



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES
PLÁSTICAS**

**LA RETÓRICA Y SUS ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS:
EL HUMOR EN LOS TIEMPOS DE HISTERIETAS.**

**TESINA PARA OBTENER EL
TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

**PRESENTA:
DAVID CONTRERAS RIVERA**

**DIRECTOR DE TESINA:
MTRO. ADRIÁN FLORES MONTIEL**

MÉXICO, D.F. 2013



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

DEDICATORIA

*A MIS PADRES,
A MIS FAMILIARES,
A MIS PROFESORES,
A MIS AMIGOS.*

AGRADECIMIENTOS

*A MI DIRECTOR DE TESIS:
EL MAESTRO ADRIÁN FLORES MONTIEL
A MIS SINODALES:
EL MAESTRO JOAQUÍN RODRÍGUEZ DÍAZ
LA MAESTRA MARÍA LUISA AURELIA MORALES TORRES
EL MAESTRO JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA
EL MAESTRO GUILLERMO ÁNGEL DE GANTE HERNÁNDEZ*

*A BULMARO CASTELLANOS (MAGÚ)
A ARTURO KEMCHS DÁVILA (KEMCHS)
A GERALDINE RUIZ LOZADA
A JOSÉ LUIS DIEGO HERNÁNDEZ Y OCAMPO (TRIZAS)
A DANIEL MÉNDEZ MARTÍNEZ*

INDICE	Nº DE PAG.
Introducción	1
Capítulo I. La Caricatura	2
1.1. La Historieta	4
1.2. Los Cómicos	5
Capítulo II. La Retórica	13
2.1. Antecedentes Históricos	14
2.2. La Técnica Retórica	15
2.2.1. El Inventio	16
2.2.2. El Dispositio	16
2.2.3. El Elocutio	16
2.2.4. El Actio	16
2.3. Las Figuras Retóricas	16
2.3.1. Abismo	18
2.3.2. Acumulación	18
2.3.3. Alusión	18
2.3.4. Antítesis	18
2.3.5. Blanco	18
2.3.6. Comparación	18
2.3.7. Concesión	18
2.3.8. Doble Sentido	18
2.3.9. Elipsis	18
2.3.10. Gradación	18
2.3.11. Hipérbolo	18
2.3.12. Ironía	18
2.3.13. Litote	19
2.3.14. Metáfora	19
2.3.15. Metonimia	19
2.3.16. Oxímoron	19
2.3.17. Paradoja	19
2.3.18. Prosopopeya	19
2.3.19. Rima	19
2.3.20. Tópica del mundo al revés	19
2.3.21. Sinonimia	19
2.3.22. Sinécdoque	19
Capítulo III. La Textualidad	20
3.1. La Semiótica	20
3.1.1. El Signo	21
3.1.2. El Código	22
Capítulo IV. Las Histerietas	22
4.1. Colaboradores	23
4.2. Principales Secciones	23
4.3. Análisis de las figuras retóricas en la historieta de autor	24
Conclusiones	38
Bibliografía	40

INTRODUCCIÓN

Para eludirme de la realidad, me refugio en el pasado reciente; sueño con la Época de oro del cine mexicano y todo ese modo de vida cubierto de ensoñación, donde abundaban los cafés de chinos, las carpas y las vecindades; me transporto a los años cuarentas y cincuentas, cuando los chilangos acudían a los teatros de revista, salones de baile y cabarets.

Para su esparcimiento, la gente de las clases populares se congregaba en torno al cine, la radio y las historietas, género que en los últimos años se había venido consolidando (ILUSTRACIÓN 1). En aquel tiempo existía una extensa gama de publicaciones tanto de monitos como de seriales literarios (ILUSTRACIÓN 2).



ILUSTRACIÓN 1



ILUSTRACIÓN 2

Éste es el punto de partida de un arte secuencial que ha trascendido hasta nuestros días, género que si me propusiera estudiar con profundidad, no me alcanzaría la vida entera (Aurrecoechea, 1993, p.25).

Por otra parte, para definir el tema de mi trabajo me apoyé en autores expertos en la materia (Eco, 1984, p.p.25,26) y también en la opinión de mi director de tesis; el título se refiere a la Retórica como un fundamento teórico, que diseñadores y publicistas debemos conocer; la ciencia Semiótica encontró en esta disciplina la base para desarrollar, a través de sus signos, una nueva manifestación de creación reciente: La Comunicación Visual. El subtítulo de mi trabajo, se refiere a que durante un tiem-

1 Desde que surge la primera idea, hasta que se entrega el trabajo final, seguramente ya pasaron más de seis meses.

po colaboré en las Histerietas, suplemento de humor del diario La Jornada y decidí profundizar en la estructura teórica que le dió forma a este medio historiético. Sin pretender abarcar todo el tema, en esta tesina destaco los elementos principales de la Historieta, comenzando por su historia, en donde menciono a los medios y dibujantes más representativos de cada época; también describo los fundamentos básicos de la Retórica (como la aplicación de su técnica y las figuras retóricas que pueden expresarse en imágenes). También menciono términos como la Textualidad, la Semiótica, el signo y el código. Por último, realicé un análisis para identificar las figuras retóricas en algunas historietas, que retomé de las Histerietas.

CAPÍTULO I. LA CARICATURA

Es una representación gráfica que exagera los rasgos físicos, el comportamiento o los modales de un individuo con el fin de producir un efecto gracioso, irónico o de burla (ILUSTRACIÓN 3); también, es el medio para ridiculizar situaciones e instituciones políticas, sociales y religiosas.

Podemos especular mucho sobre los orígenes de este género: que si se encontraron rasgos caricaturescos en las cavernas prehistóricas, construcciones egipcias, mesopotámicas o prehispánicas, lo cierto, es que en su sentido moderno, este género nació en Bolonia a finales del siglo XVI, en una escuela de arte, en donde los estudiantes se divertían haciendo retratos de los visitantes, a quienes les daban apariencia de animales (ILUSTRACIÓN 4).

Por otra parte, la caricatura política surgió en Inglaterra a mediados del siglo XVIII, en periódicos como The Political Register, The Universal Museum y Punch, en donde surgieron caricaturistas como Honoré Daumier (ILUSTRACIÓN 5) y Gustave Doré. Después, apareció en el medio Toulouse-Lautrec, quien satirizó a algunos clientes



ILUSTRACIÓN 3



ILUSTRACIÓN 4

asiduos al teatro. De la última época del siglo XVIII, sobresale el dibujante y pintor español Francisco de Goya, que en sus series *Los Caprichos* y *Los Desastres de la Guerra*, hizo una crítica de las injusticias políticas, religiosas y sociales de su tiempo (ILUSTRACIÓN 6).



ILUSTRACIÓN 5



ILUSTRACIÓN 6

En España, el siglo XIX se volvió de oro con la aparición de publicaciones satíricas como *Madrid Cómico*, *La Campana de Gracia* y *El Semanario Pintoresco*, donde colaboraron caricaturistas como Francisco Ortego, Leonardo Alenza y D. Urrabieta. La caricatura llegó de Inglaterra al continente Americano en el siglo XIX; los cartonistas estadounidenses que más destacaron fueron: Thomas Nast² (ILUSTRACIÓN 7) y Joseph Keppler; sobresalen las revistas *The New Yorker* y *Mad Magazine*; a Ranan Lurie, quien colaboró en *Time*, se le considera el mejor cartonista del siglo XX. Por otra parte, se considera que el primer cartón político que se publicó en México fue en 1826, en el periódico *Iris* y se tituló: *Tiranía*, fue obra de Claudio Linnati, artista de origen italiano; el segundo cartón publicado en el país es atribuido al dibujan-



ILUSTRACIÓN 7



ILUSTRACIÓN 8

2 Es el creador del Elefante Republicano, del Burro Demócrata y de Santa Claus.

3 Él diseñó la imagen de la famosa Calavera Catrina.

te Vicente Gahona "Picheta"; de las últimas décadas de este siglo destaca: Escalante (el Daumier Mexicano) y también José Guadalupe Posada³ (ILUSTRACIÓN 8); artista popular que plasmaba en sus grabados los sucesos políticos y sociales de su época, a los que añadió el atractivo que la muerte ejerce en la cultura mexicana; Posada influyó de manera directa en los muralistas (Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco), que en algún momento hicieron cartón político.

Por Europa, cabe mencionar al alemán George Grosz, que en su colección de caricaturas *Ecce Homo* (1922), hizo un fiero ataque al creciente militarismo de su país (Enciclopedia Encarta, 2004).

En América del sur sobresalen: el brasileño Millor Fernández, el argentino Oski y el uruguayo Hermenegildo Sábat; otros caricaturistas que aparecieron en la segunda mitad del siglo XX fueron Xaudaró, Castela, Mingote y Chumy Chúmez, por España; Joaquín Salvador, "Quino" (ILUSTRACIÓN 9) y Fontanarrosa, por Argentina y Arias Bernal, Miguel Covarrubias, Abel Quesada, Ernesto, "El Chango" García Cabral, Eduardo Del Río, "Rius" (ILUSTRACIÓN 10), Naranjo, Helioflores y Magú, por México.



ILUSTRACIÓN 9



ILUSTRACIÓN 10

1.1. LA HISTORIETA

Este género, puede definirse como una serie de dibujos que constituyen un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de ficción o de aventuras; con texto o sin él (Enciclopedia Encarta, 2008). Se le denomina viñeta a cada cuadro que conforma la Historieta; para representar el dialogo entre los personajes se utilizan los denominados "globos" o "bocadillos"; el texto narrativo se encuentra enmarcado en "cartuchos". Una Historieta puede estar compuesta por dos o tres viñetas,⁴ una página completa o un libro.

El desarrollo de la imprenta impulsó a este género y sentó las bases para su crecimiento como industria. A dichas publicaciones se les llama Cómics en el mundo anglosajón, e Historietas en los países de habla hispana.

Conscientes de la importancia que tuvo Inglaterra y Estados Unidos en la conformación de este género, haremos una remembranza de los elementos más destacados de la historia de los Cómics, sin dejar de mencionar a dibujantes de otras latitudes.

4 Una tira cómica es la mínima expresión de una Historieta.

1.2. LOS CÓMICS

La historia moderna de los Cómics, comienza en 1732, en Inglaterra: los disparates y vicios sociales fueron satirizados por William Hogarth en una colección de grabados llamada Vida de una Cortesana, en la que se mostraba una secuencia para ser leída como un relato (Enciclopedia Encarta, 2004). Pero esta obra quedaría opacada por el desarrollo que este género alcanzaría en las siguientes décadas.

En 1809, el inglés Thomas Rowlandson creó la serie de aventuras de un personaje a las que llamó: El Viaje del Doctor Syntax.

Los tres precursores más importantes de los Cómics en el siglo XIX fueron el suizo Rudolphe Topffer (1799-1846), el francés Georges Colomb (1856-1945), mejor conocido como Christophe y el alemán Wilhelm Busch (1832-1908). La obra de Topffer es de gran calidad,⁵ como lo muestra su álbum realizado en 1827, titulado: Les Amours de M. Festus; la influencia de este artista fue trascendente y puede rastrearse a través del tiempo hasta llegar a Christophe, cuya obra más reconocida fue: La Familia Fenouillard. El trabajo más celebrado del alemán Busch fue la creación de sus personajes Max und Moritz (V.S. Zavala, E. Garroni, J. Costa, C. Metz, R. Gubern, W. Nekes, J.J. Nattiez y J. Bertin, 1981, p.p.155-160).

Esta época fue prolífica en cuanto a la publicación de revistas ilustradas, como por ejemplo: Le Journal des Enfants (Francia, 1833), Punch or the London Charivari (Inglaterra, 1841), Le Magasin Pittoresque (Francia, 1833), The Illustration London News (Inglaterra, 1842), Yankee Doodle (Inglaterra, 1846), Vanity Fair (E.U.A., 1859), Jourdu Monde (Francia, 1860), Le Polichinelle (Francia, 1864), La edición norteamericana del semanario alemán Puck (U.S.A., 1877), Mon Journal (Francia, 1881), Life (U.S.A. 1883), El Monitor Infantil (España, 1896) y El Heraldo de los niños (España, 1900).

Mientras tanto la Revolución Industrial había acelerado el desarrollo de las técnicas de reproducción impresas, dando lugar a nuevas exigencias en la industria editorial y el periodismo, que servirían como plataforma para el lanzamiento del Comic como emporio comercial.

Por otra parte, en 1890 aparecieron en Inglaterra las revistas humorísticas Illustrated Chips, Cómics Cuts, The Wonder, Larks, Cómics Life, Funny Wonder, Halfpeny Cómics, Jolly Bits y Dan Lenos Cómics Journal, alcanzando una bastísima difusión en el mercado, con una tirada de más de medio millón de ejemplares.

En Estados Unidos, surgían dibujantes talentosos como James G. Swinnerton, cuya publicación semanal Little Bears and Tigers, apareció en 1892; También, el dibujante Richard Felton Outcault, colaboró en los semanarios humorísticos Life y Judge; en 1894 comenzó a trabajar en el New York World, dos años después en este medio publicó un cómic llamado: The Great Dog Show in M'Googan Avenue, en donde comenzó a salir un personaje de cabello rapado, par de grandes orejas y usando una playera amarilla que le quedaba grande, el cual sería bautizado por el público como The Yellow Kid⁶ (ILUSTRACIÓN 11); poco a poco la tira fue ganando popularidad, pero dos periódicos se disputaban la exclusividad del personaje (World y Herald), dando

5 El mismo Goethe, en vísperas de su muerte, lo animó a publicarla.

6 La reproducción de colores con la rotativa para cuatricomía, resultaba satisfactoria excepto por el color amarillo; de este embarazoso problema técnico, nacería el Cómics Norteamericano.

origen a la mayor batalla por Derechos de Autor en la historia de este género⁷ (Ernesto Priego, Histerietas, 1996, N° 451).

THE YELLOW KID TAKES A HAND AT GOLF.



ILUSTRACIÓN 11

El Niño Amarillo creó escuela y en 1897 aparecen en el New York Journal: Los Dos Granujas (The Katzenjammer Kids), obra de Rudolph Dirks, personajes que hoy en día se siguen leyendo en más de cien diarios de todo el mundo (ILUSTRACIÓN 12).



ILUSTRACIÓN 12

Por su parte, Outcault creó en 1901 al simpático Li'l Mose, de efímera vida; mucha mayor resonancia tuvo el niño Buster Brown, quien alcanzó tal popularidad que fue utilizado masivamente para la publicidad; en 1905, James G. Swinnerton le dió vida a Little Jimmy, quien sobrevivió hasta 1941; Happy Holigan (un vagabundo con ros-

7 Dentro del medio periodístico, esta disputa dió origen al término "Amarillista".

tro de payaso, de buen corazón), creado por Federick Bur, fue uno de los primeros Cómics que se adaptaron para llevarse al cine.

En Estados Unidos, la expansión de los Cómics durante la primera década del siglo XX, fue exuberante.⁸

Mientras tanto, el dibujante Mc Cay creaba a Little Nemo in Stumberland, que desarrolló hasta 1911, reapareciendo en 1924.

En aquel entonces, dos clásicos de la literatura infantil anglosajona se habían consolidado: Alicia en el País de las Maravillas y El Mago de Oz. En 1917 Harry Conway crea a sus conocidos personajes: Mutt and Jeff (ILUSTRACIÓN 13).



ILUSTRACIÓN 13

Crazy Cat, un personaje inventado por George Herriman sería el precursor de otros felinos famosos como Felix, the Cat, creado en 1917 por Pat Sullivan para el cine de dibujos animados (ILUSTRACIÓN 14).

Luego siguieron Count Screwloose de Milt Gross (1919) Tillie the Toiler de Russ West over (1921), Ella Cinders de Charlie Plump (1925); la existencia de una amplia capa de lectoras de Cómics, así como la introducción de ideologías de derecha en el medio editorial, facilitaron el nacimiento de Little Orphan Annie dibujada por Harold Gray (ILUSTRACIÓN 15). (Caude Moliteroni, 1973, p. p.90-91).



ILUSTRACIÓN 14

⁸ Se estima que en el periodo de 1905 a 1909, existían en los E.U.A. unos 165 Cómics fijos.



ILUSTRACIÓN 15

En 1928 surge Mickey Mouse y con él, toda la fauna de Walt Disney (Mimi, Pluto, El Pato Donald, Pinocho, etc.) (ILUSTRACIÓN 16). En 1929 se publica Tintín de Hergé, per-



ILUSTRACIÓN 16

sonaje muy conocido en Europa; el mismo año Harold Foster comenzó a ilustrar el primer cómic de aventura: Tarzán, que se diversificó hasta alcanzar el cine, creando una mercadotecnia de grandes proporciones; después apareció: Popeye, el marino (ILUSTRACIÓN 17) y en 1931 surge la popular Betty Boop⁹ de Max Fleischer, personaje que dijo adiós en su película Yip, Yip, Yippi en 1939 (ILUSTRACIÓN 18).



ILUSTRACIÓN 17



ILUSTRACIÓN 18

9 Personaje inspirado en la cantante Helen Kane, quien inició una demanda contra Fleischer.

En esta época se inaugura la era del Cómic de aventuras épicas (policíacas, ciencia ficción y de intriga). De este modo, quedó encuadrado el estatuto socio-cultural de los Cómic de los años treinta, que fueron los años de la Edad de oro de este género, época que se vió truncada al término de la Segunda Guerra Mundial por la llegada de la televisión, que alteraría profundamente la comunicación de masas.

Aunque en el pasado ya habían aparecido varias revistas de sátira política y de humor en México,¹⁰ fue hasta la década de los treinta cuando este género comienza a consolidarse: en 1931, Guerrero Edwards crea a Chicharrín y el sargento pistolas.

En 1936, aparecen Los Supersabios de Germán Butze (ILUSTRACIÓN 19). Como parte de una estrategia comercial, el editor de revistas García Valseca multiplicó sus títulos, de esta forma aparecieron en el mercado: Paquito, Pepín, Chamaco, Paquita, etc. (Aurrecoechea, 1993, p.73). En 1943, bajo la dirección y argumento de Yolanda Vargas Dulché, aparece Memín Pinguín,¹¹ personaje dibujado originalmente por Alberto Cabrera (ILUSTRACIÓN 20). (Godoy Nelly, 1999, p.p.2,3).



ILUSTRACIÓN 19



ILUSTRACIÓN 20

Por otra parte, en Estados Unidos surgieron personajes como Dick Tracy, del dibujante Chester Gould y Flash Gordon de Alex Raymond; en 1934, Lee Falk le dá vida a Mandrake y en 1936 crea a Phantom. En 1937 se funda Detective Cómics.

La generación de superhéroes llega a su clímax cuando en 1938, Jerry Siegel y Joe Shuster crean a Superman (ILUSTRACIÓN 21); su popularidad se extendía por Estados

10 Don Bullebulle (1847), La Orquesta (1861), El Ahuizote (1874), El Mundo Cómic (1897), Multicolor (1911), Tutankamen (1924), Don Timorato (1944), La Gallina (1959), Garrapata (1968), Quecosaedro (1979), Galimatías (1983), Rino (1991), El Chahuistle (1993), El Chamuco (1996), Chocarreros (1996). (Rius, 2004, p.233).

11 Fue hasta 1963 cuando a Sixto Valencia se le encargó la renovación del personaje.

Unidos y el mundo, cuando en 1939 vio la luz Batman, creación de Bob Kane y Bill Finger (ILUSTRACIÓN 22). El mismo año surge Red Circle, antecesora de la Marvel.



ILUSTRACIÓN 21



ILUSTRACIÓN 22

Regresando a México, en 1947, Gabriel Vargas crea a Los Superlocos (ILUSTRACIÓN 23) espacio en donde después aparecería La Familia Burrón, revista legendaria que sobreviviría hasta el año 2009 (ILUSTRACIÓN 24).



ILUSTRACIÓN 23



ILUSTRACIÓN 24

Mientras tanto, en Estados Unidos la generación de superhéroes seguía fructificando y así surgieron: Flash y El Capitán América, quienes formaban parte del equipo

que luchaba en contra de Alemania y Japón en la Segunda Guerra; como Hitler despreciaba a los Cómics fueron prohibidos en su país; en Japón los Cómics de estilo Manga se consolidaban, destacando en aquel entonces Norakuro; por Francia cabe mencionar al singular Astérix y por España, a los inigualables Mortadelo y Filemón de Francisco Ibanez.

Durante la década de los cincuentas aparecen: Charly Brown y Snoopy, de Charles Schultz (ILUSTRACIÓN 25). En 1952 sale a la venta el primer número de Mad; en aquel entonces, se estima que sólo en Estados Unidos se vendían más de 1,000,000,000 de Cómics (ILUSTRACIÓN 26). Después aparece el Cómico Educando a Papá.

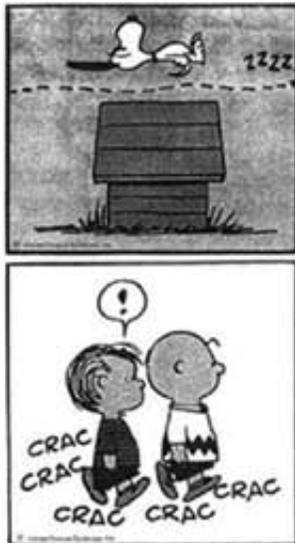


ILUSTRACIÓN 25



ILUSTRACIÓN 26

En 1961, aparece el grupo de superhéroes Los Cuatro Fantásticos (ILUSTRACIÓN 27); el mismo año llega El Hombre Araña (ILUSTRACIÓN 28).



ILUSTRACIÓN 27



ILUSTRACIÓN 28

En 1962, el argentino Quino le dá vida a la contestataria Mafalda (ILUSTRACIÓN 29); y en 1964, Rius presenta su revista Los Supermachos; cuatro años después crea su reconocida revista Los Agachados (ILUSTRACIÓN 30); el mismo año sale La Garrapata.



ILUSTRACIÓN 29

los agachados de RIUS



ILUSTRACIÓN 30

Es imprescindible mencionar al argentino Fontanarrosa y su obra maestra: Boogie, el Aceitoso (ILUSTRACIÓN 31); también al mexicano Helioflores y su Hombre de Negro.



ILUSTRACIÓN 31

Contemporáneos a estos personajes latinoamericanos fueron: The Hulk y Thor de Dick Ayers y Jack Kirby, respectivamente; otros Cómics norteamericanos fueron: El Llanero Solitario, Archie, El Pájaro loco, La Pantera Rosa y La Pequeña Lulú.

Aunque las series para televisión Looney Tunes y Merrie Melodies, producidas por Leon Schlesinger para la Warner Bros, se venían creando desde hace tiempo, es en los sesentas y setentas cuando su distribución alcanza nivel mundial, sobresaliendo personajes como: El Pato Lucas, Porky Pig, Elmer Gruñón, El Correcaminos y el Coyote, Sam Bigotes, Silvestre y Piolín, El Demonio de Tasmania y no podría faltar el

nal, pues ésta se encontraba ya formada en nuestra cultura general.

En un sistema gráfico (como la Historieta) se pueden establecer dos formas de significación: una, que asume a los signos en su sentido literal o directo y la otra, que parte de la idea de que el significado funciona de manera indirecta (que llamaremos sentido figurado); en este lenguaje figurado, los semas de un signo deben interpretarse como expresiones de otro en la imaginación o deben de darse por entendidos los que faltan; sea una expresión gráfica o lingüística, el lector tiene que ser capaz de ajustarla, dándole la interpretación adecuada, pues las operaciones están concebidas para realizar este ajuste; si son leídas en su sentido literal, expresan algo ilógico, pero la figura nace de la confianza de que se entenderá en otro nivel.

Las expresiones figuradas sirven para crear sentidos nuevos, causando sorpresa y produciendo un shock semántico propicio para convencer y conmover. En la publicidad el sentido figurado ha servido para apelar a los deseos y sentimientos del público, al atribuir a sus productos cualidades fantásticas que retribuyen un placer; es de todos conocido su capital semántico: virilidad, poder, exclusividad, erotismo, lujo, etc. Debido a su construcción signica se considera a los mensajes como medios dotados de potencialidad psicológica, que les permite acceder al universo de los deseos del consumidor²⁰ (ILUSTRACIONES 32 Y 33).

Con la profesionalización del diseño y la consolidación de la Historieta como género, es posible proponer a la imagen como un sistema gráfico analizable bajo el punto de vista de un lenguaje que produce signos y que requiere códigos.



ILUSTRACIÓN 32



ILUSTRACIÓN 33

20 La técnica de lo figurado puede seducir tan efectivamente que no necesita recurrir a ningún subterfugio subliminal.

que fuera considerado emblema de la empresa: Bugs Bunny.¹² Todos ellos tuvieron su versión en Historieta gracias a la editorial Dell Cómics. También, en 1977 se realizó la adaptación a Cómics de la película Star Wars.

Gran aceptación popular tuvieron en México: Kalimán, Chánoc y Hermelinda Linda. A partir de la década de los ochenta, comienzan a realizarse a nivel mundial una serie de convenciones, simposios, exposiciones y subastas, que atraían a miles de fanáticos del Cómics (el Cómics-Con Internacional en San Diego, Cal. y el CONQUE en la Cd. de México). En los E.U.A. surgen Los Pitufos y en 1988 se lleva a cabo la 1ª ed. de los premios Eisner, equivalentes al Oscar. El mismo año llegan Las Histerietas.

En el año 1991, en los Estados Unidos, se publica un Cómics de la serie Los X Mens. En México, surgen las revistas: Lapiztola (1992), El Chahuistle (1993) y Gallito Cómics. A mediados de los noventa aparece una ola de historietas orientales de estilo Manga, de los que sobresalen: Naruto y Dragón Ball Z. En E.U.A. aparecen Los Simpson. En México surgen las revistas: El Chamuco (1996) y Los Chocarreros (1996); en 1998 llega a su fin Las Histerietas; con la llegada del nuevo siglo aparece en La Jornada El Manojito y después Monos de La Jornada, suplementos de efímera vida.

En el 2002, Bugs Bunny es nombrado el mejor Cómics de todos los tiempos (galardón que comparte con Mickey Mouse). Durante toda la primera década del siglo XXI, continúa la proliferación de animaciones en todo el mundo, generando a su vez, su versión en Cómics, destacan: Pokémon, por Japón; Shrek y Bob Esponja, por Estados Unidos; y La Leyenda de la Nahuala y Una Película de Huevos, por México; en el 2009 termina La Familia Burrón. En el 2010 la 1ª ed. de Batman se vendió en 1,075,000 Dls.

CAPÍTULO II. LA RETÓRICA

Es el arte de producir discursos persuasivos; tiene su origen en el pensamiento de los griegos, quienes identificaron las bases fundamentales del discurso y lo organizaron para su estudio teórico o filosófico (ésta es una de las razones por las que a Grecia se le considera Cuna de la Civilización, pues ésta puede entenderse como la codificación de la realidad en normas que operan para poder vivir socialmente).

A pesar de la sencillez con la que obran los mensajes gráficos, sus mecanismos no siempre son explícitos, ya que no toda la comunidad tiene el conocimiento para entender el trasfondo que los soporta, debido a que el arte retórico es un aprendizaje especializado, es una práctica de poder sobre el lenguaje. Con la Retórica, la tradición de occidente desarrolló la facultad de ejercer la palabra gracias a que siempre privilegió el estudio de sus códigos para depurar su destreza discursiva.

Desde la época de los griegos y romanos se cultivó el arte de la palabra, que se fue volviendo cada vez más intelectual y profesional en el estudio de los efectos que el lenguaje producía en el público; la Retórica hizo de estas operaciones un objeto de clasificación llamándolas Figuras Retóricas, las cuales se entienden como mecanismos o artificios del lenguaje que se plantean como fórmulas adecuadas para llenarse de contenido, manteniendo la credibilidad y la verosimilitud.

12 Fue conocido en el mundo hispano como Serapio, el conejo de la suerte; lo creó Tex Avery y en 1958 fue ganador de un Óscar.

En occidente, la Retórica es una disciplina tradicional con un sustento teórico sólido, con reglas organizadas, que se enseñó como materia obligatoria desde la antigüedad clásica hasta el siglo XVIII, posibilitando grandes proyectos culturales a El Imperio Romano, La Edad Media y al Renacimiento (Alejandro Tapia, 1990, p.p.9-13). El trabajo de semiólogos, lingüistas y comunicólogos como Saussure, Barthes, Todorov, Schmidt, Greimas, Peirce, Jakobson, Eco y Martenau ha contribuido a la modernización de la Retórica¹³ (Beristain, 1985, p.45).

2.1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS

La Retórica es muy antigua: nace en Sicilia en el siglo V, con los griegos que poblaban esa ciudad (Beristain, 1985, p.421); comenzó a emplearse como herramienta de deliberación en foros donde se ejercía la justicia. Este sistema reglamentaba las luchas políticas, tratando de sustituir la fuerza por la elocuencia; la justicia o injusticia dependía de la capacidad de sustentar los intereses y de convencer con el discurso; a partir de entonces, surgen profesionales especializados en ejercer las facultades persuasivas del lenguaje; su patrimonio pertenecía a la aristocracia, que convirtió a la palabra en un instrumento de legalidad que adquiría mecanismos mucho más refinados, encareciendo su acceso ante los que no dominaban esta técnica¹⁴ (Alejandro Tapia, 1990, p.p. 13,14); es el orador quien encarna la destreza de la palabra, que con su elocuencia y buen juicio llega a convertirse en ideal del hombre. En Grecia, la Retórica se inicia con la Pedagogía: Georgias dá el primer paso en ese sentido, cuando en el año 427 A.C. prefigura un documento que se perfila hacia una concepción de esta disciplina como un medio para producir un estilo elevado. Por otra parte, fueron los mismos griegos quienes crearon una crítica sobre el discurso retórico, esta corriente llamada Sofismo¹⁵ estaba encabezada por Platón y es quien le dá forma a la Dialéctica, que fue creada para contrarrestar los excesos de la Retórica; para los sofistas, la tarea de una ciencia es el conocimiento de la verdad y como la Retórica manipula algunos artificios para convencer, fue impugnada principalmente por Platón. En ese entonces, Georgias sostenía que el estudio de la Retórica era el discurso en sí mismo, independientemente de otros saberes, pero Sócrates lo refuta argumentando que la Retórica podía convencer también acerca de cualquier cosa. Sin embargo, es Aristóteles quien retoma estos conceptos para replantear los postulados de la Retórica a la cual dividió en tres partes: una dedicada al orador, otra, al público y otra, a las figuras; su aporte principal está en el concepto de verosimilitud,¹⁶ pues postula que un discurso es más convincente si parte de lo que es creíble y no de lo científico (Alejandro Tapia, 1990, p.p.15-18); es decir, él le dió más importancia a lo que la mayoría piensa que a la realidad, por esa razón a

13 Como por ejemplo, la reclasificación de las figuras retóricas.

14 En el discurso, las ideas no necesitan ser científicas, ni comprobables, pero pueden convencer en la medida en que aparecen como nobles, justas y creíbles.

15 Para los sofistas, la Dialéctica consiste en un diálogo donde el maestro hace algunas preposiciones que el discípulo tiene que resolver como falsas o verdaderas.

16 Se parte del reconocimiento de que un juicio, aunque no sea verdadero, puede tener credibilidad si logra crear una ilusión de coherencia real o lógica.

La Retórica se incorporó a nuestra cultura gráfica manteniendo su estructura básica, lo que demuestra que existe un sistema de significación subyacente en la imagen que es más amplio que el lenguaje mismo; la imagen retorizada produce un efecto fantástico, de alucinación y ensueño.²¹ La siguiente es una lista de las figuras retóricas que pueden proyectarse en imágenes:

2.3.1. ABISMO. Construcción donde una idea, imagen o acción aparece dentro de otra que la cita dentro de ella; el lector se abisma sobre la imagen al proyectarse sobre diferentes planos espaciales superpuestos.

2.3.2. ACUMULACIÓN. Figura que consiste en sumar una gama de elementos similares, para producir un efecto de ampliación (ya sea por su forma, su significado o su función), en un proceso de adición acumulativa.

2.3.3. ALUSIÓN. Construcción que infiere indirectamente una idea u objeto por medio de otro, que de todas maneras se entiende porque está latente en el entorno.

2.3.4. ANTÍTESIS. Consiste en contraponer unas ideas a otras (que podrían ser objetos, cualidades o situaciones), que generalmente poseen rasgos semánticos comunes, pero que no llegan a presentar contradicción, únicamente se hace hincapié en su diferencia para producir un efecto de contraste entre ambos; en este sentido los objetos, imágenes o ideas proponen una tesis y la confrontan con su antítesis, resaltando el concepto de lo que es contrario.

2.3.5. BLANCO. Consiste en dejar un espacio vacío en el texto o imagen, para permitir que la imaginación complete lo que falta; esta figura genera la producción de un significado que carece de significante (al dejar vacío el espacio que le pertenecía), pero que está rodeado por elementos que lo infieren en el pensamiento.

2.3.6. COMPARACIÓN. Figura que subraya una idea por su relación con otra que es comparable, analógica o semejante con respecto al que se afirma.

2.3.7. CONCESIÓN. Intenta convencer otorgando concesiones al contrario: aparece como una confesión modesta, que en realidad tiene como finalidad generar simpatía a favor del emisor cuando éste reconoce sus debilidades, cambiando argumentos negativos en favorables para su causa.

2.3.8. DOBLE SENTIDO. Figura retórica que puede interpretarse en sentidos distintos y simultáneos: ambos sentidos son posibles y necesarios, pues su efecto consiste en hacerlos convivir en un mismo contexto.

2.3.9. ELIPSIS. Construcción en la que se suprimen unos elementos del enunciado o imagen, sin que ello afecte el sentido, ya que lo que está ausente se da por entendido en el espectador.

2.3.10. GRADACIÓN. Figura que plantea una progresión gradual de ideas, objetos o cualidades en la imagen; el cambio en la forma puede expresarse en el crecimiento, descomposición o desaparición del elemento en distintas fases.

2.3.11. HIPÉRBOLE. Expresión que exagera una idea u objeto semánticamente con el fin de subrayarlo: el resultado es siempre desproporcionado, como si el agrandamiento de las figuras representara también un incremento en su cualidad (el incremento puede ser en el color, el gesto o la forma).

2.3.12. IRONÍA. Figura que consiste en proponer una idea, para que se entienda su

21 La fórmula se establece entre la relación de los sentidos y no entre las formas.

Aristóteles se le considera como el teórico de la cultura de masas, que otorga y genera los instrumentos para su dominio.

La Retórica se había convertido en un arte: el de escribir y hablar bien, con ese grado de desarrollo es que llega a Roma, donde es puesta al servicio del imperio; Quintiliano, que representa la parte intelectual y teórica, elabora un manual de Retórica; Cicerón, por su parte, marcaría él solo toda una época de auge en esta disciplina.

Muy Pronto, la formación en Retórica se volvió obligatoria en todo el imperio; en el territorio donde Roma ejerció su poder, encontramos la adopción de esta facultad; este antecedente preparó el camino a la Cristiandad, la cual penetró justo donde el latín había llegado. Con la decadencia de Roma se hizo presente el advenimiento de otro discurso: el del Cristianismo, una religión que le dió gran importancia a la palabra como misterio de la creación y cuyos principios trascendentes, habían sido revelados al hombre por obra divina.

Más adelante, el proyecto Medieval buscó conformar un orden estable, inamovible y moralizante, mientras la Retórica se manifestaría por nuevos caminos, ayudando a construir los preceptos de la fe mediante la evangelización; muchos autores, emprendieron esta tarea, entre ellos, San Jerónimo, quien prefiguró la llegada del Humanismo; San Agustín por su parte, tiene como ideal a los clásicos y enseña Retórica. Poner los recursos de esta disciplina al servicio del mundo espiritual, dió origen a la Escolástica.¹⁷ La Edad Media, lejos de ser una "Época oscura", significó el trabajo de varios siglos para organizar técnicas y categorías muy precisas, que sirvieron para aprender a pensar y hablar correctamente.

Con la llegada del Renacimiento, el mundo comenzó a reinterpretarse mediante una visión humanista;¹⁸ el imaginario renacentista se expresaba a través de un discurso elevado (lo que, por ejemplo, permitía ver a los ángeles como prototipo de belleza). La Retórica sobrevive en el Renacimiento, aunque con otros objetivos: el Humanismo busca recuperar el efecto estilístico y vuelve a valorar la Poética de Aristóteles y su concepto de verosimilitud, en otras palabras, la vuelta a lo clásico era para reafirmar la paternidad helénica y romana.

El nuevo dominio de la Retórica, cubre un ciclo que llega hasta el periodo Barroco, supeditándose a la estigma de la ornamentación; todavía en el siglo XVIII, la Retórica continuó siendo materia de enseñanza; en el siglo XIX el Romanticismo emprendió una invectiva contra esta disciplina y fue, por ello atacada hasta casi desaparecer por completo. A pesar de esto, pueden advertirse vestigios de la Retórica en los discursos políticos, en foros penales y actos públicos; años después, renacería en un nuevo discurso, en el que prácticamente no había sido explotado: la Comunicación Visual (Alejandro Tapia, 1990, p.p.18-24).

2.2. LA TÉCNICA RETÓRICA

Esta disciplina sostiene la idea de que para dominar el arte de hablar bien, se necesita pensar bien y para pensar bien se requiere vivir bien.

17 Fundamento teológico-filosófico que estructuró el orden del discurso Medieval.

18 Entendiéndose ésta como una lectura poética de lo divino.

La Retórica antigua identificaba tres géneros del discurso: uno político o deliberativo (apropiado para asambleas); otro, forense o judicial (creado para el litigio) y un discurso panegórico o epidéctico (destinado al elogio o vituperio de personas).

La técnica Retórica, enseña qué temas son apropiados a cada situación y como se deben distribuir los argumentos en el discurso: primero, las pruebas contundentes para impactar; en medio, algunos argumentos humorísticos para solazar y las que conmueven al final, para convencer a los indecisos. Se recomienda ornamentar el discurso con destrezas del lenguaje figurado (que incluye un repertorio de figuras retóricas) y finalmente se aconseja modular la voz y las actitudes para obtener mejores resultados. La efectividad de los discursos que se construyen con esta técnica cuasi-científica, se debe a cuatro partes que la conforman: El Inventio, El Dispositio, El Elocutio y El Actio.

2.2.1. EL INVENTIO. Es el hallazgo de las ideas generales, los argumentos y demás recursos persuasivos; juegan un papel importante tanto la tópica¹⁹ como los lugares comunes; para la Retórica Aristotélica, son nociones fijas que tiene la opinión pública (como por ejemplo, cuando un hombre, en una situación clave, prefiere no mostrar su poder y decide actuar con modestia, generando la idea de virtud).

Los argumentos tienen que distribuirse en una lógica, para convencer y una psicológica, para conmover; la lógica se desarrolla a su vez en dos estrategias: la primera es la inducción, generada a partir de un ejemplo (que puede ser una parábola o una fábula); la otra es la deducción (que se crea por medio de silogismos: dos premisas y una conclusión lógica).

2.2.2. EL DISPOSITIO. Éste distribuye y ordena los elementos hallados en la Inventio y está compuesto de las siguientes partes: A) Exordio (acto solemne, donde se anuncia que el discurso comienza; B) La Narratio (aduce pruebas, explica causas); C) La Confirmatio (es la que construye la organización); D) Epílogo (anuncia que el discurso ha terminado).

2.2.3. EL ELOCUTIO. Organiza los argumentos del discurso con base en tres requisitos: corrección (gramática), claridad (disposición lógica) y elegancia (uso del lenguaje y sentidos figurados; aquí es donde se depura la expresión y el estilo).

2.2.4. EL ACTIO. Es la puesta en escena del orador al pronunciar su discurso; aquí toman relevancia elementos como la elocuencia, la modulación de la voz y la pronunciación (Alejandro Tapia, 1990, p.p.14-28).

2.3. LAS FIGURAS RETÓRICAS

Son mecanismos o artificios del lenguaje que se plantean como fórmulas, su sistema de organización semántica es apreciable sólo en su dimensión abstracta, de tal forma que nos permita reconocerlas tanto en su expresión lingüística como visual. Cuando se emplea este conjunto de artificios en mensajes compuestos por imágenes, la Retórica se incorpora a la Cultura Gráfica, manteniendo su estructura origi-

¹⁹ Está conformada por una especie de matrices arquetípicas, que versan sobre los motivos que producen las ideas o sensaciones de virtud, afecto, cólera, placer, dolor, etc., basados en la costumbre y por lo tanto, considerados como verdaderos.

contrario, generando un efecto de burla; la imagen presenta los atributos contrarios a los que tiene en la realidad.

2.3.13. LITOTE. Expresión figurada que consiste en afirmar algo mediante su negación; en la imagen el sentido se presenta ocultando o disminuyendo eso que en realidad se afirma (su mecanismo se basa en que dos negaciones sumadas producen una afirmación).

2.3.14. METÁFORA. Sustitución de un término u objeto por otro que tiene semas comunes, que incorpora por medio de la metamorfosis; la imagen adquiere un aspecto inusitado, pues implica la sustitución de un objeto referencial por otro que resulta ajeno pero revelador, logrando un sentido increíble en la realidad pero congruente y creativo en el mensaje.

2.3.15. METONIMIA. Adjudicación de un sentido por otro que lo refiere, (ya que ambos pertenecen a un universo referencial común), tomando así la causa por el efecto; esto podemos verlo en un anuncio donde un perfume forma parte de un paisaje con flores, se dice que el frasco se adjudica el aroma floral por Metonimia.

2.3.16. OXÍMORON. Propone ideas opuestas pero cuya aproximación debe de comprenderse como una alianza de contrarios: los elementos que interactúan, generan una imagen extraña e inusitada.

2.3.17. PARADOJA. Plantea la alianza de ideas excluyentes, pero no necesariamente opuestas, de modo que el resultado es sorprendente pues pone al receptor frente a lo inesperado, al plantear una lógica que contradice el orden habitual.

2.3.18. PROSOPOPEYA. Es un tipo de Metáfora, que consiste en dar a lo inanimado una apariencia animada, de esta manera los objetos pueden cobrar forma animal o humana, para "actuar" o "hablar" como seres vivos.

2.3.19. RIMA. Se define como una figura de orden fonético (hace concordar los sonidos de las palabras de acuerdo a su similitud sonora, lo que les otorga musicalidad a su expresión); aplicada a la imagen producen una consonancia de las formas que asumen una misma proporción y dirección aunque sus significados sean distintos.

2.3.20. TÓPICA DEL MUNDO AL REVÉS. Aunque no está clasificada como una figura, ésta se presenta como una fórmula fija: consiste en plantear situaciones del modo contrario al que tienen en la realidad habitual, como si el orden de ésta se hubiera invertido (el cazador es cazado, el rey es ciervo, etc.). Durante la Edad Media esta fórmula se difundió ampliamente.

2.3.21. SINONIMIA. Es el equivalente semántico de la Rima, pues plantea una igualdad de significados con diferentes significantes, de modo que ofrece una similitud no entre las formas sino entre los contenidos, un ejemplo de lo anterior, es cuando se pronuncian dos palabras distintas que tienen el mismo significado; en la imagen produce un efecto de reiteración a través de signos distintos.

2.3.22. SINECDOQUE. Figura que consiste en tomar la parte por el todo o el todo por la parte; lo singular por lo plural y lo particular por lo general.

Un elemento representativo, debe considerarse como significativo del conjunto entero, haciéndolo inferir al receptor, de modo que lo que un signo denota, sirve para significar algo que la imaginación completa.²² (Alejandro Tapia, 1990, p.p.49-73).

22 Como por ejemplo, el visor de un submarino infiere al aparato entero.

CAPÍTULO III. LA TEXTUALIDAD

El texto es una organización compleja de signos que conforman una unidad global con sentido.²³ Para la Semiótica, este criterio es fundamental, pues tomando como base la noción de texto se estudia la composición estructural de algunas expresiones culturales a partir de lo que significan.

La Textualidad puede definirse como la manifestación de los enunciados verbales, que poseen una función comunicativa, en otras palabras, es el modo de manifestación lingüística requerida para realizar la comunicación, la cual es social y universal. Cada texto es la expresión concreta de aquella estructura signíca llamada Textualidad, donde se relacionan todos los niveles semánticos: morfemas, sintagmas, fonemas, lexemas y oraciones (Beristain, 1985, p.p.182,184).

Por otra parte, el texto se incorpora en las Historietas por medio de los denominados "globos" o "cartuchos," para comunicar los argumentos; el texto expresa la imagen acústica, que tiene como función la transmisión de significados de toda índole (conversaciones, pensamientos, gritos y distintos estados de ánimo).

Existe un tipo de texto muy poco tratado por los autores, que representa las distintas acciones que se van sucediendo a lo largo de la Historieta, expresiones que manifiestan un golpe, un grito o una explosión: estamos hablando de las Onomatopeyas, que emancipadas del globo y mediante fonemas de valor gráfico le sugieren al lector el sonido de una acción (ILUSTRACIÓN 34). Las Onomatopeyas surgieron en los cómics ingleses y luego se exportaron a Estados Unidos; por su traducción acústica, poseen un valor plástico y otro, fonético. No olvidemos que el idioma inglés es rico en sustantivos y verbos fonosimbólicos: To Knock (golpear), To Ring (sonar el timbre), To Crack (romper), etc. (Moliteroni, 1973, p.p.17).



ILUSTRACIÓN 34



CAPÍTULO 3.1. LA SEMIÓTICA

Esta disciplina tiene como propósito crear una teoría general de los signos lingüísticos;²⁴ su objetivo principal es estudiar las estructuras de significación en la cultura de masas (Alejandro Tapia, 1990, p.24).

23 La disciplina que se encarga de estudiar la significación de los signos es la Semántica, indica que los elementos del lenguaje se distribuyen por oposiciones, construyendo un sistema.

24 Como la señalización ferroviaria, hospitalaria, los protocolos y las insignias.

En opinión de Ferdinand de Saussure se trata de una ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social, razón por la que se apoya en factores psicológicos y sociológicos.

Para Charles Sanders Peirce es una teoría que parte de una lógica, que investiga la naturaleza formal de los signos; intenta explicar la apropiación significativa que el hombre hace de la realidad.

Por su parte, Roland Barthes piensa en la necesidad de darle vida a esta ciencia, otorgándole un carácter extensivo para que abarque a todos los sistemas de signos, ya sean textuales o de imágenes.

La teoría Semiótica de Charles Morris es reduccionista, ya que parte del Conductismo;²⁵ se trata de un estudio empírico del proceso de la semiosis, por lo que los signos se ven afectados por otros signos, en relación con el contexto.

Umberto Eco, ha tomado de la teoría general de la comunicación el concepto de código y mensaje, pues considera que todo acto de comunicación constituye un mensaje elaborado según la pauta de un repertorio de signos y reglas de combinación, prescritas en dicho código.

Para Greimas, esta ciencia ofrece distintas acepciones en diferentes contextos; propone describirla como un conjunto signifiante que tiene una organización y articulación interna autónoma (Beristain, 1985, p.p.438-440).

Los principales fundadores de esta ciencia fueron el estadounidense C. S. Peirce y el suizo Ferdinand de Saussure; ambos basan sus teorías en un aspecto fundamental entre el signifiante y el significado, es decir, entre la forma escrita del signo y lo que representa.

Peirce consideraba que la Semiótica era la base de la propia lógica, a ésta la describe como la ciencia de las leyes necesarias de los signos; gran parte de su obra supone un intento por clasificar los signos, en función de la naturaleza que existe entre signifiante, significado y objeto. La obra de Saussure estudia el signo lingüístico y establece una clasificación que permite distinguir entre diversos aspectos del lenguaje; sus análisis Semióticos tienden a desarrollarse en pares opuestos: en primer lugar, los estudios lingüísticos pueden ser diacrónicos (históricos) o sincrónicos (sobre un momento concreto); en segundo lugar, el lenguaje puede considerarse como el conjunto de reglas sintácticas y semánticas de una lengua o puede atender a sus manifestaciones individuales; en tercer lugar, el signo consta de un signifiante y un significado: la relación que existe entre ambos es arbitraria.

Hay dos ramas que se derivan de la Semiótica: la Semántica y la Semiología; la primera, se encarga de estudiar el campo de la significación de los signos y los textos (trata de identificar lo que los signos nombran) y la segunda, que estudia el significado cultural de los textos (parte un análisis de los signos que se producen en diferentes lenguajes, para identificar el universo de las significaciones en una cultura). Podríamos seguir especulando con respecto a esta ciencia en construcción, lo cierto es que la producción de significación es el resultado de la codificación de la realidad; el universo de los signos es amplia, si consideramos que todos los productos culturales (como la Historieta) generan significación y no sólo los lingüísticos.

25 Estudio de la conducta en términos de los estímulos y las respuestas.

3.1.1. EL SIGNO

El signo lingüístico es una entidad formada por la unión del significante (imagen acústica) y significado (concepto); el significante es un conjunto de elementos fonológicos de la serie de sonidos que lo forman, por ejemplo, el significante de la palabra niño sería: n+i+ñ+o; el significado de la misma palabra, sería el conjunto de características comunes a todos los niños que permiten agruparlos en un concepto; por otra parte, el concepto de la palabra perro, se expresa en español por medio del significante perro, pero en otras lenguas para la misma idea se emplean significantes distintos: chien en francés, dog en inglés, hund en alemán y cane en italiano; es necesario que los hablantes aprendan los signos que forman el código de la lengua que utilizan como medio de comunicación.

Un signo es por definición algo distinto de aquello que nombra, pues se genera precisamente para sustituir al objeto; como artificio cultural no guarda ninguna relación con la naturaleza, más bien obedece al concepto que nos formamos de ella.

Los signos son convencionales: sólo tienen validez dentro del consenso de un grupo o comunidad y no tienen valor aislado (significan en relación a otros signos).

Para la lingüística Saussuriana, el signo es una entidad generada por la relación entre la forma de la expresión (el significante) y la forma del contenido (el significado). Cada signo posee una doble función: una con respecto a otros términos del Sintagma²⁶ y una función de correlación respecto a otros miembros del Paradigma.²⁷

3.1.2. EL CÓDIGO

La lengua es un conjunto amplio de signos, distribuidos en clases, tipos y con diferente forma de funcionamiento, que se establecen como una red conceptual constituyendo lo que se denomina un código; cada signo tiene un valor sólo en relación a ese código (la lengua española es un código y para comunicarnos con él es necesario conocer sus reglas, pues siendo de naturaleza convencional, sus posibilidades de conbinación son infinitas). Cuando realizamos transmutaciones de sentido (como en las Historietas), redescubrimos los signos, viéndolos funcionar en contextos que les parecían improbables, pues exploramos las posibilidades que nos brinda nuestro código (Alejandro Tapia, 1990, p.p.29-39).

A través del lenguaje nos relacionamos con el mundo y todo pasa por su codificación, pues por medio de él funcionan todos los demás códigos (cibernéticos, científicos, matemáticos, gráficos, etc.). (Beristain, 1985, p.p.540-452).

Por otra parte, podemos afirmar que las Historietas manejan un código lingüístico-visual, compuesto por elementos signicos que le son propios y únicos como el uso de "globos" y "cartuchos," seriación de viñetas que se leen de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, manejo de personajes fijos, con dibujo figurativo o caricaturizado, empleo de distintos géneros (policíaco, satírico, de aventuras o ciencia ficción), uso de onomatopeyas, etc.

26 Combinación de dos o más elementos lingüísticos consecutivos, en la que cada uno adquiere su valor por su relación con el precedente o el siguiente.

27 Conjunto de formas que sirven de modelo en los diferentes tipos de flexión, por ejemplo las formas de una conjugación.

CAPÍTULO IV. LAS HISTERIETAS

A raíz de la crisis estructural que el diario Unomásuno venía padeciendo desde hace algún tiempo, comenzaron a salir varios colaboradores de este medio, incluyendo a algunos caricaturistas, que formaban Másomenos, el suplemento de humor de este medio; varios de los que salieron fundaron el diario La Jornada en 1984; al año aparece el primer suplemento del nuevo diario llamado La Croqueta (Humor perro), que estaba formado por Gis, Trino y Falcón, espacio que tuvo gran aceptación con la aparición de El Santos; en 1988 llega el suplemento Las Histerietas: fue dirigido por Bulmaro Castellanos (Magú), uno de los precursores de la Historieta mexicana contemporánea, ya que este espacio sirvió de plataforma para el lanzamiento de jóvenes talentos. Como dice Elvira García: Magú, junto con Rius, Naranjo y Helioflores fueron algunos de los jóvenes caricaturistas que comenzaron en los años sesenta y que actualmente han sentado las bases de la nueva caricatura mexicana, no sólo como instrumento de crítica política, sino también como manifestación artística (Elvira García, 1983, p.8). El nombre del suplemento se lo debemos al cineasta, rockero y caricaturista Sergio Arau, quien fundó el grupo de rock Botellita de Jerez y en los últimos años realizó en Estados Unidos la película Un día sin mexicanos.

4.1. COLABORADORES. Por las Histerietas desfilaron caricaturistas de toda índole, que van desde los primerizos hasta los que ya contaban con un renombre; también colaboraron personas con distinta ideología y de cualquier preferencia sexual; que podían ser mexicanos o extranjeros, hombres o mujeres, materialistas o socialistas. con grado académico o sin ello, morenos o blancos, pobres o ricos... todo ésto hizo del suplemento un medio muy democrático, pero sobre todo muy humano.

La siguiente es una lista de los colaboradores, va desde los que publicaron una sola vez hasta los que lo hicieron de forma permanente (no existe orden de aparición, porque todos fueron importantes).

José Cruz, Ahumada, Tritón, Alberto León, Nerilicón, Ana Barreto, Pichón, Carlucho, Enrique Martínez, Rocha, Osuna, Luis Fernando, Robin, El Marinero Turco, Raúl Tena, Feggo, Max Cachimba, Tomy, Zolaé, Trino, Ramón Salvador, Javillo, Rossell, Patricio, Jesús Martín, Rizah, Ricardo Camacho, Raúl Castillo, Magú, Agustín Flores, El Moch, Cees, Carlos de la Vega, Rictus, Abelardo, Tacho, Jaime Flores, De la Cruz, El Figón, Moro y Tavizón, Agustín Aguilar, Cecilia Pego, Fernando Llera, Yohanan, Carlos Malvido, J. A. Ramírez, Ares, Roberto López, Art, Humberto Aguirre, Sergio Arau, Reyes, Francisco Cervera, Jis, José Quintero, Sio, Damián Ortega, Noé, Rius, Fabián González, Helguera, Teta, Avrán, Leo y Davico.

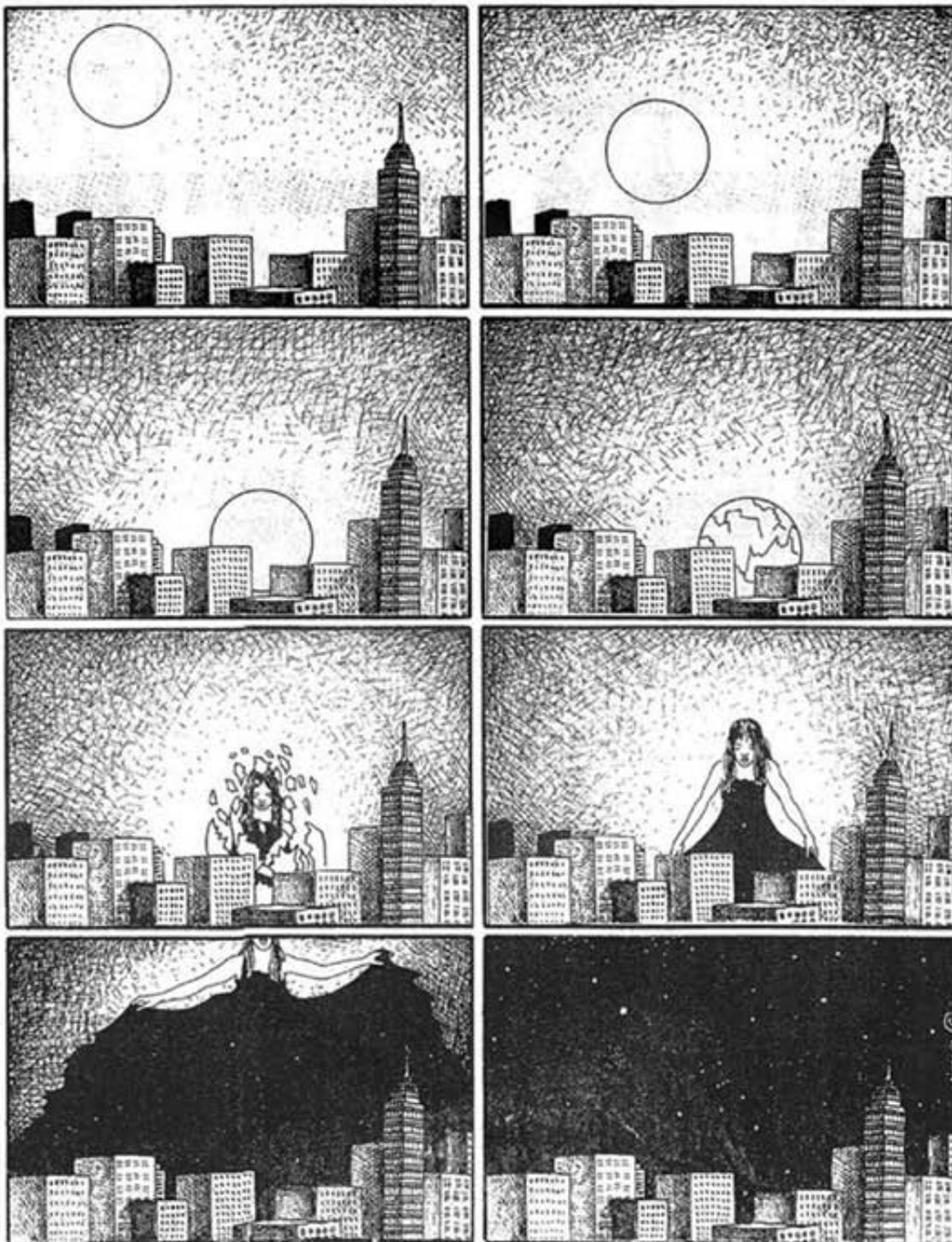
4.2. PRINCIPALES SECCIONES. Dentro del suplemento algunos dibujantes desarrollaron su propio espacio historiético, a continuación menciono los más conocidos: La Vida en el Limbo, Don Fideo Corrugado, En el Camino, Feggomanías, Pata de perro, La tira de Rizah, Los Gachos, Crónicas de Zapotitlán, El Santos, El Manos de Tijera, Cuando la Border Patrol nos alcance, El Águila y la Serpiente, El Ciudadano Zivo, El Humor Cubano, El Goloso de Rorras, Procopio, Terrora y Taboo, Desde el Más Acá, Diablos, Ombligodos y Anexas, Valdo (la aberrante vida), El Chico Acné, El Mago, Las Orilletas, Backman, El Sinboca y Ernesto Medieval.

4.3. ANÁLISIS DE LAS FIGURAS RETÓRICAS EN LA HISTORIETA DE AUTOR.

En esta Historieta, Ahumada emplea la Metáfora: se trata de una ciudad, la cual, al sufrir una transformación adquiere un matiz fantástico; el juego de asociaciones alcanza su clímax cuando una mujer va surgiendo del sol que se oculta, mientras extiende su vestido como el negro manto de la noche, reiterando aquella figura donde una cosa se entiende por medio de otra.

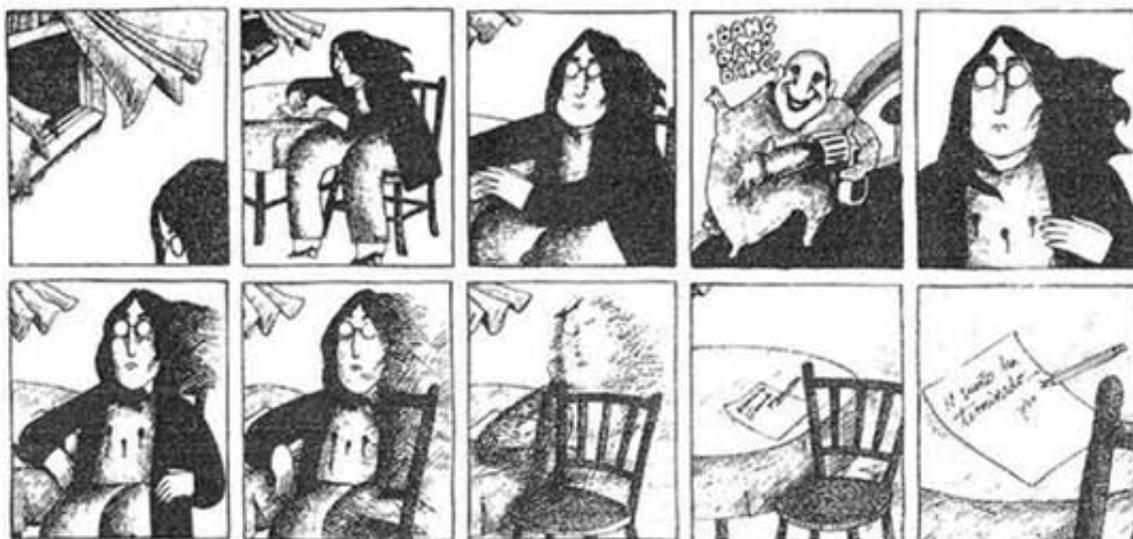
LA VIDA EN EL LIMBO

AHUMADA



Este trabajo de Sergio Arau, es un ejemplo típico de Gradación, figura que plantea una progresión gradual de imágenes o cualidades que puede llegar hasta su desintegración; Arau nos muestra como un astro de la música se va desvaneciendo hasta su desaparición física total, dejando como recado póstumo la frase: El Sueño ha Terminado, recordándonos que la vida tiene como última instancia a la muerte.

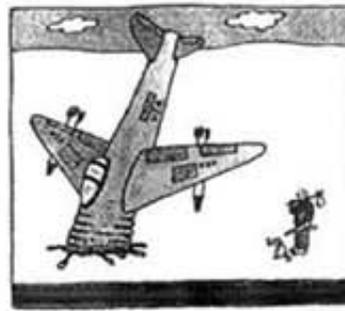
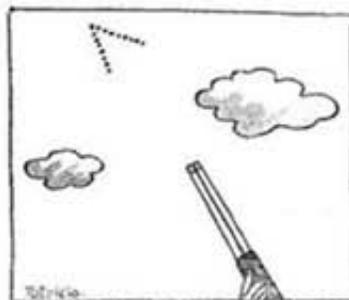
SERGIO ARAU



Sinonimia significa similitud no entre las formas, sino entre los contenidos; en este dibujo Patricio nos plantea una situación (que en primera instancia parece común), como el hecho de cazar patos, pero con resultados que nos sorprenden, efecto que se obtiene exponiendo una igualdad de significados con diferentes significantes.

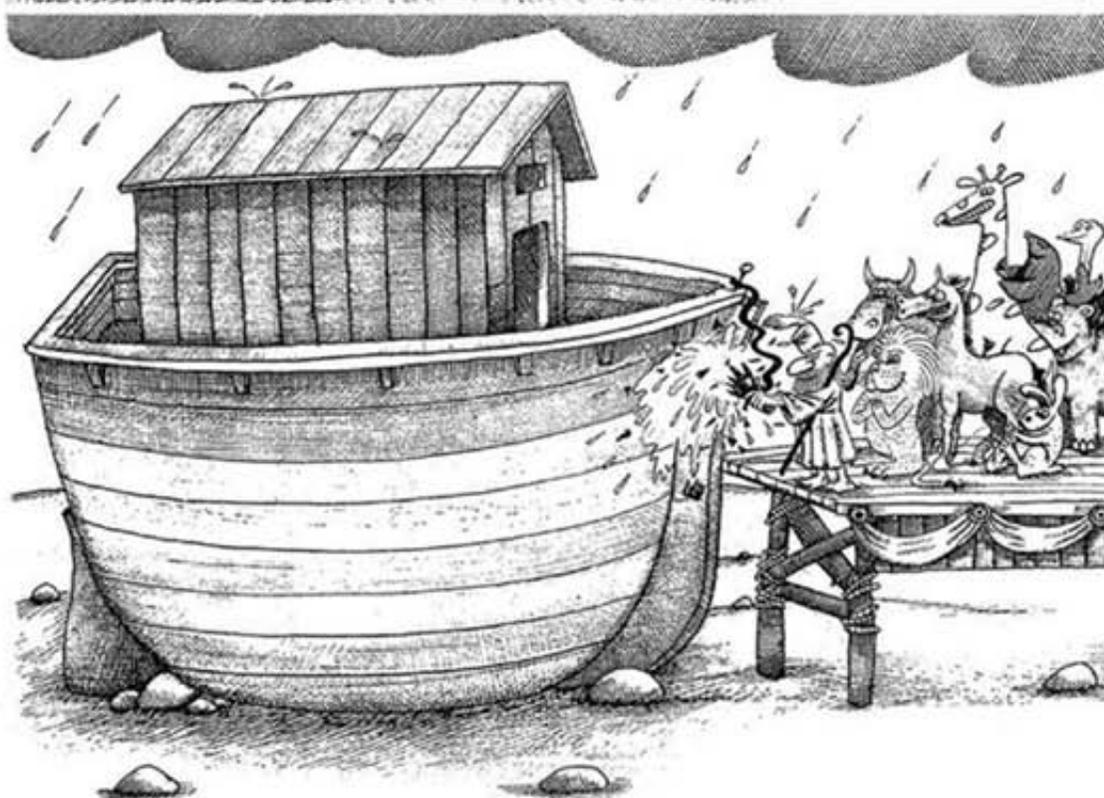
EN EL CAMINO

PATRICIO



En el trabajo de Rocha predomina la figura llamada Paradoja, construcción que simula una lógica que contradice el orden habitual, poniendo al receptor frente a lo inucitado: lo que parecía imposible, lo es (como ver a Noé esquiando en su arca).

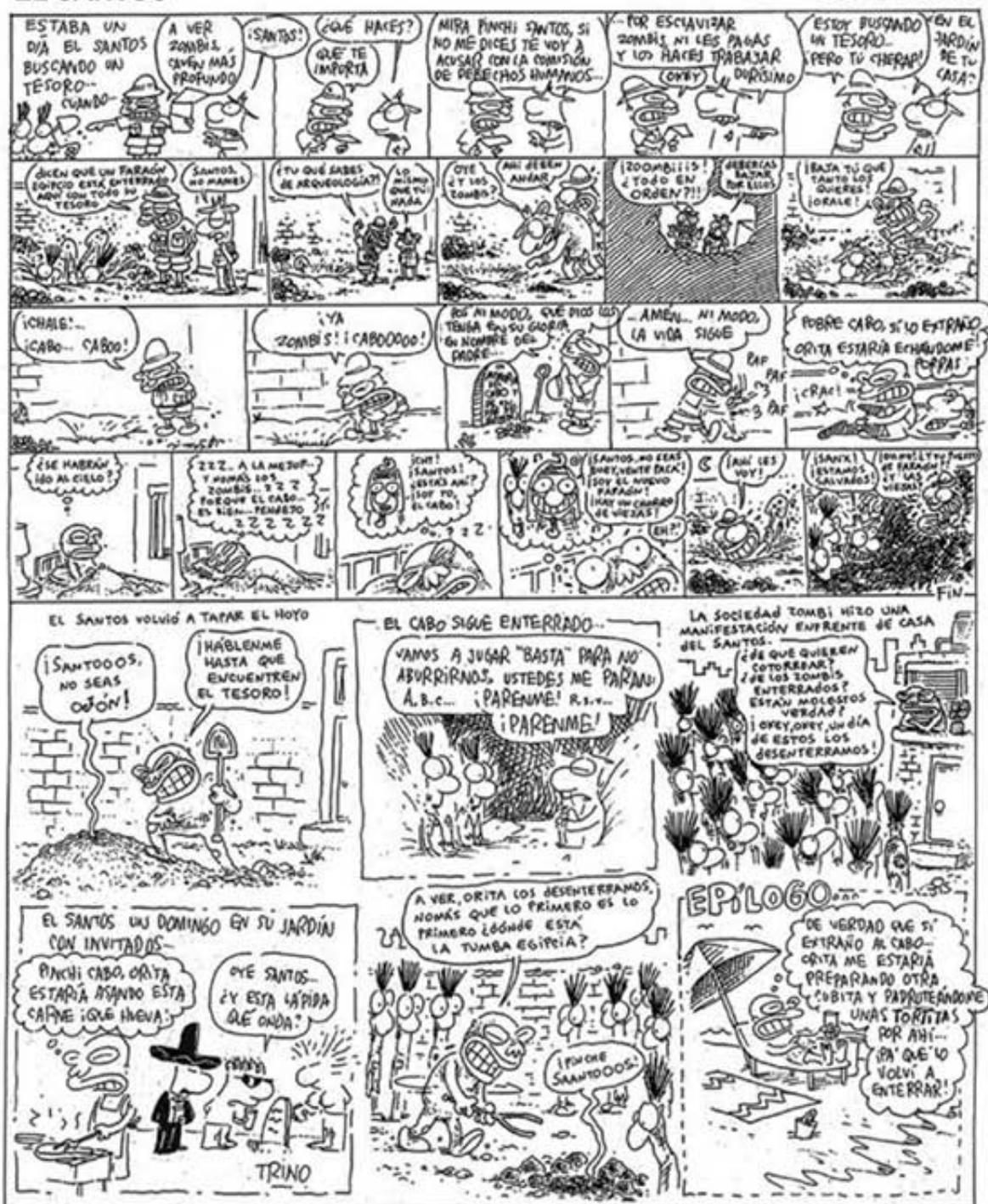
ROCHA



Estos historietistas de gran reconocimiento se distinguen por su estilo en el dibujo, pero también por sus contenidos llenos de humor irónico, que combina elementos reales y fantásticos (como el hecho de convivir con zombis); además, es frecuente el uso del mexicanísimo albur, que no es más que la figura del Doble Sentido recubierto de folclore autóctono. Al observar el recuadro donde aparecen muchos zombis en torno al Santos, bien podría considerarse como una expresión de la Acumulación, figura que suma elementos similares para producir un efecto de ampliación.

EL SANTOS

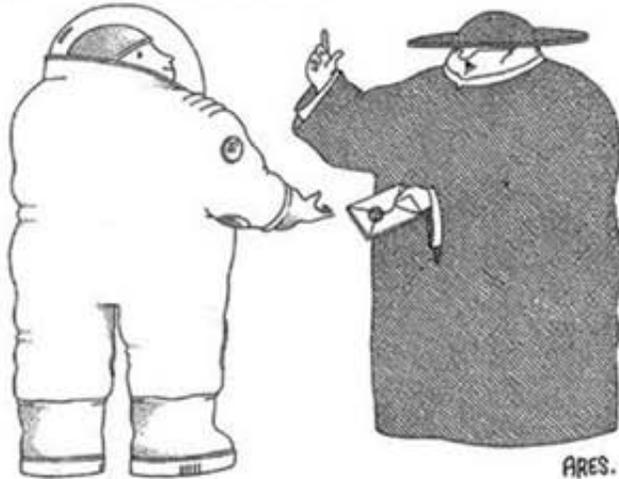
JIS Y TRINO



El dibujo del lado izquierdo manifiesta la figura de la Alusión; el sacerdote (que representa a Dios aquí en la tierra), no tiene que emitir ningún enunciado verbal para darnos a entender su propósito: que el astronauta, ya que viaja por el cielo le lleve un mensaje al creador; la idea se refuerza debido a los conceptos que tenemos del mundo celestial y espiritual, que estaban ya latentes en nuestro entorno cultural.

EL HUMOR CUBANO

ARES



La Hipérbole es una exageración de la forma, (pero también puede ser del contenido); el humor negro de Tacho entra dentro de esta categoría, ya que lleva sus ideas al límite de la histeria: en su mundo delirante todo es posible, incluso la convivencia entre vivos y muertos. En esta historieta también encontramos un Oxímoron, figura que manifiesta una alianza entre contrarios (que resalta su contradicción pero también su convivencia).

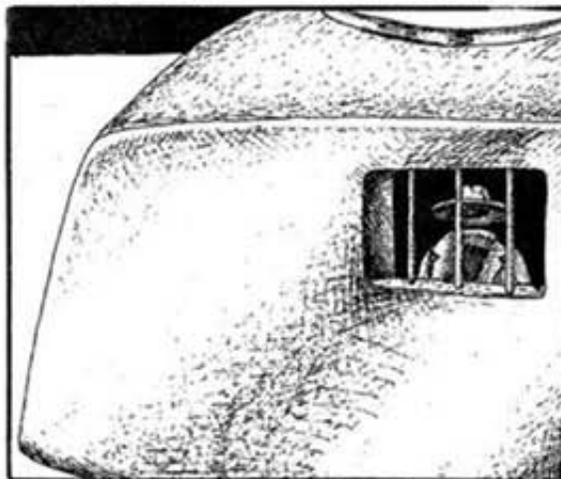
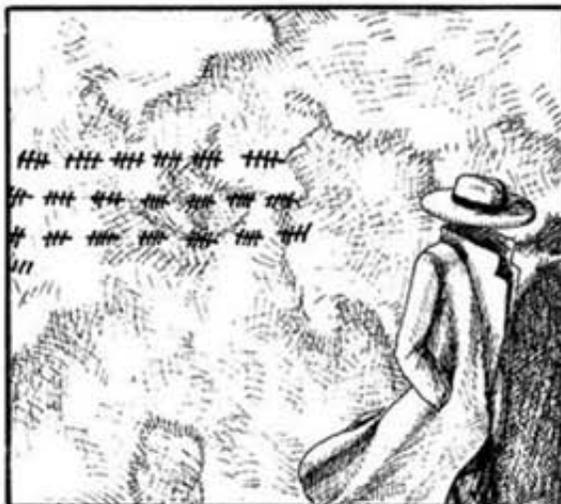
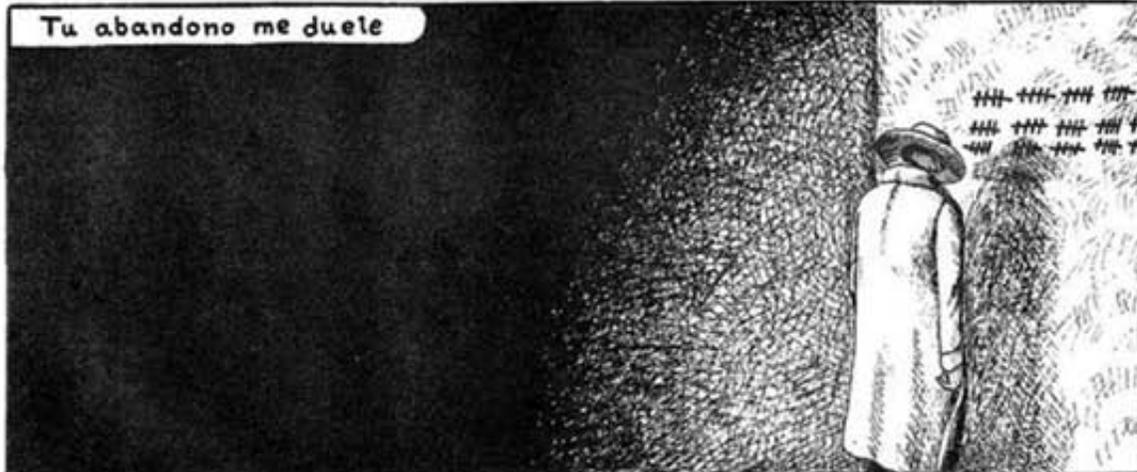
TACHO



El trabajo de Ahumada destaca por el manejo de ambientes esotéricos y de formas inusitadas; en esta ocasión maneja La Hipérbole, figura que exagera una forma con el fin de resaltarla. Como vemos, la visión de Ahumada es más filosófica que cómica y antes de hacernos reír, prefiere hacernos pensar, poniendo a su personaje en circunstancias exageradas en su forma, pero congruentes en su contenido.

LA VIDA EN EL LIMBO

AHUMADA



En esta historieta Fernando Llera hace referencia a la figura del Doble Sentido, pues une dos ideas opuestas en un contexto fantástico; en este mundo extraño, un sapo (que se alimenta de moscas y lombrices), reprende a su pequeño hijo porque se le antojó una hamburguesa (alimento que podría considerarse chatarra) circunstancia que contrasta el sentido de comicidad al confrontar las dos situaciones.

CRÓNICAS DE SAPOTITLÁN

FERNANDO LLERA



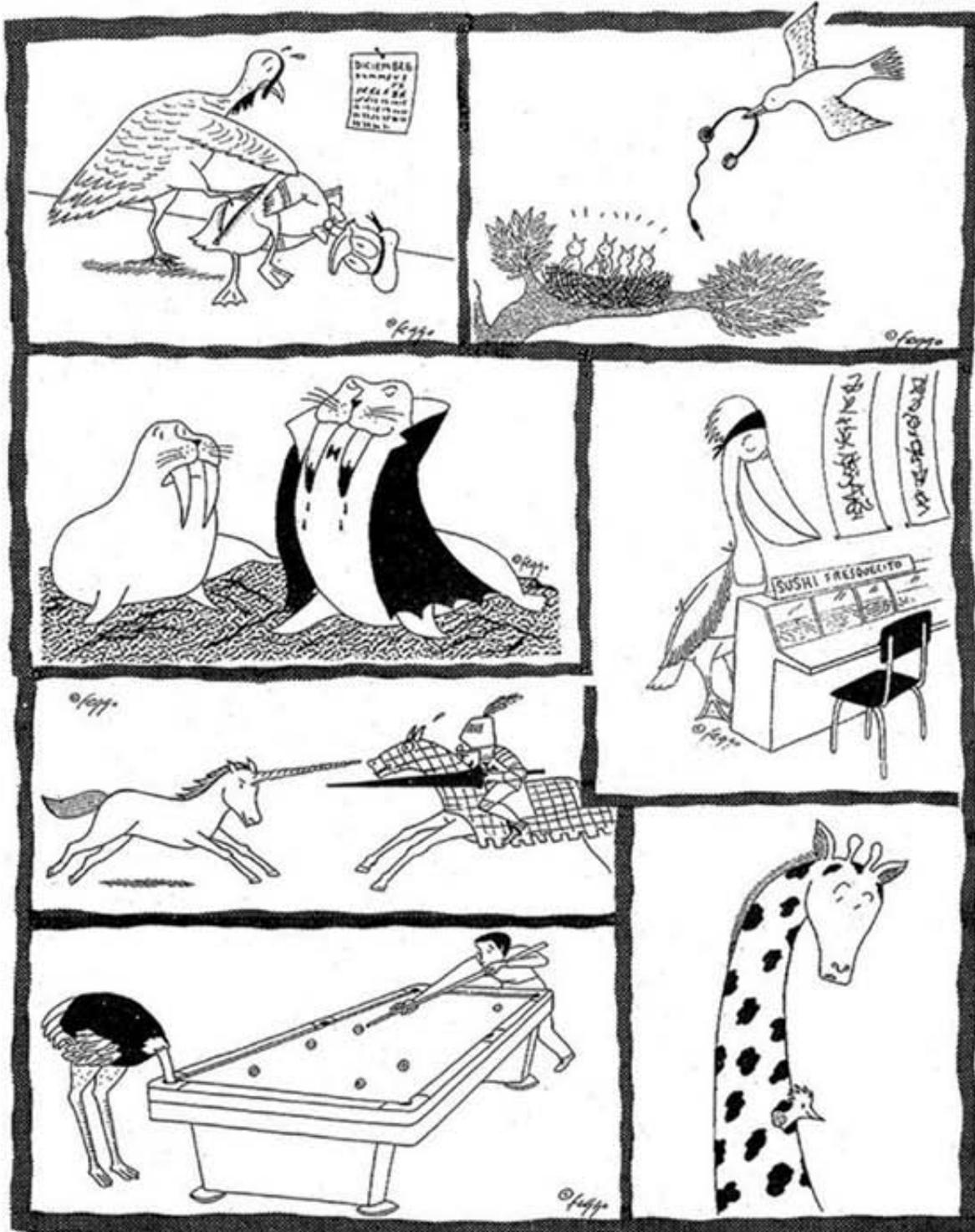
Este es un trabajo de Zolaé (un monero poco conocido); lo rescaté porque expresa una ironía muy personal sobre la problemática social. En la viñeta donde la señora le está diciendo a su esposo que no le dé dinero al niño, porque está mejor alimentado que él mismo, detectamos la figura de la Comparación, aunque al final se descubre la dura realidad de estos pequeños.

ZOLAÉ



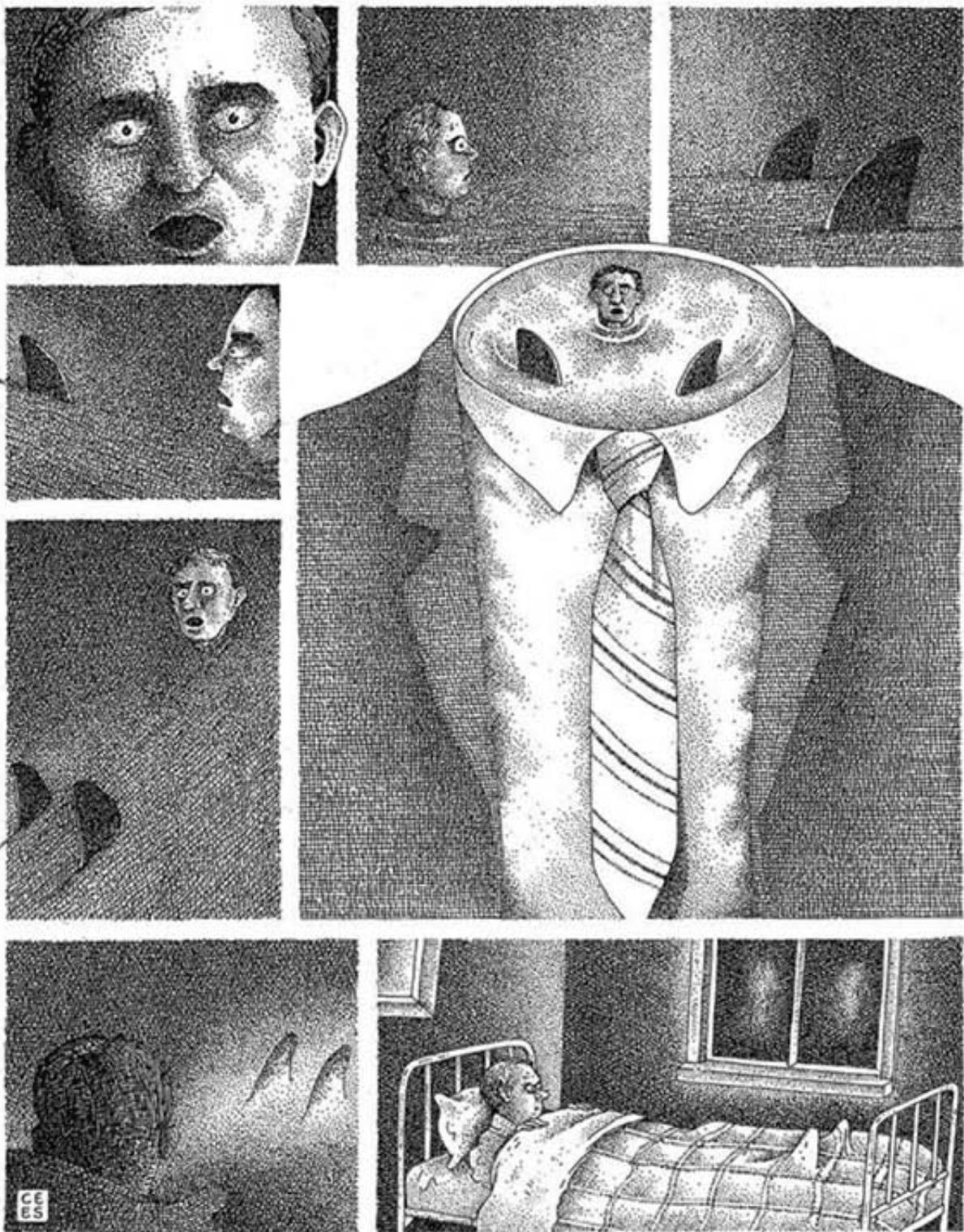
Feggo es un monero muy polifacético, porque trata temas de toda índole, empleando distintos recursos gráficos, entre los que se encuentran las figuras retóricas; el dibujo donde aparece el unicornio y el caballero, puede considerarse Antitesis (recordemos que la oposición no sólo puede ser de objetos, sino también de cualidades y situaciones, como en este caso, donde el contraste se manifiesta entre un elemento real y otro fantástico.

FEGGO



En esta historieta de Cees, predomina la figura de la Metáfora, en el sentido de que un objeto se entiende por medio de otro (en esta pesadilla, las aletas del temible tiburón terminan convirtiéndose en sus propios pies). Por otra parte, también encontramos un Sinecdoque, figura que se encuentra incorporada en las aletas del escualo y que infiere al tiburón entero (la parte por el todo).

CEES



Es común que los dibujantes de altos vuelos utilicen diversos recursos, resultando en un trabajo multifacético tanto en el trazo como en el contenido: el mismo personaje Mike Goodness es una paradoja andante, pues siendo un sargento (que representa a la ley), tiene nariz de cerdo (que infiere todo lo opuesto a la ley). Cuando vemos al Cabo Chocorrol defendiéndolo de sus críticos aparece la figura de la Concepción; no es raro que estos moneros pasen de una figura a otra.

MIKE GOODNESS Y EL CABO CHOCORROL

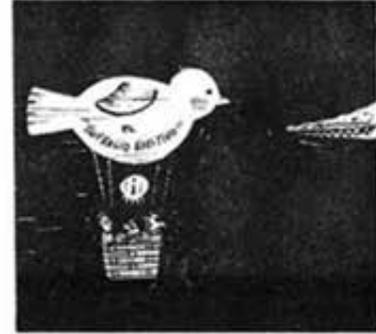
EL FIGÓN



Luis Fernando, historietista de estilo único, emplea la Antítesis en este trabajo, expresada, por un lado, por el símbolo de la paloma (que representa el sufragio efectivo) y por el otro, encontramos la imposición (manifestada por el dinosaurio volador, que representa la antidemocracia y todo lo peor de nuestra cultura política). No olvidemos que esta construcción contrapone ideas u objetos que tienen rasgos semánticos comunes (la paloma y el reptil son animales que vuelan), pero que no llegan a ofrecer contradicción, sólo se hace hincapié en la diferencia para generar un efecto de contraste en el espectador.

EL ÁGUILA Y LA SERPIENTE

LUIS FERNANDO



En este dibujo Rossell aplica la figura denominada Blanco; al dejar vacío el espacio del cuadro intermedio, permite que sea la imaginación la que complete lo que falta, dicho espacio se encuentra rodeado de elementos que complementan el concepto que se pretendió expresar.

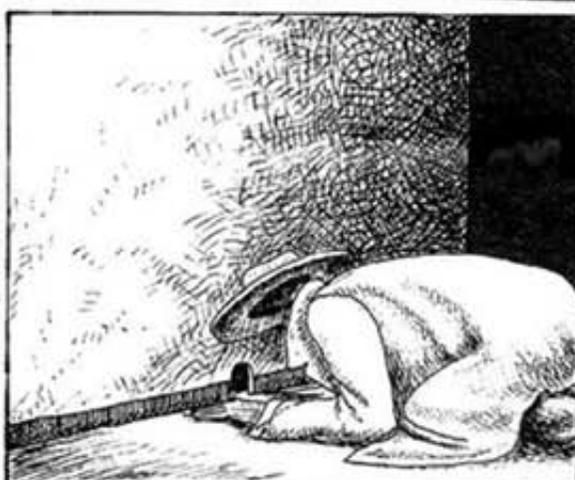
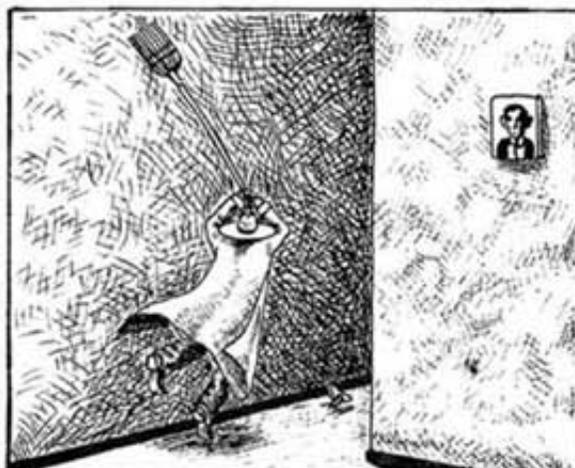
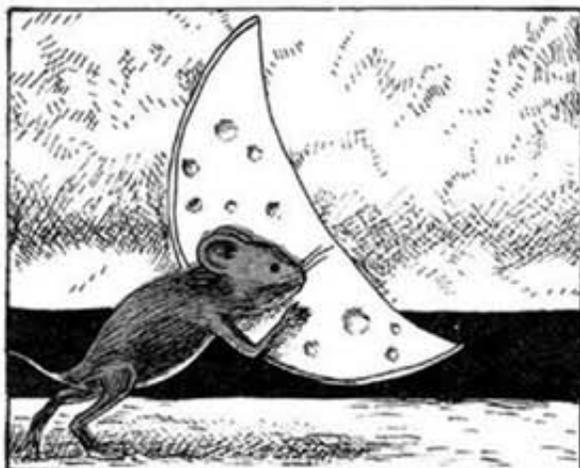
ROSSELL



Nuevamente Ahumada nos vuelve a sorprender con su gráfica: en el primer cuadro observamos a un roedor llevando un trozo de queso con forma de luna, señalándonos el Sinécdoque que aquí se halla, al mostrarnos la parte por el todo; en la última viñeta vemos el sentido opuesto de la figura: el todo por la parte. Tal vez Ahumada no se ha percatado que su personaje (un pachuco sin rostro) manifiesta una Elipsis (figura que suprime algunos elementos del dibujo para que puedan ser inferidos).

LA VIDA EN EL LIMBO

AHUMADA



CONCLUSIONES

La Retórica es el arte de producir discursos persuasivos; en Occidente es una disciplina que tiene un sustento teórico sólido, que desarrolló la facultad de ejercer la palabra en campos como la oratoria, la poética y el género forense y judicial.

El aspecto más importante para la comprensión del discurso es el fenómeno de la significación; la facultad del lenguaje consiste en producir signos, estos son resultado de una convención social y están formados por el significado y el significante. Por otra parte, un código está constituido por un amplio número de signos distribuidos en distintos tipos y formas de funcionamiento; la producción de significación es resultado de la codificación de la realidad, para interpretar esta realidad nos valemos del Texto, que es una compleja organización de signos que forman una unidad global con sentido.

En general, existen dos formas de significación: una, con sentido literal o directo y otra, cuyo significado funciona de manera indirecta o figurada; la Retórica hace de estas operaciones un objeto de clasificación denominándolas figuras retóricas, estas generan sentidos nuevos, ya que operan sobre la imaginación al ajustar las expresiones más allá del nivel literal. El sentido figurado, es un lenguaje que se mantiene más sobre lo latente que sobre lo existente; a lo largo de la historia se empleó en distintos proyectos culturales que forman parte del patrimonio de Occidente; su carácter transhistórico, demuestra que tiene la facultad de reaparecer bajo nuevas apariencias como ocurrió hace siglo y medio con la Comunicación visual, donde se encuentra inmersa la Publicidad, la Caricatura y la Historieta.

En los análisis prácticos que realicé en esta tesina, pude comprobar que las Historietas están sustentadas en las figuras retóricas (tal y como lo propuse en mi hipótesis), independientemente de otros elementos gráficos que pudieran conformarlas. Desde el punto de vista semiótico, la Historieta puede definirse como una estructura narrativa formada por viñetas con imágenes a las que pueden integrarse elementos de escritura fonética. Se consideran precursoras de las Historietas todas aquellas formas de expresión icónica (es decir, que emplean imágenes figurativas), que cumplen a su vez con una función narrativa (planteamiento de una historia o acontecimiento, que tiene un inicio, un desarrollo y un fin).

En general, a este arte secuencial se le ha considerado como un medio de comunicación verboicónico (fenómeno semiótico complejo en el que intervienen diversos códigos, de distintos lenguajes); dichos códigos están compuestos por elementos que le son propios y únicos, como el uso de globos y cartuchos, manejo de personajes fijos, empleo de viñetas que se leen de izquierda a derecha (y de arriba hacia abajo), así como la utilización de onomatopeyas y el uso de distintos géneros (policiaco, satírico, de aventuras, ciencia ficción, etc.).

Aunque a nivel mundial la Historieta es muy popular, no abundan las publicaciones que tratan sobre la teoría que las sustenta, esto no se debe a que algunos la consideran como un producto cultural de segundo orden, pero sí se percibe una falta de criterios de valoración en este género, en comparación, por ejemplo, a la crítica literaria, pictórica o del mundo cinematográfico (Clemente García, 1980, p.8).

Como parte de la industria narrativa, la Historieta cobra interés de estudio sociológico, sólo cuando deja de ser un producto artesanal para convertirse en un medio

de comunicación de masas (Claude Moliteroni, 1973, p.17).

En el extenso mundo de la Historieta, es difícil llegar a conclusiones definitivas, debido a que el género continua en evolución; por otra parte, aunque existe mucha información que habla sobre su historia, no ocurre lo mismo con respecto al análisis teórico que explique su contenido iconográfico, ni su estructura signica y retórica. Por último, quiero expresar que esta tesina pretende rendirle un pequeño homenaje a todos aquellos que, desde distintas trincheras, han forjado el desarrollo del género, pero en particular quiero mencionar al suplemento de humor *Las Histerietas*, cuya culminación tal vez significa el fin de una época que aspiró a ser dorada (ILUSTRACIÓN 37).



ILUSTRACIÓN 37

BIBLIOGRAFÍA:

AURRECOECHEA, Juan Manuel (1993): Historia de la Historieta en México 1934-1950, México, Grijalbo.

BERISTAIN, Helena (1985): Diccionario de la Retórica y Poética, México, Porrúa.

DEL RIO, Eduardo, "Rius" (2004): Los Moneros de México, México, Grijalbo.

ECO, Umberto (1984): Cómo se hace una tesis, España, Colección Libertad y Cambio.

GARCÍA, Clemente (1980): Los Cómicos, España, Editorial Humanitas.

GARCÍA, Elvira (1983): La Caricatura en Seis Trazos, México, U.A.M.

GODOY, Nelly (1999): Revista Lapiztola, N° 77, México, J.M.E. Producciones.

MOLITERONI, Claudé (1973): Literatura de la Imagen, España, Salvat Editores.

PRIEGO, Ernesto (1996): Histerietas de la Jornada, N° 451-455, México, Desarrollo de Medios S.A. de C.V.

TAPIA, Alejandro (1990): De la Retórica a la Imagen, México. U.A.M.

V.S. Zavala, E. Garroni, J. Costa, C. Metz, R. Guber, W. Nekes, J. J. Nattiez y J. Bertín (1981), Imagen y Lenguajes, España, Editorial Fontanella.

REFERENCIAS EN LA WEB:

ENCICLOPEDIA ENCARTA, 2004.

ENCICLOPEDIA ENCARTA, 2008.