  - Motivos asociados: Son los que no pueden ser excluidos.
  - Motivos estáticos: Son descripciones de la naturaleza, del lugar, de la situación, de los personajes y de sus caracteres, etc.
  - Motivos dinámicos: Son los hechos y acciones del héroe; los motivos centrales o motores de la fábula.

---

<sup>1</sup> Boris Tomashevsky, “Temática”, en Tzvetan Todorov, comp., *Teoría de la Literatura de los formalistas rusos*, Buenos Aires, Signos, 1970, p. 203.

<sup>2</sup> Manuel Corrales Pascual, *Iniciación a la Narratología*, Quito, Centro de Publicaciones PUCE, 2006, p. 158.

<sup>3</sup> Boris Tomashevsky, *op. cit.* p. 205.

- Situación: Son las relaciones que los personajes mantienen entre sí en un momento dado. La situación típica es la que contiene vínculos contradictorios que impulsan a los personajes a cambiar la situación de maneras diferentes.
- Intriga y desenlace: Intriga es el desarrollo de la acción, o en otras palabras, el conjunto de motivos que lo caracterizan. El desarrollo de la intriga conduce ya sea a la extinción del conflicto o a la creación de nuevos conflictos. “Por lo común, el fin de la fábula está representado por una situación en la que los conflictos quedan suprimidos y reconciliados los intereses”<sup>4</sup>. El conflicto hace que surja un movimiento dramático debido a que la coexistencia prolongada de dos principios opuestos es imposible y uno de los dos deberá prevalecer. El desenlace surge cuando se acaba el conflicto, es decir, al final de la fábula.
- Nudo y peripecias: “Para poner la fábula en movimiento se introducen motivos dinámicos que destruyen el equilibrio de la situación inicial; el nudo es el conjunto de motivos que rompen la inmovilidad de la situación inicial y que desencadenan la acción”<sup>5</sup>. Las peripecias son las variaciones de los motivos principales que han sido introducidos por el nudo y que determinan la evolución de la fábula y la intriga.
- Exposición: La situación inicial exige una introducción narrativa; la exposición es la comunicación de las circunstancias que determinan el estado inicial de sus personajes y sus relaciones.

Hay que recordar que los personajes principales de la serie casi siempre son Stan, Kyle, Eric o Kenny. Pocas veces algún episodio hace que la acción dramática caiga enteramente sobre otro personaje.

---

<sup>4</sup> Ibid., p. 207.

<sup>5</sup> Ibid., p. 207.

#### 4.1 *Whale Whores* (Anexo 1)

South Park tiende a presentar el primer nudo o conflicto apenas ha empezado la narración; *Whale Whores* no es la excepción:

*[Acuario de Denver, día. Un grupo de personas se está divirtiendo alrededor de una piscina de delfines. Entre ellos se encuentra la familia Marsh]*

**Entrenador 1:** Muy bien todos, bienvenidos al show Encuentro con el Delfín, aquí en el acuario de Denver. *[Una mujer atrás de él saluda a todos. Randy toma una foto de los entrenadores]* Mi nombre es Chet, y yo seré su guía y entrenador al momento de que conozcan estas inteligentes y mágicas criaturas. *[Varios delfines nadan de un lado de la piscina al otro]* Y ahí vienen: estas son Trigger y Dolly, ah, y ahí está Bubbles.

**Stan:** *[Emocionado]* Guau, genial.

**Randy:** Qué buena manera de celebrar tu cumpleaños, ¿verdad, Stan?

**Stan:** Sí, esto va a estar increíble.

**Chet:** Si se acercan a ustedes, pueden tocar su lomo, pero no las agarren con fuerza. Qué preciosas criaturas son, ¿verdad? Todos los delfines que encontrarán aquí hoy son delfines nariz de botella del Atlántico. Ahora, ¿quién quiere recibir un beso de alguna?

**Chica:** A mí me gustaría.

**Randy:** *[Abriéndose camino y empujando]* ¡Yo!, ¡yo!, ¡yo!, ¡yo!. Yo quiero un beso. ¡Yo quiero un beso!

**Entrenador 1:** Oh, está bien. Hm, veamos. Pon tus manos, con las palmas abajo, en el agua *[Un delfín se aproxima]* El... *[Se escucha un retumbo que se va haciendo más fuerte]*

**Stan:** ¿Qué diablos es eso? *[El entrenador se da la vuelta. Un grupo de hombres japoneses en kimonos corren hacia la piscina con arpones en la mano]*

**Entrenador 2:** Oh no, ¡son los japoneses! *[El grupo de japoneses salta a la piscina y empiezan a acuchillar cada delfín repetidas veces hasta que los animales mueren desangrados, después salen de la piscina y corren en la misma dirección en que vinieron]*

**Japonés 1:** ¡Jódete delfín!

**Japonés 2:** ¡Púdrete delfín! *[Dejan atrás la piscina llena de delfines muertos y vísceras. Las chicas empiezan a llorar y gritar]*

En esta primera situación, la exposición es muy clara: Stan está celebrando su cumpleaños junto a su familia en un show de delfines en un acuario. Hasta antes que los japoneses irruman, la mayoría de acciones son motivos libres y situaciones con

motivos estáticos. El primer conflicto se presenta el momento en que la horda de japoneses arruina el cumpleaños de Stan.

La llegada de los japoneses al parque acuático constituye un nudo de varios motivos dinámicos. La acción cómica puede clasificarse dentro de dos tipos de gags mencionados en el capítulo II: tiene una lógica ilógica, ya que la entrada de los japoneses distorsiona la lógica cotidiana y verosímil de la celebración de cumpleaños en el parque acuático; y tiene elementos de exageración, ya que extrapola la cultura pesquera japonesa hasta casi el absurdo, con lo que se sugiere que los japoneses matan delfines y ballenas por puro odio y, al parecer, sin razón. La exageración y su carga cómica llega al extremo cuando se muestra a los japoneses matando hasta a los jugadores de un equipo de fútbol americano llamado *Miami Dolphins*, o los Delfines de Miami:

*[Estadio del equipo de futbol americano Miami Dolphins, día]*

**Comentador 1:** Aquí les saluda Dan Dierdorf, presentándoles este gran juego de fútbol entre los Kansas City Chiefs y los Miami Dolphins. Todo está listo para que empiece el juego y... *[Los japoneses atacan de nuevo]*

**Comentador 2:** Oh, Dan, parece que los japoneses están entrando a la cancha *[Los japoneses acuchillan con sus arpones a todos los jugadores del equipo Miami Dolphins]* Este es el tipo de cosa que uno quisiera que pase durante el inicio de un partido. *[Los japoneses se marchan dejando el campo lleno de jugadores muertos]*

**Japonés 5:** ¡Púdrete, delfín!

Esta situación constituye un motivo libre que, si bien no es decisiva para la causalidad de la fábula, tiene mucha importancia, ya que intensifica el carácter cómico de los gags. Además, la lógica ilógica se ve intensificada cuando la narración sugiere que los que presencian las matanzas están acostumbrados a este tipo de acciones por parte de los

japoneses; aunque no deja de ser penoso para ellos, lo consideran un simple rasgo cultural. En ese sentido, la sátira a la industria pesquera japonesa es evidente.

La sátira social de la serie yace en el profundo arraigo que tienen los personajes a los valores occidentales y, más que todo, norteamericanos: Randy, el padre de Stan, afirma que los japoneses no son normales:

*[Casa de Stan, noche. Cuarto de Stan. Él está deprimido sentado en su cama. Randy mira por entre la abertura de la puerta para ver cómo se encuentra Stan, luego entra y camina hacia la cama]*

**Randy:** *[Suspiro]* Hola, amigo. *[Se sienta a su lado]* Qué pena que tu cumpleaños se haya visto arruinado por los japoneses.

**Stan:** Papá, ¿por que hacen eso?

**Randy:** Bueno, Stan, los japoneses sólo... a ellos no les gusta mucho los delfines. Definitivamente no tanto como a nosotros, las personas normales, nos gustan. Pero, oye, ¡al menos te dieron una camiseta! *[Stan mueve sus brazos para poder mirar su camiseta – una camiseta blanca llena de manchas de sangre en la que el estampado dice "yo nadé con los delfines"]* Y tú siempre tendrás tu genial foto *[Stan toma el portarretratos de su velador y mira la foto. La foto muestra a Stan junto a un delfín despedazado y muerto, con el mensaje "mi nuevo amigo" bajo la foto]*

Los motivos presentados en esta situación son libres, pero ayudan a “desempeñar el papel dominante en la trama y determinan la construcción de la obra”<sup>6</sup>, ya que Stan se va perfilando como personaje principal o héroe y se vislumbra el desarrollo de la intriga: Stan intentará hacer algo para detener a los japoneses.

Es así como se da paso a la primera peripecia, formada por motivos asociados y dinámicos:

*[Cuarto de Stan, más tarde ese día. El está sentado en su escritorio,*

---

<sup>6</sup> Ibid., p. 205.

*molesto por los que Cartman y sus amigos no les interesa nada la masacre de ballenas y delfines. Butters abre la puerta y se acerca a Stan]*

**Butters:** ¡Hola Stan! Escuché que estás buscando a gente que le interese lo que está pasando con los japoneses y las masacres a ballenas y delfines.

**Stan:** *[Emocionado]* ¡Sí!. Butters, ¿quieres ayudar?

**Butters:** ¡No!, no, no, no, no. Tengo muchas cosas que hacer. Pero te quería decir que hay algunos sujetos en la TV que zarpan al océano y tratan de detener a los japoneses dondequiera que estén.

**Stan:** *[Regresa a ver a Butters]* ¿De verdad? *[Se levanta de su silla]* ¿gente que está haciendo algo al respecto?

**Butters:** Yo veo su show en televisión todo el tiempo. Y aceptan voluntarios.

**Stan:** *[Con determinación]* Entonces es ahí donde pertenezco.

Esta situación es sumamente importante para la fábula y el desarrollo de la intriga. Se marca claramente el conflicto del episodio y el interés del personaje principal por cambiar una situación. Luego de esta situación, se muestra una parodia de la secuencia inicial del *reality show Whale Wars*. Cuando termina, se ve que Stan ya es parte de la tripulación.

Es aquí donde se puede entrever el carácter sumamente crítico de la serie, ya que sugiere que, a pesar que el show tenga intenciones ecologistas, no deja de ser un programa de televisión con un contenido vacío, es decir, una muestra de una contracultura tibia y sin un contenido verdaderamente contestatario. El Capitán del barco donde está Stan es un simple cobarde:

**Stan:** ¡Genial! *[El Sea Shepherd se acerca al Herro Maru. Los japoneses se acercan al filo de su barco y empiezan a abuchear al Sea Shepherd]*

**Capitán:** *[Llevando a la tripulación a la cubierta del barco]* ¿Estamos listos para esto?

**Tripulación:** ¡Sí!

**Stan:** ¡Sí! ¡Maldita sea! ¡Hagamos esto!

**Capitán:** ¿Somos chicos malos?

**Tripulación,**

**Stan:** ¡Sí!

**Capitán:** ¿Somos chicos malos?

**Tripulación:** ¡Sí!

**Capitán:** Muy bien, entonces... ¿qué hacemos? *[Los japoneses continúan abucheándolos]* Esperen, ya sé. ¿Por qué no abordamos su barco, nos golpeamos a nosotros mismos y luego les decimos a los medios que ellos lo hicieron?

**Tripulante:** *[Enmascarado]* ¡Gran idea, capitán!

**Tripulante 2:** Yo empezaré ahora mismo. *[Empieza a golpearse a él mismo en el cachete]*

**Mujer:** ¡Oh, por dios! Luke ha sido herido tratando de salvar ballenas.

**Capitán:** Esperen, esperen. Tengo una mejor idea. ¿Qué tal si pretendo ser disparado? Luego, les decimos a los medios que los japoneses me dispararon, y ¡empezamos una crisis internacional!

**Stan:** ¡Guau! Oigan, esperen, esperen, esperen. No debemos decir mentiras.

**Capitán:** ¿Por qué no?

**Stan:** Bien, porque entonces sólo seríamos unos maricas. ¡Vamos! Ellos están aquí, ¡vamos a pelear!

**Capitán:** ¿Saben qué? Él tiene razón. ¡Es hora de sacar la artillería pesada! ¿Está listo? *[Los tripulantes sacan barras de algo...]* ¿Listos? Y... ¡lancen la mantequilla rancia! *[Los tripulantes y el capitán lanzan las barras de mantequilla al Herro Maru, dejando marcas en varias partes del barco. Una barra cae al lado de dos marineros japoneses, quienes sólo miran sin inmutarse la mancha que deja]*

**Luke:** ¡Ja, ja! Ahora apestan, ¡ja, ja!

**Stan:** Esperen, ¿eso es todo?

**Capitán:** Sí, hemos hecho que apesten. ¡Ja, ja! Su barco ahora apesta. Toma, lanza uno.

**Stan:** Esos tipos siempre están cubiertos en vísceras de ballenas y delfines. No les importa apestar. ¡Vamos!, ataquemos y estrellemos su barco.

**Capitán:** ¡Oh!, pues, no podemos hacer eso. Eso sería ilegal.

**Tripulante 2:** Sí.

**Stan:** *[Sin poder creer lo inútiles y débiles que son]* ¡Pensé que eran piratas en guerra!

Algo que suele resultar muy cómico en la serie es que usualmente los niños son las únicas personas que tienen un pensamiento consecuente y en cierto sentido más maduro que los mismos adultos. Como argumenta Bergson, causa risa la inversión de elementos que nos haga sentir una especie de mundo al revés. En este caso, Stan es el único que se da cuenta de lo absurdo que es el Capitán y tiene claro que, aunque se recurra a la violencia, su objetivo es detener a los japoneses.

Luego de esta situación surge la segunda peripecia, decisiva para el desarrollo de la intriga: el asesinato del Capitán. Es importante destacar que South Park recurre mucho a las imágenes violentas y crudas como medio de comicidad, lo que puede catalogarse como humor negro. Como se menciona en el capítulo II, mucho tiene que ver la intención de la serie en ridiculizar los valores morales arraigados en la sociedad mediante el uso del humor exagerado o extremo.

Tras la muerte del Capitán, y después de haber destruido el barco ballenero, Stan se convierte en el nuevo capitán del barco. Sus métodos para detener a los japoneses son sumamente violentos y drásticos, y eso ha ocasionado que la audiencia del show crezca enormemente.

*[Programa de televisión de Larry King: Larry King Live]*

**Anunciador:** Y ahora, ¡Larry King en vivo!

**Larry King:** Mi invitado esta noche es el pequeño niño que ha tomado el reality show Whale Wars y lo ha convertido en un gran éxito. Por favor, demos la bienvenida a Stan Marsh y su tripulación.

**Luke:** Oye, Jordan, ¡estoy en programa de Larry King, amigo!

**Larry King:** Bien, Stan, ¿qué te motivó... qué te inspiró para ir allí y crear un exitoso show?

**Stan:** No, a mí no me interesa en lo más mínimo el show de televisión. Yo sólo estoy tratando de detener a los japoneses de matar delfines y ballenas.

**Larry King:** Cuando te convertiste en capitán, los métodos para detener a los japoneses definitivamente fueron más agresivos. ¿Fue ese la clave para llevar a las nubes los números de audiencia del programa?

**Stan:** ¡No!, a mí no me importa el programa y su audiencia.

**Mujer 2:** ¡Somos piratas!

**Stan:** Yo sólo quiero que la gente sepa que es capaz de detener a los japoneses si tienen las bolas bien puestas.

**Mujer 2:** ¡Yo tengo bolas! *[Stan la regresa a ver incrédulo de lo que escucha]*

**Larry King:** Bueno, hay muchas personas que creen que lo que haces es algo positivo, y claro, muchos que ven un problema en ello. Nos acompaña alguien que piensa que es algo negativo *[La pantalla se divide en dos, dando paso a otro invitado vía satélite]* ¿Dices que los métodos de Stan no son éticos?

- Sid:** Larry, no puedes solo ir y tomar el problema con tus propias manos. Si deseas un show de TV exitoso, tienes que contratar productores, directores, gente de sindicatos.
- Larry King:** Pero Sid, tú viste el show antes de que Stan se haga cargo, tienes que admitir que no era nada más que un grupo de incompetentes veganos maricas haciendo absolutamente nada y tratando de convertir todo en un drama.
- Sid:** Sí, pero eso no justifica cambiar enteramente la estructura del show que el antiguo capitán le había planteado a la cadena.
- Stan:** *[Ya sin paciencia y furioso]* Por favor, ¿podemos hablar por un momento del problema de las matanzas de delfines y ballenas?
- Larry King:** Pero su antiguo capitán, Paul Watson *[Se muestra una foto real de esa persona]*, era una desorganizada e incompetente puta de los medios, quien creía que mentirle a todo el mundo estaba bien con tal de defender su causa.
- Sid:** Sí, claro, todo el mundo sabe que Paul Watson era un mentiroso narcoléptico sin credibilidad alguna, pero...
- Stan:** *[Totalmente iracundo]* ¡Al carajo! Debo ir a trabajar. *[Se levanta de su silla de entrevistado y se marcha]*

En esta situación encontramos otra vez el tipo de gag llamado parodia: el famoso presentador norteamericano Larry King es caricaturizado y su aspecto avejentado es exagerado al límite. En la entrevista que le hace King a Stan, lo único que importa es que el show se ha convertido en un éxito rotundo. Es así como la serie critica fuertemente a los medios y su constante interés por el espectáculo y la imagen más que por los mensajes y contenidos: a nadie le importa que Stan esté salvando ballenas, lo único que importa es el éxito del show. Obviamente, la frustración de Stan es inmensa.

Ahora que tiene un show exitoso, Cartman y Kenny intentan unirse a la tripulación del barco de Stan:

*[Inicio del show The Real Whale Wars]*

- Anunciador:** En este episodio de Real Whale Wars, el capitán Marsh busca una flota de barcos balleneros sabiendo que pueden estar en cualquier lado. *[Se muestra una toma de Stan planeando su próximo movimiento junto con el tripulante 2]*

**Stan:** *[Dirigiéndose al camarógrafo que lo está enfocando]* ¿Te molestaría hacerte a un lado, por favor? *[El camarógrafo y el operador del micrófono boom retroceden un par de pasos]*

**Luke:** Capitán, capitán, ¡algunos nuevos voluntarios aparecieron para apoyarnos en nuestra causa!

**Stan:** No, amigo, ¡no podemos recibir más voluntarios!

**Luke:** Pero dicen que los conoces. *[Cartman y Kenny entran por la puerta]*

**Cartman:** ¡Oh!, increíble amigo, ¡esto es genial! *[Tiene un sweater en el que el estampado dice “Salven a las ballenas”, mientras que Kenny tiene otro que dice “Amante de los delfines”]*

**Stan:** Oh, no. ¡no!, ¡no!, ¡no!

**Cartman:** ¿Qué pasa, amigo?

**Stan:** ¿Que qué pasa? Claro, ahora que tengo un programa de televisión exitoso, ¿a ustedes les interesan los delfines y ballenas?

**Cartman:** A nosotros siempre nos ha interesado.

**Kenny:** Sí, totalmente.

**Stan:** ¡Yo les pregunté si querían ayudarme y me dijeron que no!

**Cartman:** Eso no es lo que dijimos.

**Stan:** Ustedes dijeron: “¡A mí y a Kenny no nos importa un culo esas idiotas ballenas!”

**Cartman:** Estábamos hablando de Gales, el país.

**Stan:** Miren, si sólo admiten que hacen esto porque quieren estar en televisión, entonces lo consideraré. ¡Admitan que quieren estar en TV!

**Kenny:** Yo sólo quiero estar en TV.

**Cartman:** *[Susurrando]* ¡Kenny! *[Dirigiéndose a Stan]* Yo merezco estar en televisión.

**Tripulante 2:** Capitán, capitán, los japoneses han sido vistos cerca de la boya 24.

**Stan:** Vamos a zarpar. ¡Todos a sus puestos!

**Cartman:** *[Saltando al frente de la cámara]* ¡Muy bien! Vamos a salvar algunas ballenas, chicos. *[Levanta el puño en son de lucha]*

La forma en que los medios hacen que los mensajes contestatarios se conviertan en un espectáculo seduce a la población, es por esto que, como se menciona en el capítulo III, el punk o el ecologismo en la actualidad son, más que posturas contestatarias, una moda vendida por los medios. A simple vista, Cartman y Kenny quieren salvar ballenas, pero en realidad quieren ser parte de la popularidad del show. La gran sátira que hace South Park del show *Whale Wars* critica lo insustancial de las posturas contraculturales actuales.

La siguiente peripecia sucede cuando los japoneses, molestos por las acciones de Stan, atacan su barco y lo destruyen:

**Cartman:** Nuestros gentiles amigos marinos han salvado el día, y saben que nosotros somos lo únicos que podemos salvarlas de los japoneses. *[De repente, se escuchan motores de aviones acercándose. Cartman, Stan y los otros empiezan a buscar en el aire]*

**Piloto japonés:** ¡Banzai! *[Dirige su avión hacia el mar, apuntando a una ballena, y al impactar con la ballena el avión estalla]*

**Stan:** ¡Jesucristo! *[Todos miran a su alrededor mientras más aviones estallan en el mar, matando a todas las ballenas alrededor del bote. Algunas tratan de sumergirse, pero los aviones hacen lo mismo. Después de un momento, los cadáveres de las ballenas empiezan a flotar en la superficie del agua]* ¡Necesitamos algo para dispararles!

**Mujer 2:** ¡Cuidado! *[Cuatro aviones japoneses se estrellan contra el bote, destruyéndose y destruyendo el bote. Una vez que el humo se disipa, lo único que se puede ver son cadáveres y vísceras de ballenas flotando junto con las partes destrozadas del bote. Todos los tripulantes están muertos. Los únicos que se salvan son Cartman, Stan y Kenny, quienes nadan y se agarran de un pedazo de madera para flotar]*

**Stan:** *[Recobrando el aliento]* No puedo... ¡no puedo creerlo!

**Cartman:** Amigo, ¿sabes qué? Los japoneses en verdad odian a las ballenas. *[Un barco japonés se detiene frente a ellos]* ¡oh, no!

La serie aquí también recurre al estereotipo para elevar la carga cómica: Los aviones japoneses que se estrellan contra las ballenas y el barco de Stan lo hacen mediante un ataque suicida o *kamikaze*, aludiendo a las tácticas utilizadas por la Armada Imperial Japonesa en la Segunda Guerra Mundial. Esta peripecia, formada por varios motivos asociados, obstaculiza la resolución del conflicto de parte del personaje principal.

Stan, junto con Cartman y Kenny, son apresados por los japoneses y son llevados a una celda en Tokio. El Emperador de Japón los visita y les pide que lo acompañen al Museo de la Paz en Hiroshima, para explicarles por qué los japoneses matan tantas ballenas y delfines:

*[Museo de la Paz en Hiroshima, interior. El emperador lleva a los chicos a observar fotografías y videos de Hiroshima y los desastres de la bomba]*

**Emperador**

**Akihito:** A las 8 y 15 am. la gente de Hiroshima estaba haciendo sus quehaceres cuando de la nada, una explosión arrasó con todo. Mujeres, niños simplemente fueron evaporados por la explosión. Los que quedaron vivos sufrieron el mayor dolor: quemaduras, envenenamiento radioactivo. Por años, la radioactividad afectó a las víctimas. Bebés japoneses nacían sin brazos, ¡sin ojos!. *[Cartman hecha una carcajada. El emperador se regresa hacia ellos, cruza los brazos, y los queda viendo con ira]*

**Cartman:** Perdón. *[Aclara su garganta]* Era un gas, lo siento.

**Emperador**

**Akihito:** Ciento cuarenta mil japoneses murieron con la bomba. Nunca nos hemos recuperado de lo que pasó ese día. Es imposible para una nación perdonar un acto tan horrible. Esta fotografía muestra el avión que dejó caer la bomba *[Les muestra una foto]* Se llamaba el Enola Gay, y fue piloteado por los monstruos que dejaron caer la bomba ese día. ¡Un delfín y una ballena! *[En la foto se muestra como pilotos a un delfín y a una ballena. El emperador se sacude de ira al ver la foto]*

**Stan:** ¡Hmm! ¿De dónde sacaron esa foto?

**Emperador**

**Akihito:** Los norteamericanos fueron lo suficientemente amables para darnos esa fotografía un día después de que la bomba cayó. Estuvimos tan agradecidos con los norteamericanos por darnos esa fotografía, que al siguiente día terminamos nuestra guerra con ellos. Nunca perdonaremos, nunca descansaremos hasta que los responsables sean completamente exterminados. ¡Jódete delfín!, ¡púdrete ballena!

En esta situación encontramos varios gags: El primero podría ser la ironía dramática, ya que el espectador tiene más información que los personajes; es decir, el espectador sabe que los que bombardearon Hiroshima fueron los norteamericanos, sin embargo, los japoneses desconocen esto, lo que resulta risible. El segundo podría ser la utilización de la lógica ilógica, ya que los pilotos del *Enola Gay* son una ballena y un delfín, algo que resulta absurdo. El tercero podría ser una yuxtaposición, ya que existe una incompatibilidad de ideas al afirmar que dos animales pudieron pilotear un avión y bombardear Hiroshima.

Además, en esta situación, Cartman se ríe cuando escucha los terribles efectos de la radiación de la bomba atómica en Hiroshima. Esa acción podría catalogarse como una muestra de humor negro, ya que, como se afirma en el capítulo II, la primera instancia del humor negro se daría por la falta de compasión con el sufrimiento ajeno. Es importante destacar que usualmente el personaje de Eric Cartman es el que tiene las cargas cómicas más extremas o exageradas: es neonazi, sumamente racista, misántropo, cruel, menosprecia a su amigo Kyle por ser judío, etc.

Finalmente Stan resuelve el conflicto:

**Stan:** Amigo, en verdad los delfines y las ballenas no fueron quienes dejaron caer la bomba en Hiroshima. Fueron los...

**Cartman:** ¡Shhhhh! ¡Shhhhhh! *[Susurra en la oreja a Stan]* Amigo, ellos nunca descansarán hasta que los responsables sean completamente exterminados.

**Stan:** *[Susurra]* ¡Oh!, es verdad. *[Se dirige al emperador]* Mire, creo... creo que puedo que todo se arregle aquí. ¿Me puede prestar un teléfono?

*[Habitación de Kyle. El está trabajando en su computadora cuando el teléfono celular suena. Toma su celular y contesta]*

**Kyle:** Hola. ¿Stan?

**Stan:** Amigo, ¿estás cerca de tu computadora? Necesito que me hagas un gran favor

*[Oficina del primer ministro. Más tarde]*

**Stan:** Señor Primer Ministro, oficiales japoneses, hay algo que deben saber. La foto que les dieron del Enola Gay fue alterada, ya que los verdaderos culpables tenían tanto las represalias que simplemente le echaron la culpa a otros. Mi gobierno me ha autorizado para darles la foto original, sin alterar, para que al fin puedan saber la verdad. *[Saca un sobre manila y camina al escritorio del primer ministro]* Los delfines y las ballenas fueron incriminados por los verdaderos culpables: *[Le entrega el sobre. El primer ministro saca la foto y todos la miran fijamente]* Un pollo y una vaca.

**Emperador**

**Akihito:** ¿Un pollo y una vaca? *[Molesto]* ¿Un pollo y una vaca?

**Hatoyama:** ¿Los pollos y las vacas utilizaron a las pobre ballenas y delfines como chivos expiatorios? ¡Es una atrocidad! *[Golpea el escritorio con su puño]*

*[Un pastizal de vacas. Las vacas se encuentran pastando sin molestar a nadie, cuando de repente, una gran horda de japoneses entra corriendo al pastizal y asesina con sus arpones a todas las vacas que ven]*

**Japoneses:** ¡Jódanse vacas!

*[Una granja de pollos. Los japoneses entran a la granja y empiezan a acuchillar violentamente a todas las gallinas que están dentro de las jaulas]*

**Japoneses:** ¡Púdranse pollos!

**Randy:** *[Observa todo esto junto a Stan]* ¡Gran trabajo, hijo. Ahora los japoneses son normales como nosotros!

Este desenlace también contiene gags como la lógica ilógica, la exageración, la ironía dramática y la yuxtaposición. Sin embargo, la carga cómica más fuerte es el efecto de parábola del que habla Bergson, y que acentúa lo risible de una situación: al inicio salen los japoneses matando delfines y ballenas, y al final la misma horda sanguinaria aparece, pero esta vez, matando pollos y vacas.

El desenlace tiene un carácter sumamente crítico e irónico. La afirmación final de Randy deja ver la doble moral de la sociedad occidental con respecto al animalismo: mucha gente se queja de la excesiva pesca de ballenas y delfines por parte de los japoneses, pero tienen ante sus narices el maltrato más conspicuo por parte de las gigantescas empresas de carne de res y pollo. El surgimiento constante de movimientos contraculturales está siempre condicionado por el gran aparato tecnocrático; a fin de cuentas, estos movimientos terminan siendo simples shows de televisión, eslóganes publicitarios, marcas de ropa, etc., cuya finalidad es alienar a las masas, como por ejemplo el *reality show Whale Wars*.

Es así como el episodio *Whale Whores* emite un mensaje crítico no sólo de la industria pesquera japonesa o la industria carnicera norteamericana, sino que denuncia el nulo

bagaje ideológico y contestatario de los movimientos contraculturales actuales, todo mediante el lenguaje cómico y la sátira de la sociedad norteamericana y occidental.

#### 4.2 Margaritaville (anexo 2)

South Park también suele experimentar con formatos narrativos fuera de lo común. En *Margaritaville*, dos tramas divergen de la exposición inicial y su narración se intercala. Sin embargo, el nudo, al igual que en *Whale Whores*, es presentado al inicio de la narración:

*[Banco de South Park, día. Varios clientes esperan su turno en una fila. Stan y Randy son los próximos a ser atendidos]*

**Stan:** ¿De verdad tengo que hacer esto, papá?

**Randy:** Stan, ahora más que nunca tienes que entender lo importante que es ahorrar.

**Stan:** Pero la abuela me dijo que puedo usar este dinero en lo que yo quiera.

**Cajero:** El siguiente, por favor.

**Randy:** Anda, ve, Stanley. *[Stan avanza hasta el escritorio del cajero y toma asiento]*

**Cajero:** ¿Cómo le puedo ayudar, joven?

**Stan:** Mi abuela me dio un cheque de cien dólares y mi papá dijo que tengo que meterlo al banco para que crezca con el tiempo.

**Cajero:** Me parece fantástico, una sabia decisión, joven. *[Empieza a escribir rápidamente en su computadora]* Lo podemos poner en un fondo mutuo de inversiones, luego podemos invertir la ganancia en una cuenta de divisas extranjeras con un interés compuesto y... ¡se perdió! *[Se miran uno al otro por largo rato]*

**Stan:** *[Incrédulo]* Uh, ¿qué?

**Cajero:** ¡Se perdió! ¡Todo se perdió!

**Stan:** ¿Qué se perdió?

**Cajero:** El dinero de su cuenta; no le fue muy bien. ¡Se perdió!

**Stan:** ¿A qué se refiere? Tengo... tengo cien dólares.

**Cajero:** No, ya no los tiene. ¡Puf!

**Stan:** Pues, ¿qué puedo hacer para recuperarlo?

**Cajero:** Lo siento, señor, pero esta fila es solo para clientes del banco.

**Stan:** Pero ¡acabo de abrir una cuenta!

**Cajero:** ¿Tiene dinero depositado en este banco?

**Stan:** No, ¡usted lo acaba de perder todo!

- Cajero:** Entonces, por favor, hágase a un lado y deje pasar a las personas que sí tienen dinero en este banco. El siguiente, por favor. *[Una anciana se acerca al escritorio y empuja a Stan de la silla]*
- Stan:** ¡Oiga!
- Cajero:** Buenos días, señora Farnicle, ¿cómo está hoy? ¿Quiere hacer un depósito? Genial. Podemos poner su dinero en su cuenta de jubilación para su beneficio y... ¡Se perdió!
- Anciana:** ¿Qué?
- Cajero:** Lo siento, pero sí, ¡se perdió todo! Por favor, hágase a un lado y deje pasar a las personas que sí tienen dinero en este banco. El siguiente.
- Stan:** ¿Papá?
- Randy:** *[Molesto]* ¡Oye! Estoy tratando de enseñar a mi hijo la importancia de ahorrar y usted perdió su dinero.
- Cajero:** Oh, señor Marsh, no se preocupe. Podemos transferir el dinero de su cuenta a un portafolio con el de su hijo y... ¡se perdió! Por favor, hágase a un lado y deje pasar a las personas que sí tienen dinero en este banco. El siguiente. *[Randy y Stan lo quedan mirando con asombro]*

La exposición y el nudo son evidentes: Stan, motivado por su padre, desea ahorrar en una cuenta bancaria los cien dólares que su abuela le regaló por su cumpleaños, pero no puede hacerlo porque el banco perdió su dinero; es decir, los motivos dinámicos —el banco perdió el dinero, la recesión económica— destruyeron el equilibrio de la situación inicial —Stan intenta depositar dinero en el banco—.

El único gag que podría ajustarse a la situación es el de exageración, ya que la pérdida del dinero de Stan por parte del banco alude al quiebre de varias instituciones bancarias causada por la recesión económica norteamericana y mundial iniciada en 2008; sin embargo, el banco de South Park pierde el dinero de sus clientes en sólo segundos, convirtiendo esta exageración en un elemento cómico.

El noticiero del Canal 9 de South Park presenta un reportaje sobre la crisis y varios habitantes de South Park comentan lo dura que es la situación. Hay un gag muy cómico al final del flash informativo:

**Presentador de**

**noticias:** ¿Cuánto más caerá la economía? Le preguntamos al economista Dan Banks cómo ve la situación. *[La toma cambia a Dan parado en la calle, levantando una pistola, disparándose en la sien y cayendo fuera de la toma]* Verán el resto de la entrevista de Dan a las 10.

El suicidio del experto economista podría catalogarse como una yuxtaposición, por lo impredecible de su acción, y lógica ilógica, por lo inverosímil que es la transmisión de su suicidio por el noticiero. Además, la serie recurre una vez más al humor negro para acentuar la acción cómica; a fin de cuentas, sugiere que la economía está y va a estar tan mal que el experto prefiere suicidarse.

Después, sucede una situación en la que se encuentra un motivo asociado sumamente importante para el desarrollo y la divergencia de las dos fábulas que tiene el episodio, que aunque se intercalen en la narración, se las analizará por separado:

*[Hogar de los Marsh, hora de la cena. Sharon entra al comedor con una cena simple: salchichas, rebanadas de tomate y un vaso de agua. Randy tiene una copa de margarita]*

**Sharon:** Bueno, buen provecho a todos. Coman. *[Toma asiento]*

**Randy:** ¡Oh! Jesucristo. ¿Rebanadas de tomate y salchichas?

**Sharon:** Dijiste que debemos ser muy cuidadosos con el dinero. No queda nada para la comida.

**Stan:** Mamá, papá, ¿por qué de repente no hay dinero?

**Randy:** *[Toma una salchicha del plato]* ¡Te diré lo que pasó, Stan! Algunos idiotas ahí afuera no eran felices con lo que tenían, *[Lanza la salchicha en su plato]* querían una casa más grande y cosas materiales que ni siquiera necesitaban; *[Toma su copa de margarita y se levanta de la mesa]* gente sin dinero que pidió prestamos para comprar cosas que ni tenían que comprar. *[Camina hacia el aparador del comedor donde se encuentra una licuadora Margaritaville, a la que destapa y pone algunos hielos. La mezcla de licores para hacer la margarita ya está dentro de la licuadora]* ¡Esos tontos compraban cosas estúpidas que les atraían *[Vuelve a tapar la licuadora]* porque creyeron que el dinero era inagotable! *[Enciende la licuadora, cuyo sonido no deja escuchar claramente lo que dice]* Todo se

remonta al momento en que el gobierno tuvo la idea de que todos en Estados Unidos merecen tener su propia casa, así que muchos tuvieron problemas al momento de pagar sus préstamos, *[Apaga la licuadora]* lo que significó menos ingresos monetarios. *[Se sirve una margarita y pone el recipiente de la licuadora en su puesto]* Y esos tontos no se pudieron dar cuenta que al comprar todas estas frivolidades, se estaban burlando de la economía; la hicieron enojar mucho. *[Regresa a su asiento con su margarita]* ¡Ahora todos sentimos la venganza de la economía por culpa de los paganos materialistas que compraron cosas estúpidas con su dinero! ¿Entiendes, hijo? *[Bebe un poco de su margarita]*

**Stan:** Sí, creo que sí.

La explicación de Randy resulta contradictoria, ya que argumenta que la crisis se debe a que las personas se han dedicado a comprar cosas inútiles, pero al mismo tiempo está preparándose una margarita en su banal aparato llamado Margaritaville. Además, su explicación es un motivo asociado ya que incentiva a Stan a devolver la Margaritaville —primera fábula—, y se convence él de que debe predicar la austeridad económica a las personas de su pueblo —segunda fábula—.

La primera que empieza a desarrollarse es la de Randy. Él y otras personas en South Park empiezan a incentivar a las personas a que no compren nada en lo absoluto para que se restablezca el equilibrio económico en el pueblo. Poco a poco se va entreviendo la gran parodia de este capítulo:

*[Afueras del Centro Comercial de South Park, atardecer. Randy está parado encima de una pequeña tarima, otra vez predicando a la gente y vestido de túnica]*

**Randy:** ¡Todos nos hemos convertido en amantes del placer en lugar de amantes de la Economía! Algunos dirán que la Economía nos ha olvidado. ¡No! Ustedes han olvidado la Economía y ahora conocen de su ira. ¡Oh! Ustedes podrán comprar en una tienda deportiva, pero saben que la Economía les quitará sus gorras de los Broncos de sus cabezas. ¡Se burlaron de la Economía sin temor! Vuestros corredores de bolsa yacen muertos porque vuestros corredores no le temían a la Economía. Pues aquí estamos, amigos míos. ¡Ustedes mismos provocaron la venganza de

la Economía!

**Gerald:** ¿Qué podemos hacer, Randy?

**Hombre 3:** Sí, dínoslo.

**Hombre 4:** Dinos.

**Hombre 5:** Dinos que debemos hacer

**Hombre 6:** Dinos, Randy, ¿qué debemos hacer?

**Hombre 7:** ¿Qué debemos hacer, Randy?

**Randy:** Todos debemos usar sábanas en lugar de comprar ropa que necesita detergente. En lugar de tener carros que consumen gasolina, podemos... movilizarnos en las llamas de la granja de Drake. En lugar de comprarles a nuestros hijos juegos de video que usan baterías y software, dejemos que jueguen con ardillas. ¡Tenemos que dejar saber a la Economía que somos capaces de respetarla! No más gastos innecesarios. *[Todos empiezan a aplaudir y gritar]* La Economía es nuestro pastor, nada nos faltará. *[Abre sus brazos mientras la multitud lo aclama]*

En esta situación, el discurso de Randy es un motivo asociado muy importante para el desarrollo de esta fábula. Al día siguiente, todos los habitantes del South Park usan sábanas como túnicas, montan llamas para movilizarse, llevan sus cosas en cajas de madera y dejan paja y heno en las calles para que las llamas se alimenten. Todas las tiendas y locales comerciales han cerrado sus puertas y ventanas. Todos viven un estilo de vida más primitivo.

Sin embargo, lo que llama más la atención del espectador es la forma en que Randy habla sobre la economía. Y al final, cuando dice “La Economía es nuestro pastor, nada nos faltará”, es evidente la analogía que hace entre la economía y Dios. Esta analogía desatará una compleja e ingeniosa parodia:

*[En un parque, los niños se encuentran sentados en la superficie de algunas rocas, usando túnicas y con cara de aburrimiento total. Butters está jugando a atrapar a una ardilla, pero no lo consigue]*

**Kyle:** ¡Esto apesta!

**Clyde:** Sí. Era mucho mejor cuando nuestros padres nos compraban cosas.

**Cartman:** *[Llega y suspira]* ¡Maldición! *[La ardilla se va corriendo]* ¡El momento que la gente decide dejar de comprar cosas tenía que ser la semana que

salía *Grand Theft Auto 4* del Nintendo DS! [*Patea una piedra con furia*] ¡Diablos!

**Kyle:** ¡Todas las semanas quieres algo nuevo, culón!

**Cartman:** [*Dirigiéndose a Kyle*] No fraternices conmigo. ¡Tienes toda la culpa!

**Kyle:** ¿Mi culpa?

**Cartman:** Los judíos tomaron todo el dinero y lo escondieron en...

**Kyle:** [*Salta de la piedra donde estaba sentado y encara a Cartman*] No empieces, Cartman, ¡oh, no!, ¡no empieces!

**Butters:** Bien, [*Kyle lo regresa a ver*] pues, ¿porqué estamos vestidos con túnicas y jugamos con ardillas, Kyle?

**Kyle:** No por culpa de los judíos, Butters, ¿quién te dijo eso?

**Butters:** Pues, fue Eric [*Kyle regresa a ver a Eric con desdén*]

**Cartman:** Solo dinos dónde está la cueva, Kyle.

**Kyle:** Miren, ¡la razón por la que estamos en esta situación es porque la gente está siendo idiota! La Economía no es un ente vengativo que no arrebatara las cosas. La Economía está hecha de personas y las personas han dejado de tener fe en ella. [*Los otros chicos empiezan a prestarle atención a Kyle. Dos hombres observan a Kyle desde lejos*] Lo que la gente debería hacer es gastar más. ¡Gastar es bueno! La gente simplemente debería salir y gastar, debería comprar las cosas que necesitan para sus amigos y familiares.

**Hombre 8:** Será mejor que hablemos con el consejo y decirles que un joven judío está hablando herejías de la Economía.

Con esta situación, la analogía se comprende totalmente: la economía representa a Dios, los habitantes de South Park son los judíos de Jerusalén y Kyle simboliza a Jesucristo. La gente ha perdido fe en la economía y Randy argumenta que la economía es un ente vengativo y todopoderoso, para él todos deben temer y respetar a la economía. Es así como se representan diferentes sucesos bíblicos en el episodio:

*[El mismo parque de antes. Los niños siguen aburridos, echados sobre las rocas, tratando de atrapar ardillas con un palo, un hilo y carnada]*

**Cartman:** Tuve un sueño anoche. Estaba en un campo y tenía el juego de *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* a mi lado. Pero el cielo se volvió oscuro y el juego de video simplemente se derritió en mis manos. [*Empieza a lloriquear. Una multitud se acerca*]

**Kyle:** ¿Qué es eso? [*La multitud pasa corriendo el parque, recogiendo a las ardillas*]

**Hombre 10:** Permiso. ¡Necesitamos sus ardillas!

**Kyle:** ¿Qué carajos? [*Los chicos se levantan y corren detrás de la multitud*]

**Señor**

**Garrison:** ¡No! Por favor, ¡por favor! [*Levanta sus manos en seña de autodefensa*]

**Hombre 10:** ¡Has pecado!

**Señor**

**Garrison:** ¡Oh, Jesús! Lo siento, por favor. ¡Perdón!

**Kyle:** ¿Qué sucede aquí?

**Hombre 10:** Garrison, has traído tu inmundicia por última vez a este pueblo.

**Kyle:** ¿Qué hizo?

**Hombre 11:** ¡Tu maestro de escuela fue atrapado comprando una batidora en la tienda *Bed, Bath & Beyond*!

**Hombre 10:** ¡Toma tu castigo, pagano! [*La multitud empieza a arrojarle ardillas a Garrison*]

**Kyle:** [*Se para entre la multitud y Garrison*] ¡Oigan! ¡Oigan! ¡Deténganse!

**Hombre 10:** A un lado, niño. Debe pagar por la batidora.

**Kyle:** ¡Oh! ¡Vamos! ¡Esto es ridículo!

**Hombre 10:** ¿Qué hay de ridículo en lanzarle ardillas a un hombre que ha hecho enfurecer a la Economía?

**Kyle:** Solo... solo tengan un poco de compasión, por favor. Es decir, todos han comprado cosas estúpidas algunas vez. No es algo tan malo. [*La multitud empieza a calmarse y reflexionar*] El que nunca haya comprado nada frívolo, que lance la próxima ardilla. [*Un hombre de la multitud se abre camino y lanza una ardilla a Garrison*]

Esta situación se constituye de momentos libres dentro de la fábula, que afianzan la imagen de Kyle y sus acciones como una representación de Jesucristo y sus predicaciones. La situación claramente alude al evangelio de Juan, capítulo 8, versículos 1 al 8: La mujer adúltera. La analogía de ese pasaje bíblico cuenta con gags que hacen que no solo el aspecto paródico sea lo cómico: la comparación de las piedras que querían lanzar los fariseos a la mujer que había sido encontrada en adulterio y las ardillas que los habitantes de South Park quieren lanzar al Sr. Garrison por haber comprado una licuadora es una exageración; la comparación rompe las reglas de la representación social y cultural convencional religiosa y la exagera hasta hacerla risible.

En el centro comunitario de South Park, Randy ha insaturado un concejo de recuperación económica, en la que las autoridades del pueblo se aseguran que todos los habitantes cumplan los mandatos de no gastar ni comprar nada en lo absoluto. Este

concejo parodia al Senedrín, o asamblea de sabios y jueces judíos de la Antigua Israel.

En la siguiente situación, Cartman encarna un personaje muy polémico:

*[Centro comunitario de South Park. El consejo de recuperación económica otra vez se reúne]*

**Hombre 11:** De acuerdo a los informes, el joven judío no desiste. ¡Sigue tratando de convencer a la gente de que tenga fe en la Economía mediante las compras!

**Randy:** Hemos hecho todo lo que pudimos y aún así la Economía no ha mejorado. ¡Es más, ha empeorado! El pobre de Bart acaba de perder su trabajo en la pizzería *Little Caesar's*. *[Se ve a un hombre vestido de guardia romano]* Todo nuestro trabajo se ha visto reducido por culpa de este judío. ¿Por qué va por ahí pretendiendo que sabe la verdad sobre la Economía?

**Stephen:** Quizá... quizá él es el único hijo de la Economía, enviado a salvarnos.

**Padre Maxi:** ¿Eres retrasado, Stotch? ¡La Economía es omnipotente! Lo que quiere decir que puede hacer lo que quiera. Así que decir que ha enviado a su hijo para salvarnos, ¡es una puta idiotéz!

**Randy:** Sí, es estúpido. Y que siga incentivando a la gente a comprar es peligroso.

**Hombre 12:** Bueno, pues solo hay una opción: tenemos que matar al judío.

**Padre Maxi:** Así es, creo que tenemos que matar al judío.

**Skeeter:** No lo sé... Ya tiene mucho apoyo. Puede que hasta atraparlo sea difícil. *[Se escucha el horrible sonido de una mano raspando un pizarrón. La mano pertenece a Cartman]*

**Cartman:** ¿Acaso alguien dijo “atrapar a un judío”? La persona que buscan puede que sea difícil de atrapar, pero yo lo puedo traer hacia ustedes. Todo lo que quiero a cambio es... el *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* para Nintendo DS.

Claramente se alude que Judas Iscariote es representado por Cartman, quien por su odio a Kyle por ser judío, lo entregará a las autoridades a cambio de un bien material: un juego de video. Este es un motivo asociado sumamente importante para la fábula, ya que, como en el pasaje bíblico, la traición de Cartman desencadenará lo que podría llamarse como “la pasión y muerte” de Kyle:

*[Pizzería Whistlin' Willy's, noche. Varios niños están adentro, sentados en una larga mesa, iluminados por tenues velas y preparándose para cenar. La imagen es una alegoría de la última cena. Kyle está en el centro y sus doce amigos, sentados a sus dos lados. Kyle se ve*

*preocupado]*

- Jimmy:** Oye, ¿pasa algo, Kyle? Te ves preocupado.
- Kyle:** Tengo el presentimiento de que es la última vez que haremos esto.
- Butters:** ¡No te preocupes, Kyle! No dejaremos que te maten, te mantendremos escondido para siempre.
- Kyle:** No puedo esconderme toda mi vida, Butters. Además, tengo la extraña sensación de que uno de ustedes me va a traicionar. *[Todos los niños se sorprenden y se mueven. La imagen simula a Jesús y sus 12 apóstoles en el cuadro de Leonardo da Vinci, La última cena]*
- Cartman:** *[Se para en su silla]* ¡Muy bien! Quien quiera que esté pensando en traicionar a Kyle, ¡eso no está bien! Eso sería una mierda. Kyle está tratando de mejorar la Economía, amigos. ¡El que esté pensando en apuñalarlo por la espalda es un cabrón! Continúa, Kyle.
- Kyle:** *[Queda mirando a Cartman con sospecha]* Quien quiera que sea, no le voy a dar la oportunidad. Mañana haré algo... Algo que restablecerá la fe de la personas.
- Jimmy:** ¡Kyle, por favor! Por lo que más quieras, no hagas algo drástico.
- Kyle:** No tengo elección, chicos, No se preocupen por mí, me he estado preparando para esto. *[Baja la cabeza con tristeza]*

La situación parodia el episodio bíblico del evangelio de Lucas, capítulo 22, versículo 14 al 23: La última cena de Jesús. La carga cómica se acentúa por el evidente gag: hay una ironía dramática cuando Kyle expresa que uno de sus amigos lo traicionará, ya que el espectador sabe que será Cartman, mientras que los personajes no; es aún más gracioso porque es el mismo Cartman es el que denuncia que tal fechoría es inaceptable. Finalmente, se parodia la crucifixión de Jesús mediante una acción simbólica:

*[Parque de la ciudad, atardecer. Un gran grupo de personas están reunidas por alguna razón]*

- Hombre 13:** ¡Es un milagro!
- Hombre 14:** ¿Por qué alguien haría esto? *[Miembros del consejo de recuperación económica llegan corriendo a ver por qué hay tanta conmoción]*
- Randy:** ¿Qué es esto? ¿Qué está pasando?
- Stephen:** ¡Ahí, miren! *[Una toma de Kyle sentado en una mesa firmando papeles]* ¡Es el judío! De alguna manera ha obtenido una American Express Platinum sin límite de crédito.
- Randy:** ¿Qué está haciendo?
- Stephen:** Él... él está pagando las deudas de todos. *[Una toma de la gente haciendo*

*fila hasta la mesa de Kyle, quien toma cada factura, digita el monto a pagar en el lector de tarjeta y pasa la tarjeta por el lector para cancelar la deuda]*

**Darryl**

**Weathers:** Gracias, niño. ¡Es muy amable de tu parte!

**Randy:** Pero... pero eso es imposible, ¿por qué alguien haría eso?

**Hombre 15:** Para que la gente vuelva a tener dinero y empiece a gastar otra vez.

**Sheila:** *[Corre hasta donde está Kyle] ¡Kyle! [Se arrodilla] ¡Kyle, tienes que detenerte! [Empieza a llorar]*

**Kyle:** No te preocupes, mamá.

**Sheila:** No, Kyle. ¡Por favor! ¡Vas a estar endeudado el resto de tu vida! *[Se levanta]* Por favor, alguien haga algo. *[Randy tiene una idea. Se va corriendo a su casa. Más personas caminan hacia Kyle con sus cuentas por pagar. Kyle, ya decaído, sigue pagando las deudas]*

**Randy:** *[Regresa con sus cuentas sin pagar]* ¡Uh! Hay como 17 mil dólares sin pagar aquí. ¡Gracias, Kyle!

**Kyle:** *[Lo paga, asustado de la gran suma]* Ajá... *[Randy sonríe y se va]*

**Hombre 16:** *[Más tarde, ya casi está anocheciendo]* Pagó nuestras deudas para que podamos volver a gastar. *[Kyle se ha dejado de mover. Un hombre se acerca y lo mira]*

**Hombre 17:** Está muerto.

**El Doctor:** *[Se acerca a Kyle y le mide el pulso]* No, solo se ha desmayado. Debemos llevarlo a su cama. *[Varios hombres cargan a Kyle entre sus hombros y lo llevan a su casa. Sheila llora desconsolada y los sigue. Los hombres lo llevan por entre las calles, entran a su casa, suben las escaleras, entran a su cuarto y suavemente lo acuestan en su cama. Un rayo de luz entra por la ventana e ilumina a Kyle, que yace desmayado]*

El sacrificio de Kyle al pagar las cuentas de todos los habitantes de South Park parodia el mensaje religioso de que Jesucristo se sacrificó y murió por los pecados de los seres humanos. Este motivo dinámico y asociado fundamenta el desenlace de la fábula, en el que las personas del pueblo vuelven a tener fe en la economía gracias a la acción de Kyle:

*[Noticias del Canal 9. El presentador de noticias habla]*

**Presentador de**

**noticias:** Por primera vez en casi un año, la economía en South Park ha tomado un pequeño pero notable giro. *[Una toma de los centros comerciales otra vez abiertos]* Las tiendas y centros comerciales abren otra vez mientras la gente, libre de deudas, se siente segura de comprar. *[En la toma se ve a la*

*familia Marsh de compras, y Randy mira algo con interés]*

**Randy:** ¡Miren! La nueva Margaritaville, ¡con dispensador de salsa! *[Toma el aparato con sus manos y lee las instrucciones.]* “Solo ponga su salsa favorita arriba y sale por abajo”. ¡Oh, sí, compremos esto! *[Sharon cierra los ojos y se toma la cara en señal de vergüenza]*

La fábula alterna de este episodio, que se intercala con la narración de la parodia de los últimos días de Jesús, tiene como personaje principal a Stan. Éste, después de escuchar la explicación de Randy al inicio del episodio, se propone devolver la Margaritaville para que le reembolsen su dinero. Cada situación expresa una confrontación que Stan debe superar para lograr su cometido, por ejemplo:

*[Tienda de electrodomésticos Sur la Table, día. Stan entra con la licuadora Margaritaville y se dirige al dependiente]*

**Clerk:** Hola, jovencito. Bienvenido a *Sur la Table*. ¿En qué puedo ayudarte?

**Stan:** Sí, quiero devolver esta Margaritaville que compró el idiota de mi papá.

**Clerk:** Oh, ahora la gente solo devuelve sus cosas. Podías dejarme ver el recibo, por favor. *[Stan apoya la Margaritaville en la mesa del dependiente y le entrega el recibo]* Lo siento, nuestras computadoras están un poco lentas hoy. ¡Oh!, mil disculpas, señor, me encantaría darle un reembolso, pero no es posible.

**Stan:** ¿Qué?

**Clerk:** Dije que no es posible, señor. Verá: esta Margaritaville fue comprada mediante un plan de pago.

**Stan:** ¿Y?

**Clerk:** Pues, una compañía financiera independiente maneja esos planes de pago. Los clientes solo pagan por un porcentaje del aparato y la compañía financiera paga el resto.

**Stan:** Bueno, pero ¿no puedo simplemente devolverla y recibir el dinero que mi papá pagó?

**Clerk:** *[Apoya su rostro en su mano derecha]* Hmm... es improbable, *[Levanta el dedo índice de la mano derecha]* pero no imposible. No estoy seguro de cómo funciona, pero tienes que hablar con los tipos de arriba. Te puedo dar la dirección de la compañía financiera, si deseas. *[Stan se le queda mirando]*

Después de recorrer tortuosamente varios niveles burocráticos, Stan finalmente llega al Departamento del Tesoro Nacional de los Estados Unidos en donde se resuelven los conflictos y se erige el desenlace de esta fábula de una manera poco previsible:

*[Departamento del Tesoro Nacional, día. Stan entra al edificio, sube unas gradas, cruza un gran atrio y se encuentra con dos sujetos de terno. Pone el Margaritaville en el suelo]*

**Tesorero 1:** Uh... ¿en qué te podemos ayudar, jovencito?

**Stan:** ¡Quiero devolver esta Margaritaville! ¡Mi papá lo compró con un plan de pago otorgado por una compañía financiera que obtuvo sus inversionistas de la bolsa que dividieron los valores para vendérselos a los bancos para transferírselos a ustedes!

**Tesorero 1:** ¡Oh! Eso tiene sentido.

**Stan:** *[Harto y molesto]* ¡Aaaahhhh!

**Tesorero 1:** No hay problema. Solo tenemos que consultar la tabla. Podemos determinar el valor de su propiedad y listo.

**Stan:** *[Sorprendido]* ¿De verdad? *[Junta sus manos]* ¡Gracias!

**Tesorero 1:** Volvemos en seguida. *[Entran a un cuarto con puertas grandes y pesadas; después de entrar cierran la puerta. Se escucha un chillido, el sonido de un machetazo y finalmente sangre que brota y es derramada. Stan está desconcertado. Los tres hombres salen del cuarto con manchas de sangre en su traje]*

**Tesorero 2:** Buenas noticias, señor. Hemos determinado el valor de inversión de su Margaritaville, y es... 90 trillones de dólares.

**Stan:** ¿Qué?

*[Departamento del Tesoro Nacional, día. Stan sigue tratando de entender qué pasa]*

**Stan:** ¡No, no, no, no, no! Discúlpeme, ¡pero no entiendo! ¿Cómo puede esta basura costar 90 trillones de dólares?

**Tesorero 1:** ¿Qué? ¿Piensas que vale más?

**Stan:** ¡No! Eso no tiene sentido.

**Tesorero 2:** Bien, pues no obtendrás 90 trillones de dólares, pero la carta dice que eso es lo que vale.

**Tesorero 3:** *[Corre hasta donde están los dos tesoreros]* ¡Oh! Hay un problema, otra vez un problema.

**Tesorero 2:** ¿Qué sucede ahora?

**Tesorero 3:** ¡Otra compañía de seguros está apunto de quebrar; si pasa eso, las personas perderán millones!

**Tesorero 1:** Muy bien, no hay problema. *[Los tres entran por las puertas grandes]* Será mejor que consultemos con la tabla. *[Esta vez dejan una puerta entreabierta, Stan toma la Margaritaville y entra por entre las puertas hasta el salón de la tabla]*

*[Salón de la tabla. Los tres tesoreros entran y hablan con otros tres hombres vestidos de jueces y con pelucas blancas sentados al otro lado de la gran tabla. La gran tabla tiene la forma de una gran rueda de la*

*fortuna horizontal, con múltiples opciones]*

**Tesorero 3:** Señores, ¡otra compañía de seguros se hunde!

**Juez de la tesorería 1:** *[Con tono imperativo] ¡Determinen la acción prudente para la compañía de seguros! [Golpea con su mazo de juez en modo de sentencia. El tesorero 2 toma un machete de carnicero y una gallina, la sujeta del cuello, la recuesta y la decapita. Luego, lanza el cuerpo decapitado de la gallina a la gran tabla mientras el tesorero 2 toca un silbato con sonido gracioso. La gallina sin cabeza empieza a correr tambaleándose encima de la tabla hasta que finalmente cae muerta encima de una de las opciones. La opción es “rescate”]*

**Tesorero 1:** ¡Rescate!

**Tesorero 3:** La acción prudente es rescatar.

**Juez de la tesorería 1:** *¡Rescaten a la compañía de seguros! [Stan está abrumado de ver el método que utilizan para resolver problemas económicos serios. Toma la Margaritaville y la lanza con fuerza e ira a la superficie de la gran tabla. Se da la vuelta y se va]*

En esta situación final o desenlace se encuentran varios gags: Lógica ilógica, por el absurdo método que tienen los tesoreros; engaño y yuxtaposición, por lo imprevisible que es el desenlace de la fábula; exageración, por lo extremo y violento del método de los tesoreros; y finalmente parodia, por ser una representación exagerada de un ente económico real. Es por esto que el desenlace tiene una carga cómica tan fuerte.

Lo absurdo del desenlace deja ver la postura crítica del episodio. En general, South Park critica lo incoherente del sistema económico actual y los valores materialistas de los ciudadanos. Según el episodio, la necesidad que tienen las personas por comprar compulsivamente cosas banales es un problema sistémico: a pesar de todo lo que pasó, Randy vuelve caer en la trampa de la publicidad al creer que necesita comprar otra Margaritaville.

Nuevamente, son los niños quienes tienen el panorama más consecuente y coherente: Kyle rechaza la postura de extrema austeridad en el que se sumió el pueblo de South

Park, quizá argumentando que no gastar no es la solución, ya que vivimos en un sistema regido por ciertas reglas económicas axiomáticas e irrevocables; Stan, por su lado, evidencia lo absurdo de esas reglas económicas, sus niveles burocráticos y los créditos bancarios infinitos, hechos para sentenciar a las personas a un esclavismo económico eterno.

Es muy clara la posición contracultural de la serie no sólo con respecto al sistema económico y bancario actual, sino a la cultura social que se tiene con respecto al dinero y el costo de las cosas. Las necesidades creadas por la cultura del consumo están fuertemente arraigadas en los individuos y es algo sumamente difícil de escapar. Además, mucha gente podría considerar la parodia de la vida de Jesucristo como blasfemia e irrespeto, pero la postura contracultural de la serie simplemente lo considera como un recurso cómico más.

### **4.3 Die Hippie, Die (Anexo 3)**

En este episodio, la crítica a la contracultura es mucho más evidente que en *Whale Whores*. La estructura narrativa no presenta el nudo tan brevemente, es decir, la exposición es un poco más alargada pero es necesaria para fundamentar la narración.

La exposición cuenta de dos situaciones que cimentan las confrontaciones posteriores.

En la primera encontramos un gag que define el tema del episodio:

*[Hogar de una anciana, día. Cartman toca el timbre y la anciana abre la puerta. Cartman viste un traje naranja y carga un tanque de algo en su espalda]*

**Cartman:** Buenos días, señora. Estoy limpiando el vecindario de parásitos. ¿Le importaría si hecho una miradita a su casa? Temo que tenga hippies.

**Anciana:** ¿Hippies?

**Cartman:** *[Entra y empieza a golpear las paredes con su puño]* Sí. Han estado apareciendo por todo el vecindario últimamente. En la casa de al lado, la señora Nelson tenía 7 hippies en su ático; usualmente viven en colonias. *[Golpea la pared y el sonido cambia]* Hm, no me gusta ese sonido. ¿Puedo ver su ático?

*[El ático. Cartman abre la puerta y mira dentro. Saca una linterna, la enciende y vuelve a revisar. Se detiene después de unos segundos]*

**Cartman:** Oh, sí. Venga a ver esto, señora. *[La anciana asoma su cabeza por entre la puerta del ático]* ¿Ve eso? Son Hippies. *[Cinco hippies están sentados en el suelo del ático, están fumando y riendo]*

**Anciana:** ¡Oh, dios!

**Cartman:** Esos son los que llamamos “fumadores risueños”, una forma común de hippie, usualmente están en los áticos. El problema es que siempre que vea un hippie, probablemente hay muchos más. ¿Por dónde queda el patio?

*[El patio. La anciana abre la puerta y Cartman sale al pórtico del patio]*

**Cartman:** Sí, es lo que sospechaba. ¿Ve eso? Tiene percusionistas en su patio. *[Ocho hippies están sentados en círculo alrededor de una pequeña fogata en el patio. Están tocando varios tambores]*

**Anciana:** Oh, aparecieron hace pocos días, pero no pensé que harían daño a nadie.

**Cartman:** Sí, bueno. ¿Sabe? Yo conocí a alguien en el condado Jackson. El tenía un pequeño círculo de percusionistas en su patio trasero, que se convirtió en un círculo de millas de diámetro. Si tiene algunos pocos hippies tocando tambores, lo próximo que tendrá es una colonia.

**Anciana:** ¡Oh, cielos!

El gag se constituye como un engaño ya que el espectador, al observar el traje de exterminador de insectos de Cartman, espera que éste le diga a la anciana que está fumigando alguna plaga de bichos; sin embargo, Cartman afirma que está limpiando parásitos del vecindario, pero los parásitos son hippies. Como se menciona anteriormente, Cartman es el niño con el sentido del humor más mordaz y exagerado, cabe destacar que en episodios anteriores ha expresado su odio y repulsión a los hippies.

Además, algunos motivos libres de la situación, como encontrar a hippies tocando guitarra o tambores y fumando marihuana, dejan ver el estereotipo que se utilizará de estos personajes. También hay una lógica ilógica que carga de comicidad a la situación, ya que lo hippies, al vivir escondidos el ático, son presentados no solo por Cartman sino por la narración como parásitos.

La segunda situación que dará paso al nudo tiene como protagonistas a Stan y sus amigos:

*[El vecindario, día. Un auto rojo se estaciona. Tiene stickers que dicen "Universidad de Colorado en Boulder" en la ventana trasera. Tres hombres y tres mujeres salen del auto]*

- Conductor:** *[Vistiendo una chaqueta verde]* ¡Guau!, Brittany tenía razón: ¡qué lugar tan pacífico!
- Mujer 1:** *[Vistiendo un buzo de colores]* Sí, el lugar perfecto para las vacaciones de primavera. *[Stan, Kyle, y Kenny se les acercan]*
- Kyle:** Oigan, vamos a preguntarles. *[Los chicos tienen bolsos cargado con varias revistas asomándose]*
- Stan:** *[Los chicos llegan a donde están los hippies]* Disculpen. *[Tiene en su mano una tabla sujetapapeles]* Hola, estamos vendiendo suscripciones de revistas para ayudar a nuestro programa juvenil comunitario. ¿Les gustaría ayudarnos y comprar una suscripción a alguna revista de su interés?
- Conductor:** ¡Oh, no! No deberían estar haciendo eso, chicos. ¿No saben lo que le están haciendo al mundo?
- Kyle:** ¿Qué...? ¿A qué se refiere?
- Hombre 1:** *[Cargando una guitarra a sus espaldas]* ¡Están jugando el juego de las corporaciones! Verán: las corporaciones tratan de convertirlos en sus pequeños lacayos para que ellos puedan ganar dinero.
- Stan:** ¿Quiénes son las corporaciones?
- Mujer 2:** *[Usando un buzo con un pez psicodélico en el centro]* Las corporaciones son las dueñas del mundo entero, y los engañaron para que trabajen para ellas.
- Stan:** *[Preocupado]* ¿De verdad? No lo sabíamos.
- Conductor:** Terminamos el primer semestre de la universidad. Nuestros profesores nos abrieron los ojos. El gobierno está usando corporaciones para hacerles vender revistas para que ellos se vuelvan ricos.
- Kyle:** ¡Oh! ¡Esos sucios mentirosos!
- Kenny:** ¡Hijos de puta! *[Bota al suelo su bolso con revistas]*
- Hombre 2:** Este es un lindo y pacifico pueblo, es por eso que las corporaciones los

están usando para tratar de arruinarlo.

**Stan:** Bien... pues... ¿qué debemos hacer?

**Conductor:** Solo estén con nosotros por un tiempo. Nosotros les diremos todo lo que se las ha sido escondido.

Los personajes que salen del auto son catalogados por Cartman como “hippies sabelotodo universitarios”, y son “el peor tipo de hippie” para él. El que los niños decidan estar por un tiempo con los hippies es un motivo asociado importante para la narración ya que introducirá a Stan, Kyle y Kenny en la ideología hippie, quienes luego la criticarán. Es importante notar que la serie parodia la propaganda anti corporaciones que tienen los movimientos contraculturales actuales.

Es así como se da paso a la situación en la que se encuentra el nudo de la fábula:

*[Municipalidad, reunión del Consejo de la Ciudad. La alcaldesa McDaniels está sentada a la cabeza de la mesa, con ciudadanos líderes de la ciudad sentados a ambos lados]*

**Alcaldesa**

**McDaniels:** Muy bien, vamos a seguir con el punto número 14B.

**Chef:** *[Secretario de la Seguridad Pública]* ¡Alcaldesa, debemos hacer algo sobre los huecos de las calles!

**Linda** *[Registradora de la ciudad y tesorera]* No tenemos presupuesto para

**Stotch:** arreglarlos en este momento.

**Gerald:** *[Abogado de la ciudad]* Nos gustaría haber gastado ese dinero cuando nos pongan una demanda.

**Chef:** Nosotros - *[Una pelea se escucha en el pasillo y los miembros del Consejo se dan la vuelta para ver qué pasa. La puerta se abre y Cartman entra rápidamente, con aspecto alborotado]*

**Guardia:** ¡No puede entrar ahí!

**Cartman:** ¡Por favor, debo hablar con todos ustedes ahora mismo!

**Alcaldesa**

**McDaniels:** Niño, estamos en una reunión del Consejo Municipal.

**Cartman:** ¡Alcaldesa, algo muy grave está sucediendo y si ustedes no me dan un minuto de su tiempo, tal vez no habrá un South Park sobre el cual hablar!

**Randy:** *[Secretario de Parques y Terrenos Públicos]* ¿De qué estás hablando?

**Cartman:** Estoy hablando del fin de la vida como la conocemos. *[Algo de sorpresa se aprecia entre los miembros del Consejo]* En los días pasados he estado... me he dado cuenta de un aumento significativo en el número de hippies que

vienen a la ciudad. *[Pone una laptop sobre la mesa y la enciende]* Al principio pensé que tal vez era solo una casualidad *[Arrastra un proyector hacia la laptop]* Entonces vi esto. *[Conecta el proyector a la computadora y el proyector se enciende. Todos miran hacia la pantalla. Cartman va hacia esta y apunta hacia algunas cosas]* Tres círculos percusionistas surgieron aquí, aquí y aquí. Todos están creciendo en diámetro, a un ritmo de dos hippies por hora. Lo que esto significa que los hippies se están conglomerando. Están prosperando, si se prefiere. Pienso que están preparándose para un... *[Acercamiento de cámara]* festival de música hippie.

**Linda:** ¿Un qué?

**Cartman:** Es ciencia muy simple. Miren: Cuando los hippies se asientan en una nueva zona, atraen a otros hippies. Con las condiciones climáticas y topográficas adecuadas, puede darse a un festival de música hippie que dure por varios días, incluso semanas. Reggae sobre el Río, Woodstock, Burning Man; ninguno de estos será nada en comparación con lo que estamos viendo ahorita. Según mi opinión profesional... pienso que estamos ante un gigantesco festival de descargas y fiesta como nunca antes lo hemos visto. *[Los adultos no entienden, Cartman suspira fuertemente]*

**Alcaldesa**

**McDaniels:** Niño, ¿de qué demonios estás hablando?

**Cartman:** Conozco a los hippies. Los he odiado durante toda mi vida. He mantenido a esta ciudad libre de hippies sin ayuda desde que tenía cinco años y medio. Pero ya no los puedo contener. ¡Tenemos que hacer algo y rápido!

**Sr. Mackey:** Este, Eric, estamos hablando de huecos en la calle ahora mismo.

**Cartman:** No deben preocuparse de los huecos en la calle. Sino de los hippies. He visto lo que son capaces de hacer.

**Alcaldesa**

**McDaniels:** Johnson, sácalo de aquí. *[Johnson se levanta y va por Cartman]*

**Cartman:** ¿Qué están haciendo? *[Johnson lo arrastra hacia afuera]* ¡Tienen que escucharme! ¡No pueden ocultar este problema bajo la alfombra! *[Desaparece de la vista, pero mete la cabeza una última vez]* ¡La ciudad corre gran peligro! *[Johnson regresa para cerrar la puerta]*

En esta situación se fundamenta la confrontación de la fábula: Cartman desea detener el festival de música que los numerosos hippies podrían organizar. Cabe recalcar la forma en la que Cartman consolida en el episodio la imagen de los hippies como una plaga, un peligro. Es por esto que termina apresado por agredirlos. La Alcaldesa acepta la realización de una festival de música en South Park, así que el inicio del festival de música hippie es la primera peripecia de la fábula:

*[Canal 9. Informe de última hora]*

**Anunciador:** ¡Este es un informe de última hora de South Park! *[Una escena de una multitud aparece junto al presentador]*

**Presentador**

**de noticias:** Miles de personas han descendido a South Park para el festival musical hippie. Se dice que este evento es el más grande en la historia de la humanidad. *[La escena de la multitud llena la pantalla y el presentador del concierto se acerca al micrófono principal. El escenario está armado sólidamente, con parlantes inmensos a los dos lados]*

**Presentador**

**del**

**concierto:** ¡Bienvenidos a la Descarga Hippie 2005! *[La multitud aclama]* ¡Es genial ver a tantas personas que han venido para hacer una diferencia en el mundo! *[Más aclamaciones]*

**Stan:** ¡Sí!

**Kyle:** ¡Tú lo has dicho!

**Presentador**

**del**

**concierto:** ¡Por mucho tiempo, las corporaciones le han quitado al mundo su amor y sus recursos! ¡Es tiempo de hacer al mundo un lugar mejor! Y vamos a empezar ahora mismo. *[Empieza a tocar con su banda. Los hippies universitarios están entre el público]*

**Hombre 1:** *[Tose]* Hombre, no puedo esperar a verle la cara de ese pequeño niño cuando escuche esta onda crujiente. *[Regresa a fumar marihuana]*

Los padres de Stan se preocupan por su hijo:

*[La casa de los Marsh. Sharon y Randy se encuentran en la cocina]*

**Randy:** Sharon, ¿has visto a Stan?

**Sharon:** Se fue con sus amigos a ese festival de música.

**Randy:** ¿Oh, Jesús, qué se le ha metido en la cabeza?

**Sharon:** Por favor, Randy, nosotros éramos iguales antes. No olvides que los dos éramos considerados hippies en los 60.

**Randy:** Sí, pero *nosotros* en verdad *creíamos* en una causa. Digo, ¿recuerdas Woodstock, Sharon? Ahí hicimos algo importante.

*[Flash back a Woodstock, 1969, una escena de una multitud bastante parecida a la actual. Randy aparece y grita como un bárbaro. Sharon también aparece y los dos bailan. Sharon se da la vuelta y muestra sus pechos desnudos; Randy baila tanto que se marea y vomita]*

**Sharon:** ¡Te metiste demasiado ácido, hombre! *[Deja de bailar, se resbala y cae sobre el vómito, boca arriba. Randy se monta sobre ella y empiezan a*

*moverse sexualmente. Ambos están vestidos.]*

*[Flash forward al presente. Sharon y Randy tienen cara de preocupación]*

**Sharon:** Oh, dios mío. Nuestro hijo está con esa gente.

**Randy:** *[Entra en pánico]* Stan. ¡Stan!

Esta situación tiene motivos libres que fundamentan el contenido crítico del episodio, ya que es la primera vez que se alude a la idea de que el movimiento hippie de los años 60, específicamente el emblemático concierto Woodstock, no fue más que una descarga juvenil contracultural sin ningún contenido verdaderamente contestatario y radical: Sharon y Randy creen que en los sesentas hicieron algo importante o cambiaron la sociedad, sin embargo, en su flashback, recuerdan que simplemente pasaron drogándose y cantando.

Como se argumenta en el capítulo III de esta disertación, algunos autores, como Heath y Potter, argumentan que nunca hubo una verdadera contracultura en los 60, o que por lo menos nunca hubo un enfrentamiento sistémico entre la contracultura y el sistema imperante capitalista. Esa misma idea trata de transmitirla South Park con este episodio, ya que, como se verá más adelante, ni la contracultura de los 60 ni la actual llegan a lograr los cambios estructurales que anhelan y que creen que el mundo necesita.

El festival de música se sale de control, tal y como predice Cartman, y la Alcaldesa mira con horror lo que ha ocasionado:

*[Municipalidad. La alcaldesa mira con horror el festival desde la ventana de su despacho]*

**Alcaldesa**

**McDaniels:** *[Consternada]* ¿Qué he hecho?

**Presentador**

**del**  
**concierto:** ¡Sí! ¡Ahora South Park es la capital hippie del mundo! *[El público lo aclama fuertemente. La Alcaldesa levanta su mano derecha, en la que tiene una arma, y se apunta en la sien. La se desliza a la derecha, se escucha el disparo y partes del cerebro, cráneo y mucha sangre sale disparada y choca contra la pared. Se escucha su cuerpo caer al piso]*

Esta situación muestra un gag típico del estilo de South Park, ya que el suicidio de la Alcaldesa es una exageración con respecto a lo que sucede en el pueblo. Usualmente, las películas o series norteamericanas utilizan estos recursos dramáticos fuertes para introducir tensión a la narración, pero South Park ironiza esa tensión dramática exagerándola al extremo.

Luego se presenta la siguiente peripecia de la fábula, en la que la gente de South Park pide ayuda a Cartman, que se encuentra encerrado en una celda, para deshacerse de los hippies y acabar con el festival de música:

*[Departamento de policía South Park. Cartman está relajado en su celda sin nada que hacer. Siente que no está solo y regresa a ver la puerta de su celda. Los adultos del pueblo están ahí]*

**Mr. Mackey:** Uh, hola, Eric. Uh, ¿cómo te va?  
**Cartman:** *[Se levanta de su cama]* ¡Genial! Me fascina cagar en una taza de baño sin borde ni tapa.  
**Randy:** Eric, tenías razón con lo de los hippies. ¿Podrías... deshacerte de ellos por nosotros?  
**Cartman:** *[Colérico]* Déjenme adivinar: han creado un festival de música hippie.  
**Sheila:** Tenemos que hacer algo al respecto, Eric. ¡Están fuera de control!  
**Cartman:** *[Resentido]* Olvidenlo. *[Se da la vuelta camina hacia su cama]*  
**Randy:** Por favor. ¡Nuestros hijos están ahí! Debimos haberte hecho caso desde el principio.  
**Chef:** Sí. Discúlpanos.  
**Jimbo:** ¡Por favor! No dejes que arruinen nuestra ciudad.  
**Cartman:** Es muy tarde. Aunque acepte ayudarlos, ya son demasiados.  
**Mr. Mackey:** Sabemos que tú puedes hacerlo, Eric. Eres inteligente, el más inteligente de la escuela, ¿ok?  
**Randy:** Te estamos implorando que por lo menos los intentes. Todo el pueblo se reunió y hasta te horneamos un rico pastel. *[Sheila saca un pastel que dice*

*“Eric” escrito con crema]*

**Cartman:** *[Les da nuevamente la espalda]* ¡No piensen que me pueden comprar con regalos! A menos que... claro, sea el nuevo camión Tonka a control remoto.

**Randy:** *[Piensa un momento]* Es tuyo.

**Cartman:** Lo quiero con batería incluidas, y que me dejen jugar con él en el parqueadero de la escuela.

**Directora**

**Victoria:** ¡Claro!

**Jimbo:** ¿Quieres algo más?

**Cartman:** Sí. *[Se da la vuelta y los encara]* Kyle no puede tener uno. ¡Nunca! Y tiene que verme manejándolo por toda la escuela para darle envidia.

**Sheila:** Bien, prometemos no comprarle uno a Kyle, pero no podemos forzarle a verte... *[Randy le codea el brazo con fuerza]* ¡Oh, sí! ¡Bien! Haremos que Kyle te vea.

**Cartman:** Muy bien. Ahora, escuchen, y escuchen atentamente. Nunca he intentado deshacerme de tanto hippies antes, así que voy a necesitar todos los recursos del pueblo. Y aunque no tenga éxito, que es lo más probable, de igual manera me darán el Tonka a control remoto y me dejarán manejarlo por la escuela y harán que Kyle me vea para que tenga envidia. ¿Está claro? *[Los adultos lo miran firmemente]*

Esta situación se constituye de varios motivos asociados que serán decisivos para la confrontación y el desenlace. Al igual que en el episodio *Margaritaville*, Cartman desea un juguete o bien material como recompensa por sus acciones, y su recompensa implica algún resultado negativo al niño judío Kyle. Su sentido del humor inclemente y exagerado lo ha conformado como el personaje más perverso de la serie, un arquetipo de la nueva generación corrompida, como si fuera el hijo perfecto de una sociedad racista, consumista y violenta; es por esto que es el personaje más popular de la serie, porque satiriza y encarna lo peor de la sociedad.

Cartman diseña un plan para acabar con el festival de música. Consiste en la construcción de un taladro gigante que penetre las capas humanas de hippies alrededor del escenario del festival. Mientras explica el plan al pueblo en el centro comunitario de la ciudad, su sentido del humor oscuro se deja ver nuevamente:

- Steven:** Entonces... ¿estás sugiriendo que alguien maneje el vehículo justo al corazón de esa multitud? ¡Es un completo suicidio!
- Cartman:** No sólo alguien. Necesito un equipo completo para operar el vehículo. Necesito conmigo a un científico, un ingeniero, y, claro está, una persona negra que pueda sacrificarse en caso de que algo salga mal.
- Randy:** ¡Yo soy el único científico en el pueblo!
- Linda:** Yo puedo ser tu ingeniera.
- Steven:** Amor, ¡no!
- Linda:** Debo hacerlo, Steven.
- Cartman:** Muy bien, solo necesitamos a un persona negra que pueda sacrificarse si algo sale mal. *[Mira a su alrededor, viendo que el Chef es el único negro ahí]* Veamos... cualquiera sirve, cualquiera que cumpla los requerimientos. Veamos... *[Vuelve a ver a su alrededor]* Oh, ya sé. ¿Qué tal si es...? *[su mirada queda fija en el Chef]*
- Chef:** *[Molesto]* ¡Sí!, ¡sí! Ya entendí. ¡Carajo!

El plan se pone en marcha y todo el pueblo une sus fuerzas para construir el taladro.

Cuando acaban, los tripulantes del vehículo taladro inician su misión:

*[Noticiero del Canal 9. Reporte de última hora]*

- Reportero:** Tom, estoy en South Park, Colorado, donde hacen un desesperado intento para salvar al pueblo. Algunos lo llaman “misión suicida”, pero los heroicos hombres y mujeres que pilotarán este gigantesco taladro son la única esperanza. *[Cartman y su equipo están preparados para entrar al vehículo]*
- Randy:** Bueno, pues, creo que este es el adiós, Sharon.
- Sharon:** Por favor, salva a nuestro hijo, Randy.
- Linda:** Butters, si algo le llegara a pasar a mami, quiero que seas un buen chico y te comportes bien.
- Butters:** Lo haré, mamá.
- Chef:** *[Con dos prostitutas llorando a cada lado]* Tranquilas, no lloren, chicas. Todo estará bien.
- Cartman:** No quiero que estés preocupado por mi, rana Clyde. *[Mira a su peluche que está sentado en una silla frente a él]* ¡Oye! Eres el mejor peluche que he tenido. *[Sonríe, limpia un par de lágrimas que salen de sus ojos, y se encamina a la puerta del vehículo taladra-hippies. El equipo hecha una última mirada a todos los habitantes del pueblo, quienes los animan y despiden. Algunos toman fotografías]*
- Sheila:** ¡Cúidense mucho!
- Srta.** ¡Mucha suerte! *[El equipo finalmente entra al vehículo. La compuerta se cierra]*
- Garrison:** *[Dentro del vehículo taladra-hippies]*
- Cartman:** ¿Motor principal encendido?

**Randy:** Listo.

**Cartman:** ¿Sistema de navegación?

**Linda:** En línea.

**Cartman:** Arranquemos este bebé. *[El vehículo empieza a moverse y sale de su plataforma]* Vamos por el perímetro externo de lo hippies. ¡Aguanten! *[El vehículo taladro se abre camino entre la multitud, taladrando y lanzando a hippies por los aires. Adentro, la tripulación está preocupada]* Perforando hippies. ¿Protección?

**Randy:** El escudo del vehículo resiste. *[El vehículo continúa su camino, abriéndose paso por entre la multitud]*  
*[Cuartel general de la misión. Los habitantes del pueblo están adentro, monitoreando el movimiento del vehículo]*

**Jimbo:** ¡Entraron!

**Habitantes del pueblo:** ¡Muy bien! ¡Así se hace! ¡Muy bien hecho!

**Alcaldesa**

**McDaniels:** *[Aparece en escena con un vendaje alrededor de su cabeza, a la altura de la sien]* ¡Tranquilos todos, aún no festejen nada! *[Manchas de sangre se dejan ver en el vendaje, muestras de su intento fallido de suicidio]* ¡Aún queda mucho por hacer.

Hay un gag imperante en esta situación llena de motivos asociados: Existe una lógica ilógica en el plan de Cartman que implica taladrar capas humanas de hippies, posible únicamente en el mundo caricaturesco de South Park; además, la presencia de la Alcaldesa rompe con la lógica de que alguien pueda sobrevivir a algo tan mortal como un disparo en la cabeza, una forma más de satirizar los recursos narrativos dramáticos e inclusive al concepto social de muerte.

Stan, Kyle y Kenny creen que estar en el concierto no es suficiente, piensan que es hora de hacer algo real para detener a las corporaciones y sus imperios. Nuevamente los niños son los más coherentes en la serie, ya que consideran que estar días enteros en el festival escuchando música no les llevara a ningún cambio radical que desean. Stan decide subir al escenario y hablar con la multitud:

*[El festival de música. Stan, ya en el escenario, se acerca a un micrófono]*

**Stan:** Uh, disculpen, disculpen. ¿Me pueden poner atención por favor? ¿Qué estamos haciendo? *[La música para, la multitud se calla y presta atención a Stan]* ¡Ya son nueve días! ¿Les parece que hemos logrado algo?

**Un hippie de**

**la multitud:** ¡Estamos utilizando el poder del rock and roll para cambiar el mundo! ¡Sí!  
*[La multitud aclama]*

**Stan:** Quizá en lugar de quejarnos del egoísmo de las corporaciones, debemos regresar a ver qué estamos haciendo. Es decir, ¿hay algo más egoísta que no hacer nada más que drogarse y escuchar música todo el día?

**Cantante:** Tienen razón. ¡Es hora de que enfoquemos toda nuestra energía y hacer que este festival de música hippie se vuelva un reventón! *[La banda vuelve a tocar y la multitud vuelve a bailar y cantar con más fuerza. Nadie entendió el mensaje de Stan. Stan se da la vuelta y baja del escenario]*

Esta situación muestra completamente la crítica fundamental del episodio. Stan, aunque es solo un niño, se ha dado cuenta lo vacío y somero del movimiento contracultural al que recientemente se unió. Una ideología, vendida como una mera moda, deja de ser fondo y se convierte en simple forma. La crítica de Stan se aplica tanto a los movimientos contraculturales actuales, como a los que sucedieron en los sesentas. El discurso anti corporaciones se ve diluido con la pasividad e inconsecuencia de las acciones hippies mostradas en el episodio. Es un claro ejemplo de cómo la serie, mediante la sátira, critica la inconsistencia de las posturas contraculturales actuales.

El desenlace del episodio sucede cuando el vehículo, sobrecalentado por taladrar tanto, se avería y, por lo tanto, se detiene. Cartman manda al Chef, la única persona negra de la tripulación, a solucionar el problema desde el exterior:

*[El festival de música. Chef se abre paso entre la multitud para llegar a botón para encender los motores de emergencia. Finalmente el vehículo vuelve a funcionar y se dirige al escenario del concierto]*

**Stan:** *[Molesto]* Amigo, esta gente no tiene idea de lo que pasa. Vámonos de aquí.

**Kyle:** No podemos. Kenny dice que hay una pared humana de 7 millas de grosor.

**Stan:** ¿Qué? ¿Quieres decir que estamos atrapados aquí y tenemos que quedarnos

escuchando esta música de mierda? *[Una toma muestra el escenario. De pronto, el vehículo taladro choca estrepitosamente contra el escenario, matando varios hippies y haciendo la música se detenga. Toda la multitud regresa a ver al escenario para ver qué sucedió]*

**Hippie 2:** ¡Hey! ¿Qué pasó con la música, amigo?

**Hippie 1:** ¡Queremos más música! ¡Música! *[La compuerta del vehículo se abre y los tripulantes salen]*

**Linda:** ¡Lo logramos, lo logramos!

**Cartman:** ¡Rápido, hacia el sistema de parlantes! *[Cartman y su equipo corren hasta la consola de sonido]* ¡Dame el cable de la línea principal! *[Randy aparta a un hippie muerto que estaba echado encima de la consola y toma varios cables]*

**Randy:** ¿Cuál de estos es la línea principal?

**Cartman:** ¡Tú eres el científico, idiota!

**Randy:** ¡Pero, soy geólogo!

**Linda:** No tenemos tiempo para discutir. ¡Van a lanzar la bomba nuclear!

**Randy:** ¡Oh, no!

**Cartman:** ¡Conecta ese cable en mi laptop! *[Randy conecta uno de los cables a la computadora portátil. Cartman escoge una canción del disco compacto de Slayer que colocó en el lector de discos y presiona "reproducir". La canción "Raining Blood" suena a todo volumen por los parlantes. La multitud escucha la canción con disgusto, y poco a poco se empieza a dispersar]*

**Un hippie:** ¡Oh, amigo, qué malo!

**Hippie 3:** *[Tapándose los oídos con las manos]* Esta música es muy agresiva.

**Hippie 2:** Esto me está bajando el vuelo, amigo.

**Hippie 1:** Vámonos de este lugar tan agresivo. *[Los hippies universitarios empiezan a irse]*

**Randy:** ¡Está funcionando!

**Linda:** *[Sin poder escuchar a Randy por el alto volumen de la música]* ¿Qué?

**Randy:** *[Grita más fuerte]* ¡Está funcionando!

*[Cuartel general de la misión]*

**Srta.**

**Garrison:** ¡Lo logramos, lo logramos! *[Los habitantes del pueblo celebran y se abrazan uno al otro]*

*[El festival de música. Stan encuentra a su padre]*

**Stan:** ¡Papá!

**Randy:** ¡Stan! *[Se abrazan. Se ve al Chef levantándose del piso]*

**Chef:** ¡Estoy vivo! *[Kyle empieza a caminar pero Cartman lo detiene]*

**Cartman:** ¡Espero un momento, Kyle! *[Cartman saca una pequeña daga de su bolsillo]*

**Kyle:** ¡Guau! ¡Cartman, tranquilízate, ya no somos hippies! ¡No nos tienes que matar!

**Cartman:** ¿Matarte? ¡Oh, no! Tengo mejores planes para ti.

El desenlace plantea el fin de la confrontación del personaje principal, Cartman, y restablece nuevamente el equilibrio. Cuando al final Cartman habla con Kyle, surge un gag de engaño y yuxtaposición, ya que el espectador sabe a lo que se refiere Cartman, sin embargo Kyle piensa que Cartman tiene intenciones de matarlo, intenciones que se intensifican por la daga que saca de su bolsillo. Finalmente, Cartman obtiene lo que quiere:

*[Estacionamiento de la escuela primaria de South Park. Kyle está sentado en una vereda viendo a Cartman jugar con su camión Tonka a control remoto]*

**Cartman:** ¡Yahoo! ¡Oh, amigo, esto es genial! *[Le ofrece a Kyle el control remoto]* Oye, Kyle, ¿quieres jugar un rato? *[Kyle se levanta emocionado pero Cartman retira la oferta]* ¡Oh! ¡Ja, ja! ¡Caíste, no vas a jugar! ¡Ja, ja! ¡Mira qué genial es, yupi!

El episodio claramente expresa el posicionamiento crítico de South Park con respecto al movimiento contracultural hippie. Sin embargo, más que todo, es una crítica a cualquier ideología contracultural actual que, absorbida por el mercantilismo, la publicidad y el mundo del espectáculo, no plantean acciones consecuentes con su discurso. Esta crítica funciona porque se la hace mediante varios recursos satíricos, fundamentales en la producción animada.

Es así como se demuestra, mediante tres capítulos, el carácter crítico contracultural de la serie. En *Margaritaville* hay una crítica a los valores consumistas y al sistema económico imperante en el mundo occidental. En *Die Hippie, Die* hay una crítica a la inconsistencia de los posicionamientos contraculturales vacíos actuales, que critican los modelos económicos establecidos, pero no hacen nada por cambiarlos. Finalmente, en

*Whale Whores* hay una crítica tanto a la industrialización y sistemas imperantes económicos y sociales, como de los movimientos contraculturales que responden someramente a esos sistemas establecidos; todo mediante la sátira y el humor sarcástico, exagerado o negro.

## Conclusiones

Para demostrar la hipótesis de esta investigación es importante delimitar los tres enfoques que se escogieron y que se analizaron en los anteriores capítulos: ¿Qué tipo de programa de televisión es South Park? ¿Por qué son cómicos o humorísticos los contenidos de esta serie? ¿La crítica que emiten sus episodios tiene un carácter contracultural?

En primer lugar, se argumentó que South Park podría catalogarse como una comedia situacional de tipo social y fantástica, y tiene una duración de 30 minutos, incluidos los tiempos de publicidad. Se caracteriza por tener en cada escena un gag o situación jocosa que puede ser mostrada en una acción o diálogo. Su tipo de animación es el *cutout*. Tiene una estructura narrativa típica del género dramático y usualmente recurre al tipo de estructura simbólica y metafórica.

Luego, se argumentó que South Park tiene un efecto satírico y cómico ya que se presenta como una representación maquinal y rígida de la sociedad. La sátira funciona en la serie ya que lleva a extremos el ejercicio mental del humor: pone en ridículo elementos de la sociedad que catalogamos como sagrados y los desviste de todo su contenido moral; al despojarlos de su moralidad, estos elementos simplemente nos parecen rígidos, maquinales y finalmente cómicos. También se enumeraron los tipos de gags que utiliza la producción animada actual, con lo que se argumentó las características de los recursos retóricos audiovisuales que utiliza la serie.

Posteriormente, se definió a la contracultura como una forma de pensamiento que rechaza los valores sociales tecnocráticos. Se relacionó las temáticas que la serie aborda en sus capítulos con la crítica que tiene el pensamiento contracultural al estilo de vida consumista y tecnocrático. Sin embargo, se llegó a un segundo nivel, ya que se argumentó que South Park también critica lo dogmático de las posiciones contraculturales.

Es así como, dentro de este marco teórico, se analizaron los guiones de tres capítulos de la serie South Park: *Whale Whores*, *Margaritaville* y *Die hippie, die*. El análisis de los episodios demuestran que la hipótesis de este estudio es verdadera:

- La serie de televisión South Park efectivamente utiliza elementos retóricos audiovisuales llamados tipos de gags. Se determinó que South Park utiliza todos los tipos de gags que enumera Paul Wells, sin embargo, la ironía dramática y la parodia son los elementos más utilizados.
- South Park utiliza estos recursos retóricos audiovisuales para satirizar formas de pensamiento tradicionales, capitalistas, tecnocráticas; es decir, critica a la sociedad desde un punto de vista contracultural.

No obstante, los resultados de esta disertación sobrepasaron de los límites de la hipótesis: se demostró que, en efecto, la serie tiene un posicionamiento contracultural ya que critica formas de pensamiento tradicionales, pero también critica las formas de pensamiento contraculturales por su contenido dogmático e insustancial.

Es importante mencionar que la segunda hipótesis planteada para este estudio también resultó verdadera: South Park ironiza la adultez en la sociedad al conformar personajes infantiles maduros y racionales. Como argumenta Bergson, es cómico el proceso que puede comprenderse como ‘mundo al revés’, es decir, en la que el niño pretende dar una lección a sus padres. En el análisis de los guiones se encuentran varias escenas que sustentan esta afirmación: Por ejemplo, en el episodio *Margaritaville*, Kyle se porta mucho más maduro y consecuente que cualquier adulto del pueblo al no caer en el extremismo económico en el que está inmerso South Park; o en el episodio *Die hippie, die*, Stan intenta hacer recapacitar a todos los adultos que fueron al festival de música hippie.

### **Recomendaciones:**

Como se menciona en la introducción de esta disertación, este estudio podría conformarse como un primer paso para una investigación más ambiciosa y multidisciplinaria de esta emblemática serie televisiva.

Si bien la presente disertación demuestra que South Park utiliza recursos retóricos audiovisuales para generar mensajes críticos, es importante investigar qué sucede con estos mensajes críticos y qué hace el espectador con ellos. Para esto se necesitaría hacer un estudio de recepción de audiencias que demuestre los alcances ideológicos de la serie y la finalidad de su posición crítica. Dicha investigación encontrará un valioso sustento teórico en el presente estudio.

## Bibliografía

- Agustín, José, *La contracultura en México*, México, Grijalbo, 1996.
- Bergson, Henry, *La Risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid, Sarpe, 1985.
- Castro, Karina y Sánchez, José, *Dibujos animados y animación. Historia y compilación de técnicas de producción*, Quito, CIESPAL, 1999.
- Cano, Pedro, *De Aristóteles a Woody Allen: Poética y retórica para cine y televisión*, Madrid, Gedisa, 1999.
- Corrales Pascual, Manuel, *Iniciación a la Narratología*, Quito, Centro de Publicaciones PUCE, 2006.
- Gonzáles, Dulce María, *Notas (hipertextuales) sobre la parodia genettiana: a propósito de Palimpsestos*, en Revista de Filología de la Universidad de La Laguna, No. 12, Tenerife, Universidad de La Laguna, 1993, pg. 86.
- D.R.A.E, Espasa Calpe, vigésimo primera edición, Madrid, 1992.
- Ford, Charles, "El cine mudo", en *Historia Ilustrada del cine*, t. I, 1995.
- Forero, María Teresa, *Escribir televisión: manual para guionistas*, Barcelona, Paidós, 2002.
- Frankenberg, Günter, "Teoría crítica", en *Academia. Revista sobre enseñanza del Derecho*, No. 17, Buenos Aires.
- Gubern, Román, *La mirada opulenta*, Barcelona, Gustavo Gili S.A., 1987.
- Gubern, Román, *Historia del cine*, Madrid, Danae S.A., 1977, p. 33.
- Heath, Joseph y Potter, Andrew, *Rebelarse vende: el negocio de la contracultura*, Bogotá, Taurus, 2004.

- Herrera, Bernal, “Contracultura: observaciones periféricas”, en *Realidad: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades*, No. 108, San José, Universidad de Costa Rica.
- López, Natxo, *Manual de guionista de comedias televisivas*, Madrid, T&B Editores, 2008.
- Marchese, Ángelo, y Joaquín Forradellas, *Diccionario de retórica, crítica y terminología literaria*, Editorial Ariel, Barcelona, 2000.
- Morales Zúñiga, Luis Carlos, “South Park: crítica del pensamiento crítico”, en *Reflexiones*, No. 91, San José, Universidad de Costa Rica.
- Morin, Violette, *et. al.*, *El chiste*, México, Ediciones Coyacán, 2002.
- Osorio, Sergio Néstor, "La teoría crítica de la Sociedad de la Escuela de Frankfurt" en *Revista Educación y Desarrollo Social*, N° 1, Bogotá, Universidad Militar Nueva Granada.
- Padilla, Graciela y Requijo, Paula, “La sitcom o comedia de situación: orígenes, evolución y nuevas prácticas”, en *Fonseca, Journal of Communication*, No. 1, Madrid, Universidad Complutense de Madrid, 2010.
- Roszak, Theodore, *El nacimiento de una contracultura: Reflexiones sobre la sociedad tecnocrática y su oposición juvenil*, Barcelona, Kairós, 1970.
- Ruiz, Juan, “Historia de la animación”, en *Chasqui*, No. 50, Quito, CIESPAL.
- Sáenz Valiente, Rodolfo, *Arte y técnica de la animación*, Buenos Aires, Ediciones de la Flor, 2006.
- Sandoval, Álvaro, *Humor negro: una aproximación estética*, Tesis para la obtención en licenciatura en Artes con mención en Teoría e Historia del Arte, Santiago de Chile, Universidad de Chile, 2013.

- Solomon, Charles, *The history of animation, enchanted drawings*, Nueva Jersey, Wings Books, 1994.
- Tomashevsky, Boris, “Temática”, en Tzvetan Todorov, comp., *Teoría de la Literatura de los formalistas rusos*, Buenos Aires, Signos, 1970.
- TV Parental Guidelines, *Las pautas de televisión para los padres*, <http://www.tvguidelines.org/espanol/index.htm> Fecha de acceso: 28 de mar. de 13.
- Trueno, Pepe, *La tv es fantástica. Breve historia de las series que nos invadieron*, Málaga, Centro de Ediciones de la Diputación Provincial de Málaga, 2005.
- Wacquant, Loic, “Pensamiento crítico y disolución de la doxa”, en *ANTÍPODA*, No. 2, Bogotá, Universidad de los Andes.
- Wells, Paul, *Fundamentals of Animation*, Londres, AVA, 2006.
- Wells, Paul, *Understanding Animation*, Londres, Biddles Ltd, 1998.

## Anexos: Guiones de los episodios escogidos para el análisis

### Anexo 1:

#### *Whale Whores*, episodio No. 192, temporada No. 13

#### Elenco:

- Stan Marsh
- Kyle Broflovski
- Eric Cartman
- Kenny McCormick
- Butters Stotch
- Randy Marsh
- Comentarador, anunciador y cantante
- Tripulación del *Sea Shepherd*
  - Capitán Paul Watson
  - Benjamin Potts
  - Luke
  - Mujer 1
  - Mujer 2
- Emperador Akihito
- Horda de japoneses asesinos
- Primer ministro Hatoyama
- Guardia japonesa
- Larry King
- Sid
- Presentador de noticias
- Chet y entrenador 2
- Entrenador 3 (acuario de Baltimore)
- Guía
- Chica

	<i>[Acuario de Denver, día. Un grupo de personas se está divirtiendo alrededor de una piscina de delfines. Entre ellos se encuentra la familia Marsh]</i>
<b>Entrenador 1:</b>	Muy bien todos, bienvenidos al show Encuentro con el Delfín, aquí en el acuario de Denver. <i>[Una mujer atrás de él saluda a todos. Randy toma una foto de los entrenadores]</i> Mi nombre es Chet, y yo seré su guía y entrenador al momento de que conozcan estas inteligentes y mágicas criaturas. <i>[Varios delfines nadan de un lado de la piscina al otro]</i> Y ahí vienen: estas son Trigger y Dolly, ah, y ahí está Bubbles.
<b>Stan:</b>	<i>[Emocionado]</i> Guau, genial.
<b>Randy:</b>	Qué buena manera de celebrar tu cumpleaños, ¿verdad, Stan?
<b>Stan:</b>	Sí, esto va a estar increíble.
<b>Chet:</b>	Si se acercan a ustedes, pueden tocar su lomo, pero no las agarren con

	fuerza. Qué preciosas criaturas son, ¿verdad? Todos los delfines que encontrarán aquí hoy son delfines nariz de botella del Atlántico. Ahora, ¿quién quiere recibir un beso de alguna?
<b>Chica:</b>	A mí me gustaría.
<b>Randy:</b>	<i>[Abriéndose camino y empujando]</i> ¡Yo!, ¡yo!, ¡yo!, ¡yo!. Yo quiero un beso. ¡Yo quiero un beso!
<b>Entrenador 1:</b>	Oh, está bien. Hm, veamos. Pon tus manos, con las palmas abajo, en el agua <i>[Un delfín se aproxima]</i> El... <i>[Se escucha un retumbo que se va haciendo más fuerte]</i>
<b>Stan:</b>	¿Qué diablos es eso? <i>[El entrenador se da la vuelta. Un grupo de hombres japoneses en kimonos corren hacia la piscina con arpones en la mano]</i>
<b>Entrenador 2:</b>	Oh no, ¡son los japoneses! <i>[El grupo salta a la piscina y empiezan a acuchillar cada delfín repetidas veces hasta que los animales mueren desangrados, después salen de la piscina y corren en la misma dirección en que vinieron]</i>
<b>Japonés 1:</b>	¡Jódete delfín!
<b>Japonés 2:</b>	¡Púdrete delfín! <i>[Dejan atrás la piscina llena de delfines muertos y vísceras. Las chicas empiezan a llorar y gritar]</i>
	<i>[Otra locación. El guía aquí se encuentra frente un gigantesco estanque por donde se ven animales marinos nadando]</i>
<b>Guía:</b>	Estos son nuestros animales favoritos aquí en el zoológico de Atlanta. Ellos son Dolly y Seymour. Ellos son ballenas beluga. Estas ballenas viven en su mayoría en la región Ártica. <i>[Los japoneses atacan de nuevo, haciendo que todos alrededor salgan corriendo. Rompen el cristal del estanque]</i>
<b>Japonés 3:</b>	¡Jódanse ballenas!
	<i>[Acuario de Baltimore. Algunos delfines se encuentran haciendo trucos para gente que está viendo el show, cuando los japoneses atacan una vez más]</i>
<b>Entrenador 3:</b>	Muy bien Jessica, ahora pon tus brazos para abajo. <i>[La pequeña Jessica saca los brazos del agua]</i> ¡Buen trabajo, Jessica!
<b>Japonés 4:</b>	¡Púdrete ballena! <i>[Salta desde la plataforma de la piscina y arponea a la ballena y se va sin retirar el arpón de su lomo]</i>
<b>Entrenador 3:</b>	Aaaaaahhh!
	<i>[Casa de Stan, noche. Cuarto de Stan. Él está deprimido sentado en su cama. Randy mira por entre la abertura de la puerta para ver cómo se encuentra Stan, luego entra y camina hacia la cama]</i>
<b>Randy:</b>	<i>[Suspiro]</i> Hola, amigo. <i>[Se sienta a su lado]</i> Qué pena que tu cumpleaños se haya visto arruinado por los japoneses.
<b>Stan:</b>	Papá, ¿por que hacen eso?
<b>Randy:</b>	Bueno, Stan, los japoneses sólo... a ellos no les gusta mucho los delfines. Definitivamente no tanto como a nosotros, las personas normales, nos gustan. Pero, oye, ¡al menos te dieron una camiseta! <i>[Stan mueve sus brazos para poder mirar su camiseta – una camiseta blanca llena de manchas de sangre en la que el estampado dice "yo nadé con los delfines"]</i> Y tú siempre tendrás tu genial foto <i>[Stan toma el portarretratos]</i>

	<i>de su velador y mira la foto. La foto muestra a Stan junto a un delfín despedazado y muerto, con el mensaje “mi nuevo amigo” bajo la foto]</i>
	<i>[Estadio del equipo de fútbol americano Miami Dolphins, día]</i>
<b>Comentador 1:</b>	Aquí les saluda Dan Dierdorf, presentándoles este gran juego de fútbol entre los Kansas City Chiefs y los Miami Dolphins. Todo está listo para que empiece el juego y... <i>[Los japoneses atacan de nuevo]</i>
<b>Comentador 2:</b>	Oh, Dan, parece que los japoneses están entrando a la cancha <i>[Los japoneses acuchillan con sus arpones a todos los jugadores del equipo Miami Dolphins]</i> Este es el tipo de cosa que uno quisiera que pase durante el inicio de un partido. <i>[Los japoneses se marchan dejando el campo lleno de jugadores muertos]</i>
<b>Japonés 5:</b>	¡Púdrete, delfín!
	<i>[Noticiero del Canal 9]</i>
<b>Presentador de noticias:</b>	Varias ballenas y delfines fueron otra vez masacradas por los japoneses hoy. Esta vez en el parque Six Flags Discovery Kingdom, cerca de San Francisco. <i>[Se ve una toma de los japoneses asesinando a delfines]</i> Acuarios han estado tratando de experimentar varios métodos para no dejar entrar a los japoneses, pero hasta ahora nada parece detenerlos. Cuando preguntamos si todo Japón apoya la masacre masiva de delfines y ballenas, el primer ministro de Japón, Yukio Hatoyama, dijo:
<b>Hatoyama:</b>	<i>[Aclara su garganta]</i> ¡Púdrete ballena! <i>[Saca el dedo medio de su mano derecha]</i> , y ¡jódete delfín! <i>[Saca el dedo medio de la mano izquierda]</i>
	<i>[Casa de Cartman, día. Cartman está cantando “Poker Face”, de Lady Gaga en el juego de video Rock Band. Kenny está tocando la batería y Kyle la guitarra]</i>
<b>Cartman:</b>	<i>[Cantando]</i> Can't read my, can't read my, No he can't read my poker face. She's got to love nobody. Can't read my, can't read my, No he can't read my poker face. She's got to love nobody. Papapa poker face papa poker face. Mumumumuh. Papapa poker face papa poker face. Mumumumuh.
<b>Stan:</b>	<i>[Cuando Cartman termina de cantar el coro de la canción]</i> ¡Chicos!, ¡chicos! <i>[Cartman apaga el micrófono]</i> Miren, verdaderamente pienso que ya es hora de que hagamos algo. De verdad este problema se está saliendo de control.
<b>Cartman:</b>	¿De qué hablas? Esta canción es genial.
<b>Stan:</b>	No, no la canción. Estoy hablando de los japoneses matando sin parar ballenas y delfines.
<b>Kyle:</b>	Amigo, ellos han estado haciendo eso durante mucho tiempo.
<b>Stan:</b>	¿Y? ¿acaso no les importa? ¿Tenemos que hacer algo al respecto?
<b>Kyle:</b>	¿Qué vamos a hacer Stan? No es como si pudiéramos cambiar la forma de pensar de todo un país. A mí tampoco me gusta, pero es como son las cosas.

<b>Stan:</b>	Parece que todo el mundo tiene la actitud de “es así como son las cosas”, o “así siempre ha sido” ¡A nadie le gusta, pero todo el mundo está demasiado ocupado para hacer algo al respecto!
<b>Cartman:</b>	Yo no estoy ocupado, Stan.
<b>Stan:</b>	¿No lo estás?
<b>Cartman:</b>	No, simplemente no me importa en lo absoluto.
<b>Kenny:</b>	Sí, a mí tampoco me importa.
<b>Stan:</b>	¿Kenny? ¿Acaso no te importa que los delfines y ballenas sean brutalmente masacradas?
<b>Cartman:</b>	<i>[Hablando en el micrófono]</i> Stan, ¡a mí y a Kenny no nos importa un culo esas idiotas ballenas!
<b>Stan:</b>	¿Sabes? Cuando todas las ballenas y delfines de este mundo hayan desaparecido, las personas desearán haber dedicado un poco tiempo y un poco de jodido interés. <i>[Se da la vuelta y camina hacia la puerta de entrada. Los chicos no se mueven por unos segundos, luego Cartman vuelve a poner “Poker Face” en el juego]</i>
<b>Cartman:</b>	<i>I wanna roll with him a hard pair we will be. I don't give a crap 'bout whales so go and hug a tree.</i>
	<i>[Cuarto de Stan, más tarde ese día. El está sentado en su escritorio, molesto por los que Cartman y sus amigos no les interesa nada la masacre de ballenas y delfines. Butters abre la puerta y se acerca a Stan]</i>
<b>Butters:</b>	¡Hola Stan! Escuché que estás buscando a gente que le interese lo que está pasando con los japoneses y las masacres a ballenas y delfines.
<b>Stan:</b>	<i>[Emocionado]</i> ¡Sí!. Butters, ¿quieres ayudar?
<b>Butters:</b>	¡No!, no, no, no, no. Tengo muchas cosas que hacer. Pero te quería decir que hay algunos sujetos en la TV que zarpan al océano y tratan de detener a los japoneses dondequiera que estén.
<b>Stan:</b>	<i>[Regresa a ver a Butters]</i> ¿De verdad? <i>[Se levanta de su silla]</i> ¿gente que está haciendo algo al respecto?
<b>Butters:</b>	Yo veo su show en televisión todo el tiempo. Y aceptan voluntarios.
<b>Stan:</b>	<i>[Con determinación]</i> Entonces es ahí donde pertenezco.
	<i>[Secuencia de inicio del programa Whale Wars, un montaje de escenas del show]</i>
<b>Cantante:</b>	<i>El mundo es un vampiro, enviado a succionar.</i>
<b>Anunciador:</b>	¡Sí!, ¡somos chicos malos!
<b>Cantante:</b>	<i>A pesar de mi ira, soy sólo una rata en una jaula.</i>
<b>Anunciador:</b>	¡Cualquier cosa debe hacerse! No somos protestantes, ¡somos piratas! <i>["Whale Wars": el título del programa aparece en la pantalla]</i>
	<i>[Programa de TV Whale Wars. Se muestra al Sea Shepherd – barco – flotando en el medio del océano. En la proa del barco se encuentra reunida la tripulación]</i>
<b>Capitán:</b>	Ese es definitivamente un barco japonés <i>[Mira a través de sus binoculares]</i> Parece que están cazando en este momento. <i>[Los Japoneses, en el barco ballenero Herro Maru No. 3, están lanzando arpones a las ballenas]</i>
<b>Marino</b>	¡Púdrete ballena!

<b>japonés:</b>	
<b>Primer oficial:</b>	Oh, no. ¡Van a matar a esas orcas!
<b>Mujer:</b>	¡Tenemos que hacer algo!
<b>Capitán:</b>	Acerquémonos a su barco. ¡La pelea está cerca!
<b>Stan:</b>	¡Genial! <i>[El Sea Shepherd se acerca al Herro Maru. Los japoneses se acercan al filo de su barco y empiezan a abuchear al Sea Shepherd]</i>
<b>Capitán:</b>	<i>[Llevando a la tripulación a la cubierta del barco]</i> ¿Estamos listos para esto?
<b>Tripulación:</b>	¡Sí!
<b>Stan:</b>	¡Sí! ¡Maldita sea! ¡Hagamos esto!
<b>Capitán:</b>	¿Somos chicos malos?
<b>Tripulación, Stan:</b>	¡Sí!
<b>Capitán:</b>	¿Somos chicos malos?
<b>Tripulación, Stan:</b>	¡Sí!
<b>Capitán:</b>	Muy bien, entonces... ¿qué hacemos? <i>[Los japoneses continúan abucheándolos]</i> Esperen, ya sé. ¿Por qué no abordamos su barco, nos golpeamos a nosotros mismos y luego les decimos a los medios que ellos lo hicieron?
<b>Tripulante:</b>	<i>[Enmascarado]</i> ¡Gran idea, capitán!
<b>Tripulante 2:</b>	Yo empezaré ahora mismo. <i>[Empieza a golpearse a él mismo en el cachete]</i>
<b>Mujer:</b>	¡Oh, por dios! Luke ha sido herido tratando de salvar ballenas.
<b>Capitán:</b>	Esperen, esperen. Tengo una mejor idea. ¿Qué tal si pretendo ser disparado? Luego, les decimos a los medios que los japoneses me dispararon, y ¡empezamos una crisis internacional!
<b>Stan:</b>	¡Guau! Oigan, esperen, esperen, esperen. No debemos decir mentiras.
<b>Capitán:</b>	¿Por qué no?
<b>Stan:</b>	Bien, porque entonces sólo seríamos unos maricas. ¡Vamos! Ellos están aquí, ¡vamos a pelear!
<b>Capitán:</b>	¿Saben qué? El tiene razón. ¡Es hora de sacar la artillería pesada! ¿Está listo? <i>[Los tripulantes sacan barras de algo...]</i> ¿Listos? Y... ¡lancen la mantequilla rancia! <i>[Los tripulantes y el capitán lanzan las barras de mantequilla al Herro Maru, dejando marcas en varias partes del barco. Una barra cae al lado de dos marineros japoneses, quienes sólo miran sin inmutarse la mancha que deja]</i>
<b>Luke:</b>	¡Ja, ja! Ahora apestan, ¡ja, ja!
<b>Stan:</b>	Esperen, ¿eso es todo?
<b>Capitán:</b>	Sí, hemos hecho que apesten. ¡Ja, ja! Su barco ahora apesta. Toma, lanza uno.
<b>Stan:</b>	Esos tipos siempre están cubiertos en vísceras de ballenas y delfines. No les importa apestar. ¡Vamos!, ataquemos y estrellemos su barco.
<b>Capitán:</b>	¡Oh!, pues, no podemos hacer eso. Eso sería ilegal.
<b>Tripulante 2:</b>	Sí.
<b>Stan:</b>	<i>[Sin poder creer lo inútiles y débiles que son]</i> ¡Pensé que eran piratas en guerra!

<b>Mujer:</b>	¡Yo soy una pirata en guerra!
<b>Stan:</b>	A los piratas no les importa las leyes. ¡Ustedes dijeron que eran chicos malos!
<b>Capitán:</b>	Los somos. La gente cree que nuestros métodos son extremos, pero nosotros haremos apestar su barco hasta que dejen de matar delfines y ballenas.
<b>Luke:</b>	Los japoneses nos tienen miedo, tienen miedo de lo malos que somos. <i>[Un marinero japonés prepara un largo arpón en un cañón y lo dispara. El arpón impacta en la cabeza del capitán, empujándolo hasta dejarlo colgado en la pared, matándolo instantáneamente. La sangre corre por todo lados]</i>
<b>Mujer:</b>	¡Paul! <i>[Los japoneses celebran esta pequeña victoria]</i>
<b>Tripulante:</b>	¿Paul?
<b>Tripulante 2:</b>	¿Y ahora que hacemos?
<b>Mujer:</b>	¡No tenemos capitán!
<b>Tripulante:</b>	¡Oh, dios, oh dios!
<b>Mujer 2:</b>	<i>[Enmascarada]</i> Tal vez esté él esté bien.
	<i>[Stan se da la vuelta y va hacia una caja de herramientas del barco. La abre, busca en ella y encuentra una pistola de bengala. La toma y dispara la bengala hacia el Herro Maru. La bengala cae en el área de almacenamiento de combustible, se enciende y los barriles y cajas de esa área empiezan a arder en llamas y finalmente explotan. Los japoneses intentan apagar el fuego, sin muchos resultados]</i>
<b>Tripulante 2:</b>	Oh, ¡por dios!
<b>Luke:</b>	¿Qué has hecho?
<b>Stan:</b>	Lo que ustedes maricas fingían estar haciendo. <i>[Gritos y caos se escuchan desde el Herro Maru mientras empieza a hundirse poco a poco. Los marineros japoneses empiezan a lanzarse del barco]</i>
	<i>[Montaje de imágenes mientras Cartman canta "Poker Face". La primera plana de la revista Entertainment Weekly muestra al nuevo capitán Stan seguido por el titular "Whale Wars se pone mejor: ahora sí hay resultados". Los tripulantes ahora son más agresivos y lanzan cocteles molotov a los barcos balleneros, los japoneses corren asustados. Luego se ve a Stan manejando el Sea Shepherd. Luego se muestra a Stan con un gran cañón disparando a un barco japonés, sus tripulantes saltan de alegría. Luego, la portada del Variety muestra al capitán Stan con el titular "Los índices de audiencias de Whale Wars llegan al cielo: nuevo capitán, no un gordo mentiroso como el anterior". Luego, Stan se encuentra custodiando un parque acuático junto con sus tripulantes, cuidando que ningún japonés se acerque a arruinar el día. Luego, la portada de la revista People muestra al capitán y su grupo con el titular "Whale Wars: nuevo miembro del elenco convierte a maricas veganos en verdaderos piratas". Finalmente, Stan y su tripulación se encuentran parados delante de una estatua cubierta en el Sea World, mientras los japoneses se acercan corriendo al parque acuático]</i>
<b>Stan:</b>	Esperen... esperen... ¡Ahora! <i>[Los tripulantes halan las cuerdas que tienen a la estatua cubierta y finalmente la cubierta se cae. La estatua es</i>

	<i>un gigantesco Godzilla]</i>
<b>Japoneses:</b>	¡Oh! ¡Gojira, Gojira! <i>[Asustados, se dan la vuelta y regresan de donde vinieron]</i>
	<i>[Alguien lee el periódico The World News, en el que el titular es “Pequeño niño hunde otro barco japonés” y se muestra una fotografía de Stan en el Sea Shepherd apuntando al barco ballenero hundido]</i>
<b>Hatoyama:</b>	¡Nippon no gaijin! <i>[“¡Extraños en Japón!” vuelve a ver el periódico]</i> ¡Tofu, taberna! <i>[“¡No comen tofu”, arruga con ira el periódico y lo lanza al suelo]</i>
	<i>[Programa de televisión de Larry King: Larry King Live]</i>
<b>Anunciador:</b>	Y ahora, ¡Larry King en vivo!
<b>Larry King:</b>	Mi invitado esta noche es el pequeño niño que ha tomado el reality show Whale Wars y lo a convertido en un gran éxito. Por favor, demos la bienvenida a Stan Marsh y su tripulación.
<b>Luke:</b>	Oye, Jordan, ¡estoy en programa de Larry King, amigo!
<b>Larry King:</b>	Bien, Stan, ¿qué te motivo... qué te inspiró para ir allí y crear un exitoso show?
<b>Stan:</b>	No, a mí no me interesa en lo más mínimo el show de televisión. Yo sólo estoy tratando de detener a los japoneses de matar delfines y ballenas.
<b>Larry King:</b>	Cuando te convertiste en capitán, los métodos para detener a los japoneses definitivamente fueron más agresivos. ¿Fue ese la clave para llevar a las nubes los números de audiencia del programa?
<b>Stan:</b>	¡No!, a mí no me importa el programa y su audiencia.
<b>Mujer 2:</b>	Somos piratas.
<b>Stan:</b>	Yo sólo quiero que la gente sepa que es capaz de detener a los japoneses si tienen las bolas bien puestas.
<b>Mujer 2:</b>	¡Yo tengo bolas! <i>[Stan la regresa a ver incrédulo de lo que escucha]</i>
<b>Larry King:</b>	Bueno, hay muchas personas que creen que lo que haces es algo positivo, y claro, muchos que ven un problema en ello. Nos acompaña alguien que piensa que es algo negativo <i>[La pantalla se divide en dos, dando paso a otro invitado vía satélite]</i> ¿Dices que los métodos de Stan no son éticos?
<b>Sid:</b>	Larry, no puedes solo ir y tomar el problema con tus propias manos. Si deseas un show de TV exitoso, tienes que contratar productores, directores, gente de sindicatos.
<b>Larry King:</b>	Pero Sid, tú viste el show antes de que Stan se haga cargo, tienes que admitir que no era nada más que un grupo de incompetentes veganos maricas haciendo absolutamente nada y tratando de convertir todo en un drama.
<b>Sid:</b>	Sí, pero eso no justifica cambiar enteramente la estructura del show que el antiguo capitán le había planteado a la cadena.
<b>Stan:</b>	<i>[Ya sin paciencia y furioso]</i> Por favor, ¿podemos hablar por un momento del problema de las matanzas de delfines y ballenas?
<b>Larry King:</b>	Pero su antiguo capitán, Paul Watson <i>[Se muestra una foto real de esa persona]</i> , era una desorganizada e incompetente puta de los medios, quien creía que mentirle a todo el mundo estaba bien con tal de defender su causa.
<b>Sid:</b>	Sí, claro, todo el mundo sabe que Paul Watson era un mentiroso

	narcoléptico sin credibilidad alguna, pero...
<b>Stan:</b>	<i>[Totalmente iracundo]</i> ¡Al carajo! Debo ir a trabajar. <i>[Se levanta de su silla de entrevistado y se marcha]</i>
	<i>[Inicio del show The Real Whale Wars]</i>
<b>Anunciador:</b>	En este episodio de Real Whale Wars, el capitán Marsh busca una flota de barcos balleneros, sabiendo que pueden estar en cualquier lado. <i>[Se muestra una toma de Stan planeando su próximo movimiento junto con el tripulante 2]</i>
<b>Stan:</b>	<i>[Dirigiéndose al camarógrafo que lo está enfocando]</i> ¿Te molestaría hacerte a un lado, por favor? <i>[El camarógrafo y el operador del micrófono boom retroceden un par de pasos]</i>
<b>Luke:</b>	Capitán, capitán, ¡algunos nuevos voluntarios aparecieron para apoyarnos en nuestra causa!
<b>Stan:</b>	No, amigo, ¡no podemos recibir más voluntarios!
<b>Luke:</b>	Pero dicen que los conoces. <i>[Cartman y Kenny entran por la puerta]</i>
<b>Cartman:</b>	¡Oh!, increíble amigo, ¡esto es genial! <i>[Tiene un sweater en el que el estampado dice "Salven a las ballenas", mientras que Kenny tiene otro que dice "amante de los delfines"]</i>
<b>Stan:</b>	Oh, no. ¡no!, ¡no!, ¡no!
<b>Cartman:</b>	¿Qué pasa, amigo?
<b>Stan:</b>	¿Que qué pasa? Claro, ahora que tengo un programa de televisión exitoso, ¿a ustedes les interesan los delfines y ballenas?
<b>Cartman:</b>	A nosotros siempre no ha interesado.
<b>Kenny:</b>	Sí, totalmente.
<b>Stan:</b>	¡Yo les pregunté si quería ayudarme y me dijeron que no!
<b>Cartman:</b>	Eso no es lo que dijimos.
<b>Stan:</b>	Ustedes dijeron: "¡A mí y a Kenny no nos importa un culo esas idiotas ballenas!"
<b>Cartman:</b>	Estábamos hablando de Gales, el país.
<b>Stan:</b>	Miren, si sólo admiten que hacen esto porque quieren estar en televisión, entonces lo consideraré. ¡Admitan que quieren estar en TV!
<b>Kenny:</b>	Yo sólo quiero estar en TV.
<b>Cartman:</b>	<i>[Susurrando]</i> ¡Kenny! <i>[Dirigiéndose a Stan]</i> Yo merezco estar en televisión.
<b>Tripulante 2:</b>	Capitán, capitán, los japoneses han sido vistos cerca de la boya 24.
<b>Stan:</b>	Vamos a zarpar. ¡Todos a sus puestos!
<b>Cartman:</b>	<i>[Saltando al frente de la cámara]</i> ¡Muy bien! Vamos a salvar algunas ballenas, chicos. <i>[Levanta el puño en son de lucha]</i>
<b>Anunciador:</b>	<i>[Una vista aérea del Sea Shepherd es mostrada]</i> El capitán Marsh dirige su bote a la locación donde fueron vistos por última vez los balleneros japoneses. Si no llega a tiempo, centenares de ballenas y delfines podría morir.
<b>Stan:</b>	Apenas lleguemos debemos desplegar los rastreadores. ¡No podemos dejar morir a las ballenas! <i>[De repente, el Sea Shepherd se sacude violentamente]</i>
<b>Tripulante 2:</b>	¿Qué demonios fue eso?
<b>Tripulante 3:</b>	Nos acaban de embestir.

<b>Stan:</b>	Oh, los japoneses quieren jugar así, ¿verdad?
<b>Tripulante 4:</b>	No son los japoneses.
<b>Stan:</b>	¿Qué? <i>[Sale a la cubierta con su tripulación]</i>
<b>Anunciador:</b>	En la cubierta, los tripulantes se sorprenden con lo que ven. El barco que los ataca es de Deadliest Catch, un reality show de pesca de cangrejos.
<b>Capitán del barco de Deadliest Catch:</b>	Piensan que son muy geniales, ¿verdad? ¿Creen ser el mejor reality show del momento? <i>[Se dirige a una jaula y saca un cangrejo]</i> ¡Le están quitando el sustento a muchos!
<b>Stan:</b>	¿Qué? Amigo, estamos tratando de salvar algunas ballenas
<b>Capitán del D.C.:</b>	¡Nos están quitando televidentes a nuestro show, idiota!
<b>Cartman:</b>	¡Tu show es una mierda!
<b>Tripulante del D.C.:</b>	¡El de ustedes es una mierda!
<b>Stan:</b>	¡Al carajo con esto! Vamos directo al puerto <i>[Toma el timón y empieza a girar a la izquierda]</i>
<b>Anunciador:</b>	Pero a cualquier lado que el bote del reality show giraba, el bote del reality show de cangrejos los bloqueaba <i>[El bote cangrejero, al ser más pequeño y rápido, bloquea todas las direcciones que toma el Sea Shepherd]</i>
<b>Stan:</b>	Amigo, ¡jódete!
<b>Capitán del D.C.:</b>	¡Jódete tú!
<b>Anunciador:</b>	Han pasado ya tres horas y el barco cangrejero no da su brazo a torcer. <i>[Stan está en el camarote del capitán, sentado en un escritorio, con su cabeza enterrada entre sus brazos]</i> El bote del Capitán Marsh está totalmente detenido. No puede ir tras los balleneros japoneses, y tampoco puede ayudar a delfines y ballenas. Una vez más, en Whale Wars no está pasando nada.
<b>Tripulante 3:</b>	<i>[Cámara muestra a los tripulantes a manera de entrevista. Texto del show muestra un nombre: Benjamin Potts]</i> Es un momento muy difícil porque, uh, sabemos que cada minuto que pasamos aquí detenidos, una ballena está muriendo.
<b>Cartman:</b>	<i>[Conmovido]</i> Es muy duro, ¿sabes? Muy... difícil. <i>[Empieza a lagrimear]</i> Hemos dedicado todo este tiempo y nuestras vidas para salvar a estas majestuosas criaturas.
<b>Kenny:</b>	Y todas están siendo sacrificadas <i>[Llanto]</i>
<b>Cartman:</b>	¡Shh! Kenny... <i>[La cámara hace un zoom al rostro lleno de lágrimas de Kenny]</i> El viejo Ken la está pasando muy mal. Él siempre ha amado tanto a los delfines, tanto que el... <i>[Mira a la cámara con ira]</i> Sí, sí, pero, inclúyeme en la toma. <i>[La cámara retira el zoom y regresa a la toma compartida entre Cartman y Kenny]</i> Sí, ahí está bien. <i>[Cartman continúa lo que decía]</i> Kenny siempre ha amado tanto a los delfines que está dispuesto a hacer lo que sea.
<b>Kenny:</b>	Haría lo que sea <i>[Se tapa la cara con sus palmas y sigue llorando]</i>
<b>Anunciador:</b>	<i>[Toma en la que se ve a los pescadores de cangrejos atrapando otra jaula y celebrando su éxito]</i> Al reality de pesca de cangrejos le va muy bien.

<b>Tripulación del D.C.:</b>	¡Sí! Muy bien. ¡Así se hace!
<b>Anunciador:</b>	<i>[Se muestra otra vez a Stan impotente y con su cabeza hundida entre su brazos, en su camarote]</i> Pero para la tripulación de Whale Wars, parece que el show ha terminado. Hasta que... un sonido es escuchado. <i>[Sonidos de ballenas. Stan levanta su cabeza]</i>
<b>Stan:</b>	¿Qué fue eso? <i>[La tripulación y Stan salen a la cubierta]</i>
<b>Benjamin:</b>	Capitán, ¡mire!
<b>La Tripulación:</b>	¡Oh!, ¡guau! <i>[Ante ellos un gran grupo de ballenas aparece flotando en el mar. Algunas empiezan a golpear el barco de los pescadores de cangrejos]</i>
<b>Mujer 2:</b>	¡Las ballenas están apartando el barco del reality de pesca de cangrejos!
<b>Stan:</b>	Es como... es como si supieran. <i>[Dos ballenas agarran con su boca un par de boyas atadas al barco de pesca de cangrejos, y lo arrastran para que no puedan estorbar más]</i>
<b>Tripulante del D.C.:</b>	¡Oye!, ¡oye!, ¡no!, espera.
<b>Stan:</b>	<i>[La tripulación del Sea Shepherd salta y grita de alegría]</i> Saben lo que he estado tratando de hacer por ellas.
<b>Cartman:</b>	Nuestros gentiles amigos marinos han salvado el día, y saben que nosotros somos lo únicos que podemos salvarlas de los japoneses. <i>[De repente, se escuchan motores de aviones acercándose. Cartman, Stan y los otros empiezan a buscar en el aire]</i>
<b>Piloto japonés:</b>	¡Banzai! <i>[Dirige su avión hacia el mar, apuntando a una ballena, y al impactar con la ballena el avión estalla]</i>
<b>Stan:</b>	¡Jesucristo! <i>[Todos miran a su alrededor mientras más aviones estallan en el mar, matando a todas las ballenas alrededor del bote. Algunas tratan de sumergirse, pero los aviones hacen lo mismo. Después de un momento, los cadáveres de las ballenas empiezan a flotar en la superficie del agua]</i> ¡Necesitamos algo para dispararles!
<b>Mujer 2:</b>	¡Cuidado! <i>[Cuatro aviones japoneses se estrellan contra el bote, destruyéndose y destruyendo el bote. Una vez que el humo se disipa, lo único que se puede ver son cadáveres y vísceras de ballenas flotando junto con las partes destrozadas del bote. Todos los tripulantes están muertos. Los únicos que se salvan son Cartman, Stan y Kenny, quienes nadan y se agarran de un pedazo de madera para flotar]</i>
<b>Stan:</b>	<i>[Recobrando el aliento]</i> No puedo... ¡no puedo creerlo!
<b>Cartman:</b>	Amigo, ¿sabes qué? Los japoneses en verdad odian a las ballenas. <i>[Un barco japonés se detiene frente a ellos]</i> ¡oh, no!
	<i>[Tokio, día. Los chicos están encerrados en una celda. Cartman saca una armónica y empieza a tocar]</i>
<b>Cartman:</b>	<i>[Cantando]</i> Well I'm in Japanese prison Lawd Japanese prison got me down Said I'm in Japanese prison Lawd Don't belong here, my eyes are round.
<b>Stan:</b>	¿Podrías parar?
<b>Cartman:</b>	Oh, lo siento. ¿Acaso estoy haciendo las cosas incómodas para ti, Stan?

	¡Por tu culpa Kenny y yo estamos aquí encerrados!
<b>Stan:</b>	Basta ya de tus comentarios. Hay ballenas que están siendo masacradas ahora mismo, y yo no puedo hacer nada al respecto, así que mejor ¡cállate!
<b>Cartman:</b>	Ya no tienes un reality show capitán, así que ¡chupa mis bolas encarceladas! <i>[Vuelve a cantar. Stan se queda mirando por entre las rejas de la celda]</i> <i>I'm in a Japanese prison Lawd.</i> <i>Japanese balls got me down.</i> <i>[Una puerta se abre y dos guardias caminan hacia los chicos]</i>
<b>Guardia:</b>	¡Den la bienvenida al emperador Akihito! <i>[El emperador entra, los guardias le hacen una reverencia y se inclinan ante él]</i>
<b>Emperador Akihito:</b>	Así que son ustedes lo que han estado hundiendo nuestros barcos.
<b>Stan:</b>	¿Hablas español?
<b>Emperador Akihito:</b>	Nos han causado muchos problemas, nos han retrasado muchos meses.
<b>Cartman:</b>	Seños, nosotros en realidad no nos importa un carajo que ande matando ballenas. Ahora, ¿nos puede dejar ir?
<b>Kenny:</b>	Sí, ¿podemos irnos?
<b>Emperador Akihito:</b>	<i>[Se acerca a la celda]</i> ¿Por qué han hecho esto? ¿por qué siguen empeñándose en causar problemas a los japoneses?
<b>Stan:</b>	¿Por qué hacen lo que hacen? Acaso no saben que el 98% del mundo está en contra de la pesca de ballenas? ¿Por qué sólo no pueden detenerse?
<b>Emperador Akihito:</b>	<i>[Les da la espalda a los niños]</i> ¿Creen que tienen el derecho a decirnos lo que está correcto? Tengo algo que enseñarles.
	<i>[Museo de la Paz en Hiroshima, día. Emperador Akihito lleva a los chicos a un tour por el museo.]</i>
<b>Emperador Akihito:</b>	Este es Hiroshima. Hace más de cincuenta años, esta ciudad fue completamente destruida por una bomba nuclear. Construimos este museo para que nunca nadie olvide lo que pasó. <i>[Cartman bosteza de aburrimiento, Stan lo golpea en el brazo para que se componga]</i>
<b>Cartman:</b>	¿Qué hice?
	<i>[Museo de la Paz en Hiroshima, interior. El emperador lleva a los chicos a observar fotografías y videos de Hiroshima y los desastres de la bomba]</i>
<b>Emperador Akihito:</b>	A las 8 y 15 am. la gente de Hiroshima estaba haciendo sus quehaceres cuando de la nada, una explosión arrasó con todo. Mujeres, niños simplemente fueron evaporados por la explosión. Los que quedaron vivos sufrieron el mayor dolor: quemaduras, envenenamiento radioactivo. Por años, la radioactividad afectó a las víctimas. Bebés japoneses nacían sin brazos, ¡sin ojos!. <i>[Cartman hecha una carcajada. El emperador se regresa hacia ellos, cruza los brazos, y los queda viendo con ira]</i>
<b>Cartman:</b>	Perdón. <i>[Aclara su garganta]</i> Era un gas, lo siento.
<b>Emperador Akihito:</b>	Ciento cuarenta mil japoneses murieron con la bomba. Nunca nos hemos recuperado de lo que pasó ese día. Es imposible para una nación perdonar un acto tan horrible. Esta fotografía muestra el avión que dejó caer la bomba <i>[Les muestra una foto]</i> Se llamaba el Enola Gay, y fue pilotado por los monstruos que dejaron caer la bomba ese día. ¡Un delfín y una

	ballena! <i>[En la foto se muestra como pilotos a un delfín y a una ballena. El emperador se sacude de ira al ver la foto]</i>
<b>Stan:</b>	¡Hmm! ¿De dónde sacaron esa foto?
<b>Emperador Akihito:</b>	Los norteamericanos fueron lo suficientemente amables para darnos esa fotografía un día después de que la bomba cayó. Estuvimos tan agradecidos con los norteamericanos por darnos esa fotografía, que al siguiente día terminamos nuestra guerra con ellos. Nunca perdonaremos, nunca descansaremos hasta que los responsables sean completamente exterminados. ¡Jódete delfín!, ¡púdrete ballena!
<b>Cartman:</b>	¿Así que de eso se trataba todo?
<b>Stan:</b>	Amigo, en verdad los delfines y las ballenas no fueron quienes dejaron caer la bomba en Hiroshima. Fueron los...
<b>Cartman:</b>	¡Shhhhh! ¡Shhhhhh! <i>[Susurra en la oreja a Stan]</i> Amigo, ellos nunca descansarán hasta que los responsables sean completamente exterminados.
<b>Stan:</b>	<i>[Susurra]</i> ¡Oh!, es verdad. <i>[Se dirige al emperador]</i> Mire, creo... creo que puedo que todo se arregle aquí. ¿Me puede prestar un teléfono?
	<i>[Habitación de Kyle. El está trabajando en su computadora cuando el teléfono celular suena. Toma su celular y contesta]</i>
<b>Kyle:</b>	Hola. ¿Stan?
<b>Stan:</b>	Amigo, ¿estás cerca de tu computadora? Necesito que me hagas un gran favor
	<i>[Oficina del primer ministro. Más tarde]</i>
<b>Stan:</b>	Señor primer ministro, oficiales japoneses, hay algo que deben saber. La foto que les dieron del Enola Gay fue alterada, ya que los verdaderos culpables temían tanto las represalias que simplemente le echaron la culpa a otros. Mi gobierno me ha autorizado para darles la foto original, sin alterar, para que al fin puedan saber la verdad. <i>[Saca un sobre manila y camina al escritorio del primer ministro]</i> Los delfines y las ballenas fueron incriminados por los verdaderos culpables <i>[Le entrega el sobre. El primer ministro saca la foto y todos la miran fijamente]</i> Un pollo y una vaca.
<b>Emperador Akihito:</b>	¿Un pollo y una vaca? <i>[Molesto]</i> ¿Un pollo y una vaca?
<b>Hatoyama:</b>	¿Los pollos y las vacas utilizaron a las pobre ballenas y delfines como chivos expiatorios? ¡Es una atrocidad! <i>[Golpea el escritorio con su puño]</i>
	<i>[Un pastizal de vacas. Las vacas se encuentran pastando sin molestar a nadie, cuando de repente, una gran horda de japoneses entra corriendo al pastizal y asesina con sus arpones a todas las vacas que ven]</i>
<b>Japoneses:</b>	¡Jódanse vacas!
	<i>[Una granja de pollos. Los japoneses entran a un granja y empiezan a acuchillar violentamente a todas las gallinas que están dentro de las jaulas]</i>
<b>Japoneses:</b>	¡Púdranse pollos!
<b>Randy:</b>	<i>[Observa todo esto junto a Stan]</i> ¡Gran trabajo, hijo. Ahora los japoneses son normales como nosotros!
	<i>[Fin de Whale Wars.]</i>

## Anexo 2:

### *Margaritaville*, episodio No. 184, temporada No. 13

Elenco:

- Stan Marsh
- Kyle Broflovski
- Eric Cartman
- Butters Stotch
- Jimmy Valmer
- Clyde Donovan
- Sharon Marsh
- Randy Marsh
- Sheila Broflovski
- Gerald Broflovski
- Stephen Stotch
- Skeeter
- Padre Maxi
- El Doctor
- Señor Garrison
- Darryl Weathers y trabajadores
- Presentador de noticias y periodistas
- Orador
- Al y Ted
- Cajero del Banco de South Park
- Clerk, vendedor de la tienda *Sur la Table*
- Anciana
- Recepcionista y su jefe Josh
- Tesoreros de los Estados Unidos
- Juez de la tesorería 1
- Gente del pueblo

	<i>[Banco de South Park, día. Varios clientes esperan su turno en una fila. Stan y Randy son los próximos a ser atendidos]</i>
<b>Stan:</b>	¿De verdad tengo que hacer esto, papá?
<b>Randy:</b>	Stan, ahora más que nunca tienes que entender lo importante que es ahorrar.
<b>Stan:</b>	Pero la abuela me dijo que puedo usar este dinero en lo que yo quiera.
<b>Cajero:</b>	El siguiente, por favor.
<b>Randy:</b>	Anda, ve, Stanley. <i>[Stan avanza hasta el escritorio del cajero y toma asiento]</i>
<b>Cajero:</b>	¿Cómo le puedo ayudar, joven?
<b>Stan:</b>	Mi abuela me dio un cheque de cien dólares y mi papá dijo que tengo que meterlo al banco para que crezca con el tiempo.
<b>Cajero:</b>	Me parece fantástico, una sabia decisión, joven. <i>[Empieza a escribir]</i>

	<i>rápidamente en su computadora</i> ] Lo podemos poner en un fondo mutuo de inversiones, luego podemos invertir la ganancia en una cuenta de divisas extranjeras con un interés compuesto y... ¡se perdió! <i>[Se miran uno al otro por largo rato]</i>
<b>Stan:</b>	<i>[Incrédulo]</i> Uh, ¿qué?
<b>Cajero:</b>	¡Se perdió! ¡Todo se perdió!
<b>Stan:</b>	¿Qué se perdió?
<b>Cajero:</b>	El dinero de su cuenta; no le fue muy bien. ¡Se perdió!
<b>Stan:</b>	¿A qué se refiere? Tengo... tengo cien dólares.
<b>Cajero:</b>	No, ya no los tiene. ¡Puf!
<b>Stan:</b>	Pues, ¿qué puedo hacer para recuperarlo?
<b>Cajero:</b>	Lo siento, señor, pero esta fila es solo para clientes del banco.
<b>Stan:</b>	Pero ¡acabo de abrir una cuenta!
<b>Cajero:</b>	¿Tiene dinero depositado en este banco?
<b>Stan:</b>	No, ¡usted lo acaba de perder todo!
<b>Cajero:</b>	Entonces, por favor, hágase a un lado y deje pasar a las personas que sí tienen dinero en este banco. El siguiente, por favor. <i>[Una anciana se acerca al escritorio y empuja a Stan de la silla]</i>
<b>Stan:</b>	¡Oiga!
<b>Cajero:</b>	Buenos días, señora Farnicle, ¿cómo está hoy? ¿Quiere hacer un depósito? Genial. Podemos poner su dinero en su cuenta de jubilación para su beneficio y... ¡Se perdió!
<b>Anciana:</b>	¿Qué?
<b>Cajero:</b>	Lo siento, pero sí, ¡se perdió todo! Por favor, hágase a un lado y deje pasar a las personas que sí tienen dinero en este banco. El siguiente.
<b>Stan:</b>	¿Papá?
<b>Randy:</b>	<i>[Molesto]</i> ¡Oye! Estoy tratando de enseñar a mi hijo la importancia de ahorrar y usted perdió su dinero.
<b>Cajero:</b>	Oh, señor Marsh, no se preocupe. Podemos transferir el dinero de su cuenta a un portafolio con el de su hijo y... ¡se perdió! Por favor, hágase a un lado y deje pasar a las personas que sí tienen dinero en este banco. El siguiente. <i>[Randy y Stan lo quedan mirando con asombro]</i>
	<i>[Flash informativo. Un gráfico de un reportaje especial del Canal 9 aparece]</i>
<b>Anunciador:</b>	Este es un reportaje especial del Canal 9: Recesión, ¡una nación en peligro!
<b>Presentador de noticias:</b>	La crisis económica ha golpeado a South Park y a la nación entera como nunca antes. Otro banco en South Park ha cerrado y deja a miles de personas con deudas.
<b>Señor Garrison:</b>	<i>[Parado frente a un supermercado]</i> Es algo insólito, ¿sabe? Todos hemos sido afectados. Es como si el dinero se hubiese... ¡esfumado!
<b>Stephen:</b>	<i>[Parado frente a su casa]</i> Es aterrador. No tenemos con qué pagar nuestras hipoteca. ¡Podría fácilmente perder nuestra casa!
<b>Butters:</b>	<i>[Saluda a la cámara, pero el logo del Canal 9 tapa su rostro]</i> ¡Hola, abuela!
<b>Darryl Weathers:</b>	<i>[Parado frente a una fábrica junto a otros trabajadores]</i> Primero empezó a faltar el dinero y ahora todos pierden sus trabajos. ¡Nos quitan el

	trabajo!
<b>Trabajador 1:</b>	¡Nos quitan el trabajo!
<b>Trabajador 2:</b>	<i>[Chillando]</i> ¡Quitan trabajo!
<b>Trabajador 3:</b>	¡Quitan trabajo!
<b>Trabajador 4:</b>	¡Quitan trabajo!
<b>Presentador de noticias:</b>	¿Cuánto más caerá la economía? Le preguntamos al economista Dan Banks cómo ve la situación. <i>[La toma cambia a Dan parado en la calle, levantando una pistola, disparándose en la sien y cayendo fuera de la toma]</i> Verán el resto de la entrevista de Dan a las 10.
	<i>[Hogar de los Marsh, hora de la cena. Sharon entra al comedor con una cena simple: salchichas, rebanadas de tomate y un vaso de agua. Randy tiene una copa de margarita]</i>
<b>Sharon:</b>	Bueno, buen provecho a todos. Coman. <i>[Toma asiento]</i>
<b>Randy:</b>	¡Oh! Jesucristo. ¿Rebanadas de tomate y salchichas?
<b>Sharon:</b>	Dijiste que debemos ser muy cuidadosos con el dinero. No queda nada para la comida.
<b>Stan:</b>	Mamá, papá, ¿por qué de repente no hay dinero?
<b>Randy:</b>	<i>[Toma una salchicha del plato]</i> ¡Te diré lo que pasó, Stan! Algunos idiotas ahí afuera no eran felices con lo que tenían, <i>[Lanza la salchicha en su plato]</i> querían una casa más grande y cosas materiales que ni siquiera necesitaban; <i>[Toma su copa de margarita y se levanta de la mesa]</i> gente sin dinero que pidió prestamos para comprar cosas que ni tenían que comprar. <i>[Camina hacia el aparador del comedor donde se encuentra una licuadora Margaritaville, a la que destapa y pone algunos hielos. La mezcla de licores para hacer la margarita ya está dentro de la licuadora]</i> ¡Esos tontos compraban cosas estúpidas que les atraían <i>[Vuelve a tapar la licuadora]</i> porque creyeron que el dinero era inagotable! <i>[Enciende la licuadora, cuyo sonido no deja escuchar claramente lo que dice]</i> Todo se remonta al momento en que el gobierno tuvo la idea de que todos en Estados Unidos merecen tener su propia casa, así que muchos tuvieron problemas al momento de pagar sus préstamos, <i>[Apaga la licuadora]</i> lo que significó menos ingresos monetarios. <i>[Se sirve una margarita y pone el recipiente de la licuadora en su puesto]</i> Y esos tontos no se pudieron dar cuenta que al comprar todas estas frivolidades, se estaban burlando de la economía; la hicieron enojar mucho. <i>[Regresa a su asiento con su margarita]</i> ¡Ahora todos sentimos la venganza de la economía por culpa de los paganos materialistas que compraron cosas estúpidas con su dinero! ¿Entiendes, hijo? <i>[Bebe un poco de su margarita]</i>
<b>Stan:</b>	Sí, creo que sí.
	<i>[Afueras del Centro Comercial de South Park, día. Varias personas que tienen mucho que decir sobre la economía se encuentran predicando a la gente ahí reunida]</i>
<b>Orador 1:</b>	¿Por qué nuestra economía está fallándonos? Porque el gobierno mantuvo las tasas de interés demasiado bajas por demasiado tiempo. ¡El gobierno dio por hecho nuestra economía y ahora todos estamos pagando el precio! ¿Por cuánto tiempo más vamos a esperar sentados a que nuestra economía...? <i>[La toma avanza hacia otro orador]</i>

<b>Orador 2:</b>	Un ángel se me presentó anoche y me dijo: “No escuchen a los corredores de bolsa del Wall Street. Ellos nos pusieron en esta situación”. ¡Potentados con avaricia empresarial son los que nos han dirigido a este camino de oscuridad! Nuestra responsabilidad es... <i>[La toma avanza hacia otro orador]</i>
<b>Cartman:</b>	¿Y a dónde se fue todo el dinero? ¡Se debió haber ido a alguna parte! La respuesta es obvia, amigos míos. ¡Fueron los judíos! Judíos codiciosos han tomado todo nuestro dinero y se lo han guardado para ellos. Han escondido todo nuestro efectivo y lo han escondido en alguna cueva secreta judía construida probablemente en los sesentas. ¡Son los judíos, amigos míos, quienes...! <i>[La toma avanza hacia otro orador]</i>
<b>Randy:</b>	<i>[Vestido en una túnica verde oscuro]</i> Varias personas están tratando de echar la culpa a uno y a otro. ¡Pero la culpa recae en ustedes! <i>[Empieza a apuntar con su dedo a las personas]</i> ¡Usted!, que compró una gran casa de trescientos mil dólares, cuando solo tenía veinte mil. ¡Usted!, que compró ese tercer carro, cuando solo dos personas en su hogar sabían manejar. Es hora de dejar de apuntar con el dedo. <i>[Apunta con el dedo más rápidamente]</i> Echarnos las culpa no nos llevará a ningún lado. Nos hemos burlado de la Economía, y ahora, ¡la Economía se está vengando de todos nosotros!
<b>Hombre 1:</b>	¡Tiene razón!
<b>Hombre 2:</b>	Este es el primer sujeto que dice cosas coherentes. <i>[Más personas se sienten atraídas por el discurso de Randy]</i>
<b>Randy:</b>	Sí, la Economía es furiosa e implacable. ¡Para arrepentirnos hay que dejar de gastar en frivolidades! En lugar de pagar por el cable de televisión, observemos las nubes. En lugar de comprar ropa, usen túnicas hechas de las sábanas de sus camas. ¡Gasten solo lo inevitablemente necesario! Pan, agua y... margaritas. ¡Sí! <i>[Todos aplauden el discurso]</i>
	<i>[Tienda de electrodomésticos Sur la Table, día. Stan entra con la licuadora Margaritaville y se dirige al dependiente]</i>
<b>Clerk:</b>	Hola, jovencito. Bienvenido a <i>Sur la Table</i> . ¿En qué puedo ayudarte?
<b>Stan:</b>	Sí, quiero devolver esta Margaritaville que compró el idiota de mi papá.
<b>Clerk:</b>	Oh, ahora la gente solo devuelve sus cosas. Podías dejarme ver el recibo, por favor. <i>[Stan apoya la Margaritaville en la mesa del dependiente y le entrega el recibo]</i> Lo siento, nuestras computadoras están un poco lentas hoy. ¡Oh!, mil disculpas, señor, me encantaría darle un reembolso, pero no es posible.
<b>Stan:</b>	¿Qué?
<b>Clerk:</b>	Dije que no es posible, señor. Verá: esta Margaritaville fue comprada mediante un plan de pago.
<b>Stan:</b>	¿Y?
<b>Clerk:</b>	Pues, una compañía financiera independiente maneja esos planes de pago. Los clientes solo pagan por un porcentaje del aparato y la compañía financiera paga el resto.
<b>Stan:</b>	Bueno, pero ¿no puedo simplemente devolverla y recibir el dinero que mi papá pagó?
<b>Clerk:</b>	<i>[Apoya su rostro en su mano derecha]</i> Hmm... es improbable, <i>[Levanta el</i>

	<i>dedo índice de la mano derecha]</i> pero no imposible. No estoy seguro de cómo funciona, pero tienes que hablar con los tipos de arriba. Te puedo dar la dirección de la compañía financiera, si deseas. <i>[Stan se le queda mirando]</i>
	<i>[Afueras del Centro Comercial de South Park, atardecer. Randy está parado encima de una pequeña tarima, otra vez predicando a la gente y vestido de túnica]</i>
<b>Randy:</b>	¡Todos nos hemos convertido en amantes del placer en lugar de amantes de la Economía! Algunos dirán que la Economía nos ha olvidado. ¡No! Ustedes han olvidado la Economía y ahora conocen de su ira. ¡Oh! Ustedes podrán comprar en una tienda deportiva, pero saben que la Economía les quitará sus gorras de los Broncos de sus cabezas. ¡Se burlaron de la Economía sin temor! Vuestros corredores de bolsa yacen muertos porque vuestros corredores no le temían a la Economía. Pues aquí estamos, amigos míos. ¡Ustedes mismos provocaron la venganza de la Economía!
<b>Gerald:</b>	¿Qué podemos hacer, Randy?
<b>Hombre 3:</b>	Sí, dínoslo.
<b>Hombre 4:</b>	Dinos.
<b>Hombre 5:</b>	Dinos que debemos hacer
<b>Hombre 6:</b>	Dinos, Randy, ¿qué debemos hacer?
<b>Hombre 7:</b>	¿Qué debemos hacer, Randy?
<b>Randy:</b>	Todos debemos usar sábanas en lugar de comprar ropa que necesita detergente. En lugar de tener carros que consumen gasolina, podemos... movilizarnos en las llamas de la granja de Drake. En lugar de comprarles a nuestros hijos juegos de video que usan baterías y software, dejemos que jueguen con ardillas. ¡Tenemos que dejar saber a la Economía que somos capaces de respetarla! No más gastos innecesarios. <i>[Todos empiezan a aplaudir y gritar]</i> La Economía es nuestro pastor, nada nos faltará. <i>[Abre sus brazos mientras la multitud lo aclama]</i>
	<i>[South Park, al día siguiente. Todos utilizan sábanas como túnicas en lugar de ropa. La gente monta llamas para movilizarse, lleva sus cosas en cajas de madera y dejan paja y heno en las calles para que las llamas se alimenten. Todas las tiendas y locales comerciales han cerrado sus puertas y ventanas. Todos viven un estilo de vida más primitivo]</i>
<b>Al:</b>	<i>[Cabalgando una llama]</i> Buenos días, Ted.
<b>Ted:</b>	<i>[Retirando la nieve de la entrada de su casa con una pala]</i> Buenos días, Al.
	<i>[En un parque, los niños se encuentran sentados en la superficie de algunas rocas, usando túnicas y con cara de aburrimiento total. Butters está jugando a atrapar a una ardilla, pero no lo consigue]</i>
<b>Kyle:</b>	¡Esto apesta!
<b>Clyde:</b>	Sí. Era mucho mejor cuando nuestros padres nos compraban cosas.
<b>Cartman:</b>	<i>[Llega y suspira]</i> ¡Maldición! <i>[La ardilla se va corriendo]</i> ¡El momento que la gente decide dejar de comprar cosas tenía que ser la semana que salía <i>Grand Theft Auto 4</i> del Nintendo DS! <i>[Patea una piedra con furia]</i> ¡Diablos!

<b>Kyle:</b>	¡Todas las semanas quieres algo nuevo, culón!
<b>Cartman:</b>	<i>[Dirigiéndose a Kyle]</i> No fraternices conmigo. ¡Tienes toda la culpa!
<b>Kyle:</b>	¿Mi culpa?
<b>Cartman:</b>	Los judíos tomaron todo el dinero y lo escondieron en...
<b>Kyle:</b>	<i>[Salta de la piedra donde estaba sentado y encara a Cartman]</i> No empieces, Cartman, ¡oh, no!, ¡no empieces!
<b>Butters:</b>	Bien, <i>[Kyle lo regresa a ver]</i> pues, ¿porqué estamos vestidos con túnicas y jugamos con ardillas, Kyle?
<b>Kyle:</b>	No por culpa de los judíos, Butters, ¿quién te dijo eso?
<b>Butters:</b>	Pues, fue Eric <i>[Kyle regresa a ver a Eric con desdén]</i>
<b>Cartman:</b>	Solo dinos dónde está la cueva, Kyle.
<b>Kyle:</b>	Miren, ¡la razón por la que estamos en esta situación es porque la gente está siendo idiota! La Economía no es un ente vengativo que no arrebata las cosas. La Economía está hecha de personas y las personas han dejado de tener fe en ella. <i>[Los otros chicos empiezan a prestarle atención a Kyle. Dos hombres observan a Kyle desde lejos]</i> Lo que la gente debería hacer es gastar más. ¡Gastar es bueno! La gente simplemente debería salir y gastar, debería comprar las cosas que necesitan para sus amigos y familiares.
<b>Hombre 8:</b>	Será mejor que hablemos con el consejo y decirles que un joven judío está hablando herejías de la Economía.
	<i>[Compañía financiera Big Orange, día. Stan entra por entre las puertas de vidrio y se dirige a la mesa del recepcionista]</i>
<b>Recepcionista:</b>	¿Puedo ayudarte en algo?
<b>Stan:</b>	Quiero devolver esta Margaritaville.
<b>Recepcionista:</b>	Uh, muy bien. Pasa a la oficina de Josh. <i>[La siguiente toma muestra a Josh sentado en su escritorio tomando un poco de chapstick con su dedo y untándose en los labios]</i>
<b>Josh:</b>	¡Hola!, bienvenido a la compañía financiera Big Orange. Toma asiento, ¿quieres algo de <i>chapstick</i> ?
<b>Stan:</b>	No, gracias. Quiero devolver esta Margaritaville y el tipo de <i>Sur la Table</i> me dijo que ustedes fueron la compañía que financió la compra.
<b>Josh:</b>	¡Oh!, sí, eso. Pues... Hmmm, sí, ¡no!
<b>Stan:</b>	¿Qué?
<b>Josh:</b>	No podemos darte tu dinero de vuelta por eso. Tienes que ir a hablar con la gente en Wall Street.
<b>Stan:</b>	¿Wall Street?
<b>Josh:</b>	Sí, mira: lo que hacemos es encontrar estadounidenses que quieran adquirir una máquina de cocteles fríos pero lo pueden pagar y los engancho con inversionistas que quieren entrar en el negocio de plan de pagos.
<b>Stan:</b>	¿Y?
<b>Josh:</b>	El problema es que el plan de pago de tu Margaritaville ha sido combinado con miles de otros planes en una gran cuenta de Margaritaville <i>[Stan suspira con frustración]</i>
	<i>[Centro comunitario de South Park, día, interior. Un consejo de nueve personas se sienta en una mesa a oscuras; seis velas iluminan tenuemente]</i>

	<i>el lugar. Randy se sienta en un trono a la cabeza del consejo]</i>
<b>Stephen:</b>	Todo el pueblo se ha ajustado a sus deseos, señor presidente. Todos han dejado de utilizar electricidad para dejar de pagar cuentas de luz.
<b>Padre Maxi:</b>	En verdad ha hecho una cosa impresionante, señor Marsh. La gente ha aprendido a retener su dinero para no sentir el punzante aguijón de la gran espada de la Economía.
<b>Randy:</b>	Sí, soy muy inteligente, ¿no? Pero, tengan en claro que he formado este comité económico para asegurarnos de que todos se atengan a este nuevo plan.
<b>Skeeter:</b>	Tenemos guardias en las tiendas para que nadie se sienta tentado a comprar nada tonto. Y, uh, Pat Sallsman está haciendo revisiones en las casa de las personas para asegurarnos que nadie compre nada por internet.
<b>Randy:</b>	Entonces quizá la Economía pronto se restablezca.
<b>Hombre 9:</b>	<i>[Abre la puerta y entra corriendo y agitado]</i> ¡Traigo noticias de discordia al consejo! Un joven judío ha sido visto en el centro de la ciudad hablando herejías de la Economía.
<b>Randy:</b>	<i>[Molesto]</i> ¿Qué?
<b>Hombre 9:</b>	Dijo que... que sus ideas son falsas y la Economía no es vengativa. ¡Estaba incitando a la gente para que gaste más!
<b>Padre Maxi:</b>	¿Gastar más? ¿Qué farsa es esta?
<b>Randy:</b>	Tranquilo, padre Maxi. ¿Qué daño puede hacer un judío a nuestro movimiento de recuperación económica?
	<i>[El mismo parque de antes. Los niños siguen aburridos, echados sobre las rocas, tratando de atrapar ardillas con un palo, un hilo y carnada]</i>
<b>Cartman:</b>	Tuve un sueño anoche. Estaba en un campo y tenía el juego de <i>Grand Theft Auto: Chinatown Wars</i> a mi lado. Pero el cielo se volvió oscuro y el juego de video simplemente se derritió en mis manos. <i>[Empieza a lloriquear. Una multitud se acerca]</i>
<b>Kyle:</b>	¿Qué es eso? <i>[La multitud pasa corriendo el parque, recogiendo a las ardillas]</i>
<b>Hombre 10:</b>	Permiso. ¡Necesitamos su ardillas!
<b>Kyle:</b>	¿Qué carajos? <i>[Los chicos se levantan y corren detrás de la multitud]</i>
<b>Señor Garrison:</b>	¡No! Por favor, ¡por favor! <i>[Levanta sus manos en seña de autodefensa]</i>
<b>Hombre 10:</b>	¡Has pecado!
<b>Señor Garrison:</b>	¡Oh, Jesús! Lo siento, por favor. ¡Perdón!
<b>Kyle:</b>	¿Qué sucede aquí?
<b>Hombre 10:</b>	Garrison, has traído tu inmundicia por última vez a este pueblo.
<b>Kyle:</b>	¿Qué hizo?
<b>Hombre 11:</b>	¡Tu maestro de escuela fue atrapado comprando una batidora de pedestal en la tienda <i>Bed, Bath &amp; Beyond!</i>
<b>Hombre 10:</b>	¡Toma tu castigo, pagano! <i>[La multitud empieza a arrojarle ardillas a Garrison]</i>
<b>Kyle:</b>	<i>[Se para entre la multitud y Garrison]</i> ¡Oigan! ¡Oigan! ¡Deténganse!
<b>Hombre 10:</b>	A un lado, niño. Debe pagar por la batidora.
<b>Kyle:</b>	¡Oh! ¡Vamos! ¡Esto es ridículo!

<b>Hombre 10:</b>	¿Qué hay de ridículo en lanzarle ardillas a un hombre que ha hecho enfurecer a la Economía?
<b>Kyle:</b>	Solo... solo tengan un poco de compasión, por favor. Es decir, todos han comprado cosas estúpidas algunas vez. No es algo tan malo. <i>[La multitud empieza a calmarse y reflexionar]</i> El que nunca haya comprado nada frívolo, que lance la próxima ardilla. <i>[Un hombre de la multitud se abre camino y lanza una ardilla a Garrison]</i>
<b>Señor Garrison:</b>	¡Auch! <i>[La multitud se enfurece de nuevo]</i>
	<i>[Wall Street, bolsa de comercio de Nueva York. Es un día agitado. Stan entra con la Margaritaville en sus manos y mira todo el caos]</i>
<b>Stan:</b>	Disculpe, disculpe. Quisiera devolver esta Margaritaville.
<b>Corredor de bolsa:</b>	¿Margaritaville?
<b>Stan:</b>	Mi papá la compró mediante un plan de pago que fue financiado por una compañía financiera que obtuvo sus principales inversionistas de aquí.
<b>Corredor de bolsa:</b>	¡Oh! Eso tiene sentido.
<b>Stan:</b>	¿Lo tiene?
<b>Corredor de bolsa:</b>	Verás, hijo, agrupamos miles de pagos a plazos de Margaritaville en la cuenta de valores de Margaritaville, luego dividimos esos valores para vendérselos a los bancos.
<b>Stan:</b>	¿La puedo devolver al banco?
<b>Corredor de bolsa:</b>	No, porque un montón de personas como tú no están pagando sus Margaritaville y por eso el gobierno compró los bienes de Margaritaville a los bancos.
<b>Stan:</b>	¿Qué?
<b>Corredor de bolsa:</b>	Habla con el departamento de Tesoro Nacional, en Washington. Ellos son los que verdaderamente entienden cómo funciona esto. <i>[Recibe un mensaje de la actividad de bolsa]</i> ¡Oh!, ¡compra!, ¡compra!, ¡compra!, ¡compra!, ¡compra!, ¡compra!
<b>Stan:</b>	¡Maldición! <i>[Se retira con la Margaritaville entre los brazos]</i>
	<i>[Una pradera cerca del pueblo, día. Kyle está dando su propio sermón en las montañas]</i>
<b>Kyle:</b>	Escuchen, esto es todo lo que necesitan saber: la Economía no es un ente sobrenatural que sabe todo. La Economía es una idea, creada por personas hace miles de años. La Economía no es real, y al mismo tiempo lo es. En estos tiempos, los bancos le dan crédito prácticamente a cualquiera que lo pide. <i>[Saca un sobre]</i> Yo pedí este crédito ayer, para probar mi punto. Es una tarjeta de crédito American Express Platinum. <i>[Mucha gente escucha el sermón de Kyle con mucha atención]</i> No tiene límite de gasto. <i>[Se escucha comentarios de miedo y susto de parte de la multitud]</i> ¡No tengan miedo! Esto es solo plástico, es algo creado por el hombre, totalmente inútil hasta que no pongamos fe en ella. Fe es lo que hace a la Economía existir. Sin fe, es solo un pedazo de plástico o dinero de papel.
	<i>[Centro comunitario de South Park. El consejo de recuperación económica otra vez se reúne]</i>

<b>Hombre 11:</b>	De acuerdo a los informes, el joven judío no desiste. ¡Sigue tratando de convencer a la gente de que tenga fe en la Economía mediante las compras!
<b>Randy:</b>	Hemos hecho todo lo que pudimos y aún así la Economía no ha mejorado. ¡Es más, ha empeorado! El pobre de Bart acaba de perder su trabajo en la pizzería <i>Little Caesar's</i> . <i>[Se ve a un hombre vestido de guardia romano]</i> Todo nuestro trabajo se ha visto reducido por culpa de este judío. ¿Por qué va por ahí pretendiendo que sabe la verdad sobre la Economía?
<b>Stephen:</b>	Quizá... quizá él es el único hijo de la Economía, enviado a salvarnos.
<b>Padre Maxi:</b>	¿Eres retrasado, Stotch? ¡La Economía es omnipotente! Lo que quiere decir que puede hacer lo que quiera. Así que decir que ha enviado a su hijo para salvarnos, ¡es una puta idiotez!
<b>Randy:</b>	Sí, es estúpido. Y que siga incentivando a la gente a comprar es peligroso.
<b>Hombre 12:</b>	Bueno, pues solo hay una opción: tenemos que matar al judío.
<b>Padre Maxi:</b>	Así es, creo que tenemos que matar al judío.
<b>Skeeter:</b>	No lo sé... Ya tiene mucho apoyo. Puede que hasta atraparlo sea difícil. <i>[Se escucha el horrible sonido de una mano raspando un pizarrón. La mano pertenece a Cartman]</i>
<b>Cartman:</b>	¿Acaso alguien dijo “atrapar a un judío”? La persona que buscan puede que sea difícil de atrapar, pero yo lo puedo traer hacia ustedes. Todo lo que quiero a cambio es... el <i>Grand Theft Auto: Chinatown Wars</i> para Nintendo DS.
	<i>[Departamento del Tesoro Nacional, día. Stan entra al edificio, sube unas gradas, cruza un gran atrio y se encuentra con dos sujetos de terno. Pone el Margaritaville en el suelo]</i>
<b>Tesorero 1:</b>	Uh... ¿en qué te podemos ayudar, jovencito?
<b>Stan:</b>	¡Quiero devolver esta Margaritaville! ¡Mi papá lo compró con un plan de pago otorgado por una compañía financiera que obtuvo sus inversionistas de la bolsa que dividieron los valores para vendérselos a los bancos para transferírselos a ustedes!
<b>Tesorero 1:</b>	¡Oh! Eso tiene sentido.
<b>Stan:</b>	<i>[Harto y molesto]</i> ¡Aaaahhhh!
<b>Tesorero 1:</b>	No hay problema. Solo tenemos que consultar la tabla. Podemos determinar el valor de su propiedad y listo.
<b>Stan:</b>	<i>[Sorprendido]</i> ¿De verdad? <i>[Junta sus manos]</i> ¡Gracias!
<b>Tesorero 1:</b>	Volvemos en seguida. <i>[Entran a un cuarto con puertas grandes y pesadas; después de entrar cierran la puerta. Se escucha un chillido, el sonido de un machetazo y finalmente sangre que brota y es derramada. Stan está desconcertado. Los tres hombres salen del cuarto con manchas de sangre en su traje]</i>
<b>Tesorero 2:</b>	Buenas noticias, señor. Hemos determinado el valor de inversión de su Margaritaville, y es... 90 trillones de dólares.
<b>Stan:</b>	¿Qué?
	<i>[Pizzería Whistlin' Willy's, noche. Varios niños están adentro, sentados en una larga mesa, iluminados por tenues velas y preparándose para cenar. La imagen es una alegoría de la última cena. Kyle está en el centro y sus doce amigos, sentados a sus dos lados. Kyle se ve</i>

	<i>preocupado]</i>
<b>Jimmy:</b>	Oye, ¿pasa algo, Kyle? Te ves preocupado.
<b>Kyle:</b>	Tengo el presentimiento de que es la última vez que haremos esto.
<b>Butters:</b>	¡No te preocupes, Kyle! No dejaremos que te maten, te mantendremos escondido para siempre.
<b>Kyle:</b>	No puedo esconderme toda mi vida, Butters. Además, tengo la extraña sensación de que uno de ustedes me va a traicionar. <i>[Todos los niños se sorprenden y se mueven. La imagen simula a Jesús y sus 12 apóstoles en el cuadro de Leonardo da Vinci, La última cena]</i>
<b>Cartman:</b>	<i>[Se para en su silla]</i> ¡Muy bien! Quien quiera que esté pensando en traicionar a Kyle, ¡eso no está bien! Eso sería una mierda. Kyle está tratando de mejorar la Economía, amigos. ¡El que esté pensando en apuñalarlo por la espalda es un cabrón! Continúa, Kyle.
<b>Kyle:</b>	<i>[Queda mirando a Cartman con sospecha]</i> Quien quiera que sea, no le voy a dar la oportunidad. Mañana haré algo... Algo que restablecerá la fe de la personas.
<b>Jimmy:</b>	¡Kyle, por favor! Por lo que más quieras, no hagas algo drástico.
<b>Kyle:</b>	No tengo elección, chicos, No se preocupen por mí, me he estado preparando para esto. <i>[Baja la cabeza con tristeza]</i>
	<i>[Departamento del Tesoro Nacional, día. Stan sigue tratando de entender qué pasa]</i>
<b>Stan:</b>	¡No, no, no, no, no! Discúlpeme, ¡pero no entiendo! ¿Cómo puede esta basura costar 90 trillones de dólares?
<b>Tesorero 1:</b>	¿Qué? ¿Piensas que vale más?
<b>Stan:</b>	¡No! Eso no tiene sentido.
<b>Tesorero 2:</b>	Bien, pues no obtendrás 90 trillones de dólares, pero la carta dice que eso es lo que vale.
<b>Tesorero 3:</b>	<i>[Corre hasta donde están los dos tesoreros]</i> ¡Oh! Hay un problema, otra vez un problema.
<b>Tesorero 2:</b>	¿Qué sucede ahora?
<b>Tesorero 3:</b>	¡Otra compañía de seguros está apunto de quebrar; si pasa eso, las personas perderán millones!
<b>Tesorero 1:</b>	Muy bien, no hay problema. <i>[Los tres entran por las puertas grandes]</i> Será mejor que consultemos con la tabla. <i>[Esta vez dejan una puerta entreabierto, Stan toma la Margaritaville y entra por entre las puertas hasta el salón de la tabla]</i>
	<i>[Salón de la tabla. Los tres tesoreros entran y hablan con otros tres hombres vestidos de jueces y con pelucas blancas sentados al otro lado de la gran tabla. La gran tabla tiene la forma de una gran rueda de la fortuna horizontal, con múltiples opciones]</i>
<b>Tesorero 3:</b>	Señores, ¡otra compañía de seguros se hunde!
<b>Juez de la tesorería 1:</b>	Determinando acción prudente para la compañía de seguros. <i>[Golpea con su mazo de juez en modo de sentencia. El tesorero 2 toma un machete de carnicero y una gallina, la sujeta del cuello, la recuesta y la decapita. Luego, lanza el cuerpo decapitado de la gallina a la gran tabla mientras el tesorero 2 toca un silbato con sonido gracioso. La gallina sin cabeza empieza a correr tambaleándose encima de la tabla hasta que finalmente</i>

	<i>cae muerta encima de una de las opciones. La opción es “rescate”]</i>
<b>Tesorero 1:</b>	¡Rescate!
<b>Tesorero 3:</b>	La acción prudente es rescatar.
<b>Juez de la tesorería 1:</b>	¡Rescaten a la compañía de seguros! <i>[Stan está abrumado de ver el método que utilizan para resolver problemas económicos serios. Toma la Margaritaville y la lanza con fuerza e ira a la superficie de la gran tabla. Se da la vuelta y se va]</i>
	<i>[Parque de la ciudad, atardecer. Un gran grupo de personas están reunidas por alguna razón]</i>
<b>Hombre 13:</b>	¡Es un milagro!
<b>Hombre 14:</b>	¿Por qué alguien haría esto? <i>[Miembros del consejo de recuperación económica llegan corriendo a ver por qué hay tanta conmoción]</i>
<b>Randy:</b>	¿Qué es esto? ¿Qué está pasando?
<b>Stephen:</b>	¡Ahí, miren! <i>[Una toma de Kyle sentado en una mesa firmando papeles]</i> ¡Es el judío! De alguna manera ha obtenido una American Express Platinum sin límite de crédito.
<b>Randy:</b>	¿Qué está haciendo?
<b>Stephen:</b>	Él... él está pagando las deudas de todos. <i>[Una toma de la gente haciendo fila hasta la mesa de Kyle, quien toma cada factura, digita el monto a pagar en el lector de tarjeta y pasa la tarjeta por el lector para cancelar la deuda]</i>
<b>Darryl Weathers:</b>	Gracias, niño. ¡Es muy amable de tu parte!
<b>Randy:</b>	Pero... pero eso es imposible, ¿por qué alguien haría eso?
<b>Hombre 15:</b>	Para que la gente vuelva a tener dinero y empiece a gastar otra vez.
<b>Sheila:</b>	<i>[Corre hasta donde está Kyle]</i> ¡Kyle! <i>[Se arrodilla]</i> ¡Kyle, tienes que detenerte! <i>[Empieza a llorar]</i>
<b>Kyle:</b>	No te preocupes, mamá.
<b>Sheila:</b>	No, Kyle. ¡Por favor! ¡Vas a estar endeudado el resto de tu vida! <i>[Se levanta]</i> Por favor, alguien haga algo. <i>[Randy tiene una idea. Se va corriendo a su casa. Más personas caminan hacia Kyle con sus cuentas por pagar. Kyle, ya decaído, sigue pagando las deudas]</i>
<b>Randy:</b>	<i>[Regresa con sus cuentas sin pagar]</i> ¡Uh! Hay como 17 mil dólares sin pagar aquí. ¡Gracias, Kyle!
<b>Kyle:</b>	<i>[Lo paga, asustado de la gran suma]</i> Ajá... <i>[Randy sonríe y se va]</i>
<b>Hombre 16:</b>	<i>[Más tarde, ya casi está anocheciendo]</i> Pagó nuestras deudas para que podamos volver a gastar. <i>[Kyle se ha dejado de mover. Un hombre se acerca y lo mira]</i>
<b>Hombre 17:</b>	Está muerto.
<b>El Doctor:</b>	<i>[Se acerca a Kyle y le mide el pulso]</i> No, solo se ha desmayado. Debemos llevarlo a su cama. <i>[Varios hombres cargan a Kyle entre sus hombros y lo llevan a su casa. Sheila llora desconsolada y los sigue. Los hombres lo llevan por entre las calles, entran a su casa, suben las escaleras, entran a su cuarto y suavemente lo acuestan en su cama. Un rayo de luz entra por la ventana e ilumina a Kyle, que yace desmayado]</i>
	<i>[Noticias del Canal 9. El presentador de noticias habla]</i>
<b>Presentador de</b>	Por primera vez en casi un año, la economía en South Park ha tomado un

<b>noticias:</b>	pequeño pero notable giro. <i>[Una toma de los centros comerciales otra vez abiertos]</i> Las tiendas y centros comerciales abren otra vez mientras la gente, libre de deudas, se siente segura de comprar. <i>[En la toma se ve a la familia Marsh de compras, y Randy mira algo con interés]</i>
<b>Randy:</b>	¡Miren! La nueva Margaritaville, ¡con dispensador de salsa! <i>[Toma el aparato con sus manos y lee las instrucciones.]</i> “Solo ponga su salsa favorita arriba y sale por abajo”. ¡Oh, sí, compremos esto! <i>[Sharon cierra los ojos y se toma la cara en señal de vergüenza]</i>
<b>Presentador de noticias:</b>	¿Habremos salido del problema ya? Solo el tiempo nos lo dirá. Pero no debemos olvidar a la persona que se sacrificó para devolvernos la fe en la Economía y hacernos creer en ella otra vez. La persona a la que debemos agradecer todos los días por su increíble sacrificio <i>[Se muestra a la persona]</i> . ¡Barack Obama! <i>[Una toma de Obama en un estrado y mucha gente aplaudiéndolo]</i>
<b>Kyle:</b>	<i>[Recostado en el sofá viendo las noticias]</i> ¡Ah! ¡Vamos!
	<i>[Fin de Margaritaville.]</i>

### Anexo 3:

#### *Die Hippie, Die*, episodio No. 127 , temporada No. 9

Elenco:

- Stan Marsh
- Kyle Broflovski
- Eric Cartman
- Kenny McCormick
- Butters Stotch
- Anciana
- Hippies
- Randy Marsh
- Sharon Marsh
- Gerald Broflovski
- Sheila Broflovski
- Steven Stotch
- Linda Stotch
- Alcaldesa McDaniels
- Directora Victoria
- Señorita Garrison
- Señor Mackey
- Oficial Barbrady
- Chef
- Jimbo Kern
- Cantante
- Presentador del concierto
- Reportero
- Anunciador de noticias
- Presentador de noticias
- Guardias de la Municipalidad y del festival de música hippie.

	<i>[Hogar de una anciana, día. Cartman toca el timbre y la anciana abre la puerta. Cartman viste un traje naranja y carga un tanque de algo en su espalda]</i>
<b>Cartman:</b>	Buenos días, señora. Estoy limpiando el vecindario de parásitos. ¿Le importaría si hecho una miradita a su casa? Temo que tenga hippies.
<b>Anciana:</b>	¿Hippies?
<b>Cartman:</b>	<i>[Entra y empieza a golpear las paredes con su puño]</i> Sí. Han estado apareciendo por todo el vecindario últimamente. En la casa de al lado, la señora Nelson tenía 7 hippies en su ático; usualmente viven en colonias. <i>[Golpea la pared y el sonido cambia]</i> Hm, no me gusta ese sonido. ¿Puedo

	ver su ático?
	<i>[El ático. Cartman abre la puerta y mira dentro. Saca una linterna, la enciende y vuelve a revisar. Se detiene después de unos segundos]</i>
<b>Cartman:</b>	Oh, sí. Venga a ver esto, señora. <i>[La anciana asoma su cabeza por entre la puerta del ático] ¿Ve eso? Son Hippies. [Cinco hippies están sentados en el suelo del ático, están fumando y riendo]</i>
<b>Anciana:</b>	¡Oh, dios!
<b>Cartman:</b>	Esos son los que llamamos “fumadores risueños”, una forma común de hippie, usualmente están en los áticos. El problema es que siempre que vea un hippie, probablemente hay muchos más. ¿Por dónde queda el patio?
	<i>[El patio. La anciana abre la puerta y Cartman sale al pórtico del patio]</i>
<b>Cartman:</b>	Sí, es lo que sospechaba. ¿Ve eso? Tiene percusionistas en su patio. <i>[Ocho hippies están sentados en círculo alrededor de una pequeña fogata en el patio. Están tocando varios tambores]</i>
<b>Anciana:</b>	Oh, aparecieron hace pocos días, pero no pensé que harían daño a nadie.
<b>Cartman:</b>	Sí, bueno. ¿Sabe? Yo conocí a alguien en el condado Jackson. El tenía un pequeño círculo de percusionistas en su patio trasero, que se convirtió en un círculo de millas de diámetro. Si tiene algunos pocos hippies tocando tambores, lo próximo que tendrá es una colonia.
<b>Anciana:</b>	¡Oh, cielos!
	<i>[Dentro de la casa de la anciana]</i>
<b>Anciana:</b>	Bien, pues, ¿qué debo hacer?
<b>Cartman:</b>	<i>[Vuelve a golpear las paredes, se detiene]</i> Bueno... a los del ático los exterminamos con insecticida. A los percusionistas, con gas. <i>[Vuelve a golpear la pared y ésta empieza a romperse. Cartman se hace a un lado y de la pared sale un hippie y cae el piso]</i> ¡Carajo! <i>[Toma el extinguidor que tenía cargado en su espalda]</i>
<b>Hippie 1:</b>	<i>[Mareado, confundido. Empieza a toser]</i> ¡Guau! ¿cómo llegué ahí? Estoy tan drogado.
<b>Cartman:</b>	¡Carajo, hippie! <i>[Abre la válvula del extinguidor y empieza a rociar al hippie]</i>
<b>Hippie 1:</b>	¡Oye, amigo!
<b>Cartman:</b>	¡Sal de aquí!
<b>Hippie 1:</b>	¡Qué mala onda! <i>[Se levanta y mira a Cartman]</i> ¿Qué mosco te picó? <i>[Se va corriendo]</i>
<b>Cartman:</b>	Señora, debo deshacerme de sus fumadores risueños y los percusionistas cuanto antes, ¡de lo contrario podrían atraer algo peor!
<b>Anciana:</b>	Oh, ¿cómo qué?
<b>Cartman:</b>	Un hippie sabelotodo universitario.
	<i>[El vecindario, día. Un auto rojo se estaciona. Tiene stickers que dicen “Universidad de Colorado en Boulder” en la ventana trasera. Tres hombres y tres mujeres salen del auto]</i>
<b>Conductor:</b>	<i>[Vistiendo una chaqueta verde]</i> ¡Guau!, Brittany tenía razón: ¡qué lugar tan pacífico!
<b>Mujer 1:</b>	<i>[Vistiendo un buzo de colores]</i> Sí, el lugar perfecto para las vacaciones de primavera. <i>[Stan, Kyle, y Kenny se les acercan]</i>
<b>Kyle:</b>	Oigan, vamos a preguntarles. <i>[Los chicos tienen bolsos cargado con varias</i>

	<i>revistas asomándose]</i>
<b>Stan:</b>	<i>[Los chicos llegan a donde están los hippies]</i> Disculpen. <i>[Tiene en su mano una tabla sujetapapeles]</i> Hola, estamos vendiendo suscripciones de revistas para ayudara nuestro programa juvenil comunitario. ¿Les gustaría ayudarnos y comprar una suscripción a alguna revista de su interés?
<b>Conductor:</b>	¡Oh, no! No deberían estar haciendo eso, chicos. ¿No saben lo que le están haciendo al mundo?
<b>Kyle:</b>	¿Qué...? ¿A qué se refiere?
<b>Hombre 1:</b>	<i>[Cargando una guitarra a sus espaldas]</i> ¡Están jugando el juego de las corporaciones! Verán: las corporaciones tratan de convertirlos en sus pequeños lacayos para que ellos puedan ganar dinero.
<b>Stan:</b>	¿Quiénes son las corporaciones?
<b>Mujer 2:</b>	<i>[Usando un buzo con un pescado psicodélico en el centro]</i> Las corporaciones son las dueñas del mundo entero, y los engañaron para que trabajen para ellas.
<b>Stan:</b>	<i>[Preocupado]</i> ¿De verdad? No lo sabíamos.
<b>Conductor:</b>	Terminamos el primer semestre de la universidad. Nuestros profesores nos abrieron los ojos. El gobierno está usando corporaciones para hacerles vender revistas para que ellos se vuelvan ricos.
<b>Kyle:</b>	¡Oh! ¡Esos sucios mentirosos!
<b>Kenny:</b>	¡Hijos de puta! <i>[Bota al suelo su bolso con revistas]</i>
<b>Hombre 2:</b>	Este es un lindo y pacifico pueblo, es por eso que las corporaciones los están usando para tratar de arruinarlo.
<b>Stan:</b>	Bien... pues... ¿qué debemos hacer?
<b>Conductor:</b>	Solo estén con nosotros por un tiempo. Nosotros les diremos todo lo que se las ha sido escondido.
	<i>[El sótano de Cartman. Ha reunido a un grupo de hippies ahí y uno de ellos golpea la puerta para salir]</i>
<b>Hippie 2:</b>	<i>[Usa un cinta en la cabeza]</i> ¡Es tiempo de que nos dejes salir! ¡Voy a mandar sus nombres! ¡Abre esta puerta ahora mismo!
<b>Cartman:</b>	<i>[Abre la puerta rápidamente y lanza a otro hippie por las escaleras]</i> Muy bien, adentro.
<b>Hippie 2:</b>	¿Qué estás haciendo, hombre?
<b>Hippie 3:</b>	<i>[Usa un suéter de cuello en V]</i> ¡Libéranos! <i>[La multitud avanza por las escaleras]</i>
<b>Cartman:</b>	Apártense. ¡Apártense o los fumigo! <i>[La multitud retrocede]</i>
<b>Hippie 2:</b>	¿Qué te pasa, hombre? ¡No nos puedes mantener encerrados!
<b>Hippie 4:</b>	<i>[Con el pelo largo y lacio]</i> ¿Cuál es tu problema?
<b>Cartman:</b>	¡El problema es que cada día aparecen más como ustedes y necesito averiguar por qué!
<b>Hippie 5:</b>	<i>[Usa una cinta en la cabeza delgada]</i> ¿Qué te hace pensar que <i>tú</i> puedes decirnos en dónde vivir?
<b>Hippie 6:</b>	¡Este es un país libre, hombre!
<b>Cartman:</b>	Ah, no discutiré con ustedes. Acostúmbrense.
<b>Hippie 3:</b>	¿Acostumbrarnos? ¡Llevamos aquí abajo varios días!
<b>Cartman:</b>	Y van a permanecer aquí un tiempo más, ¿bien? Ya, aquí están algunos porros. <i>[Lanza a los hippies algunos porros]</i> ¡Y una guitarra! <i>[Lanza eso</i>

	<i>también y cierra la puerta. A continuación la asegura y coloca una tranca a través de la puerta; luego se va. Los hippies se quedan ahí, tosiendo. Uno de ellos toma la guitarra y canta]</i>
<b>Cantante:</b>	<i>¿Qué está pasando en mi mundo? Hay mucha matanza en mi mundo. Alguien debe ayudar a mi mundo...</i>
	<i>[Casa de Stan, día. Está sentado al filo del pórtico tocando la guitarra. En su gorra está un signo de paz]</i>
<b>Stan:</b>	<i>Señal, señal por todas partes. Hacen algo a mi mente.</i>
<b>Sharon:</b>	<i>[Mira a través de las puertas corredizas] Stan, cariño, vamos a ir al centro comercial. ¿Quieres venir con nosotros?</i>
<b>Stan:</b>	Mamá, el centro comercial es una manera que tienen las corporaciones para atarte a un estilo de vida de servidumbre. Tengo algunas cosas que deberías leer.
<b>Sharon:</b>	Bueno, cariño.
	<i>[Municipalidad, reunión del Consejo de la Ciudad. La alcaldesa McDaniels está sentada a la cabeza de la mesa, con ciudadanos líderes de la ciudad sentados a ambos lados]</i>
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Muy bien, vamos a seguir con el punto número 14B.
<b>Chef:</b>	<i>[Secretario de la Seguridad Pública] ¡Alcaldesa, debemos hacer algo sobre los huecos de las calles!</i>
<b>Linda Stotch:</b>	<i>[Registradora de la ciudad y tesorera] No tenemos presupuesto para arreglarlos en este momento.</i>
<b>Gerald:</b>	<i>[Abogado de la ciudad] Nos gustaría haber gastado ese dinero cuando nos pongan una demanda.</i>
<b>Chef:</b>	<i>Nosotros - [una pelea se escucha en el hall y los miembros del Consejo se dan la vuelta para ver qué pasa. La puerta se abre y Cartman entra rápidamente, con aspecto alborotado]</i>
<b>Guardia:</b>	¡No puede entrar ahí!
<b>Cartman:</b>	¡Por favor, debo hablar con todos ustedes ahora mismo!
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Niño, estamos en una reunión del Consejo Municipal
<b>Cartman:</b>	¡Alcaldesa, algo muy grave está sucediendo y si ustedes no me dan un minuto de su tiempo, tal vez no habrá un South Park sobre el cual hablar!
<b>Randy:</b>	<i>[Secretario de Parques y Terrenos Públicos] ¿De qué estás hablando?</i>
<b>Cartman:</b>	Estoy hablando del fin de la vida como la conocemos. <i>[Algo de sorpresa se aprecia entre los miembros del Consejo]</i> En los días pasados he estado... me he dado cuenta de un aumento significativo en el número de hippies que vienen a la ciudad. <i>[Pone una laptop sobre la mesa y la enciende]</i> Al principio pensé que tal vez era solo una casualidad <i>[Arrastra un proyector hacia la laptop]</i> Entonces vi esto. <i>[Conecta el proyector a la computadora y el proyector se enciende. Todos miran hacia la pantalla. Cartman va hacia esta y apunta hacia algunas cosas]</i> Tres círculos percusionistas surgieron aquí, aquí y aquí. Todos están creciendo en diámetro, a un ritmo de dos hippies por hora. Lo que esto significa... es que los hippies se están conglomerando. Están prosperando, si se prefiere. Pienso que están preparándose para un... <i>[acercamiento de cámara]</i> festival de música

	hippie.
<b>Linda:</b>	¿Un qué?
<b>Cartman:</b>	Es ciencia muy simple. Miren: Cuando los hippies se asientan en una nueva zona, atraen a otros hippies. Con las condiciones climáticas y topográficas adecuadas, puede darse a un festival de música hippie que dure por varios días, incluso semanas. Reggae sobre el Río, Woodstock, Burning Man; ninguno de estos será nada en comparación con lo que estamos viendo ahorita. Según mi opinión profesional... pienso que estamos ante un gigantesco festival de descargas y fiesta como nunca antes lo hemos visto. <i>[Los adultos no entienden, Cartman suspira fuertemente]</i>
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Niño, ¿de qué demonios estás hablando?
<b>Cartman:</b>	Conozco a los hippies. Los he odiado durante toda mi vida. He mantenido a esta ciudad libre de hippies sin ayuda desde que tenía cinco años y medio. Pero ya no los puedo contener. ¡Tenemos que hacer algo y rápido!
<b>Sr. Mackey:</b>	Este, Eric, estamos hablando de huecos en la calle ahora mismo.
<b>Cartman:</b>	No deben preocuparse de los huecos en la calle. Sino de los hippies. He visto lo que son capaces de hacer.
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Johnson, sácalo de aquí. <i>[Johnson se levanta y va por Cartman]</i>
<b>Cartman:</b>	¡¿Qué están haciendo?! <i>[Johnson lo arrastra hacia afuera]</i> ¡Tienen que escucharme! ¡No pueden ocultar este problema bajo la alfombra! <i>[Desaparece de la vista, pero mete la cabeza una última vez]</i> ¡La ciudad corre gran peligro! <i>[Johnson regresa para cerrar la puerta]</i>
	<i>[Un parque en la ciudad. Los hippies universitarios están sentados frente a una mesa... Y sobre ella]</i>
<b>Conductor:</b>	Las corporaciones toman sus ganancias y las invierten en máquinas de guerra mientras mantienen a todos ciegos.
<b>Stan:</b>	Bueno, ¿entonces cómo nos vengamos de ellos?
<b>Kyle:</b>	Sí, estamos cabreados.
<b>Conductor:</b>	Mi idea es esta: Hagamos un festival de música de una semana, traemos a todo el mundo aquí y, entonces, juntos, podemos destruirlos. <i>[Espuma aparece de la nada y cubre al hippie conductor]</i> ¿Oye, qué demonios? <i>[Cartman aparece]</i>
<b>Cartman:</b>	¡Sabía que intentaban hacer un festival! ¡Bien, todos recojan sus mierdas, se van al sótano!
<b>Kyle:</b>	¿Cartman, qué diablos estás haciendo?
<b>Cartman:</b>	<i>[Se detiene y piensa sobre lo que acaba de escuchar; entonces se gira]</i> Oh, Jesús, ¿ustedes también? <i>[Se acerca a Stan y lo observa]</i> ¿Qué pasó? ¿Te mordieron? ¿Comiste sus brownies? ¿Comiste sus brownies?
<b>Stan:</b>	<i>[Alarmado]</i> ¡No!
<b>Cartman:</b>	Escucha, ustedes son mis amigos, pero si también están comprometidos, ¡no tengo ningún problema en liquidarlos! Espero lo mismo de ustedes. <i>[El hippie que usaba la guitarra sobre su hombro se acerca a los chicos]</i>
<b>Hombre 1:</b>	¿Cuál es tu problema? Piérdete, pequeño Eichmann. <i>[Cartman lo fumiga y él grita de dolor]</i>
<b>Mujer 2:</b>	¡Oh, por dios!

<b>Hombre 2:</b>	¿Qué carajos estás haciendo? <i>[Un carro de policía se estaciona en el fondo y el Oficial Barbrady sale del carro. Viene a buscar a Eric]</i>
<b>Cartman:</b>	¡Todos pónganse en fila!
<b>Oficial Barbrady:</b>	¡Ahí estás!
<b>Cartman:</b>	Ah, Oficial Barbrady, llega justo a tiempo. Estos hippies universitarios sabelotodo estaban organizándose para un festival de música, justo como yo lo predije.
<b>Oficial Barbrady:</b>	Eric Cartman, estás bajo arresto.
<b>Cartman:</b>	¿Qué?
<b>Oficial Barbrady:</b>	Acabo de salir de tu casa y liberar a sesenta y tres personas que habías encerrado en tu sótano.
<b>Cartman:</b>	¿Los dejó salir? ¡Jesús, tenemos que encontrarlos!
<b>Oficial Barbrady:</b>	¡Oh, no, tú vienes al centro! <i>[Arrastra a Cartman hacia el carro de policía]</i>
<b>Cartman:</b>	¡No! ¡No, tenemos que detenerlos! ¡Tenemos que detenerlos! <i>[Barbrady le pone en el asiento de pasajeros, entra al asiento del conductor y se va]</i>
<b>Conductor:</b>	¿Quién era ese?
	<i>[Departamento de policía de South Park. Cartman está en la cárcel, confundido]</i>
<b>Cartman:</b>	¿Qué es lo que hice?
<b>Oficial Barbrady:</b>	No puedes secuestrar a gente y encerrarla en tu sótano.
<b>Cartman:</b>	¡No son personas, son hippies!
<b>Alcaldesa McDaniels.:</b>	¿Está ese problema bajo control?
<b>Oficial Barbrady:</b>	Ya lo he solucionado, Alcaldesa. ¡Vaya!
<b>Cartman:</b>	<i>[Camina hacia la puerta de su celda]</i> ¡Alcaldesa! ¡Alcaldesa, he confirmado la información! ¡Los hippies van a hacer un festival masivo!
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Lo sé. He firmado el permiso.
<b>Cartman:</b>	<i>[Camina hacia atrás, consternado]</i> Usted... ¿Usted qué?
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	He firmado el permiso para que puedan tener un concierto aquí. Su pequeño “festival” traerá algo de dinero a nuestra economía.
<b>Cartman:</b>	¡Son hippies! ¡Ellos no tienen dinero! ¿El Consejo Municipal lo sabe?
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Ellos no tienen por qué saberlo. ¡Yo puedo firmar cualquier permiso que yo quiera!
<b>Cartman:</b>	¡Usted acaba de vender nuestra ciudad! <i>[Cartman pierde el control]</i>
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Este niño en verdad necesita ayuda psiquiátrica.
<b>Oficial Barbrady:</b>	Sí.
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Bueno, vámonos.
<b>Cartman:</b>	<i>[Rápidamente recobra el control]</i> ¿Cuánto dinero es suficiente, Alcaldesa?

	¿Cuántas vidas humanas vale todo esto? ¡Malditos hippies!
	<i>[Canal 9. Informe de última hora]</i>
<b>Anunciador:</b>	¡Este es un informe de última hora de South Park! <i>[Una escena de una multitud aparece junto al presentador]</i>
<b>Presentador de noticias:</b>	Miles de personas han descendido a South Park para el festival musical hippie. Se dice que este evento es el más grande en la historia de la humanidad. <i>[La escena de la multitud llena la pantalla y el presentador del concierto se acerca al micrófono principal. El escenario está armado sólidamente, con parlantes]</i>
<b>Presentador del concierto:</b>	¡Bienvenidos a la Descarga Hippie 2005! <i>[La multitud aclama]</i> ¡Es genial ver a tantas personas que han venido para hacer una diferencia en el mundo! <i>[Más aclamaciones]</i>
<b>Stan:</b>	¡Sí!
<b>Kyle:</b>	¡Tú lo has dicho!
<b>Presentador del concierto:</b>	¡Por mucho tiempo, las corporaciones le han quitado al mundo su amor y sus recursos! ¡Es tiempo de hacer al mundo un lugar mejor! Y vamos a empezar <i>ahora mismo</i> . <i>[Empieza a tocar con su banda. Los hippies universitarios están entre el público]</i>
<b>Hombre 1:</b>	<i>[Tose]</i> Hombre, no puedo esperar a verle la cara de ese pequeño Eichmann cuando escuche esta onda crujiente. <i>[Regresa a fumar marihuana]</i>
	<i>[La casa Marsh. Sharon y Randy se encuentran en la cocina]</i>
<b>Randy:</b>	¿Sharon, has visto a Stan?
<b>Sharon:</b>	Se fue con sus amigos a ese festival de música.
<b>Randy:</b>	¿Oh, Jesús, qué se le ha metido en la cabeza?
<b>Sharon:</b>	Por favor, Randy, nosotros éramos iguales antes. No olvides que los dos éramos considerados hippies en los 60.
<b>Randy:</b>	Sí, pero <i>nosotros</i> en verdad <i>creíamos</i> en una causa. Digo, ¿recuerdas Woodstock, Sharon? Ahí hicimos algo importante.
	<i>[Flash back a Woodstock, 1969, una escena de una multitud bastante parecida a la actual. Randy aparece y grita como un bárbaro. Sharon también aparece y los dos bailan. Sharon se da la vuelta y muestra sus pechos desnudos; Randy baila tanto que se marea y vomita]</i>
<b>Sharon:</b>	¡Te metiste demasiado ácido, hombre! <i>[Deja de bailar, se resbala y cae sobre el vómito, boca arriba. Randy se monta sobre ella y empiezan a moverse sexualmente. Ambos están vestidos.]</i>
	<i>[Flash forward al presente. Consideran cómo se vería tal actividad en estos días...]</i>
<b>Sharon:</b>	Oh, dios mío. Nuestro hijo está con esa gente.
<b>Randy:</b>	<i>[Entra en pánico]</i> Stan. ¡Stan!
	<i>[Canal 9. Informativo de última hora]</i>
<b>Anunciador:</b>	¡Estas son las Noticias de South Park!
<b>Presentador de noticias:</b>	Miedo y horror hoy en South Park mientras el festival de música continúa creciendo. <i>[Se muestra grabaciones reales]</i> Llegan por montones y aparentemente no hay un final a la vista.
<b>Reportero:</b>	Tom, la multitud sigue creciendo y la ciudad está a punto de explotar. No sabemos de dónde vino este festival de música, pero está muy cerca de consumirnos a todos.

	<i>[La casa de los Butters. Linda y Steven se abrazan mutuamente frente a la TV mientras miran el informativo]</i>
<b>Linda:</b>	Steven, ¿qué hacemos?
	<i>[Casa de Kyle. Se escucha música afuera. Gerald abre la puerta y mira cómo hippies deambulan en su patio delantero; grita. Una toma a larga distancia muestra cuán grande está la multitud; otra toma muestra el corazón del festival. Se lo ve a Randy mientras busca a su hijo]</i>
<b>Randy:</b>	<i>[Preocupado]</i> ¿Stan? ¿Stan?! ¡Necesito que me dejen pasar, por favor! <i>[Jimbo se le acerca]</i>
<b>Jimbo:</b>	<i>[Detiene a Randy]</i> ¡Randy! Randy, tienes que salir de aquí. Si entras en la multitud, quedarás atrapado. ¡Es muy peligroso!
<b>Randy:</b>	¡Mi hijo está ahí! ¡Tonto! <i>[Se aparta de Jimbo y se abre paso por entre la multitud de hippies. Llega a un pequeño espacio abierto]</i> ¿Stan? <i>[el humo de marihuana es demasiado asfixiante. Randy tose y respira con dificultad]</i> ¡Stan! ¡Stan!
<b>Hippie hombre:</b>	Oye, cálmate, amigo. ¡Todo está bien!
<b>Hippie mujer:</b>	Toma un poco de agua con ácido.
<b>Randy:</b>	<i>[Mareado y asfixiado por el humo]</i> ¡Sta...! ¡Ugh! <i>[Cae al piso mientras tose sin poder detenerse. Finalmente, se pone en posición fetal y se desmaya]</i>
	<i>[Municipalidad. La alcaldesa mira con horror el festival desde la ventana de su despacho]</i>
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	<i>[Consternada]</i> ¿Qué he hecho?
<b>Presentador del concierto:</b>	¡Sí! ¡Ahora South Park es la capital hippie del mundo! <i>[El público lo aclama fuertemente. La Alcaldesa levanta su mano derecha, en la que tiene una arma, y se apunta en la sien. La se desliza a la derecha, se escucha el disparo y partes del cerebro, cráneo y mucha sangre sale disparada y choca contra la pared. Se escucha su cuerpo caer al piso]</i>
	<i>[Departamento de policía South Park. Cartman está relajado en su celda sin nada que hacer. Siente que no está solo y regresa a ver la puerta de su celda. Los adultos del pueblo están ahí]</i>
<b>Mr. Mackey:</b>	Uh, hola, Eric. Uh, ¿cómo te va?
<b>Cartman:</b>	<i>[Se levanta de su cama]</i> ¡Genial! Me fascina cagar en una taza de baño sin borde ni tapa.
<b>Randy:</b>	Eric, tenías razón con lo de los hippies. ¿Podrías... deshacerte de ellos por nosotros?
<b>Cartman:</b>	<i>[Colérico]</i> Déjenme adivinar: han creado un festival de música hippie.
<b>Sheila:</b>	Tenemos que hacer algo al respecto, Eric. ¡Están fuera de control!
<b>Cartman:</b>	<i>[Resentido]</i> Olvidenlo. <i>[Se da la vuelta camina hacia su cama]</i>
<b>Randy:</b>	Por favor. ¡Nuestros hijos están ahí! Debimos haberte hecho caso desde el principio.
<b>Chef:</b>	Sí. Discúlpanos.
<b>Jimbo:</b>	¡Por favor! No dejes que arruinen nuestra ciudad.
<b>Cartman:</b>	Es muy tarde. Aunque acepte ayudarlos, ya son demasiados.

<b>Mr. Mackey:</b>	Sabemos que tú puedes hacerlo, Eric. Eres inteligente, el más inteligente de la escuela, ¿ok?
<b>Randy:</b>	Te estamos implorando que por lo menos los intentes. Todo el pueblo se reunió y hasta te horneamos un rico pastel. <i>[Sheila saca un pastel que dice "Eric" escrito con crema]</i>
<b>Cartman:</b>	<i>[Se da la vuelta otra vez]</i> ¡No piensen que me pueden comprar con regalos! A menos que... claro, sea el nuevo camión Tonka a control remoto.
<b>Randy:</b>	<i>[Piensa un momento]</i> Es tuyo.
<b>Cartman:</b>	Lo quiero con batería incluidas, y que me dejen jugar con él en el parqueadero de la escuela.
<b>Directora Victoria:</b>	¡Claro!
<b>Jimbo:</b>	¿Quieres algo más?
<b>Cartman:</b>	Sí. <i>[Se da la vuelta y los encara]</i> Kyle no puede tener uno. ¡Nunca! Y tiene que verme manejándolo por toda la escuela para darle envidia.
<b>Sheila:</b>	Bien, prometemos no comprarle uno a Kyle, pero no podemos forzarle a verte... <i>[Randy le codea el brazo con fuerza]</i> ¡Oh, sí! ¡Bien! Haremos que Kyle te vea.
<b>Cartman:</b>	Muy bien. Ahora, escuchen, y escuchen atentamente. Nunca he intentado deshacerme de tanto hippies antes, así que voy a necesitar todos los recursos del pueblo. Y aunque no tenga éxito, que es lo más probable, de igual manera me darán el Tonka a control remoto y me dejarán manejarlo por la escuela y harán que Kyle me vea para que tenga envidia. ¿Está claro? <i>[Los adultos lo miran firmemente]</i>
	<i>[El festival de música, día 6. La multitud ha crecido tanto que la cámara tiene que hacer un largo panning para ver hasta dónde la gente. Los chicos siguen ahí junto con los hippies universitarios. Se escucha a una banda tocar Reggae]</i>
<b>Hippie universitario:</b>	Guau, está banda es genial. Amigo, necesito más marihuana.
<b>Stan:</b>	Bien, parece que somos suficientes personas ya. ¿Cuándo empezaremos a destruir las corporaciones?
<b>Hippie 1:</b>	<i>[Toma una profunda pitada de su porro]</i> Sí, hermano, ¡las corporaciones! ¡Ahora mismo están destruyendo el mundo por sus ansias de dinero!
<b>Kyle:</b>	Sí, pero, ¿dónde están? ¡Vamos a destruirlos!
<b>Hippie 2:</b>	Ahora mismo estamos probando que no necesitamos de las corporaciones. ¡No necesitamos dinero! Esto puede convertirse en una comunidad en la que todos nos ayudemos el uno al otro.
<b>Hippie 1:</b>	¡Sí! Tendremos a un tipo que, que, como que haga pan. Y otro tipo que, que, como que vele por la seguridad de las personas.
<b>Stan:</b>	¿Te refieres a un panadero y a un policía?
<b>Hippie 2:</b>	No, no. ¿No puedes imaginar un lugar en donde todas las personas vivan juntas, y, como que, ofrezcan sus servicios a otras personas a cambio de sus servicios?
<b>Kyle:</b>	Sí, eso se llama un pueblo.
<b>Hippie universitario:</b>	Ustedes chicos no han ido aún a la universidad, no lo entiende. Pero no se preocupen, ¡esto va a crecer mucho!

	<i>[Centro comunitario de South Park, noche. Cartman y los adultos se encuentran reunidos ahí. Cartman está inicia su exposición]</i>
<b>Cartman:</b>	Muy bien, escuchen todos. El festival de música hippie tiene ya 14 millas de diámetro y un espesor de 500 mil hippies.
<b>Randy:</b>	<i>[Cierra los ojos]</i> ¡Dios mío!
<b>Cartman:</b>	En menos de tres días todo South Park se consumirá por completo. Mi única esperanza es encontrar una forma de llegar al centro de la multitud, y llegar al corazón, aquí: <i>[Apunta al escenario en una infografía del concierto que tiene a su lado]</i> Si llegamos al escenario, podemos poner este disco de Slayer en el sistema de sonido del concierto. <i>[Muestra un disco compacto de la banda de death metal Slayer]</i> Los hippies no soportan el death metal. Si todo funciona, ellos se dispersarán antes que destruyan todo.
<b>Jimbo:</b>	Buen plan, niño, pero hay un gigantesco problema: la multitud de hippies es descomunal. ¿Cómo se supone que vamos a atravesarlos y llegar al escenario?
<b>Cartman:</b>	Taladraremos. <i>[Muestra otra infografía en la que está dibujado planos de una máquina]</i> He diseñado un vehículo que puede abrirse camino entre la multitud de hippies. Las personas que piloteen el vehículo estarán a salvo del humo de marihuana y la música de mierda.
<b>Steven:</b>	Entonces... ¿estás sugiriendo que alguien maneje el vehículo justo al corazón de esa multitud? ¡Es un completo suicidio!
<b>Cartman:</b>	No sólo alguien. Necesito un equipo completo para operar el vehículo. Necesito conmigo a un científico, un ingeniero, y, claro está, una persona negra que pueda sacrificarse en caso de que algo salga mal.
<b>Randy:</b>	¡Yo soy el único científico en el pueblo!
<b>Linda:</b>	Yo puedo ser tu ingeniera.
<b>Steven:</b>	Amor, ¡no!
<b>Linda:</b>	Debo hacerlo, Steven.
<b>Cartman:</b>	Muy bien, solo necesitamos a un persona negra que pueda sacrificarse si algo sale mal. <i>[Mira a su alrededor, viendo que el Chef es el único negro ahí]</i> Veamos... cualquiera sirve, cualquiera que cumpla los requerimientos. Veamos... <i>[Vuelve a ver a su alrededor]</i> Oh, ya sé. ¿Qué tal si es...? <i>[su mirada queda fija en el Chef]</i>
<b>Chef:</b>	<i>[Molesto]</i> ¡Sí!, ¡sí! Ya entendí. ¡Carajo!
<b>Steven:</b>	No puedo creer que estemos considerando este plan. ¡Es una locura!
<b>Randy:</b>	¿Tienes una mejor idea, Steven? ¡Maldición, mi hijo está ahí!
<b>Cartman:</b>	No hay tiempo para más ideas. ¡Tenemos solo tres días para construir este vehículo! Miren: sé que es difícil, pero es la única salida que ten... <i>[Su cara se paraliza, hace una mueca. Hay un dramatismo tremendo. Finalmente solo estornuda y continua]</i> ...emos
	<i>[Festival de música, día 6. La cámara panea toda la multitud y se detiene en un extremo, donde está el vehículo taladro, construido y listo para ser manejado]</i>
	<i>[Noticiero del Canal 9. Reporte de última hora]</i>
<b>Reportero:</b>	Tom, estoy en South Park, Colorado, donde hacen un desesperado intento para salvar al pueblo. Algunos lo llaman “misión suicida”, pero los

	heroicos hombres y mujeres que pilotarán este gigantesco taladro son la única esperanza. <i>[Cartman y su equipo entran a la vehículo taladro]</i>
<b>Randy:</b>	Bueno, pues, creo que este es el adiós, Sharon.
<b>Sharon:</b>	Por favor, salva a nuestro hijo, Randy.
<b>Linda:</b>	Butters, si algo le llegara a pasar a mami, quiero que seas un buen chico y te comportes bien.
<b>Butters:</b>	Lo haré, mamá.
<b>Chef:</b>	<i>[Con dos prostitutas llorando a cada lado]</i> Tranquilas, no lloren, chicas. Todo estará bien.
<b>Cartman:</b>	No quiero que estés preocupado por mi, rana Clyde. <i>[Mira a su peluche que está sentado en una silla frente a él]</i> ¡Oye! Eres el mejor peluche que he tenido. <i>[Sonríe, limpia un par de lágrimas que salen de sus ojos, y se encamina a la puerta del vehículo taladra-hippies. El equipo hecha una última mirada a todos los habitantes del pueblo, quienes los animan y despiden. Algunos toman fotografías]</i>
<b>Sheila:</b>	¡Cúidense mucho!
<b>Srta. Garrison:</b>	¡Mucha suerte! <i>[El equipo finalmente entra al vehículo. La compuerta se cierra]</i>
	<i>[Dentro del vehículo taladra-hippies]</i>
<b>Cartman:</b>	¿Motor principal encendido?
<b>Randy:</b>	Listo.
<b>Cartman:</b>	¿Sistema de navegación?
<b>Linda:</b>	En línea.
<b>Cartman:</b>	Arranquemos este bebé. <i>[El vehículo empieza a moverse y sale de su plataforma]</i> Vamos por el perímetro externo de lo hippies. ¡Aguanten! <i>[El vehículo taladro se abre camino entre la multitud, taladrando y lanzando a hippies por los aires. Adentro, la tripulación está preocupada]</i> Perforando hippies. ¿Protección?
<b>Randy:</b>	El escudo del vehículo resiste. <i>[El vehículo continua su camino, abriéndose paso por entre la multitud]</i>
	<i>[Cuartel general de la misión. Los habitantes del pueblo están adentro, monitoreando el movimiento del vehículo]</i>
<b>Jimbo:</b>	¡Entraron!
<b>Habitantes del pueblo:</b>	¡Muy bien! ¡Así se hace! ¡Muy bien hecho!
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	<i>[Aparece en escena con un vendaje alrededor de su cabeza, a la altura de la sien]</i> ¡Tranquilos todos, aún no festejen nada! <i>[Manchas de sangre se dejan ver en el vendaje, muestras de su intento fallido de suicidio]</i> ¡Aún queda mucho por hacer.
	<i>[Festival de música. Stan, Kyle y Kenny están sentados en medio de la multitud escuchando la música en vivo, sumamente aburridos]</i>
<b>Stan:</b>	Muy bien, ¡no soporto más! Subiré al escenario.
<b>Kyle:</b>	¿Vas a hacer qué?
<b>Guardia del escenario:</b>	<i>[Es un hippie viejo, sentado en una silla con un porro en la mano]</i> Oye, no puedes subir ahí. ¡Ja, ja, ja, woo! <i>[Fuma un poco más de su porro y levanta su mano izquierda con la señal de paz y amor. Mientras tanto, se ve que el vehículo sigue su marcha. La cámara muestra el largo camino que ha</i>

	<i>recorrido hasta ahí]</i>
	<i>[Dentro del vehículo taladra-hippies]</i>
<b>Cartman:</b>	Cambiando a combustible secundario. <i>[De pronto, luces rojas empiezan a parpadear y un sonido de alerta suena dentro del vehículo]</i> ¿Qué es eso?
<b>Randy:</b>	El vehículo se recalienta con tantos hippies. <i>[El vehículo se detiene completamente y se apaga en medio de la multitud]</i>
	<i>[Cuartel general de la misión. Los habitantes del pueblo están adentro, monitoreando el movimiento del vehículo]</i>
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	¿Qué pasó?
<b>Sr. Mackey:</b>	Se han detenido. ¡Algo malo ha sucedido!
<b>Steven:</b>	¡Jesucristo! ¡Están perdidos! <i>[El vehículo sigue sin moverse ni prenderse]</i>
	<i>[El festival de música. Stan, ya en el escenario, se acerca a un micrófono]</i>
<b>Stan:</b>	Uh, disculpen, disculpen. ¿Me pueden poner atención por favor? ¿Qué estamos haciendo? <i>[La música para, la multitud se calla y presta atención a Stan]</i> ¡Ya son nueve días! ¿Les parece que hemos logrado algo?
<b>Un hippie de la multitud:</b>	¡Estamos utilizando el poder del rock and roll para cambiar el mundo! ¡Sí! <i>[La multitud aclama]</i>
<b>Stan:</b>	Quizá en lugar de quejarnos del egoísmo de las corporaciones, debemos regresar a ver qué estamos haciendo. Es decir, ¿hay algo más egoísta que no hacer nada más que drogarse y escuchar música todo el día?
<b>Cantante:</b>	Tienen razón. ¡Es hora de que enfoquemos toda nuestra energía y hacer que este festival de música hippie se vuelva un reventón! <i>[La banda vuelve a tocar y la multitud vuelve a bailar y cantar con más fuerza. Nadie entendió el mensaje de Stan. Stan se da la vuelta y baja del escenario]</i>
	<i>[Dentro del vehículo taladra-hippies. La tripulación intenta hacerlo funcionar otra vez]</i>
<b>Cartman:</b>	¡Vamos! Reacciona!
<b>Linda:</b>	Es inútil, la línea de poder principal se ha apagado completamente.
<b>Randy:</b>	Alguien tiene que salir y activar los motores de emergencia.
<b>Cartman:</b>	No, Chef, ¡no dejaré que salgas!
<b>Chef:</b>	<i>[Molesto]</i> ¡Yo no me ofrecí!
<b>Cartman:</b>	¡Muy bien, Chef, anda!
<b>Chef:</b>	¡Oh, carajo! <i>[Se levanta y abre la compuerta del vehículo. Sale y se enfrenta a un atmósfera llena de humo de marihuana. Le es difícil respirar y tose mucho]</i>
	<i>[Cuartel general de la misión. La Alcaldesa toma el control]</i>
<b>Alcaldesa McDaniels:</b>	Eso es todo. ¡Se acabó! Cambien al Plan B: ¡Bomba nuclear!
<b>Steven:</b>	¡Maldita sea, no! Tiene que darles más tiempo.
	<i>[El festival de música. Chef se abre paso entre la multitud para llegar a botón para encender los motores de emergencia. Finalmente el vehículo vuelve a funcionar y se dirige al escenario del concierto]</i>
<b>Stan:</b>	<i>[Molesto]</i> Amigo, esta gente no tiene idea de lo que pasa. Vámonos de aquí.
<b>Kyle:</b>	No podemos. Kenny dice que hay una pared humana de 7 millas de grosor.
<b>Stan:</b>	¿Qué? ¿Quieres decir que estamos atrapados aquí y tenemos que quedarnos escuchando esta música de mierda? <i>[Una toma muestra el escenario. De</i>

	<i>pronto, el vehículo taladro choca estrepitosamente contra el escenario, matando varios hippies y haciendo la música se detenga. Toda la multitud regresa a ver al escenario para ver qué sucedió</i>
<b>Hippie 2:</b>	¡Hey! ¿Qué pasó con la música, amigo?
<b>Hippie 1:</b>	¡Queremos más música! ¡Música! <i>[La compuerta del vehículo se abre y los tripulantes salen]</i>
<b>Linda:</b>	¡Lo logramos, lo logramos!
<b>Cartman:</b>	¡Rápido, hacia el sistema de parlantes! <i>[Cartman y su equipo corren hasta la consola de sonido]</i> ¡Dame el cable de la línea principal! <i>[Randy aparta a un hippie muerto que estaba echado encima de la consola y toma varios cables]</i>
<b>Randy:</b>	¿Cuál de estos es la línea principal?
<b>Cartman:</b>	¡Tú eres el científico, idiota!
<b>Randy:</b>	¡Pero, soy geólogo!
<b>Linda:</b>	No tenemos tiempo para discutir. ¡Van a lanzar la bomba nuclear!
<b>Randy:</b>	¡Oh, no!
<b>Cartman:</b>	¡Conecta ese cable en mi laptop! <i>[Randy conecta uno de los cables a la computadora portátil. Cartman escoge una canción del disco compacto de Slayer que colocó en el lector de discos y presiona “reproducir”. La canción “Raining Blood” suena a todo volumen por los parlantes. La multitud escucha la canción con disgusto, y poco a poco se empieza a dispersar]</i>
<b>Un hippie:</b>	¡Oh, amigo, qué malo!
<b>Hippie 3:</b>	<i>[Tapándose los oídos con las manos]</i> Esta música es muy agresiva.
<b>Hippie 2:</b>	Esto me está bajando el vuelo, amigo.
<b>Hippie 1:</b>	Vámonos de este lugar tan agresivo. <i>[Los hippies universitarios empiezan a irse]</i>
<b>Randy:</b>	¡Está funcionando!
<b>Linda:</b>	<i>[Sin poder escuchar a Randy por el alto volumen de la música]</i> ¿Qué?
<b>Randy:</b>	<i>[Grita más fuerte]</i> ¡Está funcionando!
	<i>[Cuartel general de la misión]</i>
<b>Srta. Garrison:</b>	¡Lo logramos, lo logramos! <i>[Los habitantes del pueblo celebran y se abrazan uno al otro]</i>
	<i>[El festival de música. Stan encuentra a su padre]</i>
<b>Stan:</b>	¡Papá!
<b>Randy:</b>	¡Stan! <i>[Se abrazan. Se ve al Chef levantándose del piso]</i>
<b>Chef:</b>	¡Estoy vivo! <i>[Kyle empieza a caminar pero Cartman lo detiene]</i>
<b>Cartman:</b>	¡Espero un momento, Kyle! <i>[Cartman saca una pequeña daga de su bolsillo]</i>
<b>Kyle:</b>	¡Guau! ¡Cartman, tranquilízate, ya no somos hippies! ¡No nos tienes que matar!
<b>Cartman:</b>	¿Matarte? ¡Oh, no! Tengo mejores planes para ti.
	<i>[Estacionamiento de la escuela primaria de South Park. Kyle está sentado en una vereda viendo a Cartman jugar con su camión Tonka a control remoto]</i>
<b>Cartman:</b>	¡Yahoo! ¡Oh, amigo, esto es genial! <i>[Le ofrece a Kyle el control remoto]</i> Oye, Kyle, ¿quieres jugar un rato? <i>[Kyle se levanta emocionado]</i>

	<i>pero Cartman retira la oferta</i> ] ¡Oh! ¡Ja, ja! ¡Caíste, no vas a jugar! ¡Ja, ja! ¡Mira qué genial es, yupi!
	<i>[Fin de Die Hippie, Die.</i>