

48
24



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"CAMPUS ARAGON"**

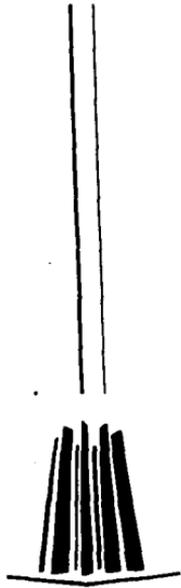
**EL CARTON EDITORIAL, EN LA
CAMPANA ELECTORAL DEL
CANDIDATO A LA PRESIDENCIA
DEL PARTIDO REVOLUCIONARIO
INSTITUCIONAL EN 1994**

**T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACION
Y P E R I O D I S M O
P R E S E N T A:
LAURA GARCIA RAMIREZ**

ASESOR. ISABEL ANGELA LUIS JUAREZ

San Juan de Aragón, Edo. de México, 1997

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

GRACIAS A DIOS POR AYUDARME
A CUMPLIR UN OBJETIVO MÁS.

A MIS PADRES:
ANGELES RAMÍREZ PALMA
VICTOR MANUEL GARCÍA MENDOZA

A MIS QUERIDAS HERMANAS:
XOCHILT GARCÍA RAMÍREZ
PERLA E. GARCÍA RAMÍREZ

ABUELITAS: ANITA Y MARY POR SU INMENSO CARÍO
Y CONFIANZA EN EL LOGRO DE MIS METAS.

ABUELITOS: DANIEL Y ANGEL POR SER PARTE DE LAS
RAÍCES QUE ME AYUDAN A CRECER. LOS ADMIRO.

A MIS ENTRAÑABLES PRIMOS: JUAN, LILY, LUIS, CÉSAR,
RODRIGO Y NORMA G.; COMO MUESTRA DE QUE
CUALQUIER COSA ES SUPERABLE.

A MIS RESPETADOS TÍOS: ADOLFO, VICTORIA,
DANIEL, LORENZO, CAMILO Y YOLANDA

A LOS MAESTROS QUE MARCARON MI VIDA CON SUS ENSEÑANZAS Y EXPERIENCIAS.

GRACIAS PROFESORA ISABEL POR CREER EN ESTE PROYECTO.
POR LAS ATINADAS OBSERVACIONES, CONSEJOS,
CORRECCIONES Y POR SU AMISTAD:
ESTA TESIS TAMBIEN ES SUYA.

POR MI QUERIDO COLEGIO DE CIENCIAS Y HUMANIDADES VALLEJO
POR LA ESCUELA DE ESTUDIOS PROFESIONALES ARAGÓN

A LA UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

INDICE

Introducción. 1

Capitulo uno. La caricatura editorial.

| | |
|--|---|
| 1.1. La página editorial | 4 |
| 1.1.1. Función | 5 |
| 1.1.2. Estructura | 5 |
| 1.1.3. Estilo del editorial | 6 |
| 1.2. Clasificación del editorial | 7 |
| 1.3. la caricatura editorial | 9 |

Capitulo dos. Influencia social de la caricatura

| | |
|---|----|
| 2.1. La caricatura (caso mexicano) | 14 |
| 2.2. El código de la caricatura | 19 |
| 2.3. Función estética del lenguaje de la caricatura | 21 |
| 2.4. El arte de la caricatura | 22 |

Capitulo tres. Semiología aplicada al cartón editorial

| | |
|---|-----|
| 3.1. Apreciaciones teóricas | 25 |
| 3.1.1. Umberto Eco y la caricatura | 29 |
| 3.1.1.1. Sobre el lenguaje de la caricatura | 29 |
| 3.1.1.2. La caricatura y su estructura | 31 |
| 3.1.1.3. Relacion de los esquemas de goce y la objetividad estructural de la obra | 33 |
| 3.1.1.4. La función de la critica | 34 |
| 3.1.1.5. Acerca del uso de personajes | 34 |
| 3.1.2. Roman Gubern | 36 |
| 3.1.2.1. Elementos para un análisis semiológico de la caricatura | 36 |
| 3.1.2.2. La viñeta y las micro-unidades significativas | 38 |
| 3.1.2.3. Montaje y lectura de la caricatura | 43 |
| 3.2. Análisis aplicado a cartones editoriales en Excelsior | 46 |
| 3.3. Análisis aplicado a cartones editoriales en La Jornada | 77 |
| 3.4. Entrevista a Gumaro Castellanos (Magú) | 108 |
| 3.5. Tabla de cuantificación del significante en Excelsior | 112 |
| 3.5. Tabla de cuantificación del significante en La Jornada | 114 |

Capítulo cuatro. Resultado del análisis semiológico,

| | |
|--|------------|
| 4.1. Resultado del análisis aplicado a cartones editoriales en Excélsior | 120 |
| 4.2. Resultado del análisis aplicado a cartones editoriales en La Jornada | 127 |
| Conclusiones | 136 |
| Glosario | 138 |
| Bibliografía | 142 |
| Hemerografía | 146 |

Introducción.

La política es la columna vertebral del país, y al vernos involucrados en ella, aparece en conversaciones familiares, con amigos y por supuesto en los medios de comunicación, es en éstos y sobre todo en la prensa que se habla y critica la política y a quien la hace.

En el presente estudio nos enfocaremos sobre un punto particular: la campaña política electoral del Dr. Ernesto Zedillo ponce de León, candidato a la Presidencia de la República por el Partido Revolucionario Institucional para el periodo 1994 - 2000. La prensa mexicana tiene la oportunidad y el deber de ser crítica de los actos que impliquen cualquier efecto sobre el pueblo, de tal forma destinan una sección únicamente para dar a conocer su opinión: el editorial.

Conjuntando la campaña electoral del priista y la caricatura editorial surgió el tema de este estudio: "la caricatura editorial en la campaña electoral del candidato del PRI en 1994". En México la tradición de la caricatura en la prensa data del año 1896, entonces elegimos dos diarios de reconocida trayectoria: Excelsior y La Jornada; ambos diarios cubren los requisitos de credibilidad y seriedad ante sus lectores, además circulan nacionalmente.

Los objetivos de la investigación caracterizar los rasgos estilísticos de los cartonistas editoriales en Excelsior y La Jornada, encontrar la tendencia política del diario por medio de sus cartones editoriales, por lo cual llevamos a cabo un análisis estructural (semiológico) pues requeríamos de parámetros establecidos para el estudio de imágenes.

El contenido de este trabajo consta de cuatro capítulos en los cuales encontraremos:

Capítulo uno: elementos que definen el editorial escrito y los parámetros a los cuales se ciñe la caricatura editorial.

Capítulo dos: la influencia de la caricatura en México a través de los años, como un arte, su función y código.

Capítulo tres: exposición de los elementos semiológicos de Barthes, Eco y Gubern, para el estudio de caricaturas; además del análisis de cartones en Excelsior y La Jornada, junto a sus respectivas tablas de significantes.

Capítulo cuatro: registro de los resultados obtenidos del análisis de cada uno de los treinta cartones editoriales que forman parte del estudio.

Así, en el desarrollo del trabajo se cubrieron los objetivos del análisis y corroboramos la hipótesis; ya que Marino, editorialista en Excelsior, realiza su trabajo con grafismos y estilemas limpios y va de acuerdo con la política del diario en abordar positivamente su opinión acerca del candidato del PRI. Magú, cartonista en La Jornada, presenta imágenes sobrecargadas de grafismos y estilemas imperfectos y exagerados, concordando con la política del periódico en cuanto a ser críticos de las actuaciones del candidato Zedillo y por lo tanto de su partido.

De tal forma al comprobar la hipótesis y llevar a cabo los objetivos del estudio afirmamos que en Excelsior se posee una política apologética entorno al partido oficial; y La Jornada es un crítico del sistema del PRI.

CAPÍTULO UNO

LA CARICATURA EDITORIAL

CAPÍTULO UNO. LA CARICATURA EDITORIAL.

1.1. LA PÁGINA EDITORIAL

1.1.1. FUNCIÓN

1.1.2. ESTRUCTURA

1.1.3. ESTILO DEL EDITORIAL

1.2. CLASIFICACIÓN DEL EDITORIAL

1.3. LA CARICATURA EDITORIAL

1.1. La página editorial.

Los periódicos son vehículos de información irremplazable, imperecederos y versátiles. Su contenido da opiniones, entera, divierte y educa. Un diario aunque sea estricto y ético, desliza sus puntos de vista invariablemente a través de su estilo, extensión y despliegue.

Dentro de los géneros periodísticos la opinión es punto y aparte de la información, pues implica la responsabilidad de enfrentar los resultados que de ella emanen; los periódicos reservan un lugar para exponer a sus lectores su discernimiento sobre los sucesos del día. Un diario nos ofrece artículos y columnas de opinión donde éstas involucren al autor; pero solo el editorial envuelve institucionalmente al periódico.

La sección editorial es conocida con diversos títulos: columna editorial, nota editorial y página editorial es donde el diario opina abiertamente: "con la única restricción que las políticas de la empresa imponga". Separada de las columnas informativas hallaremos la página abierta que contiene las cartas al director, extractos de otros periódicos y la caricatura editorial, así la hemos ubicado físicamente dentro del diario.

El punto de vista institucional está impregnado de juicios, y éstos no pueden desligarse de la pertenencia periodística a los sistemas que forman su entorno. La base económica de los diarios no deja ver los lazos que les unen con los diferentes sistemas económicos, como el socialista o el capitalista.

El sentido de pertenencia a un sistema y a sus intereses, podría anular según el grado de sujeción a él, la noción de imparcialidad periodística, pero en cambio colabora con las políticas editoriales que pueden basarse en propósitos altruistas que manejan elementos de la realidad con una objetividad relativa.

El periódico puede exhibir su opinión explícitamente en el editorial y/o sugerir su opinión mediante una organización estratégica de los comentarios firmados, en relatos informativos o en combinación, se puede usar cualquiera de estas estrategias o combinarlas sincrónica o diacronicamente según el periódico.

Como ya se mencionó el editorial es el reflejo del pensamiento del periódico sobre los acontecimientos del día, incluso sobre temas que no están expresa o directamente ligados a las noticias que publica.

Sería importante puntualizar que los editoriales son escritos por un equipo especializado de personas que laboran en el periódico, en algunas ocasiones podrían ser elaborados por una sola persona, el director del periódico o incluso llegaron a intervenir sindicatos, pero actualmente es realizado por un grupo de personas que reflejan los juicios de la institución.

¹The Washington Post. La Página editorial. Gernika 4a de. 1988. p. 7.

Por último el editorial; es un género periodístico que al interpretar y valorar una noticia manifiesta el punto de vista institucional; así al explicar el significado del hecho, intenta influir en la opinión pública; esto obliga al equipo editorial a estar bien informados y a convertirse en especialistas de lo que escriben, además de ser lo más imparcial posible.

1.1.1. Función

Encontramos una acertada definición sobre lo que debe entenderse por funciones del editorial: "La función ideal del editorial es informar y encabezar la opinión pública. La editorial interpreta al lector la noticia del día y señala su significado".

Las funciones del editorial han sido divididas para su estudio de la siguiente manera:

- a) Explica hechos. El editorial explica a sus lectores en la forma que cree conveniente, la importancia de los sucesos del día.
- b) Da acontecimientos. El editorial debe hacer un contexto histórico, es decir, relacionar un hecho con otro acontecido anteriormente.
- c) Predice el futuro. Después de analizar los acontecimientos presentes, el editorial da un paso más adelante: predice, partiendo del presente, los acontecimientos del mañana.
- d) Establece juicios. El editorial se ocupa de los valores morales, da juicios de valor, informa a sus lectores lo que está bien y lo que está mal en el mundo.

El editorial se centra en problemas que requieren de toda la atención posible, urgente solución, o que superan la capacidad resolutoria de la autoridad responsable.

Las funciones del editorial permiten que el periódico como institución se dirija a los lectores y: "así se constituya en fuente de opinión acerca de los hechos sociales que no solo afectan sus intereses como empresa, sino también los de los lectores".

Finalizaremos esta sección haciendo una acotación. Divertir también es una función del editorial no por ello menos importante, con frecuencia esa labor es más difícil que la de restringirse a abogar por una causa o exhibir un dogma político.

1.1.2. Estructura

La estructura del editorial varía según su propósito, la importancia del tema, además del estilo del diario y la respuesta que busque obtener de sus lectores. Algunos autores la clasifican así: premisa mayor general, caso concreto y conclusión deducible. Pero la mayoría de éstos lo clasifican de la siguiente manera:

²Fraser, Bond. Introducción al periodismo. Limusa, México, 1969. p.257.

³Calvimontes y Calvimontes, Jorge. El periódico. Trillas México 1983. p.65

Encabezado o título; que suele tener verdadero valor editorial y expresa una opinión y da el tono a todo el editorial; el pie es una información que sirve de base en las opiniones estimuladas por éste y a veces en las explicaciones de razones que apoyan aquellas. Las unidades o cuerpo del editorial son tres: informativa (reactiva), y deliberativa (conclusiva). La primera unidad es una exposición noticiosa, la segunda es un comentario o aportación del periodista o equipo editorialista, ya que es una interpretación; en la tercera parte se elabora la conclusión obtenida del comentario, se asientan razones por las cuales se valora un tema de cierta manera. La conclusión tiene que comunicar en último un pensamiento importante, y puede tener forma de exhortación, ruego, consejo o petición.

Hay variantes donde se mezclan o combinan estas tres partes:

- a) Exposición del tema y comentarios, sin conclusión.
- b) Exposición del tema y combinación de comentarios sin conclusión.

Comúnmente el editorial consta de tres a cinco párrafos, en el primer caso los párrafos coinciden (aunque no siempre) con entrada, desarrollo y conclusión. En ocasiones también se escriben en uno o dos párrafos, pero siempre con sus partes básicas; el comentario editorial puede ocupar temas políticos, leyes importantes, fallecimientos de personajes, inventos, descubrimientos, proezas, de diversas clases, sucesos deportivos y asuntos de interés general; pero su estructura no cambiará.

1.1.3. Estilo del editorial

Para ayudarnos a comprender cuál es el estilo del editorial, mencionaremos que: "estilísticamente el editorial debe ser digno y poseer seriedad lingüística, elimina el yo del escrito, pues aquí opina el periódico como institución social de innegable personalidad política".⁴

El estilo del editorial es la forma en que la institución informativa maneja y dispone sus recursos de expresión. Por eso, y en cuanto a que dicha institución es un líder que moldea la opinión está obligada a cuidar que sus editoriales sirvan a la verdad, de modo que sean para beneficio social. Una institución mediante sus editoriales obtiene y consolida una posición digna ante el público al tiempo que refuerza su autoridad moral.

Pero con frecuencia el espacio de exposición del editorial es muy reducido, así que el diario debe esmerarse en expresar su opinión correctamente, cuidar la redacción del editorial y su contenido. La redacción implica el manejo de juicios de tal forma que resulten consistentes, agresivos, autoritarios y dignos.

El editorial es inclusivo, una pieza de creación literaria en el periódico, pues el equipo editorial debe provocar interés con la idea que expone y con su método de presentación, su fuerza es la escritura, pulir el contenido con citas pertinentes tomadas de lecturas y dedicar

⁴Martínez Albertos, José L., El mensaje informativo, periodismo en..., A.T.E. harper and Row Publishers, Barcelona, 1a. de., 1977, p.115.

tiempo a revisar cuidadosamente el editorial; así el resultado será un texto fundamentado, convincente y estimulante.

De acuerdo con lo señalado, cada una de las partes constitutivas del editorial, requiere de especial cuidado. La entrada es fundamental pues en ella se centra la temática, así que debe coincidir con el objetivo que se persigue: puede ser corto y vibrante, o extenso pero eficaz, sobre todo debe despertar el interés del lector en la parte central. Los argumentos representan el punto de vista y la opinión institucional respecto al tema; en esto exige claridad y fundamentos en su discusión, pues de esta parte depende el éxito que tenga el editorial.

1.2. Clasificación del editorial

Escribir editoriales exige e implica comportamiento profesional, amplio criterio del asunto, capacidad de análisis e interpretación y expresión clara de juicios. Ya sabemos cuál es su función, como debe ser su estructura y estilo, pero merece nuestra especial atención la clasificación de ellos. Los editoriales pueden ser políticos, económicos o sociales, pero por su finalidad caben en cualquiera de las categorías que vienen a continuación, pero antes se hará mención de que no todos los autores que se han abocado a la clasificación del editorial están de acuerdo con ellas, sin embargo hemos extraído las más significativas y comunes.

Editorial informativo o expositivo. Se recurre a éste cuando no está claro el hecho por falta de ubicación, se consignan datos para ayudar al público a conocerlo mejor, aunque brevemente. Esta editorial no requiere conclusiones, pues la exposición de los hechos ya lleva en sí la opinión de la empresa editorial.

Editorial explicativo. Se utiliza cuando es preciso añadir una explicación de lo sucedido, por cuanto la sola información no es suficiente para comprender la trascendencia de un hecho. Toma una posición casi pedagógica porque pretende enseñar, mediante argumentos lo más convincentes posible, la naturaleza e importancia de lo sucedido.

Editorial interpretativo. A veces no es suficiente exhibir argumentos y hace falta una interpretación del hecho, la presentación de estos debe ser precisa, de tal forma que el editorial no presenta conclusiones, sino que el propio lector llegue a las suyas.

Editorial polémico. Se manifiesta un orden lógico que indica las razones por las cuales se piensa de una u otra manera. Se argumenta a favor o en contra de un hecho; para que el público se convenza del punto de vista expuesto. Los principios o una política en una situación concreta. Para Raul Rivadeneira Prada⁴ esta es una función netamente propagandística por la categorización, partidista o sindicalista, inclusive religiosa.

⁴El autor lo llama editorial combatiivo, y menciona que es característico de posiciones doctrinarias y es un instrumento de lucha de clases; Rivadeneira Prada, Raúl. La teoría general de los sistemas..., Trillas, México 1990, p.227.

Editorial exhortativo. También conocido como de lucha; porque exige comportamientos para determinadas situaciones. En el interior del periódico se encuentran artículos que informan y persuaden, para obtener una acción. La respuesta que se espera del público con este editorial debe ser inmediata y definitiva; abusar de esta categoría cansa a los lectores pues con frecuencia se les pide actuar y así pierde efectividad.

Editorial crítico. Ante la opinión pública hace de juez, cuida la imagen de independencia e imparcialidad de la empresa periodística; esto depende de que se coloque en el papel de autoridad moral para juzgar desde un punto de vista neutral. Es el editorial preferido de los diarios que se proclaman órgano independiente.

Editorial de campaña. Son una serie de editoriales que piden mejoras para la comunidad, o defienden causas; no siempre expresa el punto de vista de la institución.

Editorial apologetico. Es el contrario del crítico, es decir, de la independencia e imparcialidad, pasamos a la divulgación en el tono más apasionado posible de las bondades de un sistema de gobierno. Este tipo de editorial es fundamentalmente propagandístico.

Editorial persuasivo. Aquí el equipo editorialista de la empresa periodística, utiliza el convencimiento en la forma más sutil posible, no pide, sino que con argumentos guía al público hacia un asunto específico.

Editorial admonitorio. Pretende equilibrar las contradicciones que alcanzan niveles de enfrentamientos en el sistema; exhorta a cumplir reglas, señala experiencias para ejemplificar, llama a la concordia, al orden, la paz, su tono es sereno, reflexivo y paternal.

Editorial de interés humano. Este editorial no interpreta, no invita ni persuade, sino que entretiene, su estilo es distinto porque es más personal que institucional; estos editoriales pueden ser de pasatiempo, inspirativos y rememorativos.

Editorial predictivo. Sobre un análisis, diagnostica resultados de tipo social y político. Anota posibilidades, con fundamentos estudiados, este editorial utiliza el método de interpretación.

Como ya hemos dicho, lo que otorga rango de mensaje periodístico al editorial, es su relación con hecho actual, el lector sabe que sus intereses pueden ser satisfechos en un editorial, si busca una explicación, una orientación sobre lo que le afecta inmediata y personalmente.

Los grandes periódicos tiene equipos de personas especializadas en diferentes temas y por ende en distintos tipos de editoriales. Así, ellos asesoran al director y redactan el editorial; pero fundamentalmente la responsabilidad de esto recae en el director o editor responsable.

1.3. La caricatura editorial

En esta era donde privan las imágenes, muchos lectores no poseen tiempo para leer un editorial convencional, se detienen lo suficiente para echar un vistazo al diario, así que a un lado del editorial escrito aparece el dibujado, aquí se expresa en forma gráfica el punto de vista del periódico.

Así encontraremos que: "la caricatura debe incorporar una idea claramente expresada, estar bien dibujada y producir un efecto pictórico llamativo, así contribuir a alguna causa loable de importancia pública. Esas normas de criterio constituyen una definición satisfactoria de una buena caricatura editorial. La mayoría de los periódicos publican su caricatura en la página editorial".

Entonces la caricatura no es información noticiosa, ni retrato, es una forma de hacer reír y criticar a los políticos, intocables en un sistema de gobierno, así el papel de la prensa es criticar al gobierno y la caricatura es su punta de lanza.

En cuanto a la relación entre la caricatura y el resto del contenido de un diario, depende de éste y del autor de la caricatura, pues en algunos casos la caricatura acompaña el editorial. En este caso el dibujante participa en las reuniones del equipo editorialista, en las cuales se discute el contenido del editorial y por lo tanto de la caricatura (s), ó en otros casos se entrega una copia del editorial del día antes de que se publique y así el autor decide el tema de la caricatura. Pero también hay casos donde el caricaturista no labora en las oficinas del periódico, por lo que puede enviar sus caricaturas, incluso acudir personalmente a entregarlas, presentando varios esbozos para que se aprueben cualquiera de ellos.

La idea básica de la caricatura editorial, de igual forma que en el editorial escrito es tratar de decir la verdad; llevar un pensamiento a una imagen gráfica, que es su finalidad; la idea global de la caricatura, es expresar una opinión no tanto crear imágenes cómicas.

La diferencia entre el editorial escrito y el dibujado, es que en el primero se encuentra un marco de referencia, lo que en la caricatura no se puede llevar a cabo; "comparando las palabras y las imágenes, podemos decir algo necesario o algo irrelevante, o bien llegar a una conclusión acertada o a una incorrecta. Una caricatura no dice todo acerca de un tema, tampoco se supone

que deba hacerlo: en lo que respecta a las palabras no hay certeza en la cantidad. El nudo de un comentario escrito o dibujado es si ha dado en el clavo"⁷.

Sin perder de vista el objetivo de este análisis, la caricatura en una campaña política electoral; la caricatura debe tener algo que expresar, un propósito más adelante de provocar una sonrisa, debe referirse a lo que le interesa al público como ya se expuso anteriormente. La caricatura será un agujón que llame la atención de los políticos y el trabajo del autor es mejor si critica la actuación pública de éstos.

En una campaña electoral, lo que llama la atención del público son las expectativas que crean los candidatos a su alrededor, su comportamiento y hasta su presencia; incluso desde el punto de vista de la caricatura, hay candidatos que son más caricaturizables que otros; "incluso llegan a preguntar qué candidato nos gustaría que fuera elegido, en base a la facilidad que ofrezca para hacerle una caricatura. Es lo mismo que preguntarle a un escritor quien quiere que resulte elegido, en base a si el nombre del candidato se presta a juegos de palabras"⁸. El objetivo es hacer una llamada de atención a los políticos, sobre todo en este caso, en que son candidatos a la presidencia, pues son centro de atención de millones de personas, ya no sólo en el país sino también internacionalmente, pero lo que ahora nos atañe es la aparición en la caricatura editorial, del Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León, candidato a la presidencia de la República Mexicana en 1994, en dos diarios de circulación nacional: Excelsior y La Jornada.

De esta forma merece especial atención el análisis de la caricatura, a lo cual nos abocaremos en el capítulo posterior, pues es muy importante para la realización de este trabajo de investigación dejar claro por qué la caricatura en esta época se ha convertido en protagonista de la vida de un diario, pues desde hace mucho tiempo ha demostrado ser una fuerza potente en la formación de opinión pública. La historia de la caricatura en México data del año 1826, donde aparece en el periódico "El Iris"⁹, una imagen del Presidente Antonio López de Santa Anna titulada "Tiranía", trabajo de un caricaturista anónimo, donde este hace una crítica de la actuación pública de dicho presidente; este es sólo un ejemplo de lo que se presentará más adelante en esta investigación, con la presentación de los cartones, elementos de análisis.

⁷ *Op.cit.* Washington. p. 7.

⁸ *Ibid.* p. 123.

⁹ Carrasco Puente, Rafael., La caricatura en México, Imprenta Universitaria., México 1953.p.5.

"TIRANÍA" *



*Contra república y tiranía
 En este mundo más ardiente,
 Y con tanta corrupción espesa,
 Siempre también la guerra de república.*

En una tiranía católica, como en una república, siempre se debe luchar contra la corrupción.

En una república, siempre se debe luchar contra la tiranía.

* *Ibid.*, p.7.

CAPÍTULO D O S

INFLUENCIA SOCIAL DE LA CARICATURA

CAPÍTULO DOS. INFLUENCIA SOCIAL DE LA CARICATURA

2.1. LA CARICATURA (CASO MEXICANO)

2.2. EL CÓDIGO DE LA CARICATURA

2.3. FUNCIÓN ESTÉTICA DEL LENGUAJE DE LA CARICATURA

2.4. EL ARTE DE LA CARICATURA

2.1. La caricatura (caso mexicano)

Nuestro siglo puede ser calificado como el de las comunicaciones visuales gracias a los medios impresos, que hicieron posible las imágenes tipográficas e icónicas. La fotografía desde sus comienzos hasta hoy, las tiras cómicas que evolucionadas, se transforman en los comics que encontramos en los puestos de periódicos actuales, la irrupción del cine, el medio de las imágenes en movimiento, y finalmente la presencia de la televisión, que forma electrónicamente las imágenes, justifica lo que afirmamos en los primeros renglones.

Si no hubiéramos descubierto la validez universal de los símbolos, y de sus propiedades que nos ayudan a asociar éstos con signos de otra naturaleza, y si continuáramos como en la prehistoria, en que la comunicación se apoyaba en 'códigos signicos'¹⁰ (basados en convencionalizaciones arbitrarias en la relación significado-significante, en lugar de utilizar códigos en los que existe una relación analógica entre el símbolo evocante y el significado del referente; nuestro panorama comunicacional sería una fantasía. Sólo un código dotado de proyecciones universales tendría sentido, con instrumentos connotativos y denotativos como la imagen, podría ser posible establecer un sólido marco de referencia común

Es pertinente definir caricatura: "proyección verosímil, del espacio referencial que resulta de nuestra experiencia y de nuestra cultura. El realismo es a veces tan extremo que el espacio designado parece permitir que sea un lugar ideal comparable al nuestro, cuyas criaturas parecen vivir en un universo de tres dimensiones"¹¹

La caricatura es un género impuro y esto radica en que se inserta en el retrato de una opinión, es decir, el autor deforma instintivamente, según sea el modelo. Así, el caricaturista escoge sus tipos de entre conocidos del público: funcionarios, actores, políticos; entonces debido a la deformación del tipo se produce un efecto cómico, al relacionarse con el original.

Cualquier fisonomía puede esquematizarse, en un conjunto de líneas que dibujan rasgos y gestos del modelo. Aunado a esto hay aspectos de la personalidad de los individuos que los hace únicos, este es el elemento que nos permite identificarlos; los gestos y ademanes involuntarios son aspectos que el caricaturista utiliza para transformar a un hombre en un muñeco.

La caricatura vive mientras se relaciona con el objeto que representa; si la relación se pierde, el significado también. El autor no puede apartarse del modelo, su exageración o deformación de este acentuará el parecido y lo aproximará a la realidad.

La caricatura es una aliada de la ideología, pues expresa impotencia, ironías, en la sutileza de unos trasos, esto la hace permanente, así la caricatura como se mencionó en las primeras líneas de este capítulo, está primordialmente relacionada con la política (sobre todo en

¹⁰ Código: conjunto de signos utilizados para crear un mensaje. El comic y su utilización didáctica. Barcelona. Lumen 1980. p.90.

Signo: objeto o acontecimiento que sirve para transmitir pensamientos. *Ibid.* p.96.

¹¹ Fresnault Deruelle, Pierre., Semiología de la representación, Gustavo Gili. Barcelona 1978. p.131.

México), pues cuando el pueblo está cansado de un régimen, "la caricatura se transforma en un arma peculiar que ataca todos los sentidos"¹².

En México la caricatura ha sido un medio para vulnerar al sistema gubernamental que lo oprime, este recurso, le permite quebrantar al enemigo, muestra sus defectos; el dibujo siempre podrá llegar a más personas que un texto, es mucho más eficaz, cumple sus objetivos de crítica y diversión del pueblo.

Nuestro país es un manantial de caricaturistas de calidad, no importa el medio en el cual aparecieran sus trabajos; en el año de 1880 aparecieron ilustraciones que se ofrecían en cajas de puros; revisemos profundamente la historia de la caricatura que como ya se dijo, en México se ha caracterizado por ser en su mayoría política.

Desde hace 170 años, los caricaturistas mexicanos han dado a conocer su trabajo en diferentes medios desde 1825, en hojas donde se vendían las canciones de moda, o en las conocidas hojas volantes. Los temas de los autores desde la primera caricatura en el periódico "El Iris" han sido críticas a personajes del gobierno, que no es el único tema utilizado por los artistas, pero sí el que les proporcionó y aún lo hace, mayor material para explotar y más motivos de persecución política.

Es en los períodos de Santa Anna, Juárez, y el Segundo Imperio, la más fecunda que ha tenido México en materia de caricatura, y no por su cantidad sino por la calidad de los dibujos. Desde el primer taller de litografía en el país propiedad del Sr. Linati sale a la luz el "El Iris" que como se mencionó es donde aparecen las primeras ilustraciones; en aquella época tal diario se definía como periódico de omniscio¹³, de buen humor y con caricaturas, con clara tendencia opositorista, se manifiesta contra los reformistas, pero en el año 1862 se hallaba más preocupado por la guerra con Francia y Napoleón III, y ellos son blanco de su crítica, más que Maximiliano.

Hay un vacío histórico de más o menos veinticinco años después de la primera caricatura mexicana. En 1851 en la publicación "La ilustración en México" aparecen iconos que hacen referencia a personajes de la época, ilustraciones que son de autor anónimo, debido a las persecuciones de las autoridades quienes no respetaban la libertad de prensa.

"La Orquesta" en 1863 es la publicación donde comienzan a aparecer firmadas algunas caricaturas, y así el trabajo de Constantino Escalante es conocido por el público, magnífico caricaturista que sufrió persecuciones y privaciones provocadas por su trabajo. Contemporáneos a la orquesta, aparecen "El Máscara", "El Ahuizote" y "Juan Diego" los cuales son exhibidores del trabajo de Santiago Hernandez, Jose Maria Villasana, Figaro, Daniel Cabrera Rivera y Carlos Alcalde, quienes a inicios del siglo XIX seguían en actividad.

Jose Guadalupe Posada fue un destacado grabador y caricaturista, por eso se abre un espacio en esta investigación como reconocimiento a su labor; en el año de 1871 aparecen las

¹²González Ramirez, Manuel, et. al. La caricatura política, F.C.E. México 1955, p. 19

¹³Omniscio. Que tiene conocimiento de todas las cosas.

primeras caricaturas de este talentoso artista, sus caricaturas aparecen en diez de once números de "El Jicote". En el periodo de la muerte del Sr. Presidente Juárez hasta la elección de Don Porfirio Díaz a la presidencia, Posada depura su técnica y en 1882 continua su labor política, colaborando en los periódicos: "Fray Gerundio", "La Patria Ilustrada", "El Pueblo Católico" y "La Revista de México", el año siguiente colabora con la "Gacetilla". En 1887 se dedica a ilustrar textos, canciones, corridos, tragedias y mañanitas; tres años despues retoma la caricatura colaborando con "El Fandango" y "La Matraca". En 1895 trabaja para "El Hijo del Ahuizote"; su carrera dentro de la caricatura se intensifica de 1897 a 1911 y su trabajo es publicado por periódicos como: "El Argo", "La Patria Ilustrada", "El Ave Negra", "El Paladín", "El Periquillo Sarmiento", "El Morongo", "El Popular", "El Chisme", "El Diablito Rojo", "La Guacamaya", "El Moquete", "El Duende", "El Chango", "El Papagayo", "El Chile Piquín", "La Palanca", "Satanás", "El Maleriado" y otros; pero es en 1904 cuando edita el mismo "El Pinche" que aparece con la sexta reelección de Porfirio Díaz lo cual le acarrea persecuciones pero continúa su labor, "muere en 1913 y es arrojado a la fosa común"¹⁴.

Retomando el camino de la caricatura en nuestro país, en 1887 Porfirio Díaz es electo presidente de la república, pero es su continuidad en el poder lo que genera una serie de manifestaciones de inconformidad, cuya representante es la caricatura, 1900 es el año en que alcanza su máximo desarrollo el descontento del pueblo e ideólogos, en los diarios aparecían caricaturas que criticaban duramente al Presidente, su gabinete y los gobernadores que se repartían y repetían en el poder una y otra vez.

En las caricaturas de este periodo encontramos temas como las violaciones a la Constitución de 1857, las elecciones, y la sucesión presidencial (que no llegaba), los ataques a la libertad de prensa, ésta en particular, fue objetivo primordial del General Díaz desde su primer periodo en la presidencia de 1893 a 1895. Los periodicos "La Republica" y "La Opinión", fueron las primeras victimas, pero es en 1900 cuando se agudiza la censura periodística; más tarde las imprentas eran clausuradas (aunque publicaran otros diarios además del castigado), como es el caso de "Regeneración" y "El Diario del Hogar". En este mismo año "El Hijo del Ahuizote" corre la misma suerte. Así, las caricaturas que criticaban las persecuciones de que eran objeto, representaban a sus opresores por medio de tijeras y látigos.

Con el fin del Porfiriato y el paso a un nuevo régimen, "surgen confusiones y los caricaturistas lo tradujeron en un cambio de chaquetas"¹⁵, que daba la idea de estar con el triunfador y ser su partidario mientras seguía ganando. En este periodo aparecieron caricaturas que atacaban al Presidente Francisco Indalecio Madero, pues en algunos había nostalgia por la ausencia del General Díaz. En otras se mostraban los defectos de Madero, un ejemplo: la publicación del Plan de Ayala en "El Diario del Hogar" y por medio de las caricaturas que aparecieron en "El Multicolor".

¹⁴Rodríguez, Cristina., et. al. El Grabado historia y trascendencia. U.A.M. Xochimilco. 1983. p. 185.

¹⁵ Zuno Hernández, José Guadalupe. La Historia de la caricatura en México. Guadalajara, Jal.(S.N.).

El año de 1913 fue definitivo para Victoriano Huerta, pues hizo caer todas las instituciones a sus pies. Una caricatura del diez de mayo en "El Mero Petatero" justificó las acciones de Huerta, haciéndolo portar en la misma una espada con la leyenda "ley". Fue un papel difícil para los caricaturistas, tener que exaltar los crímenes y elegir la audacia de Huerta para lograr llegar a la Presidencia de la República; Huerta abandonó el poder en julio de 1914, dejando el paso a los revolucionarios.

Para la caricatura mexicana los años de 1913 a 1915 fueron superficiales, pues los caricaturistas no profundizaban en el problema anárquico que sufría la nación y eran partidarios de uno u otros. "El Multicolor" huertista, apoyó a Carranza en cuanto éste ocupó la Capital pero junto a los que eran aparentemente carrancistas como "El demócrata" y "La Cucaracha", todos cambiaron de bando.

Así, a partir de 1916 se reproducían caricaturas extranjeras que aludían a la Primera Guerra Mundial y que no comprometían la vida interna de México.

En 1920, en el periodo de elección para la presidencia, los caricaturistas tomaron partido por Ignacio Bonilla (que se encontraba fuera del país) y era representado por un títere; o por Pablo González y Alvaro Obregón. Hubo dibujos que invitaban al patriotismo para evitar los inminentes choques armados.

La caricatura había perdido fuerza. En el periodo del General Obregón, la caricatura fue poco a poco abandonando la esterilidad gracias a la pintura mural, vinculada al pueblo y a la revolución, pues ellos brindaban temas que poseían validez universal. Los exponentes del muralismo. David Alfaro Siqueiros, Diego Rivera y José Clemente Orozco se manifestaron en una época en que el movimiento social mexicano requería consolidación y necesitaba justificarse, por eso su manifestación de lo cotidiano se vuelve extraordinaria. Este fue el periodo del descenso de la caricatura política, pues se apartó de su sentido popular, que era fuente inspiracional y se transformó en muralismo.

Pero la labor de los muralistas no inició en este periodo, viene de años atrás. Es decir, se les conocía como caricaturistas e ilustradores; José Clemente Orozco era reconocido por sus cartones satíricos en periódicos como "El ABC" que después le abrieron espacio para convertirse en muralista, Diego Rivera ilustró innumerables viñetas de gran tiraje que fueron más eficaces que sus murales; David A. Siqueiros realizó en septiembre de 1927 ante el público del teatro Iris sesenta caricaturas.

Orozco y Siqueiros, buscando otra expresión artística fundaron en 1924 "El Machete", heredero de publicaciones ilustradas del siglo XIX y principios del XX; pero este intento fracasó, pues los fundadores siguieron el camino proteccionista que les ofrecía el gobierno populista.

Para la tercera década del siglo, la inclinación de las publicaciones comienza a transformarse y a buscar patrocinadores, dejan atrás ese afán por trascender histórica, ideológica y políticamente aunque algunos intentan adoptar alguna postura política, son obligados a

rectificar, por ejemplo: en 1919 se funda "El Heraldito de México" y en 1923 su dueño Salvador Alvarado termina su vida, pues éste se afilia a Don Alfonso de la Huerta; lo mismo ocurre con "El Mundo" dirigido por Martín Luis Guzmán, ya que es partidario de De la Huerta y en oposición a Calles. "El Universal" fundado en 1916 por Félix Palavicini, y órgano carrancista no tiene problemas con Obregón ni con Calles, pero al tomar partido por el antireeleccionismo de Francisco Serrano y Arullfo R. Gómez, el dueño tiene que exiliarse; "Excelsior" fundado en 1917 por Rafael Alducin es desde el principio comercial, pero el director del año 1924 deja ver en la publicación simpatía por los cristeros, el gobierno decide comprar el periódico y nombrar a Manuel L. Barragan su nuevo director.

Estas situaciones obligan a la caricatura a buscar refugio en algunas revistas satírico-políticas anti-obregonistas y anticallistas, patrocinadas por sectores descontentos del grupo en el poder. Entre estas publicaciones tenemos a "Omega" en 1923, "Tutankamen" en 1924, "El Turco" en 1931 y cuyo primer número aunque impreso, nunca circuló; y "El Tornillo" en 1933

Los caricaturistas, se dedican a realizar pequeñas historias en los periódicos como "El Heraldito" en 1919, con Santiago R. de la Vega, quien después de explorar ese campo lo abandona para realizar cartones editoriales y periodismo escrito. "El Universal" y "Excelsior" dan grandes espacios a los dibujantes para que den a conocer al público su trabajo plasmado en historietas. En la siguiente década al auge le sigue la declinación, así que a las historietas mexicanas les reemplazan las importadas

Hemos descrito los tiempos de Santa Anna, Juárez, el Segundo Imperio, Porfirio Díaz, Madero, Obregón, donde la caricatura y su dura crítica siempre estuvieron en el centro de la tormenta. En esas épocas el caricaturista se acercaba al pueblo por medio de su trabajo, que era el reflejo de los sentimientos del mismo. Sin embargo, la caricatura en el periodo de Obregón perdió calidad y contenido, se transformó en historieta y quizá en la época del gobierno del Presidente Lázaro Cárdenas intenta recuperar terreno, aunque a veces atacaba y otras resultaba apologetica.

Para la década de 1950 con una oleada de jóvenes que hacían su aparición como dibujantes, empezó a resurgir la caricatura política. Pero realmente es hasta 1960 en que tomó fuerza debido a la crisis que sufría México y el Mundo. En 1968 debido a los sucesos en octubre, se hace necesaria la crítica, y fueron los caricaturistas jóvenes quienes le dieron nuevamente sentido combativo a la caricatura política, sentido que defendía el interés del pueblo mexicano que años atrás había sido la voz que reclamaba la desilusión el hastío de injusticias y malos manejos gubernamentales.

"Los caricaturistas de la vieja guardia, se agrupaban en órganos de difusión en los que se identificaban ideológicamente: los jóvenes de los sesentas se congregaron en los que daban salida a sus inquietudes"¹⁶. Antes existieron "El Ahuizote", "El hijo del Ahuizote", "El Gallo Pitagórico", "El Colmillo Público", "El Multicolor", sólo por mencionar quienes hacían la más dura crítica. A partir de 1960 aparecen "Política", "Por qué", "El Mitote Ilustrado", "La

¹⁶ García, Elvira., La caricatura en seis trazos, UAM Iztapalapa, México 1988, p. 6.

Garrapata", y continuando la tradición el diario: "Excelsior". Quizá es en 1980 que la caricatura política provoca la risa o la burla abierta, enjuicia la actitud del gobierno y hace suyas las protestas, las desilusiones y el sarcasmo del pueblo.

"La supremacía de México en la caricatura política es indiscutible, sobre todo en los últimos años"¹⁷ desde 1980 los caricaturistas han ganado reconocimientos internacionales, son innegablemente talentosos y tenemos como ejemplo a Eduardo del Rio (RIUS), Freyre, Helio Flores, Ahumada, Kemchs, Jorge Carreño, Naranjo, Oswaldo Sagástegui, El Fisgón, Magú(Gumaro Castellanos), Alberto Isaac, Alejandro Pérez Basurto (APEBAS), Rocha, Marino, Sol, Maral; entre muchos otros.

2.2. El código de la caricatura

Si la caricatura puede concebirse como resultado de un código comunicativo humano, entonces podemos ubicarla dentro de la clasificación de los medios de comunicación en cuanto a la naturaleza de su código y que citamos en claves para lingüística:

a) Medio de comunicación asistemático, es aquel en el que no se perciben ni unidades ni reglas de composición de mensaje a mensaje.

b) Medio de comunicación sistemático. Sería un medio de comunicación en el que el mensaje está formado por unidades aislables formalmente idénticas de mensaje a mensaje, donde las unidades constantes constituyen el mensaje, según las reglas de combinación entre ellas mismas; es decir, los mensajes se descomponen en constantes y estables.

c) Medio de comunicación en el cual la relación entre significante y significado es intrínseca. Debemos entender por esto, que en la unidades de un código haya al menos un principio de relación analógica entre la forma del significante y su sentido. El tipo de unidades en que se apoyaban estos códigos son los que conocemos como símbolos.

d) Medio de comunicación en el que la relación entre significante y significado es extrínseca. En este caso las unidades constitutivas son tales que no hay lazo analógico entre su forma y su sentido. Por eso el signo es arbitrario, esto no indica que cada hablante puede emplearlo e implantarlo a su gusto, sino que la relación entre los significantes es contingente y convencional, sin ninguna alusión de uno a otro.

e) Medio de comunicación directo en oposición con "substitutivo"¹⁸. Se encontraría primero la forma del lenguaje verbal humano, y en segundo todos aquellos que transcodifican las unidades formales, a nivel de significante, de los primeros en un segundo sistema de unidades.

¹⁷ Del Rio Eduardo., Historia incompleta de la caricatura política, México Grijalbo, 1989, p.122.

¹⁸ Sistema de comunicación substitutivo, por ejemplo: el morse, el braille, el lenguaje de los

La caricatura, en base a lo dicho, en su consideración semiológica de código, presenta un caso comparable al del cine, al ser resultante del juego de dos o más códigos. Esto es: el signo final, formalmente hablando, que se ofrece como base para codificación de mensajes, es un signo compuesto, es opuesto a aquellos de los cuales surgió. Por ejemplo: el signo de la caricatura tomó elementos de la escritura (que transcodifica el lenguaje verbal), de la fotografía y la pintura (en las imágenes que utiliza), del cine (en cuanto a perspectivas y encuadres), de la teoría del cinetismo que aplican a figuras objetivamente estéticas (el paralenguaje utilizado para indicar cambio de posición espacial del personaje en un encuadre: el montaje); el antropo o cosmomorfización de los balloon (con funciones connotativas y que conceptualiza icónicamente de los estados de ánimo), la utilización de onomatopeyas e interjecciones, mediatizadas y convencionalizadas.

Esto nos da idea de la confusión que crean los juegos inter cruzados de variables que son necesarias en la elaboración y reelaboración de una caricatura. Todo esto en el universo de comunicación, encerrado en aquel por muchos considerado deleznable medio de comunicación.

Gracias a estas situaciones distinguimos la caricatura, en cuanto al código que maneja, como medio de comunicación sistemático en cuanto a las figuras estereotipadas de los personajes, a las letras del mensaje escrito en balloon o en un recuadro superior o inferior, y a las caricaturas con estructuras de montaje redundantes. También como asistemático en cuanto a los paisajes de fondo, las situaciones, los artificios psicológicos, reparto de volúmenes, la intensidad o ausencia de colores, los tamaños y anchos de los tipos. En cuanto a las relaciones extrínsecas entre significante y significado, además la caricatura en el aspecto visual, guarda relaciones intrínsecas. En lo referente a los códigos arbitrarios, con origen en la convencionalización, que maneja, nos encontramos con el fenómeno de que siendo una relación, extrínseca, la fuerza del hábito, así como la asimilación y aplicación prácticamente instantánea de las normas de decodificación por parte de los lectores, ha hecho que en muchos casos la relación extrínseca se transforme en intrínseca, en la medida en que la denotación, revalorizada y muy utilizada, tienda a convertirse en connotación con el paso del tiempo - -Esta afirmación se basa en el hecho de que la lectura de una caricatura es una experiencia simbólica - -.

Este hecho se explica así: la comunicación normal del hombre del siglo XX, en la gran mayoría de los casos, las connotaciones surgen de una experiencia sensible que deriva en una intelectual; es decir, no hemos tenido una experiencia sensible directa, sino que la hemos adquirido. Nuestro universo (humano) a raíz de la explosión de la información y de fenómenos que ocurren al mismo tiempo, no es un universo de significados surgidos de experiencias referenciales reales, sino de la abstracción que de éstos hacen algunos y nos lo transmiten a través de los medios de comunicación masiva. Así, la experiencia derivada de la lectura de una caricatura no es la del morfema del significante con el objeto real (referente), sino con la

imagen que tiene el autor del objeto, y esta situación es resultado de su percepción sensorial y su imaginación: por lo que el lector tiene una lectura simbolizante de un hecho. Estos hechos son los que apoyan el calificativo de que una caricatura <<es un medio de comunicación que puede considerarse sistemático o asistemático, dependiendo del código, en el cual las relaciones entre el significante y el significado son intrínsecas y cuya gestación no es de apoyo, sino de carácter directo.>>

2.3. Función estética del lenguaje de la caricatura

Ahora bien, resulta prácticamente imposible hablar de caricatura en algo que resulte ajeno al mundo del hombre, es decir, de todo lo que puede ser calificado como un hecho cultural. Se afirma que el primer y definitivo hecho cultural fue la creación de un lenguaje simbólico. Partiendo de esta base se formulan las siguientes funciones del lenguaje:

- a) Función de comunicación, cuyo objeto consiste en permitir el establecimiento de vínculos interhumanos inmediatos. Esta es la función más importante de todo lenguaje.
- b) Función expresiva, mediante la cual el emisor y el receptor manifiestan su efectividad, a través de lo que se dice. Para esto se auxilia del ritmo, de la posición estructural de un significado a determinada altura de la cadena de la elaboración del mensaje.
- c) Función apelativa, el hablante trata de provocar en el oyente tonalidades afectivas, sin que él participe de ellas.
- d) Función de elaboración y soporte del pensamiento, éste es el resultado de la interacción de la lengua, pensamiento, realidad y génesis de la cultura, mediante la cual el pensamiento consigue elaborarse gracias a la redundancia del desorden inicial del pensamiento por el lenguaje, a la vez que es un vehículo que lo plasma en un mensaje perceptible para otros.
- e) Función metalingüística: "Tiene por objeto definir el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser comprendidos por el receptor, en la cual el lenguaje sirve para hablar de él mismo"¹⁹.
- f) Función fática: "Tiene por objeto afirmar, mantener o detener la comunicación, da lugar a un profundo intercambio de diálogos"²⁰, en la que los interlocutores tienen una sensación de contacto acústico, visual, táctil, olfativo, o de contacto psicológico, tal proximidad es agradable.
- g) Función estética o poética: "definida por J. Jakobson como la relación de un mensaje consigo mismo. El referente es el mensaje que ya no es instrumento sino objeto"²¹. La preocupación dominante es la generación de un mensaje en que las relaciones formales entre sus componentes deriven en una experiencia mediana o plenamente bella. En esta función se cifra el cómo del

¹⁹ Guiraud, Pierre. La Semiología, siglo XXI, México, 1984, p. 18

²⁰ *Ibid.*, p. 10.

²¹ *Ibid.*, p. 10.

mensaje y se le observa desde la perspectiva de que funge como continente de lo dicho. En la mayoría de los casos el continente sublima las posibilidades sensibles, semánticas e intelectuales de lo contenido.

Para las particularidades de este trabajo, esta última función adquiere vital importancia, pues el fenómeno de la caricatura se encuentra vinculada con el significado estético de los eventos referidos. La caricatura nace como hija bastarda del arte, y desvincula el mensaje de su contexto original que lo refuerza; la caricatura transforma la función poética del lenguaje, pues disfrazándose con ella ataca como cáncer la agudeza de la sensibilidad de quienes son sus receptores. Si los lenguajes no tuvieran la posibilidad de generar mensajes universales, inalterables en su riqueza a través de los lenguajes, la caricatura no tendría razón de ser.

2.4. El arte de la caricatura

Si bien las funciones sociales que se abren ante la caricatura son múltiples y variadas, desde el esparcimiento y evasión, hasta la provocación moral y de subversión ideológica, además de las aplicaciones pedagógicas de este género. No podemos olvidar que la caricatura tiene ventajas artísticas nada despreciables, derivadas de los elementos sobre los que operan sus códigos primarios. De esta forma, si la fotografía condiciona el naturalismo de sus imágenes, en cambio el dibujo permite muy libres recreaciones iconográficas: desde escenografías insólitas e imaginativas hasta la distorsión grotesca propia del lenguaje de la caricatura, así como ciertas convenciones simbólicas usuales en el mismo. Con esto se posibilita al igual que en el cine, una corriente de autor en el género, misma que de hecho se anima por la voluntad de hacer arte y de afirmar con orgullo la significación estética del medio

Así, a medida que las necesidades de supervivencia comunicativa del medio redundante por excelencia lo fueron requiriendo, su código base se fue complicando, a fin de proporcionar mayores posibilidades de expresión de los campos de la denotación y la connotación, donde una sólida base le permitiera levantar este género verbo-visual a alturas insospechadas.

CAPITULO TRES

SEMIOLÓGIA APLICADA AL CARTÓN EDITORIAL

CAPITULO TRES

Semiología aplicada al cartón editorial

3.1. Apreciaciones teóricas

3.1.1. Umberto Eco y la caricatura

3.1.1.1. Sobre el lenguaje de la caricatura

3.1.1.2. La caricatura y su estructura

3.1.1.3. Relación de los esquemas de goce y la objetividad estructural de la obra

3.1.1.4. La función de la crítica

3.1.1.5. Acerca del uso de personajes

3.1.2. Román, Gubern

3.1.2.1. Elementos para un análisis semiológico de la caricatura

3.1.2.2. La viñeta y las micro-unidades significativas

3.1.2.3. Montaje y lectura de la caricatura

3.2. Análisis aplicado a cartones editoriales en Excélsior

3.3. Análisis aplicado a cartones editoriales en La Jornada

3.4. Entrevista con Gumaro Castellanos (Magú)

3.5. Tabla de cuantificación del significante en Excélsior

3.6. Tabla de cuantificación del significante en La Jornada

3.1. Apreciaciones teóricas

Para una mejor exposición del presente capítulo, es necesario esclarecer conceptos, con el fin de que no aparezcan obstáculos en el proceso semiológico que nos permitirá analizar los cartones editoriales en Excélsior y La Jornada.

Comenzaremos con la definición de lingüística, la cual permite a los hablantes aceptar algunas oraciones como gramaticales y rechazar las a-gramaticales, está interesada en el descubrimiento de la teoría gramatical más simple y restringida que sea capaz de dar cuenta de las lenguas naturales; con esto espera aclarar los mecanismos innatos del lenguaje que permiten a los hablantes aprender y utilizar su lengua fácilmente; Ferdinand de Saussure en el año de 1915 proponía la formulación de una ciencia que estudiara los signos con finalidades comunicativas, como lo es el lenguaje.

Así que la necesidad de una ciencia que estudiara las particularidades de cada sistema de signos (lenguaje), en el proceso de significación, surge lo que Saussure llama Semiología (del griego semeión = signo), que es una ciencia global encargada de estudiar el engendramiento de significados. La finalidad de Saussure era crear una teoría lingüística científica, vinculada a los problemas formales del lenguaje. Es por esto que la noción de signo corresponde íntegramente a una estructura lingüística.

La afirmación acerca del surgimiento de la Semiología a partir de la lingüística se explica en los siguientes términos: la lengua no puede separarse del discurso, pues es ella quien brota en el discurso y éste refluje en la lengua; la distinción entre lengua y discurso es transitoria. La lengua se estructura a partir de signos. Y como ya se indicó, es la Semiología quien estudia los signos; las partes más desarrolladas de la Semiología son el análisis de relatos, las críticas de textos y las interpretaciones iconológicas (finalmente toda imagen en cierta forma relata algo); todas éstas plantean una dimensión equivalente al lenguaje pues comparten la posibilidad de ser verbalizados y pueden estructurarse a través de signos.

Hemos mencionado que la Semiología estudia el papel de los signos, pero ¿qué es un signo?. Un signo siempre marcará la intención de comunicar algo y está compuesto por el significado y el significante. El significado indica la representación psíquica que se tenga del objeto; el significante podemos decir que es un mediador, al que le es necesario la materia) sonidos, imágenes, objetos). Para el significado y el significante los semiólogos han determinado identificarles como sustancias y forma: la forma puede describirse exhaustivamente (significante), la sustancia es el conjunto de los aspectos que no pueden describirse (significado), como la expresión y el contenido.

El signo es un segmento de sonoridad, de visualidad y más. La significación puede concebirse como un proceso, en el cual se une el significado y el significante, acto cuyo

resultado es el signo. Esta forma de distinguir la significación es de valor clasificatorio, porque la unión del significante y del significado no agota el acto-semántico, pues el signo vale también para su ambiente, además porque no se actúa para significar, en conjunción sino por segmentación; en realidad, la significación no une ni acerca dos términos; por la razón de que el significante y el significado son cada uno relación y término.

Ahora bien, todo signo implica tres relaciones: el primer tipo de relación aparece en lo que solemos llamar símbolo (por ejemplo la cruz simboliza al cristianismo), por lo que a esta relación se le llama simbólica, aunque también aparezca en los signos (que son símbolos convencionales). La segunda relación incluye para cada signo una memoria organizada de formas en las que se distingue gracias a las diferencias que permiten un cambio de sentido: esta relación es la del sistema, llamado también paradigmático. En la tercera relación, el signo no se sitúa en relación a sus "hermanos", sino a sus "vecinos": "en la indumentaria, los elementos del atuendo se asocian según determinadas reglas: ponerse un jersey y una chaqueta de cuero es crear entre estas piezas una asociación pasajera pero significativa, análoga a la que une las palabras de una frase"²²; este plano es el del sintagma y será por lo tanto sintagmático.

Es necesario que esto quede claro: el signo es el resultado de agregaciones menores: los repertorios de donde se elijen los elementos que se agruparán, son paradigmas o sistemas (no listas de elementos), en los que cada uno de estos se distingue de otros por rasgos comunes o por oposición. Un sistema también es una estructura, donde lo que importa es la presencia o ausencia de un elemento y no su naturaleza.

Ahora podemos explicar qué es denotación y connotación. "La denotación está constituida por el significado como tal; y la connotación expresa valores subjetivos atribuidos al signo debido a su forma y función"²³. Estas asumen una variedad de sentidos, pero intentaremos dar una explicación lingüística de ellas:

Tenemos que el signo no interesa por su referente sino por su constitución interna, por su significante y por la relación de éste y el significado. Extrajimos un ejemplo de Umberto Eco²⁴, para ejemplificar esta situación: cuando cruzamos una calle con un semáforo peatonal, sabemos que la figura en rojo significa no pasar, y la figura en verde significa pasar; pero también sabemos que no pasar significa una obligación, y la de pasar significa libre elección.

Entonces, un signo denota una posición en el sistema semántico. El acto de la denotación es la referencia a una unidad semántica correspondiente, sobre la base de reglas de correspondencia fijadas por el código. La denotación es la referencia que se produce en una circunstancia y un contexto determinado, a aquella posición en el sistema semántico en el que desde el comienzo el código hacía que el significante fuera referido.

²² Barthes, Roland. Ensayos críticos, De Seix Barral, Barcelona, 1977, p.247.

* El subrayado es nuestro.

²³ Eco, Umberto. Signo, Labor, Barcelona, 1988, p. 97.

²⁴ Ibid p.97

El acto de la connotación, refiriéndose a una unidad semántica del sistema, el significante se refiere también a otras unidades de las que la primera es un significante (o un interpretante), aunque sea parcial y generalizado, y que a su vez son significantes de otras unidades.

Aplicado a nuestro trabajo de investigación, debemos decir que no encontraremos nada más preciso que una imagen, entonces aclararemos algunas cuestiones desprendidas de esta afirmación y que resultan fundamentales, como la representatividad y la objetividad. La representatividad casi siempre es parcial, pues implica sobre todo la intención del autor de dicha imagen. Lo que aparece después se connota, y se encuentra impregnada de la intención del autor, lo cual influye en las personas que leen dicha imagen.

Dada la precisión que implica una imagen, es el mejor medio para representar la realidad, pero es una realidad impregnada de una intención, por lo tanto la imagen es una representación de un objeto extraído de la realidad que puede ser semejante al objeto; pero podrá distorsionarlo, lo cual indica que es una versión y esta implica una deformación del objeto.

Todo mensaje intenta promocionar algo, lo que quiere decir que su estructura se haya programada, y existen elementos que auxilian al autor a conformar la intención en la imagen así tenemos: al Objeto, el Soporte y la Variante.

Un objeto es algo neutro, de tal forma hay que darle personalidad, e integrarlo a un medio, y hacer que alguien le dé* uso o admire; esos elementos son el soporte y puede ser: seres, hombres o animales y cosas; el soporte es planificado en función del público que lo recibe.

La forma en que se presenta el soporte tiene algunas maneras de expresión y éstas reciben el nombre de variante. Las variantes para los seres humanos, son del tipo postural, gestual, y de atuendo; para los objetos depende del sitio que ocupen en el plano y de su color (tonalidades en el caso del blanco y negro), también dentro de las variantes encontraremos el paisaje.

Otro apoyo en nuestro estudio son las figuras retóricas, puesto que, el discurso político (caricatura) se basa en recursos que le procuran rasgos literarios; además que acercan el mensaje al lector, lo hacen más comprensible, dando efectos estéticos a lo familiar. En esta circunstancia tenemos figuras como: metáfora, que se funda en la relación entre los significados que poseen rasgos en común, sinécdoque, figura basada en la relación de un todo y sus partes; metonimia, basada en la relación de vecindad que podría ser causal, espacial o ambas; oximoron: consiste en la relación entre términos cuyos significados se oponen; hiperbole, es una exageración; antítesis o contraste, consiste en la oposición de términos que sin embargo tienen algo en común.

* En algunas ocasiones la tilde deja de tener su característica de apoyar por escrito, según las reglas de las sílabas tónicas. Se llama, entonces, acento diacrítico y su objeto es el de situarse en algunas palabras homónimas, aunque sean monosílabas, para distinguirlas de sus semejantes, cuyo oficio es totalmente distinto Huertas García, Alfredo. Ortografía melódica, Porrúa, México, 1984 pp

Los emisores persiguen que su mensaje alcance al lector, en el caso de la caricatura editorial donde aparecen mensajes políticos, el autor busca que sus lectores se adhieran a una idea y lograr su apoyo para algún sistema de vida.

Ya sabemos que los mensajes son intermediarios entre nosotros y la realidad, pero también entre nosotros mismos; y sabemos que un mensaje es una versión de la realidad, aunque implique una situación más amplia que la abarcada en el mensaje, la cual propone mensaje mediante signos verbales e iconicos que nos permite ver el qué del mismo.

Dado que en el mensaje aparece la realidad, sucede lo mismo con las imágenes, debemos confrontar los mensajes con esta y así dirgirnos a un decodificación crítica, que nos será posible identificar gracias a los elementos que forman el mensaje y que definiremos como clisé y son ellos lo que refuerzan la decodificación superficial. Para decodificar de forma crítica el mensaje hay que comparar este con la realidad

Cuando en las sociedades existe cierto equilibrio social, los mensajes ayudan a mantener esa situación, pero cuando ese equilibrio no existe los mensajes deforman o fingen una realidad que llega a tener fuerza: al hacer que lo anormal parezca cotidiano entonces ese mensaje es la versión de lo que ocurre en realidad.

Lograr influir en el público tiene una meta, que se adopte el punto de vista del que genera un mensaje; existen dos formas para lograr esto, ya sea confirmando positivamente en quienes dará resultado la influencia, o negando la información o disfrazandola, por lo que no existe ninguna influencia; en el segundo caso se promueven emociones, no información, el autor del mensaje dirige al público a desear obtener algo y así se cumple la tarea de influir en éstos.

Los autores de mensajes saben que todo lo que es información intelectual ya ha pasado antes por nuestras emociones (positiva o negativamente), generando tres diferentes formas de producir mensajes, según los cuales el autor de cada mensaje elegirá respectivamente: los hedónicos, que aluden a la satisfacción de necesidades; los pragmáticos que se planean para la obtención de un bien aunque este no sea placentero inmediatamente sino a futuro; finalmente tenemos los éticos que tienen como función mantener los principios que muestra. Debemos identificar cuál de estas tres formas es la que se utiliza según el tipo de mensaje; en nuestro caso tenemos la utilización del tipo ético (pues es un mensaje político), de esta manera el autor de un mensaje intenta asegurar la funcionalidad de cierto sistema y unificar las voluntades de los lectores (receptores) de tal mensaje.

En los mensajes políticos no aparecen ambigüedades, cuando algo representa un aspecto negativo, podemos observar atributos que semejan su situación, agazapado(s), en tinieblas y/o con su aspecto físico.

El autor del mensaje cuenta con demasiados recurso para formar su mensaje, es él quien emite y no tiene que enfrentarse con la respuesta directa del público que podría refutarlo, pero que en esta ocasión sólo se toma en cuenta como consumidor.

3.1.1. Umberto Eco y la caricatura.

Estudioso que ha llevado a cabo exhaustivos análisis semióticos y semiológicos; es en su recopilación de ensayos, conferencias e investigaciones que bajo título de "Apocalípticos e Integrados" se acerca a un proceso semiológico que analiza a la caricatura.

Señala que la caricatura se haya ideológicamente determinada por su lenguaje, que se fundamenta en un código sencillo. Así la caricatura desenvuelve su trama por medio de personajes y se sirve de formas estilísticas que fueron introducidas por artes como la pintura, y el cine; artes que ya han sido digeridos por el público. Esto implica que la caricatura solo comunica contenidos ideológicos, los cuales se cree son compartidos por los lectores. Pero no nos conformaremos solo con mencionar esto, pues es precisamente de Barthes, Eco (además de Román Gubern) de quien tomaremos los fundamentos para el análisis semiológico de cartones editoriales, así que presentaremos a continuación los planteamientos que lo justifiquen.

3.1.1.1. Sobre el lenguaje de la caricatura.

El lenguaje de la caricatura señala elementos de una iconografía realizados en otros ámbitos (por ejemplo el cine), pero lo hace con instrumentos propios. Se podrían registrar decenas de elementos figurativos canónicos precisos, por ejemplo: procedimientos de visualización de la metáfora o de la semejanza, al estilo de la historieta humorística; como ver estrellas, tener el corazón alegre, sentir que la cabeza da vueltas, roncar como una sierra, éstas y otras recurren a simbolizar pero de forma elemental y que el lector acepta inmediatamente. Estos elementos iconográficos se componen de una gema de convenciones, que constituyen su repertorio simbólico, lo cual permite hablar de una semántica de la caricatura.

Un elemento fundamental de esta semántica es el signo convencional del <<balloon>> que rasgado y acabado en una cola hacia la cara del que habla significa manifestación hablada, si dicha cola esta unida al que habla por una serie de burbujas, significa pensando; si está circunscrita por contornos de dientes de sierra, puede representar miedo, ira, agitación, colera, alaridos, según una estandarización de los estados de humor. Otro elemento es el signo gráfico utilizado en función sonora, que es una ampliación de los recursos onomatopéyicos de una lengua. Existe el <<sss>> de la pelota en vuelo, el <<erac>> de una carabina, el <<paí>> del puño, el <<bang>> de la puerta cerrada con fuerza, el <<zas>> de la persecución sin resultado, los diversos tipos de caída y choque como <<blomp>>, <<plott>>, sollozos como <<sih>>, <<sob>>, consternación como <<gulp>>, o el <<numble>> del trabajo cerebral. Se trata de verdaderas onomatopéyas, dotadas de significado en inglés, pero que adquieren sentido en países de otra habla por su función evocadora, aunque pierden su conexión inmediata con el significado (y se transforman en un equivalente visual del signo lingüístico) y vuelve en función, como signo, el ámbito de las convenciones semánticas de la caricatura.

Los elementos semánticos se componen de una gramática del encuadre. Desde la historieta bidimensional, se llega a ciertas construcciones elaboradas, en el ámbito de la viñeta o encuadre, que indican a los fenómenos cinematográficos. El gusto por el encuadre se apodera del dibujante y lo conduce a virtuosismos inútiles respecto a la finalidad del mensaje. En el ámbito del encuadre, los factores semánticos se articulan en relaciones entre palabra e imagen: así tenemos el nivel de complementación por efecto (la palabra expresa lo que el dibujo es incapaz de explicar en todas sus implicaciones); lo hablado interviene para aclarar lo explícito, como para controlar al público: una especie de independencia ironica entre palabra e imagen, como ocurre en algunas historietas en las que en primer plano se desarrolla un episodio, y en segundo plano aparecen hallazgos surrealistas como dibujos que salen de las esquinas.

La relación entre encuadres sucesivos muestra una sintaxis específica, o leyes de montaje, haciendo alusión al cine, pero la historieta se <<monta>> de forma original, aunque sólo sea porque el montaje de la historieta no tiende a resolver una serie de encuadres inmóviles en un flujo continuo, como en el cine (continuum), sino a realizar una especie de continuidad ideal a través de una discontinuidad real. La caricatura deshace el continuum en elementos esenciales, que luego el lector une en su imaginación y lo ve como continuum.

Los elementos formales de la narración (encuadres, montaje, etc.) funcionan como condiciones de la acción, pero surge explícitos en la conciencia del lector. En cambio, la estructura formal de la narración es objeto de ironía, en ciertos casos, salidas del encuadre, en otros una auténtica acción dentro del encuadre; estableciendo una relación directa entre el personaje y su autor; es decir, el dibujante se hace presente en la historia por medio de un lápiz, pluma o pincel que penetran en el encuadre para alterar su orden, desde fuera.

Los elementos formales examinados determinan la naturaleza de la trama, las que por lo general son de tipo cinematográfico, pero en muchos casos adopta otras formas, fundándose no tanto en el desarrollo, como en la iteración continua de elementos recurrentes.

La revisión de los personajes que aparecen en las caricaturas, nos permite darnos cuenta de la existencia de una 'tipología caracterológica' definida y fundada en estereotipos; esto parece ser esencial en la construcción de un argumento de caricatura. Y según sea el argumento, corresponde el personaje, que puede representar ironía, belleza, perspicacia, etc.

El análisis de los encuadres nos permite hacer una declaración relativa al universo de los valores, como: la belleza, el amor al riesgo, la indiferencia hacia el beneficio material (pero también apreciamos respeto por el dinero), la generosidad, el sentido del humor; se proponen también valores como las buenas relaciones con la ley, la cordialidad con los humildes, los símbolos de prestigio, el misterio, la fascinación o la insolenia.

Estudiar los elementos del lenguaje de la caricatura (que incluye las convenciones iconográficas y los estereotipos empleados en función de signo convencional) hace posible establecer una tabla de posibilidades comunicativas de la caricatura, al margen de cualquier valoración. La lectura de caricaturas nos enfrenta con un <<genero literario>> autónomo, dotado de elementos estructurales propios, de un técnica comunicativa original, basada en la

existencia de un código compartido por los lectores y al cual el autor se remite para articular, según las leyes formadas por este género, un mensaje que se dirige simultáneamente a la inteligencia, el gusto y la imaginación de los lectores.

3.1.1.2. La caricatura y su estructura.

Una lectura crítica de la caricatura, nos permite describir las estructuras de este género.

Aunque la caricatura presente características estilísticas precisas no excluye que se halle en relación de dependencia respecto a otros géneros artísticos. Por ejemplo, veamos el conjunto de convenciones gráficas para la representación del movimiento en el ámbito del encuadre. Eco compara el movimiento en una pintura y las representaciones de movimiento de un personaje de caricatura, en el que la velocidad se expresa en un trazo horizontal como de imagen que pasa velozmente ante un objetivo fotográfico inmóvil y asegura que únicamente a consecuencia de los experimentos de la pintura y de los de cubrimientos de la fotografía, la caricatura puede imponer sus convenciones gráficas como lenguaje universal, sobre la base de una sensibilidad adquirida por un vasto público. Aunque la caricatura insiste Eco, "mantenga relaciones de dependencia, no implica que sea inútil, puesto que el tomar prestado elementos de otros campos no invalida su uso, si su integración en el contexto al que pasa a formar parte, lo justifica"²⁵. En el encuadre la caricatura es claramente deudora del cine en todas sus posibilidades y vicios. En resumen, si por un lado las caricaturas ponen en circulación estilos originales, y bajo este punto de vista se estudia no solo como hecho estético sino también como modificador de la costumbre, por otro lado cumplen una acción de homologación y difusión de estilemas*, ya sea a título de mera depauperación o al de recuperación.

Sin embargo, si hay elementos estructurales que no tienen relación de dependencia sino parasitaria, por ejemplo, la caracterización de personajes: la referencia al cine obliga al autor a reducir el esquema que antes era un actor. El mismo signo gráfico exigido a la historieta obliga a una estilización casi total, y el personaje se hace complicado; más allá de la estilización recupera toda posibilidad de matizaciones expresivas. Es importante saber como se funden los elementos estandarizados y si la fuerza comunicativa de los elementos originales (lenguaje, montaje, etc.) funcionan solo si se refiere a personajes estándar. En este sentido, el lenguaje de la caricatura sería apto solo para narrar historias simples, en que los matices psicológicos estarían reducidos, y el personaje no sería válido por sus capacidades de individualización, sino por sus posibilidades de utilización esquemática, o como cuadro de referencia para identificaciones realizadas por el lector. Sobre si la caricatura es capaz de crear personajes estándar, Eco asegura poder señalar la posibilidad de construcción de caracteres individuales y universales al mismo tiempo; mientras que, es igualmente malo que la mayor parte de la producción se oriente hacia la creación de esquemas utilizables, lugares convencionales.

²⁵ Eco Umberto, *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona, Lumen, 1988, p. 183.

* Estilema: rasgo o constante de estilo. Gubern, Román, *El lenguaje del cómic*, Península, Barcelona 1981, p. 112

Hablemos sobre los contenidos ideológicos de la caricatura, es decir, si dados los elementos estilísticos del dibujante, esto privilegia a la caricatura para comunicar una ideología. La caricatura está ideológicamente determinada por su naturaleza de lenguaje elemental fundado en un código sencillo, rígido, obligada a narrar por medio de formas estilísticas introducidas por otras artes ya adquiridas por un gran público, tras un lapso de tiempo (es decir, cuando ya no son llamativas). No podrían comunicar otra cosa que contenidos ideológicos inspirados en el conformismo; no sugerirían más que ideales de vida compartidos por los lectores, repetirían lo ya sabido tanto en arte como en política, tanto en ética como en psicología.

Entre la "problemática estética" y la "ideológica" se presentan dos cuestiones: una sobre la determinación ejercidas por el autor por las contingencias industriales que imponen una distribución especial del producto.

En otras palabras, la primera cuestión es si hay que considerar que la fragmentación de la realidad, de la caricatura, en momentos inmóviles, condiciona la recepción del lector influyendo en él psicológicamente, y si puede hablarse entonces de una disociación de la realidad, que producirá repercusiones psicológicas. La segunda cuestión sobre la distribución de la caricatura, <<programas de periódico>> (en páginas semanales o en un sólo agregado de viñetas) determina o no a fondo la estructura de la anécdota. Los autores se ven inducidos a situar el climax de su historia según el espacio que tengan determinado en las páginas del periódico, para así invitar al lector a esperar la continuación, "es esta la razón la que impulsa al autor a proponer situaciones y personajes estándar, para ofrecer al lector puntos de referencia claros, y no forzar su memoria"

26.

Se ha hablado de convenciones estándar, código, y esto presupone el recurso a convenciones que se fundan en una ideología. Un código (igual que una lengua) con todas sus posibilidades de dar lugar a mensajes describibles por los receptores, presupone una comunidad de la que forma parte, en el momento en que se produce el mensaje, tanto quien emite como quien recibe. Pero ¿que ocurre cuando una caricatura, en cuanto a mensaje, es leída utilizando códigos parcialmente distintos? El autor puede construir su mensaje, teniendo como modelo "un hombre medio", pero si el producto emplea "un modelo abstracto", es porque éste se convierte en una hipótesis metodológica a seguir, sabe que cuanto más se adapten sus productos a un modelo abstracto de " hombre medio " más contribuirá a formar consumidores adaptados al producto, y el modelo se convertirá en realidad; una ética del consumo le es necesaria, como base ideológica, la persuasión de que existe, a un nivel dado una sociedad sin clases, en que los símbolos de prestigio y la búsqueda de status sustituyen cualquier otra diferenciación. Por eso es necesario (para el autor del imagen) ignorar que existen diferencias ideológicas capaces de hacer que el producto sea consumido en claves diferente. Es más rentable y cómodo operar refiriéndose a una ideología indiferenciada, con la esperanza de que esta insistencia en la oferta cree una demanda real. Se señalaron varios niveles estructurales: a) el nivel de la trama, b) el de los medios estilísticos, c) el de los valores (capacidades deseables de un personaje o de un ambiente); d) el de los valores ideológicos. El que se haya tratado sobre éstos últimos, no impide que a otro lector le hayan pasado inadvertidos, sino que actuaron inconscientemente y

26 Eco Umberto, *Op. cit.* p.165.

orientaron su visión del mundo; y que este mismo lector si presta un poco de atención a los valores simples formales (como dibujo bueno o malo) habrá agotado su vinculación con el producto. Pero también influye en la comprensión del código, la edad, el sexo, una categoría psicológica.

3.1.1.3. Relación de los esquemas de goce y la objetividad estructural de la obra.

Esta relación parte de la variabilidad de los gustos, y se cuestiona sobre si existe una regla capaz de permitir la conciliación de sentimientos distintos, que aprueben o censuren las estructuras del objeto degustado, pues se acepta que la naturaleza dota a los objetos de ciertas cualidades que despiertan sentimientos especiales.

La estructura objetiva de la obra permite la variabilidad de las funciones, y justifica una coherencia fundamental.

Toda obra (para despertar sentimientos) debe examinarse desde un punto de vista determinado, y no puede ser disfrutada plenamente por una persona cuya situación, no sea la requerida por la obra. El que critica en tiempo y país distinto, y quisiera hacer juicio a la oración (en cuanto a un discurso dirigido a un auditorio específico) deberá abarcar todas las circunstancias que le rodean y colocarse en el lugar del auditorio. Una persona influenciada por prejuicios, se mantendrá obstinada en su posición natural y no se colocará en el ángulo que la obra requiere. Si la obra esta dirigida a personas de edad y países diferentes al suyo, no simpatizara con sus prejuicios, e influenciada por los usos de su tiempo condenará, lo que a otros individuos les parecia admirable (ya que el discurso fue pensado para ellos).

Finalmente, al revisar una obra con referencias a otros, únicamente se dará luz sobre las reacciones obtenidas ante la obra. Esto no resta validez a la investigación sobre las estructuras, al contrario se erige como primer paso de ésta; y no impide que, en el curso del análisis sobre las estructuras, el investigador adelante hipótesis sobre el tipo de goce que una determinada estructura permitira a un tipo de admirador.

* El subrayado es nuestro.

3.1.1.4. La función de la crítica.

Sería demasiado fácil remitir las conclusiones, relativas a la naturaleza y efectos de los medios de comunicación a una investigación empírica capaz de documentarnos sobre la relatividad, de las reacciones que provocan.

La reflexión crítica exige investigación empírica, para controlar las hipótesis iniciales y regresar al objeto con nuevas interrogantes. Ahora, una investigación sobre las modalidades de goce ofreciendo múltiples variantes, podría quizá invalidar la descripción, obligando a corregir algunas perspectivas. En todo caso: el trabajo de análisis estructural reiniciaría, porque de esta dialéctica debe nutrirse la investigación; tanto mas cuanto que las mismas modalidades de goce, recontroladas después de un tiempo, resultarían probablemente distintas: un mensaje emitido para los miembros de una sociedad sometida a los estándares, debe enfrentarse con un público que cambia continuamente y se enfrenta a él con códigos siempre nuevos. Por eso la investigación sobre los medios de comunicación no puede hacer planteamientos, de hacerlos, los presentará en forma de condicional.

Pero la reflexión crítica intenta actuar a otro nivel, y conferirle nuevo sentido, elaborando así, sus análisis.

Así ocurre con los productos de los medios de comunicación. Consciente de trabajar sobre un objeto que espera su definición de un gran público, el crítico debe señalarse una misión: definir la función del producto refiriéndose a los valores que toma como parámetro. Sabe que su investigación le revelará los valores que poseen los lectores, referido a los cuales el producto adquirirá otra fisonomía; y promoverá la investigación en este sentido; y así pronunciar juicios sobre el objeto. Un mensaje comunica a los ojos del crítico, ciertos valores: que a los ojos del lector cambiarían de función. Es un hecho que, relacionados a los valores pueden ser colocados en un ámbito de relaciones que, en perspectiva, los juzgue implícitamente.

3.1.1.5. Acerca del uso de personajes

La referencia a un lugar literario, nos lleva a expresar de forma exacta un juicio, que por otro medio sería muy difícil de lograr; el recurso al lugar literario nos permite extraer del arte figuras para exponer un discurso emotivo y crítico.

El recurso al <<lugar>> es operante, sólo si se establece una identificación con la misma emoción que el artista había intentado comunicar. El recurso al lugar actúa, de la siguiente forma; tenemos la rememoración de una experiencia ajena, y sin embargo este proceso no se resuelve en complacencias, porque habiendo usado la experiencia estética para calificar una experiencia intelectual, el conocimiento adquirido no se mantiene a un nivel contemplativo, sino en dirección práctica, y surgirá la aceptación o el rechazo de dicha emoción, una vez que el lugar nos haya aclarado su procedencia.

No debemos pensar que el recurso al lugar sea un juego estético y refinado; sino que en el caso de que nuestra situación personal coincida, con la del personaje, nuestro reconocimiento actúa como principio de resolución ética y nos habrá conducido a individualizar un tipo moral con el personaje.

Tipó es una abstracción o concepto, entonces el arte se convierte en un sustitutivo del pensamiento filosófico; y si por tipico se entiende lo individual, lo único que se hace es un simple cambio de nombre. Tipificar supondrá, caracterizar, determinar y representar a un individuo.

La tipicidad no puede ser tomada en consideración como criterio de la poética, sino como categoría del método científico, porque puede suceder que se reconozca, una tipicidad a la obra producida con una intención distinta al concepto de lo típico que guía al lector, pero adecuada a sus exigencias, como también puede suceder que la obra persigue un género de tipicidad buscado por el lector fracase en su intento y produzca un personaje típico.

La tipicidad no es un dato objetivo que el personaje proporcione, sino que es resultado de una relación de goce entre el personaje y el lector; el concepto de tipicidad define cierta relación con el personaje, y, con una reflexión sobre su estructura y que estimula al lector a considerarlo como ejemplo a seguir e identificarse con él.

Tipico, puede ser el modo en que se despierta una emoción, en que se expresa una idea, en que se reproduce una circunstancia real: todos estos modos, cuando son perfectos promueven circunstancias análogas.

El personaje debe tener una fisonomía, formada como resultado de la acción narrada, es decir, que perdure en la memoria. Puede ser considerado típico un personaje que, por el carácter de la narración adquiere fisonomía intelectual, moral y exterior.

La <<fisonomía intelectual>> es utilizada para definir uno de los modos en que adquiere forma un personaje: el cual es válido cuando sus gestos y acciones definen su personalidad; y cuando el autor logra revelar los nexos que unen los rasgos de su personaje, con los problemas de la época; el tipo surge y actúa en la conciencia de lector y expresa con eficacia la situación de la sociedad contemporánea y el estado de la cultura.

Por <<fisonomía intelectual>>, debemos entender aquel perfil que toma el personaje, y por medio del cual el lector logra comprenderlo en todas sus motivaciones y participar con él sentimental e intelectualmente, es decir a través de la narración comprendemos a un individuo inexistente, mejor que si lo hubiéramos conocido personalmente, y mejor que con un análisis científico: todos los elementos para comprenderlo están presentes en la narración, en tanto son útiles a ésta, lo que no es útil no existe.

La afirmación de que el reconocimiento de la tipicidad, surge solo en la confrontación de los personajes artísticamente logrados, puede ponerse en tela de juicio, por medio de experiencias. Es más fácil reconocer como típicas, aquellas figuras que se nos ofrece en la

literatura menor y el cine pues son eficaces inmediatamente y su difusión es amplia; y nos ofrece una figura que no exige inventarla sino reconocerla.

El empleo del lugar literario se iguala al recurso a lo típico; un recurso a la experiencia artística sin relacionarla a la vida en la cual se originó y a la que se remite. La imaginación debe renunciar a los módulos preexistentes; no a la acción práctica, ya que es más feliz cuanto más vivo es el modelo, la vivacidad se produce en relación con el recurso al tipo.

3.1.2. Román Gubern.

Román Gubern es un estudioso, reconocido sobre todo en el campo cinematográfico, pero que también se ha dedicado a realizar investigaciones acerca de la caricatura. Sus análisis semiológicos sobre la caricatura comenzaron en la década de los 60's, cuando por primera vez planteó un estudio sistemático y global basado en la lingüística.

Gubern indica que la caricatura heredó sobre todo técnicas de la pintura, el dibujo a pluma con trazo uniforme; después iniciaron su experimentación con el pincel que permite mayores modalidades gráficas como sombras, tonos y texturas.

Además nos señala, que fue la década de 1930 a 1940 cuando se operó la definitiva incorporación del pincel en los trabajos de grandes dibujantes que venían del campo de la publicidad, y ellos fueron los que introdujeron técnicas como el sombreado tridimensional.

De la misma forma que procedimos con Eco, lo haremos con Gubern, así que revisaremos a profundidad su planteamiento, ya que ellos serán los que nos auxilian en el análisis de cartones editoriales de La Jornada y Excelsior.

3.1.2.1. Elementos para un análisis semiológico de la caricatura

La caricatura constituye un medio de expresión, nacido de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario. Las caricaturas nacieron el día que a la secuencia figurativa se sumó el texto, práctica habitual en las caricaturas políticas del periodismo.

Las caricaturas las define Gubern, como una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. Analicemos detalladamente los elementos de esta definición:

La estructura narrativa presupone la secuencia, o discursos sintagmático que procede históricamente de "aueas y aléluyas"²⁷. No toda secuencia es narrativa puede ser también descriptiva. La progresión secuencial, es un rasgo de la estructura narrativa de las caricaturas, en

²⁷ Cada una de las representaciones iconográficas que formaban parte de una serie y con explicación del asunto dentro de ellas. Diccionario Larousse 1995.

la que la lectura viene determinada por una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior.

Una estructura narrativa puede formarse mediante un encadenamiento de palabras (lenguaje oral o escrito) o de gestos (lenguaje de sordomudos). En el caso de la caricatura, son 'pictogramas' los elementos que componen la estructura narrativa. El pictograma constituye la forma más primitiva de escritura y se define como un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente al objeto que se trata de mostrar: el pictograma antecedió a la escritura fonética; está formada por un sistema de signos convencionales y por esto es menos universal que el pictograma como instrumentos de comunicación.

Por 'signo icónico' debemos entender cualquier signo que de alguna forma ofrezca semejanza con lo denotado, la definición lleva implícita relativa universalidad e inteligibilidad del signo icónico, comparado con otros signos lingüísticos, como la palabra; estableciendo cierto paralelismo con el lenguaje verbal, el iconema (equivalente al fonema) es el mínimo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo; pero el iconema tiene una matización que no es posible establecer en el material acústico del fonema, que puede ser referido a la forma, o al color.

Al efectuar un estudio lingüístico de las caricaturas no debemos olvidar que las imágenes expresan siempre el presente. Así que el único tiempo verbal del lenguaje icónico es el presente indicativo , e incluso en la convención del flash-back, pues desde el momento en que se inicia su relato se convierte en presente.

La última parte de la definición hace referencia a la escritura fonética (alfabética, silábica) que debe integrarse en el pictograma; la escritura fonética de las caricaturas constituye su componente literario, y no necesariamente tiene el carácter de discurso organizado, como muestra de esto encontramos las onomatopeyas y los sonidos inarticulados, esta es la razón por la que en la definición pueden leerse elementos de escritura fonética, pero tales elementos pueden no aparecer.

Las caricaturas son divisibles, para analizarse lingüísticamente, en cierto número de unidades significativas. Para tal efecto debemos distinguir las macro unidades significativas, las unidades significativas y las micro unidades significativas.

Con macro unidades significativas, Gubern se refiere, a la totalidad del objeto estético con carácter sintético; pertenecen a esta categoría la estructura de la publicación (página, media página, tira), el color y los "estilemas"^{2*} del dibujante. Las unidades significativas son las viñetas y las micro unidades son todos los elementos que componen y se integran en las viñetas: el encuadre (composición, decorado, vestuario del personaje y su tipología) las adjetivaciones como la angulación e iluminación, y ciertas convenciones específicas propias de la caricatura

^{2*} Término que designa una constante de estilo. G. Román. El lenguaje de los comics. Península. 1981 p.112.

* Los subrayados son nuestros.

como el balloon, el cual puede albergar diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos, metáforas visualizadas; y finalmente las onomatopeyas y las figuras cinéticas.

De la relación de una unidades significativas con otras nace el montaje y en él se crea el discurso sintagmático de la caricatura. Las macro-unidades pueden ser según el criterio narrativo (secuencia) o gráfico (página de la caricatura). En el caso de la secuencia el montaje se analizará a nivel de sus técnicas narrativas (lineal y paralela). La unidad de montaje es la escena y en el análisis del montaje de la escena se estudiarán los raccords (por corte, por espacio consecutivo, mediante fusión, apoyaturas, cartuchos, texto y voz en off): las estructuras temporales de montaje (sueños, percepciones subjetivas y el flash-back y el flash-forward psicológicos). Este es el esquema del lenguaje de la caricatura, que a continuación se revizará.

3.1.2.2. La viñeta y las micro-unidades significativas.

Las definiciones ofrecidas sobre la viñeta, no han sido muy afortunadas, tenemos como ejemplo la siguiente: "La unidad narrativa en la caricatura es el cuadro, también llamado viñeta. El cuadro acostumbra a tener forma rectangular y sus dimensiones son enormemente variables, según la conveniencia del dibujante. Dentro del cuadro queda acotada, una zona de extensión variable en la que el artista distribuye su composición. Los límites pueden estar representados por una simple línea"²⁹.

Como puede apreciarse, la línea que enmarca la viñeta, puede faltar sin embargo parece convertirse en elemento estable en la definición de viñeta; debido a que asocia la viñeta a la línea que la delimita, hemos preferido el termino pietograma, que lingüísticamente es más correcto, y denominaremos viñetas a los pietogramas utilizados en el lenguaje de la caricatura y no en otras formas de comunicación, la definición mas precisa de viñeta, es representación pictográfica del mínimo espacio y o tiempo significativo, que constituye la unidad de montaje de una caricatura.

La viñeta representa un espacio y un tiempo que adquiere dimensión de temporalidad, pues esta compuesta signos icónicos estaticos, que asumen una dimension temporal gracias a las convenciones de su lectura. Como lectores podemos identificar su lapso de tiempo, pequeño con un espacio pequeño, este sistema significante lleva a una lectura rapida, que es la impresión buscada por el autor. En cambio un gran espacio, exige una lectura detallada, así tenemos que el espacio y el tiempo representados son factores que condicionan el formato de la viñeta.

La coexistencia en la viñeta de signos icónicos y lenguaje, plantea dos problemas semiológicos. Gubern ofrece su solución en los siguientes terminos:

La primera cuestión deriva de convivencia de dos lenguajes distintos, la concreción de la imagen, en la que los datos gestuales, fisionómicos, de vestuario, ambientales y demás se presentan al lector en forma acabada, de acuerdo con un código aceptado, en contraste con

²⁹ Lara, El apasionante mundo del tebeo. Gredos. Madrid.1962. p.155.

indiferencia expresiva del texto de los diálogos. Así que los niveles de participación creadora del lector son indistintos en la lectura de signos icónicos y de textos, con mayor intervención personal en el segundo caso, para traducir la escritura a lenguaje fonético, añadiendo sus matices psicológicos al texto (como la entonación, el ritmo, pausas). Dentro de ciertos márgenes de estilización de aprendizaje de un código y del nivel cultural medio de una sociedad, los signos icónicos, por su definición son de comprensión universal, que nunca será inferior a la de la escritura fonética, pero aventajan en capacidad comunicativa al lenguaje literario, en determinados sectores expresivos. Es decir una fotografía o un dibujo (de una persona o un objeto) suelen ser más elocuentes que una descripción verbal. Ese es el plano expresivo en el que se mueven los signos icónicos en las caricaturas. Pero un pensamiento reflexivo o un sentimiento, pueden ser más precisos por medio de lenguaje verbal. Así podemos concluir en este planteamiento que, las caricaturas son una síntesis de dos medios de expresión distintos, aplicados a un campo óptimo de comunicación.

La segunda cuestión se refiere a la contradicción lingüística entre la temporalidad del código y el congelamiento de la expresión icónica. Dada esta situación el autor de la imagen debe elegir el momento más significativo del personaje; pero le resulta difícil evitar una 'asincronía' entre lo estático de la gestualidad y la expresión del lenguaje verbal. Gubern nos proporciona este ejemplo dos interlocutores (A y B); la gestualidad del personaje 'A' corresponde al inicio del diálogo y la del personaje 'B' corresponde al final de la acción, pero la gestualidad de B, como respuesta, puede ser aberrante si es leída como gestualidad contemporánea del diálogo del personaje A. Este tipo de asincronías, no incomodan al lector a menos que la aberración sea excesiva, en el caso del aprendizaje del código de lectura, acorde con la tradición occidental, que indica iniciar desde la izquierda, lo cual indica 'antes' y la derecha 'después'.

Estos problemas nos conducen, a la noción de línea de indicatividad, definida como la línea que ordena la trayectoria de la lectura, según el principio de izquierda sobre derecha y de superior sobre inferior; esta línea rige la lectura en el interior de la viñeta y la lectura de secuencia, de unidades significativas que componen el montaje de la caricatura, siendo su significado semántico una traducción de espacio a tiempo; este principio proviene de las convenciones, de la lectura occidental. Finalmente, la composición de figuras y textos en función de la línea de indicatividad es factor primordial en la creación del ritmo interno de la viñeta.

Ahora examinemos una por una, las microunidades significativas que componen y definen la viñeta. El primer elemento de una viñeta es el encuadre, definido como delimitación bidimensional de un espacio; referido en dos órdenes de espacios distintos: la superficie del papel sobre la que se dibuja, y el espacio figurativo representado por el autor; son dos espacios diferentes e inseparables, los dibujantes importaron del cine la nomenclatura técnica para distinguir los tipos de encuadre, y toman como referencia al cuerpo humano, de tal forma la palabra 'plano', se refiere a que los actores situados ante la cámara dividen el espacio en planos perpendiculares al eje óptico del objetivo. Así el encuadre se denomina 'primer plano' cuando muestra un detalle particular de la figura (el rostro, la mano) y objetos pequeños; 'plano medio' cuando muestran a un personaje que cubra por la cintura; 'plano tres cuartos' o americano cuando le corta a la altura de las rodillas y 'plano general' cuando muestra la figura completa. Además

se matizan si se le adicionan los adjetivos 'corto' y 'largo'; que refieren a la menor a mayor amplitud del encuadre; por ejemplo, un 'plano medio largo' se aproxima a un 'plano americano corto'. La elección del encuadre, se determina según la acción del personaje, la importancia dramática y la relación con el entorno y las consideraciones psicológicas o estéticas.

Tanto en cine como en caricatura existe, el 'campo longitudinal', que permite distribuir realmente figuras y objetos, a ciertas distancias de la cámara para dar profundidad, tanto en pantalla como en la película, queda reducido a espacio virtual.

La composición interna de la viñeta, sujeta a la línea de indicatividad, puede ser simple o compleja; y elementos propios de su composición son el 'decorado' y los 'personajes'. Pero puede ocurrir, que una viñeta albergue a otra en su interior, la justificación lingüística de esta situación reside en explicar al lector lo que pasa entre personajes.

Los problemas de la organización del material dentro de la viñeta han conducido a soluciones aberrantes, desde el punto de vista de la lectura. Por ejemplo el 'encuadre subjetivo', en el cual el dibujante reproduce el punto de vista del personaje, por lo general desde una posición especial insólita, no se trata de una adjectivación angular, sino que con ella el autor trata de introducir al lector en la subjetividad de uno de los personajes del relato.

Para conseguir efectos dramáticos o de distorsión se recurre a la 'angulación', término que como ya se dijo, procede del cine, y que se refiere a la incidencia angular del eje objetivo sobre los personajes, pudiendo ser el ángulo 'picado': con la cámara alta, 'contrapicado', cámara baja.

El vestuario de los personajes puede concebirse como una prolongación del decorado, pues se funde con el conjunto estético, o puede utilizarse como elemento definidor de la tipología de los personajes. Recordemos al examinar la tipología de las caricaturas que no se aborda su estudio desde su vertiente psicológica, sino en su calidad de sistema de signos icónicos. Habría de señalar que los personajes de caricaturas y sobre todo los humorísticos, en su calidad semiológica de mensaje, son una simplificación y reducción de la realidad humana, omitiendo rasgos accesorios.

Cualquier reflexión sobre los personajes debe comenzar por constatar la estabilidad de su representación, según la permanencia de signos esenciales, que los hacen reconocibles e individuales, y en cambio pueden variar sus signos secundarios (como el vestuario).

El gestuario constituye, para los personajes su forma primordial de expresión junto con los diálogos, y por ello hay una gran gama de variantes significativas; tendremos gestos y actitudes clasificadas como 'funcionales', efectuados por todos los personajes que se encuentren en situaciones de cólera, miedo, y otros sentimientos fundamentales; también tenemos gestos 'indiciales' los cuales caracterizan a un tipo de personaje independientemente de su participación en la obra. Muchas veces, gestos, actitudes y mímicas desempeñaran; un papel funcional en la trama e indicial en relación con los personajes.

Junto a brazos y piernas, el rostro constituye la sede de muy importantes variantes gestuales de un personaje. Analizando las expresiones faciales humanas, los dibujantes de caricaturas no realistas (de estilizaciones caricaturescas) han adoptado un código de signos esquemáticos, que son análogos a las expresiones gestuales humanas. Estos son los elementos:

Cabello erizado = terror, cólera.
 Cejas altas = sorpresa.
 Cejas fruncidas = enfado.
 Cejas con parte exterior caída = pesadumbre.
 Mirada ladeada = maquinación.
 Ojos abiertos = sorpresa.
 Ojos cerrados = sueño, confianza.
 Ojos desorbitados = cólera, terror.
 Nariz oscura = borrachera, frío.
 Boca muy abierta = sorpresa.
 Boca sonriente = complacencia, confianza.
 Boca sonriente mostrando los dientes = hipocresía, maniobra astuta.
 Comisuras de labios hacia abajo = pesadumbre.
 Comisuras de labios hacia abajo mostrando dientes = cólera.

Estos elementos, pueden mezclarse y formar expresiones dominantes, por ejemplo; el signo ojos cerrados, más el signo sonrisa mostrando dientes, dejarán ver que el signo más fuerte, expresivamente, es el segundo, entonces el rostro tomará una expresión dominante de hipocresía. Esto quiere decir que hay signos de mayor significación que otros y son capaces de contrarrestar a otros signos de significados opuestos.

En la composición de los personajes, es importante la aplicación de la 'metonimia', que expresa en lo físico lo moral, como cuando decimos que una persona no tiene corazón. Este es el principio donde los valores encuentran una eficaz traducción a signos estéticos (un héroe apuesto, un malvado de aspecto repugnante).

De las convenciones más usadas en las caricaturas tenemos al 'balloon', que puede definirse como destinado a integrar gráficamente el texto de los diálogos o el pensamiento de los personajes en la estructura icónica de la viñeta; la silueta del balloon puede ser de formas caprichosas, circular, ovalada, cuadrada, poligonal, dientes de sierra, con estalactitas; algunas de estas contribuyen a adjetivar su contenido, por ejemplo, un balloon delineado en dientes de sierra, puede expresar y acentuar la cólera de un personaje. El balloon consta de un signo en forma de delta invertida, que indica la procedencia de los signos emitidos. Este sistema es semiológicamente más importante que el balloon, pues es necesario identificar primero al emisor fonético. Hay ocasiones en que al balloon se le aplican varios deltas que van hacia varias direcciones, significa expresión compartida, se llama balloon 'colectivo'.

Además de los diálogos, los balloons incluyen también 'sonidos inarticulados' como: augh, augh, brr, uff, sigh, ejem; cuya función se aproxima a la 'onomatopeya', deben fijarse los límites

entre ambos por la determinación del aparato emisor del sonido, que para los sonidos inarticulados es siempre la boca; por ejemplo el 'mua' de un beso, es un sonido inarticulado y no una onomatopeya.

El balloon puede albergar también pensamientos, fantasías, recuerdos, sueños y una convención llamada 'metáfora visualizada' que se conoce como 'dream balloon': su función es análoga a la unión de la comunicación telepática, donde el destinatario es el lector, pues es el quien recibe las imágenes, no los demás personajes. Este balloon no presenta delta sino una sucesión de nubecitas circulares, que parten del balloon e indican hacia el sujeto de tales pensamientos; frecuentemente los dream balloon van acompañados de sonidos inarticulados. Las metáforas visualizadas constituyen una curiosa convención gráfica propia de las caricaturas, que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos metafóricos; por ejemplo el foco que expresa una idea.

El balloon puede ser metafórico, y un ejemplo típico es el antes señalado como 'balloon colérico', con su línea en forma de dientes de sierra; las posibilidades de metáforas visualizadas son casi infinitas, la rutina ha hecho que los autores limiten su repertorio a un código modesto, fijado hace mucho tiempo.

Así llegamos a las onomatopeyas, que en su aplicación a las caricaturas se pueden definir como fonemas con valor gráfico que sugieren acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal, o también, como representación mediante la escritura fonética de ruidos o sonidos emitidos por animales. El gran valor plástico de las onomatopeyas condujo a su integración en la composición de la viñeta, sin el balloon, e imposible de eliminar en las exportaciones de caricaturas realizadas en otros países, al contrario de lo que ocurre con los textos de los balloons, que son traducidos y sustituidos sin dificultad.

La última convención, del lenguaje de la caricatura son las figuras cinéticas, que se definen como convención gráfica de la caricatura, la cual expresa la ilusión del movimiento o la trayectoria de móviles; las figuras cinéticas no son signos icónicos, sino iconemas, pues no poseen semejanza figurativa con la realidad, tal como lo requiere un signo icónico; estas huellas de movimiento deben considerarse como una derivación de un proceso físico no de lenguaje verbal. Las figuras cinéticas han nacido como replica expresiva a la naturaleza estética de los signos icónicos que componen la caricatura, y que están obligados a representar una realidad dinámica; además guarda relación originaria con el efecto de fotografía movida y su representación puede ser muy variada, pero su lectura es muy obvia.

3.1.2.3. Montaje y lectura de la caricatura.

Se indicó que las caricaturas constituyen una cadena sintagmática, con la particularidad de tratarse de sintagmas icónicos literarios, estructurados a partir de otros menores, llamados viñetas.

Cualquier consideración sobre las técnicas de montaje en las caricaturas debería comenzar exponiendo el alto grado de convencionalismo o antinaturalismo, de todos los lenguajes icónicos creados por el hombre.

De tal forma el lenguaje en las caricaturas, está basado en la selección de espacios y tiempos significativos, convenientemente articulados para crear una narración y un ritmo durante la operación de lectura. Una parte considerable de la teoría del montaje en cine es susceptible a la estética de la caricatura y en este sentido, las unidades narrativas y dramáticas tanto del cine como de la caricatura son la secuencia, definida por su unidad de acción dramática, la escena, definida por su unidad de tiempo y/o lugar, en última instancia, el "plano" y la viñeta, que guardan analogía funcional entre ellas.

La progresión del relato puede operarse mediante la 'narración lineal', caracterizada por la progresión cronológica en unidades de acción, o por medio de la 'narración paralela' que permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y que suponen simultaneidad.

La conexión ideal de una viñeta con la que le sigue puede ser lógica o arbitraria, planteando su yuxtaposición lógica algunas posibilidades gráficas que ofrecen cierta analogía con el cine se denomina "raccord"³⁰. Formas peculiares de enlace lógico de dos viñetas consecutivos son los 'espacios contiguos', los 'fundidos', las 'apoyaturas' y 'cartuchos' también el 'texto en off', siendo los tres últimos raccords de naturaleza gráfica.

La conexión de dos viñetas consecutivas constituyen mediante 'espacios contiguos' una 'estructura de montaje' que crea la ilusión de continuidad espacio temporal en la acción, al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos.

El 'fundido' consiste en una alteración progresiva de los factores o tonos de la imagen en viñetas sucesivas. Su función es análoga a la del empleado en el cine, de donde procede tal técnica, para su utilización no es muy frecuente en la caricatura, por su carácter retórico.

³⁰ Raccord voz francesa, que denomina acoplamiento o unión. En cine, continuidad correcta entre un plano y el que le sigue. Gubern.R. El lenguaje del comic, Bolsillo, Barcelona, 1981, p.180.

La 'apoyatura' es un texto integrado en la viñeta, que cumple la función de aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador; el 'cartucho' en cambio, es una apoyatura ubicada entre dos viñetas consecutivas. Ambos fueron introducidos en las caricaturas para favorecer la contracción del tiempo, deben su origen a los condicionamientos industriales que limitan el número de viñetas en un espacio dado, también son factores de narrativa, comparable a los letreros que aparecen en el cine mudo, cuya función es de enlazar, mas que ofrecer un comentario. Barthes lo denomina anelaje (que desvanece la polisemia) y conmutación (cuando el mensaje lingüístico complementa las imágenes, para hacer avanzar la narracion).

También usual es la conexión de dos viñetas mediante 'sonidos y 'voces en off' enlaces acústicos que representan en la viñeta sonidos procedentes de un lugar no mostrado en tal viñeta y que se supone próximo; el 'texto en off' es, una forma de raccord basada en la integración en la viñeta de un sonido cuya fuente de procedencia es mostrada en una viñeta siguiente o posterior.

El 'montaje analítico', es un caso particular, que descompone minuciosamente en primeros planos, sus detalles más expresivos en forma sucesiva. La descomposición en viñetas puede tener un efecto psicológico o dramático, pues obliga a una contemplación demorada de los fragmentos, que de haber sido una sola viñeta.

El 'flash-back' y el 'flash-forward' constituyen alteraciones sobre el continuum; su origen es novelesco luego pasó al cine y al lenguaje de la caricatura. El Flash-back, evocación, y el flash-forward, visión sobre el futuro; considerados en su calidad de estructuras de montaje, descartando los que aparezcan en el interior de un dream balloon, pues se justifican como relato de un personaje, que el autor utiliza para transmitir información al lector. Esta doble función equivaldría a un relato en primera persona, en el segundo, que se aproxima a los 'textos de apoyo', por la integración narrativa del autor.

Otras estructuras psicológicas de montaje son los sueños y las percepciones subjetivas (alucinaciones), con la condición de que no aparezcan en un dream balloon, sino en viñetas que se alternan o contrastan con otras que representan la realidad física aparente.

En un intento por diferenciar la lectura de un texto con la lectura de imágenes aparece el término 'lectura visión': basada, como en todos los lenguajes, en el aprendizaje previo de un código convencional, que comprende sistemas expresivos como la línea de indicatividad de la lectura, la significación del gestuario o el valor de las onomatopeyas. La lectura revela una coordinación de operaciones relativamente compleja, que abarcan la lectura en el interior de la viñeta, la interrelación entre estas y los textos de apoyo en tercera persona.

Una exposición ideal, señala Gubern, de los procesos comunicativos que tienen lugar en la operación de lectura de las caricaturas abarcaría las siguientes fases:

- a) lectura de la imagen
- b) conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético;
- c) integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta,

d) enlace lógico con la viñeta siguiente, a través de nuevas operaciones a), b) y c).

La lectura de caricaturas es una operación mas compleja que la lectura del mensaje cinematográfico, que posee un mayor grado de naturalismo y requiere menor esfuerzo su interpretación. El espectador se convierte en lector que no debe descifrar signos, sino ordenarlos para interpretar sus sentido. La recreación del ritmo narrativo la realiza el lector mediante su operación de lectura, pudiendo releer a voluntad viñetas anteriores para aclarar algún punto.

La estructura de la caricatura facilita la lectura y garantiza su popularidad como medio de comunicación asequible, rasgo característico del que deriva justamente su capacidad de influencia socio-político, gracias a los mecanismos psicológicos de la proyección y de la identificación.

3.2. Análisis aplicado a cartones editoriales en Excélsior.

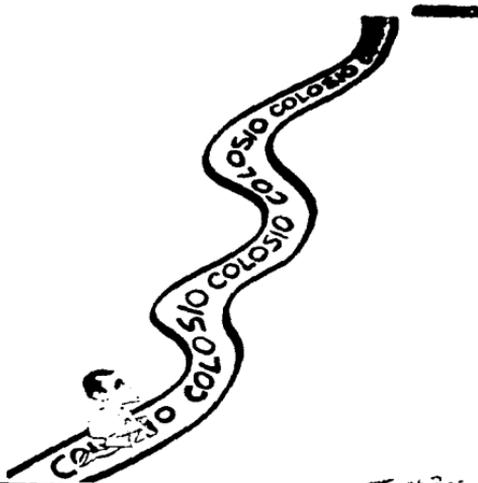
Antes de iniciar el análisis de los cartones editoriales, debemos señalar por qué no realizamos un análisis de contenido; y es que este depende de la lectura cuidadosa de materiales escritos, los describiría objetiva, sistemática y cuantitativamente; pero nuestro estudio se forma por imágenes, por esto se hizo necesario un análisis estructural (semiológico), que estudiara cada uno de los elementos icónicos y literarios aparecidos en los cartones editoriales tanto en Excélsior como en La Jornada.

Debemos mencionar que la discontinuidad temporal de las caricaturas editoriales, no se debe a una selección de ellas, sino a que nuestro seguimiento implicaba solo al Dr. Zedillo (PRI), ningún otro acontecimiento (aun aparecido en la caricatura editorial) debía tomarse en cuenta como elemento para analizarse; es decir, el cartón editorial apareció diariamente durante el período estudiado, que comprende del mes de marzo a junio de 1994, pero los temas abordados no tenían nada que ver con nuestros requerimientos.

Cada uno de los cartones fueron sometidos al estudio de sus macro-unidades, micro-unidades y unidades significativas, una vez localizadas y para una lectura más rápida se realizo una tabla denotativa donde además de lo ya mencionado se agrego: significante, objeto, soporte, variante, ambientación, figura retórica y función; para complementar su estudio de tal forma que se agotaran todas las posibilidades de análisis.

Hechas estas aclaraciones, a continuación observaremos cada uno de los cartones editoriales analizados del periódico Excélsior.

En la Ruta



MACRO UNIDADES

Periódico: Excelsior
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 6-A
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 17 cm.
 Ancho: 11.5 cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en
 posición vertical,
 sin márgenes que
 le delimiten.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "En la ruta"

Fecha: 31 de marzo de 1994

Autor: MARINO

MICRO UNIDADES
SIGNIFICATIVAS

Denotación.

PRIMER ENCUADRE: Esta viñeta es un plano general, y desde su parte superior hasta la inferior observamos un camino sinuoso, en éste aparece continuamente escrita la palabra "COLOSIO"; y en la parte baja de la viñeta encontramos un personaje que va en ascenso por el camino, lo reconocemos por sus facciones como el candidato del Partido Revolucionario Institucional, Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León; el gesto del personaje es una sonrisa, con su mirada al frente, viste ropa de "corredor", playera sin mangas y pantalón corto.

Connotación.

Este cartón es muy explícito, aunque no aparecen demasiados elementos en el encuadre; entendemos que el candidato Zedillo tomó el lugar del Lic. Colosio, seguiría su ruta, la cual no era fácil; y el autor pudo plasmarlo en su imagen, ésta es la labor de la caricatura editorial y en esta ocasión plantea la situación del Dr. Zedillo, quien a partir de esa fecha era el candidato a la Presidencia de la República.

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

Viñeta: Rectangular: Número 1.

| | |
|-------------------|------------------|
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. |
| Objeto: | Ernesto Zedillo. |
| Soporte: | "COLOSIO" |
| Variante: | "COLOSIO" |
| Ambientación: | ----- |
| Figura Retórica: | Metafora. |
| Lenguaje: | Postural. |
| Balloon: | ----- |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

Seguridad**MACRO UNIDADES**

Periodico Excelstor
 Seccion Editorial
 Aparicion Diaria
 Pagina: 6-A
 Ubicacion: 7a a 5a columna
 Medidas Largo: 17 cm
 Ancho: 11.5 cm
 Presentacion: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en
 posicion vertical,
 sin márgenes que
 le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "Seguridad"

Fecha: 8 de abril de 1994.

Autor: MARINO.

MACRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS**Denotacion**

PRIMER ENCLAVADRE. En plano general, observamos esta viñeta, en su fondo vemos un grupo de personajes representando ciudadanos y ovaciones al personaje que aparece en el centro de ella, quien es transportado en un camión, la parte trasera es el lugar donde va colocado, es protegido por paredes de cristal, el personaje es el candidato del PRI (Dr. Ernesto Zedillo), su expresion es de complacencia, sostiene los brazos en alto saludando a los "ciudadanos" aglutinados en el fondo. En la parte inferior hay un personaje del que solo apreciamos torso y brazo izquierdo, el que parece indicar hacia el personaje central, lo cual podemos confirmar gracias al balón, cuyo delta lo señala como emisor fonético: "EN PAPANOVIL".

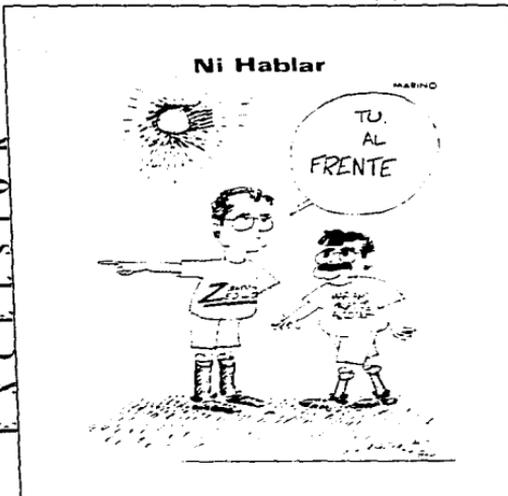
Conotacion

Todos sabemos que en la última visita del Jefe de la Iglesia Católica, el Papa, se fabricó un transporte blindado, para su transportacion y seguridad, además el personaje que aparece en la parte inferior nos hace inferir que existe una persona que dirige a la candidatura la política y hace énfasis en que el candidato va en PAPANOVIL, es decir que al mismo tiempo de estar protegido se encuentra ajeno a la ciudadanía y por la posición del transporte al contrario de estos.

TABLA DENOTATIVA

EXCELSIOR

| | |
|-------------------|-------------------------------------|
| Viñeta: | Rectangular. Número 2. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ciudadanos. |
| Objeto: | Camión (transporte) |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. |
| Variante: | Posición del camión (central). |
| Ambientación: | Ciudadanos |
| Figura Retorica: | Metafora. |
| Lenguaje: | |
| Balloon: | "...EN PAPANOVIL". |
| Funcion: | |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

**MACRO UNIDADES**

Periodico: Excelsior
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 0-A
 Ubicación: 3a. a 5a columna
 Medidas: Largo: 17 cm
 Ancho: 11.5 cm
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en posición vertical, sin márgenes que le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "Ni hablar"

Fecha: 25 de abril de 1994

Autor: MARINO

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS**Denotación**

PRIMER ENCUADRE: Viñeta en plano general, en la cual observamos los siguientes elementos, ángulo superior (izquierdo) aparece un sol brillante, debajo de este encontramos al personaje que representa al Dr. Ernesto Zedillo y en su rostro solo vemos rasgos muy característicos, sus anteojos, su bigote indica hacia la izquierda (frente "ideal") y su vestuario corresponde al de un futbolista, en su playera leemos "Ernesto Zedillo", a su derecha vemos un segundo personaje, cuyo atuendo es similar al anterior, solo que su playera dice "Mariano Palacios Alcocer", por lo tanto sabemos quien es el personaje. Ambos se encuentran sobre un campo de césped (cancha de foot-ball).

Connotación

Reservamos para la connotación el contenido del balón del personaje central que reza "TU AL FRENTE", así connotamos que Palacios fue una especie de "conejillo de indias" que ayudó al PRI a reconocer su situación ante el electorado, el que Zedillo amargó sin boca representa su actuación en este caso pues solo observamos los acontecimientos, el sol brillante se encuentra también hacia el frente ideal, de lo que comprendemos la idea de un buen augurio en la contienda electoral que debía librar Palacios Alcocer que según el balón fue uno de los primeros en ir al "ataque". Además que el personaje de Ernesto Zedillo connota poder debido al tamaño en que se presenta en comparación con Palacios Alcocer.

TABLA DENOTATIVA

EXCELSIOR

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número 3. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. Mariano Palacios Alcocer. |
| Objeto: | Foot-ball |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. Mariano Palacios Alcocer. |
| Variante: | Atuendo de futbolistas. |
| Ambientación: | Cancha de foot-ball |
| Figura Retorica: | Antitesis |
| Lenguaje: | Vestuario Postural. |
| Balloon: | TU. AL FRENTE |
| Función: | Fática |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

Táctica

MARINO



MACRO UNIDADES

Periodico Excelsior
 Seccion Editorial
 Apacion Diaria
 Pagina 6-A
 Ubicacion 3a a 5a columna
 Medidas Largo 17 cm
 Ancho 11.5 cm
 Presentacion Blanco y negro
 Grafismos Una viñeta en
 posicion vertical,
 sin margenes que
 le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta Única rectangular

Titulo "Tactica"

Fecha. 27 de abril de 1994

Autor MARINO.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotacion

PRIMER ENCUADRE La parte superior de esta viñeta es un plano general, podemos ver a la izquierda al personaje del candidato del PRI a la presidencia, cuya personalidad es de tranquilidad, su atuendo es el de un boxeador, sus pantaloncillos ostenta una letra "Z", el personaje de la derecha representa a Diego Fernandez de Cevallos candidato del Partido Accion Nacional (PAN), muestra una actitud desafiante su mirada dirigida a la izquierda, viste simultaneamente al personaje anterior, la leyenda de sus pantaloncillos es "PAN", la parte inferior de la viñeta es un plano medio, podemos apreciar aqui un tercer personaje Cuauhtemoc Cardenas candidato del Partido de la Revolucion Democratica, quien mantiene una postura de incomodidad, sus brazos cruzados por el frente, sobre su pecho su gesto serio, el igual que los personajes anteriores porta copa de boxeador, el delta lo señala como emisor fonetico del siguiente balloon "PRIMERO QUE SE ACABEN ENTRE ELLOS."

Connotacion

En este carton el autor critica la actitud de los candidatos PRI, tranquilos, seguros, PAN, atacando, PRI, agudizando, los resultados de los enfrentamientos entre PRI y PAN para entonces utilizarlos en su favor calificandolos de oportunista. Ademas debemos recordar que la letra Z por si misma significa Zedillo, pero tambien lo que esta vivo

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número 4. |
| Encuadre: | Plano General. (parte superior) Plano medio. (parte inferior) |
| Significante: | Ernesto Zedillo. Diego Fernandez Cauhtémoc Cárdenas |
| Objeto: | Box |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. Diego Fernandez Cauhtémoc Cárdenas |
| Variante: | Atuendo de boxeadores de los tres personajes. |
| Ambientación: | ----- |
| Figura Retórica: | División |
| Lenguaje: | Postural, gestual y de atuendo. |
| Balloon: | PRIMERO. Pertenecce el delta a Cauhtémoc Cardenas QUE SE ACABEN ENTRE ELLOS ... |
| Función: | Expresiva |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

¿Cuál de los Tres?

MARINO



MACRO UNIDADES

Periodico: Excelstior
 Seccion: 1 diario
 Aparicion: Diaria
 Pagina: 6-A
 Ubicacion: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo 17 cm
 Ancho: 11.5 cm
 Presentacion: Blanco y negro
 Grafismos: Una viñeta en
 posicion vertical,
 sin margenes que
 le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Una rectangular

Título: "¿Cuál de los tres?"

Fecha: 4 de mayo de 1994

Autor: MARINO

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotacion

PRIER ENCUADRE: La parte superior de esta viñeta se satura de color negro para dar profundidad a ella; el encuadre es un plano general, así encontramos una figura geométrica que sea el respecto de estar limitada por paredes de cristal; dentro de esta observamos a tres personas; el que ocupa el extremo izquierdo representa a Cuauhtémoc Cárdenas, su expresion es característica propia, su vestuario es un traje color zapatos oscuros; su postura sus manos se encuentran en la espalda del segundo personaje (el centro) es Diego Fernández, su atuendo similar al anterior solo que su calzado es claro; su gestualidad expresa complacencia positivamente masa el brazo izquierdo sobre Cárdenas y el derecho sobre los hombros del siguiente personaje; Ernesto Zedillo, porta tambien traje con calzado claro; su gesto refleja una sonrisa; su postura muestra que sus brazos pasan por su espalda; los tres personajes miran en direcciones contrarias; el de la izquierda mira hacia la derecha; el del centro lo hace hacia el frente y el de la derecha en direccion izquierda.

Connotacion

El lector ofrece a los tres candidatos de los principales partidos Políticos en Mexico; pues habian acordado una fecha para llevar a cabo un debate en publico; en que el de izquierda cuidara a la derecha y viceversa; en cuanto al personaje central se ocuparia de quedar bien con los electores (segun el tipo de miradas); ademas de hacerse notar ante la izquierda y la derecha; pasan sus brazos por los hombros. Un detalle curioso es que **PRIER ENCUADRE** porta calzado claro y **PRD** oscuro; lo que nos induce a pensar sobre el camino que recorrieran en cuanto a su dificultad; en el que se ensuciaron o cuidaran su limpieza; Así el autor auxilio al lector telelector a conocer a sus candidatos; o a elegir solo a uno.

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 5. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. Diego Fernández Cuauhtémoc Cárdenas |
| Objeto: | Vitral. |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. Cuauhtémoc Cárdenas Diego Fernández |
| Variante: | 'Atuendo Formal' de los tres personajes |
| Ambientación: | ----- |
| Figura Retórica: | Metáfora. |
| Lenguaje: | Gestual, postural y de atuendo. |
| Balloon: | ----- |
| Funcion: | Expresiva |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

En Monterrey

MARINO



MACRO UNIDADES

Periodico: Facsior
 Seccion: Editorial
 Aparicion: Diaria
 Pagina: 6-A
 Ubicación: 3a a 5a columna.
 Medidas: Largo 17 cm.
 Ancho: 11.5 cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Una viñeta en
 posición vertical,
 sin márgenes que
 le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Una rectangular

Título: "En Monterrey"

Fecha: 5 de mayo de 1994

Autor: MARINO.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación

PRIMER ENCUADRE Esta es una viñeta en plano general, y en la parte superior de esta observamos al personaje del Dr. Zedillo quien por las figuras cinéticas que aparecen a la altura de su cabeza y brazo, da la impresión que se mueve hacia abajo, es entonces que aparece la figura del cerro de la silla, característico de la Ciudad de Monterrey, la cual se satura de color negro, retomando al personaje observamos en su gestualidad una sonrisa de seguridad, posee los rasgos característicos del hombre, cabello, anteojos, rostro, finalmente su atuendo es un traje

Connotación

Este cartoon señala un aspecto de la gira electoral del candidato del PRI, en la capital del Estado de Nuevo Leon (Monterrey), el autor nos conduce a connotar que el Dr. Zedillo iba a conseguir el voto de los neoleonenses, pero el personaje viste un traje gris lo que nos indica mediocridad (no es ni blanco ni negro), a pesar del contraste de su gestualidad, el personaje nos comprueba esta inferencia pues jamás llevo a sentirse sobre el cerro de la silla. Ya que las figuras cinéticas nos indican que tomara asiento, pero no lo sabemos por las limitaciones mismas del medio

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

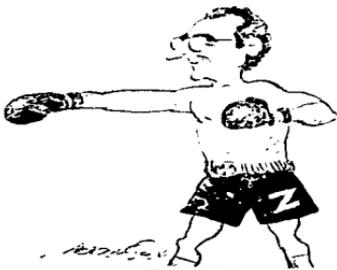
Viñeta: Rectangular. Número 6.

| | |
|-------------------|---|
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo |
| Objeto: | Cerro de la silla. |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. |
| Variante: | Postura (sensación de tomar asiento). |
| Ambientación: | Cerro de la silla. |
| Figura Retórica: | Metáfora. |
| Lenguaje: | Gestual, postural y de atuendo. |
| Balloon: | ----- |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

Ambidiestro

MARINO

AYER, ZEDILLO DEMOSTRO
QUE ES BUENO CON Y CONTRA
LA DERECHA, Y CON Y CONTRA
LA IZQUIERDA



MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotacion

PRIMER ENCUADRE: En primer termino encontramos una apoyatura "AYER, ZEDILLO DEMOSTRO QUE ES BUENO CON Y CONTRA LA DERECHA, Y CON Y CONTRA LA IZQUIERDA", despues en plano tres cuartos observamos al personaje del Dr. Zedillo, quien gestualmente expresa felicidad, presenta sus rasgos caracteristicos, su atuendo lo identifica como boxeador, en su cinturón vemos el emblema del PRI y en sus pantaloncillos una letra "Z", su postura es a la vez firme y combativa

Connotacion

La intencion del autor en este carton es muy clara, nos presenta un personaje feliz, gestualidad y postura lo comprobaban, reforzando con el mensaje escrito, elementos que se complementan como herramientas de nuestra connotacion e inferimos que el triunfador del debate sostenido entre PRD (calificado como "izquierda"), PAN ("derecha") y PRI fue precisamente este

E X C E L S I O R

MACRO UNIDADES

Periodico Excelsior
Seccion Editorial
Aparicion Diaria
Pagina 6-A
Ubicacion 3a a 5a columna
Medidas Largo 17 cm
Ancho 11.5 cm
Presentacion: Blanco y negro
Grafismos: 1 linea viñeta en posicion vertical,
sin margenes que le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: 1 linea rectangular

Titulo: "Ambidiestro"

Fecha: 15 de mayo de 1994

Autor: MARINO

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número 7. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. |
| Objeto: | Box. |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. |
| Variante: | Postura de ataque (en el box). |
| Ambientación: | ----- |
| Figura Retórica: | Oximoron (se basa en la relación entre términos cuyos significados se oponen) |
| Lenguaje: | Postural, gestual y de atuendo. |
| Balloon: | ----- |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | "Ayer, Zedillo demostró que es bueno con y contra la derecha, y con y contra la izquierda". |
| Signos cinéticos: | ----- |

E X C E L S I O R

Mundialista

MARINO



MACRO UNIDADES
 Periódico Excelsior
 Sección Editorial
 Aparición Diaria
 Página 6-A
 Ubicación 3a a 5a columna
 Medidas Largo 17 cm
 Ancho 11.5 cm
 Presentación Blanco y negro
 Grafismos Una línea yeta en
 posición vertical,
 sin márgenes que
 le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS
 Viñeta Una rectangular
 Título "Mundialista"
 Fecha 17 de junio de 1994
 Autor MARINO

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación
PRIMER ENCUADRE Esta viñeta se encuentra en un plano tres cuartos, dentro de la que apreciamos un pedestal sobre el que se haya un "microfono" cuya cabeza es un balón de foot-ball, detras de estos elementos encontramos al personaje del Dr. Zedillo, pues observamos rasgos característicos como cabellos, gafas y anteojos, la boca es solo una línea, sobre la cabeza del personaje aparecen signos céntricos que indican movimiento

Connotación
 Este personaje en el que no apreciamos sus ojos y suponemos que sus brazos se encuentran cruzados por la espalda (connota sorpresa) (signos céntricos sobre la cabeza), además apreciamos un pedestal en el que no aparece ningún papel (discurso), en cambio si aparece un microfono en forma de balón de foot-ball, lo que infiere que el candidato del PRI no observa claramente su situación personal ni la del país, no tenía ningún plan asentado para seguir de modo que cualquier evento (como el inicio del mundial de foot-ball en Estados Unidos) lo sorprenda sin prepararse, por ejemplo el día anterior visitó en gira electoral a F catepec y el auditorio donde se lleva a cabo el acto no registra el número de personas que esperaban, en cambio el día 17 de junio llegó a Veracruz y "abarroto" el auditorio donde se dieron cita los priistas, este día también inicio el mundial de foot-ball, así connotamos que un hombre con estas características (en el contexto) no conduciría al país a obtener éxitos

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 8. |
| Encuadre: | Plano medio. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. |
| Objeto: | Micrófono y pedestal. |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. |
| Variante: | Postura de Ernesto Zedillo, la cual denota sorpresa. |
| Ambientación: | ----- |
| Figura Retorica: | Sinecdoque (el balón por todas las circunstancias que el candidato no controlaba) Metafora (pedestal, la representación de su improvisación como candidato a la Presidencia) |
| Lenguaje: | Postural, gestual y de atuendo. |
| Balloon: | ----- |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cineticos: | que señalan el movimiento de la cabeza para mostrarnos sorpresa. |

Desinflado**MACRO UNIDADES**

Periodico Excelsior
 Seccion Editorial
 Aparicion Diaria
 Pagina 6-A
 Ubicación 3a. a 5a columna
 Medidas Largo 17 cm
 Ancho 11.5 cm
 Presentacion Blanco y negro
 Grafismos Única viñeta en
 posicion vertical,
 sin margenes que
 le delimiten

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta Única rectangular

Título "Desinflado"

Fecha: 20 de junio de 1994

Autor: MARINO.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS**Denotacion**

PRIMER ENCUADRE. Esta es una viñeta en plano general, en la cual de fondo vemos un estadio de foot-ball, en el angulo superior derecho de este, vemos lo que figurativamente son los espectadores, en la cancha aparece el personaje de Ernesto Zedillo, su gestualidad expresa disgusto, su atuendo es tipico de futbolista, en su pecho apatece la letra "Z", a su postura la acompañan figuras cineticas que indican el movimiento del personaje, quien patea un balón el cual presenta un letrero que dice "CAMACHO", este es acompañado por el sonido inarticulado "PUUUUUUU"

Connotacion

Aprovechando el tema del mundial futbolístico, el autor nos presenta el personaje de Zedillo, des-haciéndose de una persona que políticamente era un estorbo para él, así que en su papel de jugador de dicho deporte, patea el balón que aparenta elevarse y al tiempo se "desinfla", así captamos la intencion del cartoonista, tres días antes Manuel Camacho Solís presentaba su renuncia como mediador entre el ejercito zapatista y el gobierno, en este papel habia llamado la atencion de los medios, minimizando las apariciones del Lic. Colosio, en su momento, como tambien a Ernesto Zedillo

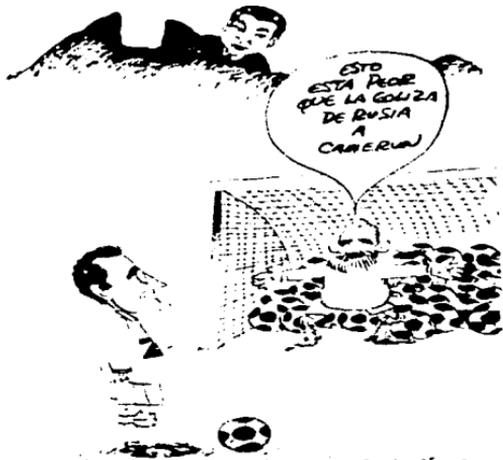
TABLA DENOTATIVA

EXCELSIOR

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 9. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. |
| Objeto: | Foot-ball |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. Manuel Camacho |
| Variante: | Atuendo de futbolista para Zedillo; y aparición de Camacho en el balón. |
| Ambientación: | Estado de Foot-ball. |
| Figura retórica: | Comparación. |
| Lenguaje: | Postural Gestual y de vestuario. |
| Balloon: | ----- |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | Al desinflarse el balón: "PUUUFFFFF". |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | Movimiento de la pierna de Zedillo; golpe al balón y desplazamiento del balón. |

Otro Torneo

MARINO



MACRO UNIDADES

Periódico: Excélsior
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 6-A
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 17 cm.
 Ancho: 11.5 cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en
 posición vertical,
 sin márgenes que
 le delimiten.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular
 Título: "Otro torneo"
 Fecha: 29 de junio de 1994
 Autor: MARINO

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Connotación.

PRIMER ENCUADRE: Viñeta en plano general, en su parte superior vemos la silueta del cerro de la silla (saturada en negro) detrás de éste aparece el Gobernador de Nuevo León Sócrates Rizzo García, quien observa la siguiente escena; pero antes debemos leer el balloon: "ESTO ESTÁ PEOR QUE LA GOLIZA DE RUSIA A CAMERÚN"; el delta indica como emisor fonético al personaje de Diego Fernández, cuyo atuendo pertenece al de un portero de football, se encuentra al frente de una portería repleta de balones, su postura indica atajar el paso de uno más; frente a Diego observamos al Dr. Zedillo, portando ropa de futbolista, su playera tienen la letra "Z" al frente; se encuentra de perfil, en la imagen, su postura denota aguardar para introducir el balón en la portería.

Connotación.

En el Estado de Nuevo León, en especial en Monterrey, los candidatos del PRI y PAN tendrían un enfrentamiento político para lograr el voto de los electores neoleonenses, la playera del Dr. Zedillo nos ayuda a connotar que esa plaza es priista, lo cual se refuerza con la presencia del Gobernador de esa entidad, la presentación de Zedillo como 'ejecutor de tiros penales' frente al 'portero' del PAN, que no ha podido frenar el paso de los balones lanzados por el priista, lo que lo hace aparecer como triunfador.

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 10. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Sócrates Rizzo. Diego Fernandez y Ernesto Zedillo |
| Objeto: | Foot-ball. |
| Soporte: | Ernesto Zedillo. Diego Fernandez |
| Variante: | Atuendo de futbolistas de ambos personajes: postura ataque para Zedillo y de defensa de Fernandez. |
| Ambientación: | Campo de foot-ball en Monterrey. |
| Figura Retórica: | Division |
| Lenguaje: | Gestual, postural y de atuendo de ambos personajes |
| Balloon: | De Diego Fernandez: "Esto esta peor que la goliza de Rusia a Camerún". |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cineticos: | ----- |

Retorno a la Realidad



E X C É L S I O R

MACRO UNIDADES

Periódico: Excelsior
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 6-A
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 17 cm.
 Ancho: 11.5 cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en posición vertical, sin márgenes que le delimiten.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "Retorno a la realidad"

Fecha: 7 de julio de 1994.

Autor: MARINO.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación:

PRIMER ENCUADRE: Viñeta en plano general, que nos muestra una 'barda' en la que aparecen tres cromos, el primero es de Ernesto Zedillo, del cual se desprende un balloon: "PST, PST, (onomatopeya) AHORA, FIJATE EN NOSOTROS ¿SI?"; el segundo Cuauhtémoc Cárdenas y el último Diego Fernández; a un 'lado' pasa un personaje cuya postura muestra espalda curva, brazo caído, al hombro carga una bandera nacional mexicana, su cabeza se encuentra acompañada por signos cinéticos que expresan movimiento hacia los "cromos" con especial atención al primero.

Connotación.

La intención del autor en este cartón es mostrar como el foot-ball restó atención y espacio a los candidatos por la presidencia de la República, y que al terminar la participación de la selección mexicana, había llegado el momento de llamar la atención de los electores en favor de cualquiera de los tres partidos políticos que aparecen en esta imagen.

TABLA DENOTATIVA

EXCÉLSIOR

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número 11. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo, Diego Fernández, un ciudadano y Cuauhtémoc Cárdenas |
| Objeto: | Una pared. |
| Soporte: | Ernesto Zedillo Diego Fernández y Cuauhtémoc Cárdenas |
| Variante: | Los personajes de los candidatos se encuentran como 'cromos pegados en la pared' |
| Ambientación: | Una calle. |
| Figura Retórica: | Divison |
| Lenguaje: | Gestual y de vestuario para los candidatos; y postural y gestual para el ciudadano. |
| Balloon: | Un delta se desprende del personaje Zedillo: "PST. PST. ahora sí fíjate en nosotros, sí . |
| Funcion: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | Aparece un sonido inarticulado dentro del Balloon: "PST. PST". |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | Encontramos éstos signos alrededor de la cabeza del ciudadano el cual nos expresa sorpresa al mirar hacia los 'cromos'. |

Consejo



MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación.

PRIMER ENCUADRE: En un plano general nos encontramos con tres personajes, el que aparece a la izquierda es Ernesto Zedillo con atuendo de futbolista, en su playera aparece el emblema de su partido (PRI), observa hacia la derecha donde se encuentran otros personajes, sus manos están colocadas en su espalda, el siguiente personaje es Cuauhtemoc Cárdenas, con un vestuario similar, en su playera alcanzamos a distinguir el emblema del PRD, su gesto con cejas arqueadas (disgusto), su postura (brazos cruzados sobre el pecho cubriendo casi totalmente el emblema) indica molestia, enseguida un balón cuyo círculo central dice: "IFE"; por último aparece Diego Fernández portando análogo atuendo que los anteriores, su playera con el emblema del PAN, este personaje es el único personaje que presenta balloon. "SI HAY EMPATE, YO SUGIERO MUERTE SÚBITA EN LOS TIEMPOS EXTRAS PARA NO LLEGAR A LOS PENALES", su postura es de dar indicaciones a los otros personajes.

Connotación

De este cartón se desprende las siguientes inferencias: a) la decepcionante eliminación de la selección mexicana de foot-ball en una serie de tiros penales, del mundial en Estados Unidos; b) La disputa por el primer lugar en las elecciones del día 21 de agosto de 1994, así el autor compara y brinda elementos de similitud, haciendo que los personajes acuerden la forma de ganar. Entonces observamos a Ernesto Zedillo tranquilo, a Cárdenas disgustado (incluso con su partido, postura), y finalmente a Fernández invitando al acuerdo de las tres partes.

MACRO UNIDADES

Periódico: Excélsior
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 6-A
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 17 cm.
 Ancho: 11.5 cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en posición vertical, sin márgenes que le delimiten.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "Consejo"

Fecha: 8 de julio de 1994.

Autor: MARINO.

TABLA DENOTATIVA

EXCELSIOR

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 12. |
| Encuadre: | Plano General |
| Significante: | Ernesto Zedillo, Cuauhtémoc Cardenas y Diego Fernández. |
| Objeto: | Foot-ball. |
| Soporte: | Ernesto Zedillo, Cuauhtémoc Cardenas y Diego Fernández |
| Variante: | Postura, gestualidad y atuendo de los tres personajes. Balón cuyo letrero dice: 'IFE'. |
| Ambientación: | Campo de foot-ball. |
| Figura Retorica: | Division |
| Lenguaje: | Gestual de postura y atuendo |
| Balloon: | Se desprende de Diego Fernandez. "Si hay empate, yo sugiero la muerte súbita en los tiempos extras para no llegar a los penales" |
| Función: | Expresiva |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

Votemos por la Paloma

MARINO

OTROS DICEN QUE
GANARA ZEDILLO



OTROS ASEGURAN QUE
GANARA EL JEFE DIEGO



OTROS MAS DICEN QUE
CUAUHTÉMOC GANARA



CLARO, MILES NO
DESCARTAN A CECILIA



PERO QUIEN IMPORTA
QUE GANE ES LA DEMOCRACIA



E X C É L S I O R

MACRO UNIDADES

Periódico: Excelsior
Sección: Editorial
Aparición: Diana
Página: 6-A
Ubicación: 3a. a 5a. columna.
Medidas: Largo: 17 cm.
Ancho: 11.5 cm.
Presentación: Blanco y negro
Grafismos: Única viñeta en
posición vertical,
sin márgenes que
le delimiten.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "Votemos por la paloma"

Fecha: 10 de agosto de 1994.

Autor: MARINO.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación:

PRIMER ENCUADRE: En plano medio encontramos este conjunto de viñetas (tira), la primera posee una apoyatura "MUCHOS DICEN QUE GANARA ZEDILLO", luego el personaje, con rasgos característicos, sin boca no vemos sus ojos, su postura mantiene los brazos en alto y con sus manos forma la "V" de la victoria **SEGUNDO ENCUADRE:** Viñeta horizontal, en plano medio, la apoyatura: "OTROS ASEGURAN QUE GANARA EL JEFE DIEGO", el personaje fuma un puro, su gesto es tranquilo, y su postura similar a la del personaje anterior, sólo que las palmas de sus manos saludan. **TERCER ENCUADRE:** Un plano medio, viñeta horizontal, con apoyatura: "OTROS MAS DICEN QUE CUAUHTÉMOC GANARÁ", en la misma postura que el primer personaje, su gesto arquea las cejas (disgusto) **CUARTO ENCUADRE:** Mismas condiciones de composición que las anteriores, su apoyatura "CLARO, MILES NO DESCARTAN A CECILIA" (SOTO). En esta viñeta no aparece un personaje sino una flor. **QUINTO ENCUADRE:** Análogas condiciones de composición, apoyatura: "PERO QUIEN IMPORTA QUE GANE ES LA DEMOCRACIA", no hay personaje, sino una paloma blanca, con una rama de olivo.

Connotación.

De la lectura formal del cartón, connotamos que Zedillo es el más importante (se encuentra en primer lugar) y consecutivamente el PAN y el PRD; Cecilia Soto del PT al ser comparada con una flor el autor le resta fuerza, y nosotros inferimos que no tiene presencia política (en las votaciones), y la paz representada por la paloma blanca, sólo que en la ciudad de México hay picheños y no palomas.

TABLA DENOTATIVA
EXCELSIOR

TIRA. 13.

| VIÑETA | ENCUADRE | SIGNIFICANTE | OBJETO | SOPORTE | VARIANTE |
|--------|------------------|------------------------|---------|-----------|----------|
| a. | Plano medio | Ernesto Zedillo | Triunfo | Zedillo | Postura |
| b. | Plano medio | Diego Fernández | Triunfo | Fernández | Postura |
| c. | Plano medio | Cuauhtémoc Cárdenas | Triunfo | Cárdenas | Postura |
| d. | Plano medio | Cecilia Soto | Triunfo | Flor | ----- |
| e. | Plano general | Democracia | Triunfo | Paloma | ----- |

| | AMBIENTACIÓN | F. RET. | LENGUAJE | BALLOON | FUNCIÓN |
|----|--------------|----------|---------------------|---------|---------|
| a. | ----- | ----- | Postura y gesto. | ----- | Emotiva |
| b. | ----- | ----- | Postura y gesto. | ----- | Emotiva |
| c. | ----- | ----- | Postura y gesto. | ----- | Emotiva |
| d. | ----- | Metáfora | ----- | ----- | Poética |
| e. | ----- | Metáfora | ----- | ----- | Poética |

| | ONOMATOPEYA | APOYATURA | SIGNOS CINÉTICOS |
|----|-------------|--|------------------|
| a. | ----- | "MUCHOS DICEN QUE GANARÁ ZEDILLO". | ----- |
| b. | ----- | "OTROS ASEGURAN QUE GANARÁ EL JEFE DIEGO". | ----- |
| c. | ----- | "OTROS MAS DICEN QUE CUAUHTEMOC GANARÁ". | ----- |
| d. | ----- | "CLARO MILES NO DESCARTAN A CECILIA". | ----- |
| e. | ----- | "PERO QUIEN IMPORTA QUE GANE EL LA DEMOCRACIA". | ----- |

A ver si así



E X C É L S I O R

MACRO UNIDADES

Periódico: Excélsior
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 6-A
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 17 cm.
 Ancho: 11.5 cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en posición vertical, sin márgenes que le delimiten.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "A ver si así"

Fecha: 12 de agosto de 1994.

Autor: MARINO.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación:

PRIMER ENCUADRE: Viñeta en plano general, en la cual aparece el personaje de Ernesto Zedillo, en que vemos rasgos como cabellera, anteojos, pero no tiene ojos, ni boca; su atuendo consiste en un traje; camina por una calle (no aparecen signos cinéticos) en el suelo hay tachuelas esparcidas con sus filamentos hacia arriba, detrás aparece un personaje colocado tras una barda, porta un pasamontañas y vigila el paso del primer personaje.

Connotación.

La intención del autor en esta imagen es mostrarnos al PRI como un gigante (ese es el tamaño del primer personaje en la relación con el segundo) pero que aun con su tamaño podría trastabillar, porque Zedillo aún no tenía forma de actuar (brazos hacia la espalda), ni poder de decisión sobre quien intenta causar el tropiezo del sistema que representa Zedillo. En este caso el pasamontañas simboliza al ejército zapatista, incluso podría ser el "subcomandante" Marcos; son ellos los que según el autor podrían lograr la desestabilización del PRI y de la Nación.

TABLA DENOTATIVA

EXCELSIOR

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 14. |
| Encuadre: | Plano General. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. Sub-comandante 'Marcos'. |
| Objeto: | 'Futuro Gobierno' |
| Soporte: | Postura, atuendo (Formal, su corbata presenta 'casi emblema del PRI') Zedillo, y las tachuelas en el 'suelo'. Marcos observando. |
| Variante: | Calle. |
| Ambientación: | Calle. |
| Figura Retórica: | Hiperbole (Zedillo) Antítesis ('Marcos') |
| Lenguaje: | Postura y gestualidad además del vestuario; de ambos personajes. |
| Balloon: | ----- |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

**MACRO UNIDADES**

Periódico: Excelsior
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 6-A
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 17 cm.
 Ancho: 11.5 cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Única viñeta en
 posición vertical,
 sin márgenes que
 le delimiten.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: "Ganancioso"

Fecha: 18 de agosto de 1994.

Autor: MARINO.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS**Denotación:**

PRIMER ENCUADRE: En esta viñeta aparecen tres personajes, en diferentes planos, así observamos que el primer personaje es el Dr. Zedillo, quien aparece en un plano general, su gestualidad expresa alegría (en esta ocasión si aparece su boca), su postura es de desplazamiento, hay una nubecilla a la altura de sus piernas, su atuendo es de corredor y en su camiseta nos enseña el emblema del PRI; después encontramos a Diego Fernández y a Cuauhtémoc Cárdenas, en un plano tres cuartos; ambos mantiene una postura de pelea, pues levantan los brazos y con el puño cerrado lo agitan sobre sus cabezas, ambos portan ropa de corredor y en sus playetas aparecen los emblemas de sus partidos: PAN y PRD; sus posiciones son de disgusto.

Connotación.

El autor nos conduce a connotar que mientras los candidatos del PAN y PRD se hallaban enfrascados en sus discusiones, el representante del PRI va corriendo hacia la meta (21 de agosto). De ésta forma ya sabemos quien es el ganador según el planteamiento de esta imagen.

TABLA DENOTATIVA

EXCELSIOR

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 15. |
| Encuadre: | Parte superior en plano General; Parte inferior en plano americano. |
| Significante: | Ernesto Zedillo, Diego Fernández y Cuauhtémoc Cárdenas. |
| Objeto: | 'triumfo electoral' |
| Soporte: | Zedillo, Fernández y Cárdenas. |
| Variante: | Atuendo, postura y gestualidad de los tres personajes |
| Ambientación: | Carrera o maratón. |
| Figura Retórica: | Antítesis. |
| Lenguaje: | Vestuario, gestos y postura de los personajes. |
| Balloon: | ----- |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | En las piernas de Zedillo una nubecilla que indica movimiento; Cárdenas y Fernández con signos en cabeza y brazo, muestran disgusto. |

3.3. Análisis aplicado a cartones editoriales en La Jornada.



MACROUNIDADES

Periodico: La Jornada
 Sección Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3
 Ubicación: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 10 a 10.5cm
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta única o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Dos viñetas rectangulares

Título: "Justo a tiempo"

Fecha: 30 de marzo de 1994.

Autor: MAGÚ

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

PRIMER ENCUADRE: Aparece una apovatará "LOS INVERSIONISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS YA ESTÁN TRANQUILOS" después encontramos dos personajes en un plano general, el primero denota por su atuendo ser extranjero, se detala lo marca como emisor fonético de natiolón "¡FELICIDADES DOCTOR!". El segundo personaje es el candidato, pues lo vemos en la banda que toma parte del atuendo, en sus piernas aparecen signos cronológicos que indican el movimiento de estas "SIGUIENDO ENCUADRE: Una apovatará "LUEGO ENTONCES TODOS NOS PODEMOS IR DE VACACIONES". El personaje del Dr. Zedillo con un dream-natiolón que nos enseña su pensamiento "¡YO MEJOR ME MIBERNA DESTA PRONIA SEMANA!" sobre su cabeza aparecen nubes negras de las que surgen rayos que caen a los pies de este personaje.

Comotación

La intención del autor es mostrarnos que si la elección del candidato del PRI hubiera demostrado la situación del país se deterioraría, pero con el nombramiento del Dr. Zedillo la reproducción del sistema de gobierno (si es que resultaba ganador) estaba asegurada, así el panorama para los inversionistas nacionales y extranjeros no era tan inestable, pero la del candidato a partir de ese momento sí.

**ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA**

**TABLA DENOTATIVA
LA JORNADA**

| | |
|--------------------------|--|
| Viñeta: | Tira, formada por dos viñetas rectangulares. Número 1. |
| Encuadre: | a. Plano General. b. Plano General. |
| Significante: | a. Ernesto Zedillo. b. Tribuna PRI, Ernesto Zedillo, Ciudadanos |
| Objeto: | a. Inversión en el país b. Seguridad económica. |
| Soporte: | a. Ernesto Zedillo, "Personaje". b. Ernesto Zedillo. |
| Variante: | a. Postura que indica miedo en Zedillo, además su atuendo (banda). b. Nubes negras sobre Ernesto Zedillo |
| Ambientación: | a. ----- b. Sol brillante en un "exterior", y nubes negras sobre Zedillo. |
| Figura Retórica: | a. Antítesis b. Hiperbole |
| Lenguaje: | Postural, gestual y vestuario en ambas viñetas. |
| Balloon: | a. Del "personaje": "FELICIDADES, DOCTOR". b. De Ernesto Zedillo, un dream balloon: "¿Y YO? MEJOR ME HUBIERAN DESTAPADO LA PRÓXIMA SEMANA". |
| Función: | Expresiva en ambas viñetas |
| Onomatopeya: | a. ----- b. ----- |
| Apoyatura: | a. "LOS INVERSIONISTAS NACIONALES Y EXTRANJEROS YA ESTÁN TRANQUILOS..." b. "LUEGO ENTÓNCESES, TODOS NOS PODEMOS IR DE VACACIONES". |
| Signos cinéticos: | a. Alrededor del cuerpo de Ernesto Zedillo b. ----- |

PRIMERA PRECAUCION ■ Magú

LA JORNADA



MICROUNIDADES

Periodico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3
 Ubicación: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo: 12 a 12.5 cm
 Ancho: 10 a 10.5 cm
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta única o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Dos viñetas rectangulares
 Título: "Primera precaución"
 Fecha: 5 de abril de 1994
 Autor: Magú

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación
 DRAMATIZACIÓN: Aparece una apoyatura: "YA TIENE ZEDILLO QUE EL SE LE COORDINE SU CAMPAÑA", el balloon que le sigue tiene un delta que indica como emisor fonético al Dr. Zedillo: "ESPERO QUE LO HAGAN MEJOR QUE YO", este se encuentra sentado frente a un escritorio con un mapa encima, el cual se encuentra con marcas a un lado hay un bote de basura con pliegos de papel en los que se lee "CAMPAÑA COLOSIO", "COLOSIO", "SEGUNDO EN EL APOYATURA: "ENTRE OTRAS COSAS, DEBE PEDIR AL COORDINADOR QUE NO LO MANDEN A LOMAS TAURINAS", en segunda hay un mapa de la República en una pared, con una marca a la altura de Triunfo (B.C.), el gesto del personaje es de pesadumbre, su dream-balloon nos ofrece sus pensamientos: "ALLÍ YA PUE COLOSIO, QUE NECESIDAD HAY".
 Connotación
 El autor expresa su opinión sobre el desempeño del Dr. Zedillo como coordinador de la campaña de Luis D. Colosio, y la califica como desafortunada, e infiere que su campaña electoral sea difícil y peligrosa, además el cartoonista sabía que el candidato del PRI se encontraba inquieto dadas estas circunstancias.

**TABLA DENOTATIVA
LA JORNADA.**

| | |
|--------------------------|--|
| Viñeta: | Tira formada por dos viñetas rectangulares. Número 2. |
| Encuadre: | a. Plano General. b. Plano General. |
| Significante: | a. Ernesto Zedillo. Planos. b. Ernesto Zedillo. Plan. |
| Objeto: | a. Seguridad b. Seguridad |
| Soposte: | a. Zedillo b. Zedillo |
| Variante: | a. Atuendo en mangas de camisa de Ernesto Zedillo, postura que indica seguridad. (su gesto no concuerda con su postura) b. Mismo atuendo, pero su postura muestra preocupación, igual que su gestualidad. |
| Ambientación: | a. 'una oficina' b. 'una oficina' |
| Figura retórica: | a. Sinecdoque b. Sinecdoque |
| Lenguaje: | Postural, gestual y de atuendo en ambas viñetas. |
| Balloon: | a. De Zedillo: "ESPERO QUE LO HAGA MEJOR QUE YO" b. Dream balloon de Zedillo: "ALLI YA FUE COLOSIO. QUÉ NECESIDAD HAY". |
| Función: | Expresiva en ambas viñetas. |
| Onomatopeya: | a. ----- b. ----- |
| Apoyatura: | a. "YA TIENE ZEDILLO QUIEN LE COORDINE LA CAMPAÑA". b. "ENTRE OTRAS COSAS, DBE PEDIR AL COORDINADOR QUE NO LO MANDEN A LOMAS TAURINAS". |
| Signos cinéticos: | a. ----- b. ----- |



MICRO UNIDADES

Periodico: La Jornada
 Seccion: Editorial
 Aparicion: Diaria
 Pagina: 7
 Ubicacion: 5a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 10 a 10.5cm
 Presentacion: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta unica o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Dos viñetas rectangulares

Titulo: «Video campaña»

Fecha: 7 de abril de 1994

Autor: Magu.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotacion:
 PRIMERA ENCABEDRE: Aposatura "LOS ELECTORES CONOCIERON A ZEDILLO POR TELEVISION". Lasegunda anatece un grupo de ciudadanos que observa una television la cual se encuentra sobre un pedestal. de este grupo se desprende un delta perico. esta ocasion no determina exactamente al emisor (emotico del pallon) "¿O QUE HACE EL DOCTOR PARA ANUNCIARSE EN LA TELEVISION?". En el televisior, apreciamos al Dr. Zedillo cuya gestualidad demuestra pesadumbre. esta viñeta es un plano general. SEGUNDA ENCABEDRE: Aposatura "EL DOCTOR ZEDILLO PUEDE HACERLO MISMO PARA CONOCER A LOS ELECTORES". luego un televisior sobre una mesa. en su pantalla alcanzamos a ver rostros. Hay un intercambio en sobre la carga del personaje "¿CONCE GUSTO?" el personaje de perfil (plano general) saluda al televisior. su gestualidad demuestra pesadumbre igual que su postura. y la ultima aposatura "Y ASI EL PRI SE AHORRA LOS GASTOS EN LA SEGURIDAD DEL CANDIDATO".

Connotacion

Aqui la intencion del autor es satirizar al PRI respecto al corto tiempo que tienen para llegar a toda la Republica con sus planeamientos politicos, asi decidieron utilizar a los medios de comunicacion y lograr su meta, logicamente la integridad fisica del Dr. Zedillo no correria peligro y economicamente esta opcion sera beneficiosa para el PRI.

**TABLA DENOTATIVA
LA JORNADA.**

| | |
|--------------------------|---|
| Viñeta: | Tira, formada por dos viñetas rectangulares. Número 3. |
| Encuadre: | a. Plano General. b. Plano General. |
| Significante: | a. Ciudadanos, Televisión y Ernesto Zedillo. b. Ernesto Zedillo, Televisión. |
| Objeto: | a. Campaña electoral de Zedillo. b. Campaña electoral de Zedillo. |
| Soporte: | a. Ciudadanos, Televisión, Zedillo. b. Zedillo, Televisión. |
| Variante: | a. Ciudadanos ante televisión, observando a Zedillo en la pantalla. b. Zedillo observando la televisión. |
| Ambientación: | a. "un exterior" b. ----- |
| Figura Retórica: | a. División, mimesis. b. Sinecdoco |
| Lenguaje: | a. Postura de los ciudadanos, gestualidad de Zedillo b. Gestualidad, postura y atuendo de Zedillo. |
| Balloon: | a. De uno de los personajes que observan la televisión: "LO QUE HACE EL DOCTOR PARA AHORRARSE LAS CACHUCHAS Y LAS CAMISETAS". b. De Zedillo un dream balloon "MUCHOS GUSTO...." |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | a. "LOS ELECTORES CONOCIERON A ZEDILLO POR TELEVISIÓN" b. inicio. "EL DOCTOR ZEDILLO PUEDE HACER LO MISMO PARA CONOCER A LOS ELECTORES"; fin: "Y ASÍ EL PRI SE AHORRA LOS GASTOS EN LA SEGURIDAD DEL CANDIDATO". |
| Signos cinéticos: | ----- |

OLVIDAR ES LA CONSIGNA ■ Magü

LA JORNADA



MACROUNIDADES

Periodico: 1a Jornada
 Seccion: Editorial
 Aparicion: Diaria
 Pagina: 3
 Ubicación: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 x 12.5cm
 Ancho: 10 x 10.5cm
 Presentacion: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta unica o dividida en dos.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Seis viñetas rectangulares

Título: "Olvidar es la consigna"

Fecha: 4 de mayo de 1994.

Autor: MAGÜ.

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación:
 PRIMERA UNIDAD: Un cartucho "PARA OLVIDAR AL SUBMARCOS MATARON A COLOSIO". Vemos una mano sosteniendo una pistola a la cual abre fuego; en el ángulo inferior izquierdo observamos gotas de sangre. SEXTO UNIDAD: Un cartucho "PARA OLVIDAR LA SOLUCION A ESE ASESINATO INVENTARON EL DEBATE". Acompaña al personaje al Dr. Zedillo tocando las manos con los puños cerrados; su boca se dice "¡URGE PARA ANTIER!". TERCERA UNIDAD: El cartucho dice "PARA OLVIDAR EL DEBATE NOMBRARON COORDINADOR DE SEGURIDAD A FARELL". Hay una mano señalando hacia el personaje de Farell que muestra sorpresa; el delta indica como entre sí se tometica este personaje. CUARTA UNIDAD: El cartucho dice "PARA OLVIDAR A FARELL COMPRARON EQUIPO PARA REPRESION". Aparece entonces un camion blindado; luego un ateamatillon que indica al interior del camion "¡A BRONCATS QUE SON HAY AQUÍ!". QUINTA UNIDAD: El cartucho el cual dice "PARA OLVIDAR ESAS COMPRAS ASESINARON AL JEFE DE LA POLICIA DE TIJUANA". una señalización dice "¡CUERPO DE CHIVO!" acompañada un brazo sostiene un arma que dispara; en el ángulo inferior izquierdo observamos algunas gotas de sangre. SESTO UNIDAD: El cartucho "PARA OLVIDAR LO ANTERIOR ALGO INVENTARON MANANA ESTEMOS PENDIENTES".

continua en la siguiente pagina

OLVIDAR ES LA CONSIGNA ■ Magú

L A J O R N A L D A



MACROUNIDADES

Periódico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3
 Ubicación: 5a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 10 a 10.5cm
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta única dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Seis viñetas rectangulares

Título: "Olvidar es la consigna"

Fecha: 4 de mayo de 1994

Autor: MAGÚ

Connotación

Esta gata en cuanto a como se maneja políticamente a la nación, todas las viñetas son muestra satírica de su opinión. Hagamos la connotación en cuadro por encuadre.

Así podemos decir que la forma de conducir la nación es **PRIMERA UNIDAD**. El crimen, que hace a un lado a las personas que intentan modificar el sistema de gobierno **SEGUNDA UNIDAD**. Los acontecimientos electorales sirven de telón para no aclarar crímenes, los cuales supuestamente son primordiales **TERCERA UNIDAD**. En esta viñeta se habla de la inseguridad que ha hecho su aparición en el país **CUARTA UNIDAD**. Al no llegar a un acuerdo político, los partidos, para el día de las votaciones (21 de agosto) la solución es adquirir equipo para la represión física **QUINTA UNIDAD**. De los hechos generales llegamos a los particulares, representado por el asesinato del jefe de la Policía de Tijuana y los cuerneros de chivo y la atención se destina al muerte del país, y finalmente el **SIXTA UNIDAD** que nos advierte o prepara para cualquier hecho relevante a futuro, sin llegar a ninguna conclusión.

TABLA DENOTATIVA
LA JORNADA

| VIÑETA | ENCUADRE | SIGNIFICANTE | OBJETO | SOPORTE | VARIANTE |
|--------|--------------|-----------------------|----------------------|-----------------------|----------------------------|
| a | Primer plano | Arma de fuego, sangre | PRI | Arma de fuego, sangre | Mano que dispara |
| b | Primer plano | E Zedillo | PRI | Zedillo | Postura de Zedillo |
| c | Primer plano | A Farell | PRI | Farell | Postura |
| d | Primer plano | Mano Tanque | Mandato Represion | Mano Tanque con ojos | Postura Posicion de frente |
| e | Primer plano | Arma de fuego | Violencia individual | Arma | Mano que dispara |

TIRA. 4

| | AMBIENTACION | F. RET. | LENGUAJE | BALLOON | FUNCION | ONOMATOPEYA |
|----|--------------|-------------------|---------------------------|----------------------|-----------|-------------|
| a. | ----- | sinecdoque | Posicion del arma | ----- | Expresiva | ----- |
| b. | ----- | hiperbole | Postura y gesto de E Z. | ----- | Expresiva | ----- |
| c. | ----- | sinecdoque | Postura y Farell | "OOH!" son. inart | Expresiva | ----- |
| d. | 'una calle' | hiperbole | Posicion del tanque | ----- | Expresiva | ----- |
| e. | ----- | hiperbole | Posicion del arma escrito | ----- | Expresiva | ----- |
| f. | ----- | mimesis narrativa | | ----- | Expresivo | ----- |

APOYATURA

| | | |
|----|---|-------|
| a. | "PARA OLVIDAR AL SUEB MARCOS MATARON A COLOSIO " | ----- |
| b. | " PARA OLVIDAR LA SOLUCION A ESE ASESINATO INVENTARON EL DEBATE " | ----- |
| c. | " PARA OLVIDAR EL DEBATE NOMBRARON COORDINADOR SE SEGURIDAD A FARELL " | ----- |
| d. | " PARA OLVIDAR A FARELL COMPRARON EQUIPO PARA REPRESION " | ----- |
| e. | " PARA OLVIDAR ESAS COMPRAS ASESINARON AL JEFE DE LA POLICIA DE TIJUANA " | ----- |
| f. | " PARA OLVIDAR LO ANTERIOR ALGO INVENTARAN MAÑANA ESTEMOS PENDIENTES " | ----- |

SIGNOS CINETICOS

ELBA ESTHER ■ Magü



MACRO UNIDADES

Periodico: La Jornada
 Seccion: Editorial
 Aparicion: Diaria
 Pagina: 3
 Ubicacion: 5a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 10 a 10.5cm
 Presentacion: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta unica o dividida en dos.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular

Título: «Elba Esther»

Fecha: 5 de mayo de 1994.

Autor: Magü

MACRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotacion
 PRIMER ENCUADRE: Viñeta en un plano medio, pues los personajes son cortados por la cintura; en este hay una ventana a través de la cual observamos una manifestacion de apoyo al Partido de la Revolucion Democratica (PRD), encabezada por el Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educacion (SNTE); podemos apreciar cartelones con dichas siglas, en el centro de la ventana aparecen dos personajes: el primero es Elba Esther Gordillo, lider del SNTE y a Cuauhtemoc Cardenas, candidato del PRD a la presidencia despues aparece un dream-balloon: "AHORA SI YA ME ESTA CAIENDO GORDILLA"; el tercer personaje es Ernesto Zedillo, cuya gestualidad expresa disgusto; este ademàs sostiene unos prismáticos en su mano; el atuendo de los tres personajes es formal (Zedillo y Cardenas traje, Elba Esther algo similar).

Connotacion

La intencion del autor, en esta imagen es mostrar la division politica al interior del PRI y la separacion de sus bases para apoyar al candidato del partido; es importante observar como se complementa el titulo del carton con la ultima parte del contenido del dream-balloon, formando el tema (nombre) que propicio el carton.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA

| | |
|------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular Número 5. |
| Encuadre: | Plano medio |
| Significante | Elba Esther Gordillo Cuahtemoc Cardenas Ernesto Zedillo |
| Objeto | Division del PRI |
| Soporte | Elba Esther Gordillo Cuahtemoc Cardenas Ernesto Zedillo |
| Variante | Elba Esther y Cardenas se encuentran en segundo termino entre un 'mitin'; en primer termino y observando a los anteriores personajes se encuentra Zedillo, con un gesto de disgusto en el rostro |
| Ambientacion | 'un mitin de apoyo a Cardenas' |
| Figura Retorica | (Gordillo y Cardenas) antitesis (Zedillo) Sinecdoque |
| Lenguaje | Postural, gestual y de atuendo para los personajes que aparecen en esta viñeta. |
| Balloon | Un dream-balloon sobre la cabeza de Zedillo " AHORA SI YA ME ESTA CAYENDO GORDILLA " |
| Funcion | Expresiva |
| Onomatopeya | ----- |
| Apoyatura | ----- |
| Signos cineticos | ----- |

URGE ALIANZA PRI-PRD ■ Magú



MACROUNIDADES

Periodico: 1 a Jornada
 Seccion Editorial
 Aparicion Diaria
 Pagina 3
 Ubicacion 3a a 5a columna
 Medidas Largo 12 a 12.5cm
 Ancho 10 a 10.5cm
 Presentacion Blanco y negro
 Grafismos Margenes irregulares, viñeta unica o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Unica rectangular
 Titulo: «Urge alianza PRI-PRD»
 Fecha: 13 de mayo de 1994
 Autor: Magú

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotacion
 PRIMERA SUCUADRE: Plano general, en primer lugar aparece el personaje de Diego Fernandez candidato del Partido Accion Nacional a la Presidencia de la Republica.
 tema puro: posturalmente levanta los brazos en señal de triunfo, sus manos forman la V de la victoria. En segundo termino, asomando por una puerta y observando al primer personaje, aparecen Cuauhtermoc Cardenas y Ernesto Zedillo el primero se despidiendo un delta que lo indica como emisor fonetico del balloco: «AL MENOS PARA PEDIRLE LA REVANCHA» sobre la cabeza de ambos personajes hay signos de dolor, sobre su frente una especie de citacion medica, pero en la gestualidad se distinguen pues Cardenas expresa preocupacion y Zedillo disgusto.
 Connotacion

La diferencia de tamaño de los personajes que aparecen en este cartoon nos permite inferir que Diego Fernandez fue el ganador del debate televisivo sostenido por los tres partidos. Cardenas y Zedillo debido a su tamaño, postura y gestualidad connotan derrota, reforzado por su ubicacion en la viñeta, en esta ocasion el titulo de la imagen y la totalidad del contenido del balloco forman el mensaje escrito del autor, urge alianza PRI-PRD al menos para la revancha, los dos mensajes, completarian la intencion del autor para comunicarnos su opinion del tema.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA.

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número 6. |
| Encuadre: | Plano medio. |
| Significante: | Diego Fernández. Cuahtémoc Cárdenas. Ernesto Zedillo. |
| Objeto: | Éxito en el debate. |
| Soporte: | Diego Fernández. Cuahtémoc Cárdenas. Ernesto Zedillo. |
| Variante: | Aparece en primer término Fernández, en segundo lugar Cárdenas y Zedillo, su gestualidad indica molestia y confusión. |
| Ambientación: | ----- |
| Figura Retórica: | Antitesis |
| Lenguaje: | Postural, gestual y de atuendo de los tres personajes. |
| Balloon: | De Cardenas: "AL MENOS PARA PEDIRLE LA REVANCHA" |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | En forma de estrellas alrededor de la cabeza de Cárdenas y Zedillo, que indican dolor. |



MACRO UNIDADES

Periodico: La Jornada
 Seccion: Editorial
 Aparicion: Diaria
 Pagina: 3
 Ubicacion: 5a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 10 a 10.5cm
 Presentacion: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta unica o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Unica rectangular
 Titulo: "Aplicado"
 Fecha: 26 de mayo de 1994
 Autor: Magú

MACRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotacion
PRIMER ENCLAVRE. Esta viñeta es un plano medio, y en ella observamos al personaje de Ernesto Zedillo, se encuentra detras de un pedestal con tres micrófonos sobre este, al frente se puede ver una parte del emblema del PRI, la postura del candidato muestra exposicion de ideas (incluso muestra las palmas de las manos), el gesto de su rostro es forzado (sonrisa mostrando la dentadura), a la derecha aparece un cartel y en el podemos leer un "plan" debajo hay un balloon, cuyo delta identifica a Zedillo como "emisor fonético": "COMPATRIOTAS, AHORA TAMBIEN TENGO UNA CARRERA UNIVERSITARIA".
 Connotacion

La critica del autor gira entorno a la visita del Dr. Zedillo a Ciudad Universitaria, el candidato no fue bien recibido, por lo que debio salir apresuradamente de CU, un elemento mas es la satira del cartoonista sobre el lenguaje del candidato del PRI, las herramientas mas relevantes para comprender la intencion del autor, son el cartel que aparece a la derecha del personaje y por supuesto el balloon.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número 7. |
| Encuadre: | Plano medio. |
| Significante: | Ernesto Zedillo. Plano. Tribuna. |
| Objeto: | Visita a la UNAM |
| Soporte: | Zedillo. |
| Variante: | Zedillo detrás de la tribuna, con atuendo formal. |
| Ambientación: | 'UNAM' |
| Figura Retórica: | Sinecdoco |
| Lenguaje: | Postura, gesto de Ernesto Zedillo. |
| Balloon: | De Zedillo: "COMPATRIOTAS... AHORA TAMBIEN TENGO UNA CARRERA UNIVERSITARIA". |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos cinéticos: | ----- |

OTRO DEBATE ■ Magú



MACRO UNIDADES

Periodico: La Jornada
 Seccion: Editorial
 Aparicion: Diaria
 Pagina: 5
 Ubicacion: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 10 a 10.5cm
 Presentacion: Blanco y negro
 Grafismo: Imágenes irregulares, viñeta única o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular
 Título: «Otro debate»
 Fecha: 30 de mayo de 1994
 Autor: Magú

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación
 PRIMERA UNIDAD: Plano general, en primer lugar aparece un 'letrero' que dice PAN, enseguida una puerta, en la cual también hay un 'letrero' Diego y Hernández ya en segundo lugar tenemos a los personajes de Ernesto Zedillo y Cuauhtémoc Cárdenas, su postura expresa el mismo gesto de disgusto, la postura de ambos es agresiva, sólo que el primer personaje presenta suenos cómicos en sus piernas tendidos que patea la puerta, nos enseña también un balón adrievado (contorno deformado) en el interior del cual leemos "¡COMPATRIOTA... DÉNOS LA REVANCHA, NO SEA GACHO!" además sostiene en sus manos armas, Zedillo un garrote con un clavo, Cárdenas un martillo y una botella. Connotación

La función del cartón editorial es criticar actuaciones públicas de los políticos que conducen la vida del país y el autor aplica esta en su imagen. Cárdenas y Zedillo no hicieron un buen papel ante los ciudadanos, en campo, Fernández se exhibaba en un lugar privilegiado, entonces PRI y PRD por medio de declaraciones a los medios buscaban acordar una nueva fecha para llevar a cabo otro debate, pero el PAN se negaba (puerta cerrada) el que Zedillo apareciera en una situación complicada, pues le quedaba poco tiempo y mucho por hacer

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número. 8. |
| Encuadre: | Plano general |
| Significante: | Ernesto Zedillo Cuahtémoc Cárdenas Puerta del PAN |
| Objeto: | Debate entre los tres partidos (PRI, PAN, PRD) |
| Soporte: | Ernesto Zedillo Cuahtémoc Cárdenas |
| Variante: | Zedillo y Cardenas, disgustados se encuentran ante una puerta |
| Ambientación: | ----- |
| Figura retórica: | Antítesis |
| Lenguaje: | Atuendo formal, gestualidad que muestra disgusto y postura que refuerza su gesto |
| Balloon: | Ernesto Zedillo con un balloon adjetivado: "COMPATRIOTA"... DENOS LA REVANCHA. NO SEA GACHO" |
| Función: | Expresiva |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos Cinéticos: | Los cuales dan movimiento a la pierna de Zedillo que nos da el aspecto de patear una puerta. |



MACRO UNIDADES

Periodico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3
 Ubicación: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 14 a 10.5cm
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta única o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular
 Título: "Buena pregunta"
 Fecha: 6 de junio de 1994.
 Autor: Magú

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación:
 PRIMERA ENCUADRE: Plano medio; la lectura de esta viñeta comienza en la parte superior con un cartelón que dice "DIEGO QUEREMOS DEBATE NO SEAS COBARDE!", continuamos a la izquierda donde encontramos un cartel "DIEGO NO REHUYAS", a su lado tenemos al personaje del Dr. Zedillo, cuya postura nos deja ver como sostiene en su mano izquierda el cartelón y en la otra un lettero del que no apreciamos su contenido; su gesto expresa miedo y en su cara además hay heridas; sobre su cabeza tenemos un balcón "Y SI ACEPTA", tanto a este aparece Cuauhtémoc Cárdenas; su gesto expresa a la vez duda y temor; también nos deja ver heridas en el rostro; en su mano izquierda sostiene un lettero "NO LE ASQUES", su balcón dice "NOS ECHAMOS A CORRER".
 Connotación:

La insistencia de los candidatos del PRI y PRD en llevar a cabo un debate, nuevamente es elegido por el autor para realizar un cartelón, pero en esta ocasión el mismo se cuestiona acerca de que ocurriría en el caso de que el PAN aceptara, se responde en cuanto a la actitud de Cárdenas y Zedillo, quienes seguramente no deseaban seguir adelante, pero ante la opinión pública debían insistir.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA.

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número. 9. |
| Encuadre: | Plano medio. |
| Significante: | Ernesto Zedillo Cuauhtémoc Cárdenas Pancarta |
| Objeto: | Debate |
| Soporte: | Ernesto Zedillo Cuauhtémoc Cardenas |
| Variante: | Zedillo y Cárdenas golpeados expresan temor y duda, su atuendo es formal. |
| Ambientación: | ----- |
| Figura retórica: | Antítesis |
| Lenguaje: | Gestualidad, atuendo y postura en ambos personajes. |
| Balloon: | De Zedillo: "Y SI ACEPTA" Cárdenas: "...NOS ECHAMOS A CORRER". |
| Función: | Expresiva |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos Cinéticos: | ----- |

CONFRONTACION UNIVERSITARIA ■ Magü



MACRO UNIDADES

Periodico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3
 Ubicación: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm
 Ancho: 10 a 10.5cm
 Presentación: Blanco y negro
 Gratifimos: Margenes irregulares, viñeta única o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular.
 Título: «Confrontación universitaria».
 Fecha: 1o de junio de 1994.
 Autor: Magü

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación:
 PRIMERA UNIDAD: Viñeta en plano medio; a la izquierda tenemos al personaje de Diego Fernández, y sobre su rostro (perfil) aparece un nuevo rostro; en esta ocasión su gestualidad no es clara; el balón que le pertenece dice: "YA VEO POR QUE USTED FUE DE PISA Y CORRE A LA UNAM" —seguida observamos al Dr. Zedillo de frente al anterior personaje (nosotros lo vemos completamente); en su gesto hay una sonrisa que muestra los dientes; y su balón dice: "ES QUE ALLÍ LA OPOSICIÓN SE LE ECHA HUEVOS AL ASUNTO".

Connotación:

La reciente visita del candidato del PAN a Ciudad Universitaria lleva al autor de la imagen a recordar que el Dr. Zedillo había pasado por una situación semejante, es decir ambos fueron mal recibidos; la explicación que ofrece el cartoonista al lector es que los universitarios forman parte de la "OPPOSICIÓN", y por lo tanto era una reacción normal que los estudiantes incluso arrojaran objetos al panista; la sátira del autor gira entorno a la actual "ideología dominante" representada por PRI y PAN; la oposición a esta (UNAM) y la identificación del autor con el hecho, va que fue elegido como tema de su trabajo.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA.

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Rectangular. Número. 10. |
| Encuadre: | Plano medio. |
| Significante: | Diego Fernández Ernesto Zedillo |
| Objeto: | Visita a la UNAM |
| Soporte: | Diego Fernández Ernesto Zedillo |
| Variante: | Fernández presenta un objeto sobre la frente, su atuendo formal, su gesto ilegible; Zedillo porta un atuendo formal, su gesto muestra una sonrisa. |
| Ambientación: | ----- |
| Figura retórica: | Sinécdoque |
| Lenguaje: | Gestual y de atuendo (Zedillo), postura de Fernández y atuendo. |
| Balloon: | Fernández: "YA VEO PORQUE USTED FUE DE PISA Y CORRE A LA UNAM". Zedillo: "ES QUE ALLÍ, LA OPOSICIÓN SI LE ECHA HUEVOS AL ASUNTO". |
| Función: | Expresiva. |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos Cinéticos: | ----- |



MACRO UNIDADES

Periódico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3.
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 12 a 12.5cm.
 Ancho: 10 a 10.5cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Márgenes irregulares, viñeta única o dividida en dos.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular.

Título: «Opinión».

Fecha: 8 de julio de 1994.

Autor: Magú.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación.

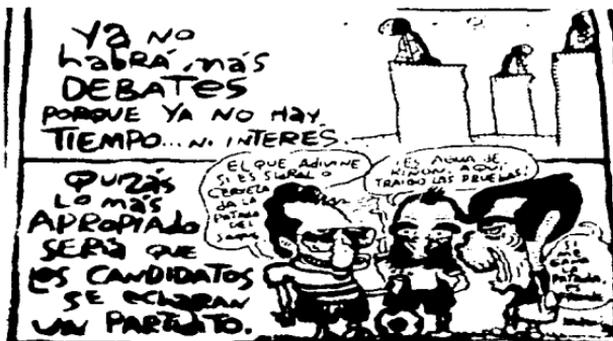
PRIMER ENCUADRE: Plano medio; el personaje de Ernesto Zedillo aparece sentado frente a un escritorio, su rostro aparece de la nariz hacia arriba, sus ojos expresan disgusto, el resto de la cara es cubierta por un periódico en cuya primera plana puede leerse: "CUAUHTÉMOC LLENO EL TOREO"; el dream-balloon nos expone el pensamiento del personaje: "PURROS COMPATRIOTAS VILLAMELONES PORQUE NI TOROS HUBO".

Connotación.

El candidato de PRD, Cuauhtémoc Cárdenas realizó un mitin en el Toreo de Cuatro Caminos, logrando llenar la capacidad del lugar, y albergar a los seguidores de dicho candidato; el acto es descalificado por el personaje que aparece en la viñeta, pues se refiere a los asistentes de "villamelones" (desconocedores del deporte del toreo), además al intentar desacreditar el acto, el Dr. Zedillo connota el disgusto que le causó el éxito en la reunión de los perredistas.

LA JORNADA

| | | |
|-------------------|--|-------------|
| Viñeta: | Rectangular. | Número. 11. |
| Encuadre: | Plano Medio. | |
| Significante: | Ernesto Zedillo Periódico | |
| Objeto: | Mitin de Cardenas | |
| Soporte: | Ernesto Zedillo Periódico | |
| Variante: | Zedillo molesto lee un periódico | |
| Ambientación: | "una oficina" | |
| Figura retórica: | Antitesis | |
| Lenguaje: | Postura y gesto de Zedillo | |
| Balloon: | Dream-balloon de Zedillo: "PUROS COMPATRIOTAS VILLAMELONES PORQUE NI TOROS HUBO | |
| Funcion: | Expresiva | |
| Onomatopeya: | ----- | |
| Apoyatura: | ----- | |
| Signos Cinéticos: | ----- | |



MACRO UNIDADES

Periódico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3.
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 12 a 12.5cm.
 Ancho: 10 a 10.5cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Márgenes irregulares, viñeta única o dividida en dos.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular.
 Título: «Una cascarita».
 Fecha: 12 de julio de 1994.
 Autor: Magü.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación

PRIMER ENCUADRE. Plano general, apoyatura: "YA NO HABRA MAS DEBATES PORQUE YA NO HAY TIEMPO NI INTERES", esta viñeta solo tiene como elementos, tres pedestales con sus respectivos microfomos y un sol brillante entre el primer y segundo pedestal. **SEGUNDO ENCUADRE.** Viñeta en plano general, la apoyatura dice "QUIZAS LO MAS APROPIADO SERIA QUE LOS CANDIDATOS SE ECHARAN UN PARTIDITO", enseguida encontramos al Dr. Zedillo cuyo atuendo es de futbolista, su postura muestra seguridad, en su mano sostiene un vaso, le pertenece un balloon que dice "EN QUE ADIVINE SI ES SIDRAL O CERVEZA DA LA PATADA DEL SAQUE" El segundo personaje viste similar atuendo que el anterior, su postura es firme, en su mano izquierda sostiene un papel, su balloon: "ES AGUA DE RIÑON, AQUI TRAIGO LAS PRUEBAS", el ultimo personaje lo percibimos de perfil, su gesto es de disgusto, su vestuario es analogo a los otros; su balloon: "SI ME GANA LA PATADA, ES FRAUDE" y se dirige a Zedillo.

Connotación

El autor infiere que ya que entre los tres candidatos mas importantes del pais no hubo un acuerdo, la solución es sencillamente jugar al foot-ball, y aun así continuarían los desacuerdos. Cárdenas siempre inconforme, Fernández atacando; y Zedillo seguro de sí.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA

| | |
|------------------------|---|
| Viñeta | Tira formada por dos viñetas rectangulares Numero 12. |
| Encuadre | a Plano general b Plano general |
| Significante | a Microfonos b Ernesto Zedillo, Diego Fernández, Cuauhtemoc Cardenas |
| Objeto | a Debate b Partido de foot-ball |
| Soporte | a Telarañas en microfonos b Zedillo, Fernandez, Cardenas |
| Variante | a Sol brillante b Los tres personajes muestran vestuario de futbolistas |
| Ambientacion | a "Exterior" b "Cancha de foot-ball" |
| Figura retorica | a Hiperbole b Comparacion |
| Lenguaje | a ----- b Atuendo, gestualidad y postura de los tres personajes. |
| Balloon | a ----- b Zedillo "EL QUE ADIVINE SI ES SIDRAL O CERVERZA DA LA PATADA DEL SAQUE" Fernández "ES AGUA DE RISON, AQUI TRAIGO LAS PRUEBAS" Cardenas "SI ME GANA LA PATADA, ES FRAUDE" |
| Función | Expresiva |
| Onomatopeya. | ----- |
| Apoyatura. | a "YA NO HABRA MAS DEBATES PORQUE YA NO HAY TIEMPO... NI INTERES" b "QUIZAS LO MAS APROPIADO SERIA QUE LOS CANDIDATOS SE ECHARAN UN PARTIDITO" |
| Signos Cineticos ----- | |



MACRO UNIDADES

Periódico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3.
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo: 12 a 12.5cm.
 Ancho: 10 a 10.5cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Márgenes irregulares. viñeta única o dividida en dos.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Única rectangular.

Título: "Ayer"

Fecha: 18 de julio de 1994.

Autor: Magú.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación.

PRIMER ENCUADRE: Plano tres cuartos; en ésta viñeta observamos los siguientes elementos: a la izquierda aparece un personaje con un gran sombrero "mexicano" en el que leemos "VIVA BRASIL HIJOS", cubre sus ojos con gafas, toca una corneta, su postura es festiva, juega con un balón de fútbol, frente a él se encuentra el Dr. Zedillo; pero no lo mira, su balloon dice: "UNOS AL ANGEL"; el segundo personaje muestra en su rostro una sonrisa enseñando los dientes, su postura es insegura pues esconde sus manos en los bolsillos de su pantalón, sobre su pecho pasa una cuerda que sostiene por la espalda unas alas, su balloon. "... Y OTROS A SAN ANGEL".

Connotación.
 Esta imagen es una comparación entre dos situaciones, mientras la mayoría de los ciudadanos celebraban la victoria del seleccionado de Brasil en el mundial de foot-ball y se reunían en el "ANGEL DE LA INDEPENDENCIA"; el candidato del PRI se reunía con los integrantes del llamado "Grupo de San Angel" formado por un grupo de intelectuales y políticos, del resultado de su entrevista sabría si contaría con su apoyo, en caso contrario saber cual sería la posición de esa agrupación con respecto al Partido Oficial.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA.

| | |
|-------------------|---|
| Viñeta: | Rectangular. Número. 13. |
| Encuadre: | Plano tres cuartos. |
| Significante: | Ciudadano Ernesto Zedillo |
| Objeto: | Celebración y pláticas políticas |
| Soporte: | Ciudadano Zedillo |
| Variante: | El atuendo del ciudadano con un gran sombrero y traje formal; Zedillo con un traje formal en tono claro, sobre su pecho una banda que sostiene unas 'Alas de ángel' |
| Ambientación: | 'una calle' |
| Figura retórica: | Comparación |
| Lenguaje: | De atuendo, gestualidad y postura de ambos personajes. |
| Balloon: | Ciudadano: "UNOS AL ANGEL..." Zedillo: "...Y OTROS A SAN ÁNGEL" |
| Función: | Expresiva |
| Onomatopeya: | ----- |
| Apoyatura: | ----- |
| Signos Cinéticos: | ----- |

EFEMERIDES ■ MAGÜ



MACRO UNIDADES

Periódico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3.
 Ubicación: 3a. a 5a. columna.
 Medidas: Largo 12 a 12.5cm.
 Ancho: 10 a 10.5cm.
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta única o dividida en dos.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Dos viñetas rectangulares.

Título: «Efemerides»

Fecha: 12 de agosto de 1994.

Autor: Magü.

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación
 PRIMIER ENCUADRE: Plano tres cuartos. la apoyatura a la izquierda dice "BUENA FECHA ESCOGIO CARDENAS PARA EL CIERRE DE CAMPAÑA EL 13 DE AGOSTO", en segunda vemos el balloon que le pertenece al Dr. Zedillo "HASTA YO VIEJO, COMPAÑEROS", el personaje gestualmente expresa cinismo con su sonrisa, con su mano izquierda forma la señal de la "V" de la victoria y en la otra sostiene un cartel "13 DE AGOSTO NO SE OLVIDA" SEGUNDO ENCUADRE: Plano general, su apoyatura "EL ZOCALO SE LLAMARA... PERO SE PRUEBAN QUE FESTEJARAN EN FECHA DEL PERO DE 1521 CAYO CUAUHTEMOC (EL INDI)", entonces vemos una manifestación de apoyo a Cárdenas, pues los "cartelones" así lo indican, el candidato se encuentra sobre una tarima, detrás de los micrófonos, su postura expresa salud (ley ante la mano) su deam-balloon nos dice "SIENDO MALAS VIBRAS COMO SI ALGUIEN QUISIERA QUEMARM LAS PATAS", la última apoyatura "QUIEN QUIETA Y PUEDES HACER QUE SE REPITA LA HISTORIA"
 Connotación

El autor nos comunica su posición en cuanto a los candidatos del PRI y PRD, no concuerda con Zedillo, pero tampoco con Cárdenas, es decir los compara y aprovechando una efemeride se deshace de los dos, uno será el ejecutor y otro la víctima, incitados ten la imagen y por el cartoonista

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA

| | |
|-------------------------|---|
| Vñeta: | Tira formada por dos vñetas Numero 14 |
| Encuadre | a Plano tres cuartos b Plano general |
| Significante | a Ernesto Zedillo, pancarta b Cuauhtemoc Cardenas, Ciudadanos, Pancartas |
| Objeto | a Cierre de campaña de Cardenas b Cierre de campaña de Cardenas |
| Soporte | a Ernesto Zedillo, pancarta b Cardenas, Ciudadanos, pancartas |
| Varante | a Ernesto Zedillo con un atuendo formal, cargando una caja de bolero b Cardenas saluda a los ciudadanos, su rostro muestra temor |
| Ambientacion | a b 'El Zocalo' |
| Figura retorca | a Ironia b Comparacion |
| Lenguaje | a Gestualidad, vestuario y postura de Zedillo b Postura y gestualidad de Cardenas |
| Balloon: | a Zedillo "HASTA YO IRE, COMPATRIOTAS" b Cardenas "SIENTO MALAS VIBRAS, COMO SI ALGUIEN QUISIERA QUEMARMELAS PATAS" |
| Funcion | a EXPRESIVA b EXPRESIVA |
| Onomatopeya | a b |
| Apoyatura | a BUENA FECHA ESCOGIO CARDENAS PARA EL CIERRE DE SU CAMPAÑA EL 13 DE AGOSTO b EL ZOCALO SE LLENARA PERO DE PRIISTAS QUE FESTEJARAN QUE EN FECHA IGUAL PERO DE 1521, CAYO CUAUHTEMOC (el indio) QUIEN QUITA Y SE REPITA |
| Signos Cineticos | a b |

AUN ES TIEMPO ■ Magü



MACRO UNIDADES

Periódico: La Jornada
 Sección: Editorial
 Aparición: Diaria
 Página: 3
 Ubicación: 3a a 5a columna
 Medidas: Largo 12 a 12.5 cm
 Ancho 10 a 10.5 cm
 Presentación: Blanco y negro
 Grafismos: Margenes irregulares, viñeta única o dividida en dos

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Viñeta: Dos viñetas rectangulares
 Título: "Aun es tiempo"
 Fecha: 18 de agosto de 1994.
 Autor: Magü

MICRO UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Denotación
 PRIMER ENCLADRE: Plano general, la aperturista "QUE TAL SI EN LUGAR DE ELECCIONES SE JUEGAN LA PRESIDENCIA EN UN VOLADO, ANTE OBSERVADORES", desde la parte superior de la viñeta hasta la mitad; se encuentra tapizado de onos; tanto estos un recado del autor: "OJOS"; ahora aparecen tres personajes: Cardenas, Fernandez y Zedillo; el primero con su postura; esto denota disgusto; su balleson "LA BRONCA ESTA EN QUE YO ECHO UN VOLADO"; se gira a los demás personajes la moneda que sostiene con la mano derecha; Fernandez posturalmente se dirige a Cardenas; la mano derecha le hace una señal negativa; con la izquierda sostiene la moneda; su balleson "NO YO"; finalmente el Dr. Zedillo posturalmente se dirige a los dos personajes; tambien tiene una moneda; su balleson "QUE LES PASA COMPARTIDAS; TU MIERDA"; SEGUNDO ENCLADRE: Viñeta en plano general; su aperturista "NO VERDAD EN COSA COMO DE MERENGUEROS, COMO DE CUATES"; ala derecha vemos una habitacion con una ventana clausurada; una cama y un personaje debajo de ella; el balleson expresa "Y EL CHISTE ES QUE LA BRONCA";
 Connotación

La intención del autor es comunicarnos la situación que vivía el país, al no existir un acuerdo previo entre los principales partidos políticos, se especulaba entre la violencia y la negociación política del triunfo electoral de cualquier candidato, garantizado por la presencia de observadores.

TABLA DENOTATIVA

LA JORNADA

| | |
|-------------------|--|
| Viñeta: | Tira formada por dos viñetas Numero. 15 |
| Encuadre: | a. Plano general b. Plano general |
| Significante: | a. Observadores, Cardenas, Fernandez, Zedillo. b. Ventana hermetica, individuo, cama |
| Objeto: | a. Elecciones presidenciales b. Seguridad publica el dia de las elecciones |
| Soporte: | a. Cardenas, Fernandez, Zedillo b. Ventana hermetica, cama, individuo |
| Variante: | a. Postura de 'echar volados' de los tres personajes. b. Ciudadano bajo la cama |
| Ambientacion: | a. 'exterior' b. 'una habitacion' |
| Figura retorica: | a. Sinecdoque (ojos), comparacion (personajes) b. Hiperbole |
| Lenguaje: | a. Postural y gestual b. Postural |
| Balloon: | a. Cardenas "LA BRONCA ESTA EN QUE YO ECHO EL VOLADO". Fernandez "NO, YO", Zedillo "QUE LES PASA COMPATRIOTAS YO MERO". b. Personaje "Y EL CHISTE ES QUE HAYA BRONCA" |
| Funcion: | a. Expresiva b. Expresiva |
| Onomatopeya: | a. ----- b. ----- |
| Apoyatura: | a. "QUE TAL SI EN LUGAR DE ELECCIONES SE JUEGAN LA PRESIDENCIA EN UN VOLADO, ANTE OBSERVADORES " b. "NO VERDAD ES ES COSA COMO DE MERENGUEROS, COMO DE CUATES " |
| Signos Cineticos: | a. ----- b. ----- |

3.4. Entrevista con Gumaro Castellanos (Magú)

Extraída de La Jornada el día 16 de marzo de 1997, aparecida en el suplemento dominical "La Jornada Semanal"; realizada por Alain Derbez: hubo de tomarse esta entrevista, ya que nos fue muy difícil entrevistar personalmente al cartonista, de tal forma y a sugerencia del Profr. Jesús Badillo agregamos este material a nuestro estudio.

¿Dónde y por qué comenzaste con el oficio de monero?

Hace muchos años, en un concurso del periódico El Universal que se había quedado sin cartonistas. Comencé a mandar cartones y al cabo de un año me gané el primer lugar. Eso fue por el año de 1967 o '68. Yo estaba estudiando leyes y trabajaba en un banco.

¿Tuviste participación en el movimiento estudiantil?

Ninguna. En el '68 era yo estudiante, trabajaba en un banco, salía a las calles e iba a las manifestaciones a ver que pasaba ahí.

Tú eres de San Miguel el Alto, Jalisco, lo que me hace presumir que tu educación fue muy religiosa ¿Es cierto?

Lo fue, porque salimos de allá cuando yo estaba muy pequeño. Llegué a México cuando tenía cinco años, y mi padre y mi madre se pusieron a trabajar, y no les quedaba tiempo para andarme llevando a la Iglesia.

¿Cómo va surgiendo en ti ese radical descreimiento que te caracteriza?

Tiene que ver con las dificultades familiares, con la difícil situación en la que vivíamos. Me faltaba tener claro el porqué yo sentía ciertas molestias contra un sistema que nos mantenía, a mí y a mi familia, en condiciones precarias; una vez que me quedó claro, y además conté con el privilegio y la ventaja de tener un espacio para poder decir lo que quería de manera fácil, adopté una posición crítica, posición que he podido sostener gracias a esa gana de ser crítico ante todo aquello que considero que no es favorable para el desarrollo de los ciudadanos. La verdad yo leía poco, ponía poca atención en la escuela y, sin embargo, tuve que adoptar posiciones políticas para expresarlas públicamente.

¿Tu posición crítica te permitió continuar en El Universal o tuviste que salir?

Cuando gané el premio consistía en cinco mil pesos y un contrato para trabajar con ellos diariamente durante un año. A los tres meses se terminó el contrato y me echaron sin darme razón alguna. La cosa es que de seis cartones que yo estaba obligado a entregar por semana, se publicaban sólo dos tres. No digo que en aquel tiempo haya sido censurado porque tuviera actitudes radicales y de izquierda. En aquel momento estaba tan mal ubicado políticamente que lo mismo hacía un cartón a favor de las posiciones de izquierda que al día siguiente hacía uno en contra.

Creo que el problema que tuve, más allá de los cartones radicales, fue que daba muchos bandazos. Así que a los tres meses me echaron. Eran los tiempos en que EL Universal era propiedad de una familia, los Lanz Duret.

Eran tipos muy inestables. Yo tenía que pelear todo el tiempo para que me pagaran y me publicaran mis cartones.

¿Quiénes eran en ese momento (1967, 1968) los caricaturistas que estaban en la cúspide?

Abel Quezada, Rius con *Los supermachos*, pero ahí estaba también Quezada con sus cartones en el *Ovaciones*, y luego en el *Excélsior*.

¿Tus monos eran feos?

En ese momento eran feos pero sin chiste. Hoy son feos pero quizá tienen algún chiste.

El que son feos o no, tiene que ver con tu formación autodidacta; porque supongo que no habrás ido a ninguna escuela de dibujo ¿o sí?

En descargo de todos los dibujantes y caricaturistas que existen, yo no he copiado a ninguno, tengo mi estilo. En un principio quería dibujar y bonito, hacer monos atractivos como los de Quezada o Rius, también me gustaban los monos más elaborados de Helioflores y de Naranjo. Eran los cuatro personajes que sin estar muy alejados de mi generación resultaban mis modelos. Hasta que fui honesto conmigo mismo y me di cuenta de que no podía dibujar como ellos, comencé a dibujar como podía, y la única forma era con un ojo arriba y otro ojo acá, y una mano que sale cerca del cuello. Así, comencé a reelaborar mis propias deficiencias y las transformé en un estilo que luego la gente consideró era una derivación, que yo sí sabía dibujar, que era un excelente dibujante y que dibujo feo porque quiero.

¿Cuándo decides mandar a volar el derecho y el banco y dedicarte a caricaturista?

Hubo una comida en casa de Rius y me dijo que yo a qué le tiraba, que si no me probaba en ninguna de las actividades que hacía de manera definitiva, a qué aspiraba. Eso me fue bullendo en la cabeza y opté por probarme como cartonista de tiempo completo. En Derecho yo nada más iba a calentar la banca; y en el banco cada vez tenía más problemas por mi actitud contestataria, había que ir de traje y rasurado, y el día en que no me rasuraba me prestaban ellos mismos un rastrillo... Y si se perdía dinero te esculcaban ahí mismo, registraban en los cajones de tu escritorio. Si lo que más me gustaba era la caricatura, no tenía caso seguir en lo otro, así que decidí vivir de ella.

¿Vivías solo en 1970, cuando tomaste esta decisión?

No, parte del premio de El Universal lo invertí en casarme. Y malamente. Decidí casarme antes de que me pagaran el premio, y éste llegó cuando ya estaba yo endeudado. Los primeros años fueron difíciles, porque parte de la bronca para que tú te mantengas independiente es resolver tu sobrevivencia. Si quieres defender tus opiniones, debes estar conciente de que

puedes ser despedido en cualquier momento. Sólo así, cuando tú sabes que le puedes decir al editor: "sabes qué, yo no voy a dibujar tus ideas porque no estoy de acuerdo, y si quieres ahí muere la cosa", tienes la oportunidad de ser más libre.

Sales entonces de El Universal ¿y a dónde te vas?

A la revista *Sucesos*, de Gustavo Alatríste. Era un espacio para la caricatura que yo no había explorado. Ahí me recibió don Rosendo Gómez Lorenzo. El me abrió los espacios. En *Sucesos* comencé a aprender más, a conocer el periodismo, a saber cómo hacer un cartón atinado y no andarme equivocando con frecuencia. Fue determinante mi aprendizaje en una revista semanal, no cotidiana como el periódico.

¿Crees que tus monos han creado escuela?

No. No conozco a nadie que le guste dibujar como yo.

¿No crees que es más importante que el dibujo, tu trabajo como periodista de opinión, tu manejo del discurso?

Hace muchos años pensaba que sí. Ahora te puedo decir que cuenta muchísimo. Entre el Magú de aquel tiempo, con un dibujo malo pero una idea clara, y un dibujo de Naranjo que además tiene una opinión política democrática. Claro que los medios iban a optar por quien tuviera mejor presencia, quien fuera más atractivo. Ahí gana el que dibuja mejor. El estilo puede ser feo, pero el mío era feo y simple. Hoy es feo pero lo adorno, confundo a muchos que creen que así dibujo porque quiero.

¿Dónde haces el cartón: en tu casa, en el periódico?

Cuando comenzó -hace más de diez años- el proyecto de *Unomásuno*, los moneros trabajábamos en la redacción, a veces hasta con público. A últimas fechas, en La Jornada hemos cambiado, pero no te podría decir las razones. Trabajo en la casa pero la fuerza de la costumbre de estar al tanto de la información me mantiene pegado a la radio o a la televisión a todas horas. Sí, requiero tranquilidad y al mismo tiempo ese nerviosismo de la información.

¿Cuál es la información que necesitas para dar tu opinión, que finalmente es una opinión editorial?

Ahora es más sencillo. Hace muchos años tenía dificultades para conocer muchos de los acontecimientos informativos: debía recurrir a varios medios para hacerme una idea. Leía a los analistas, o las versiones de distintos periódicos. Pero al paso del tiempo uno va obteniendo datos casi con los puros encabezados del diario o la noticia en la radio. Simplemente analizas quién dice la información, en qué medio, que analista, etcétera. Uno sabe si creerles o no. Leo casi exclusivamente *La Jornada*, le doy una ojeada a algún periódico oficialista o algún otro, sin la pretensión de empaparme demasiado de lo que dicen estos diarios. Estoy pendiente de la radio y de la televisión; es muy difícil pensar que de ahí se puede obtener información fidedigna y confiable aunque, la televisión proporciona las figuras de las que se puede hacer fácilmente escarnio.

¿Eres un analista político?

Cada cartón es una sola razón en sí mismo. Yo expongo mi razón sobre un asunto y ésta es lapidaria. Digo si esto está bien o está mal. Generalmente, decimos lo que está mal, ya que no hacemos cartones laudatorios. Uno ejerce el análisis para uno mismo, y lo que se expone en el cartón es la conclusión de ese análisis. El producto es como una opinión última, siempre muy discutible. Sí, diría soy analista pero al final digo mi última opinión, y ésta es muy discutible.

Aunque murió Abel Quezada, hay un resurgimiento de la caricatura política a partir de los jóvenes que hicieron primero el Másomenos, después las Histerietas, etcétera. ¿Crees que hoy existe una generación equiparable a la del Chango Cabral y todos los demás que vienen a la mente?

Hay un pequeño grupo que pretende mantener la caricatura crítica y humorística con sentido social, pero este grupo se topa con la dificultad de que no hay medios apropiados en el país para trabajar, para emitir sus críticas. Siento que en los últimos tiempos los periódicos han preferido tener cartonistas que sean dóciles, en lugar de los jóvenes que optan por defender su punto de vista como ciudadanos politizados. Es muy lamentable que no haya espacios y que los que ya existen no puedan abrirse más porque ya están ocupados.

¿Porqué Magú, si tú eres Gumaro Castellanos?

Cuando yo empecé a hacer caricatura yo me llamaba Gumaro. Así me decían porque así estaba en mis papeles. Mis padres se arrepintieron a la media hora de haberme puesto Bulmaro y le dieron una lana al del Registro Civil para que me pusieran Gumaro. Fui Gumaro hasta los 18 años, y entonces decidí encontrar mi firma invirtiendo las dos primeras sílabas de lo que fue mi nombre: Ma - gú.

3.5. TABLAS DE CUANTIFICACIÓN DEL SIGNIFICANTE EN EXCÉLSIOR

RESULTADO. Frecuencia del significante: Excelsior.

| VIÑETA | SIGNIFICANTE | SÍMBOLOS |
|--------|-----------------------|------------|
| 1 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 2 | Ciudadanos | Ciudadanos |
| 3 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Mariano P. Alcocer | PRI |
| 4 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Diego Fernández | PAN |
| | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| 5 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Diego Fernández | PAN |
| | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| 6 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 7 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 8 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 9 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 10 | Sócrates Rizzo | PRI |
| | Diego Fernández | PAN |
| | Ernesto Zedillo | PRI |
| 11 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| | Diego Fernández | PAN |
| | Ciudadanos | Ciudadanos |
| 12 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| | Diego Fernández | PAN |
| 13 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Diego Fernández | PAN |
| | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| | Cecilia Soto | PT |
| | Democracia | Pueblo |
| 14 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Sub-Comandante Marcos | Disidencia |
| 15 | Ernesto Zedillo | PRI |
| | Diego Fernández | PAN |
| | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |

FRECUENCIA DE APARICIÓN

PRI 15
 PAN 6
 PRD 5

3.6. TABLAS DE CUANTIFICACIÓN DEL SIGNIFICANTE EN LA JORNADA

RESULTADO. Frecuencia del significante: LA JORNADA

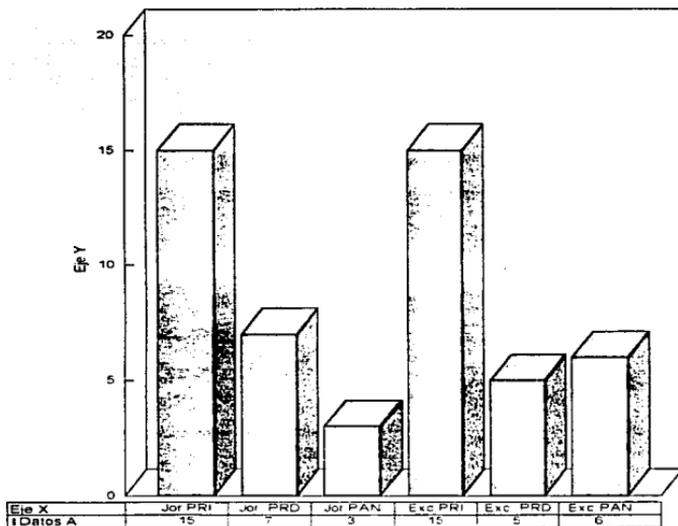
| VIÑETA | SIGNIFICANTE | SÍMBOLOS |
|--------|----------------------|----------------------|
| 1 | Ernesto Zedillo | PRI |
| a. | Personaje | INICIATIVA PRIVADA |
| b. | Tribuna | PRI |
| 2 | Ciudadanos | CIUDADANOS |
| a. | Ernesto Zedillo | PRI |
| b. | Planos | PLAN DE CAMPAÑA |
| 3 | Ernesto Zedillo | PRI |
| a. | Mapa | PLAN DE CAMPAÑA |
| b. | Ciudadanos | PUBLICO |
| 4 | Televisión | MEDIOS DE COM. |
| a. | Ernesto Zedillo | PRI |
| b. | Ernesto Zedillo | PRI |
| 5 | Televisión | MEDIOS DE COM. |
| a. | Arma de fuego | CRIMEN |
| b. | Sangre | |
| c. | Ernesto Zedillo | PRI |
| d. | Tribuna | DISCURSO POLÍTICO |
| e. | Mano | MANDATO. ORDEN |
| f. | Farell | PRI |
| 6 | Tanque | REPRESIÓN |
| 7 | Arma de fuego | VIOLENCIA INDIVIDUAL |
| 8 | Apoyatura | |
| 9 | Elba Esther Gordillo | SNTE |
| 10 | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| 11 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 12 | Ciudadanos | CIUDADANOS |
| 13 | Diego Fernández | PAN |
| 14 | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| 15 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 16 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 17 | Plano | METÁFORA |
| 18 | Tribuna | DISCURSO |
| 19 | Ernesto Zedillo | PRI |
| 20 | Cuauhtémoc Cárdenas | PRD |
| 21 | Puerta del PAN | PROTESTA |

| VIÑETA | SIGNIFICANTE | SÍMBOLOS |
|--------|--|-------------------------------------|
| 9 | Ernesto Zedillo Cuahtémoc Cárdenas Pancarta | PRI PRD PROTESTA |
| 10 | Diego Fernández Ernesto Zedillo | PAN PRI |
| 11 | Ernesto Zedillo Periódico | PRI MEDIOS DE COM. |
| 12 | | |
| a. | Micrófonos | DISCURSOS POLÍTICOS |
| b. | Ernesto Zedillo Diego Fernández Cuahtémoc Cárdenas | PRI PAN PRD |
| 13 | Ciudadano | FOOT-BALL |
| 14 | | |
| a. | Ernesto Zedillo Pancarta | PRI MANIFESTACIÓN |
| b. | Cuahtémoc Cárdenas Ciudadanos Pancartas | PRD PUEBLO MANIFESTACIÓN |
| 15 | | |
| a. | Observadores Cuahtémoc Cárdenas Diego Fernández Ernesto Zedillo | ALIANZA CÍVICA PRD PAN PRI |
| b. | Ventana Hermética Ciudadano Cama | SEGURIDAD CIUDADANO TEMOR |

FRECUCENCIA DE APARICIÓN

| | |
|-----|----|
| PRI | 15 |
| PAN | 3 |
| PRD | 7 |

Frecuencia de aparición de partidos políticos en Excelsior y La Jornada



Desde el inicio al fin de la campaña política
solo del Dr. Zedillo

CAPÍTULO CUATRO

RESULTADO DEL ANÁLISIS SEMIOLÓGICO

CAPITULO CUATRO

4.1. RESULTADO DEL ANÁLISIS APLICADO A CARTONES EDITORIALES EN EXCELSIOR

4.2. RESULTADO DEL ANÁLISIS APLICADO A CARTONES EDITORIALES EN LA JORNADA

4.1. Resultado del análisis aplicado a cartones editoriales en Excélsior.

Es necesario para iniciar la exposición de los resultados arrojados por el análisis semiológico, hacer un recuento de los puntos que nos auxiliaron para llevar a cabo éste. Las macro-unidades, con este nombre clasificamos que periódico utilizamos, la sección, su periodicidad, la página donde aparece el cartón, el número de la columna donde se ubica, su formato y para tal se analizaron elementos como las medidas (largo y ancho), la presentación que en este caso fue en blanco y negro, los grafismos del autor (unidades), pero a ellos y a las micro-unidades significativas, las cuales implican la viñeta a analizar, nos referiremos más adelante.

El personaje que seguimos durante el análisis fue el candidato del Partido Revolucionario Institucional (PRI), Doctor Ernesto Zedillo Ponce de León, quien sustituyó al Licenciado Luis Donaldo Colosio después de su asesinato: el rastreo de cartones en el Excélsior comenzó desde el día de su nombramiento el 29 de marzo de 1994 hasta el último día de proselitismo el 18 de agosto del mismo año. De los cuatro meses y medio que duró la campaña del candidato del PRI, no aparecieron diariamente cartones editoriales que hicieran referencia a él; así obtuvimos un total de 15 (100%) cartones durante el periodo de su campaña electoral; debemos mencionar que en el caso del Licenciado Colosio, su campaña se vio opacada por los acontecimientos bélicos en el Estado de Chiapas, la participación de Manuel Camacho como intermediario en el diálogo por la paz entre guerrilleros y gobierno, es hasta su asesinato cuando regresa a las primeras planas de los periódicos; pero al Dr. Zedillo la sombra de Manuel Camacho no le siguió por mucho tiempo, pues poco después renunció a su cargo; apareciendo después otro elemento que capturó la atención de medios y público, el mundial de foot-ball realizado en Estados Unidos, donde la población centró su mirada hasta que el selectivo nacional de este deporte quedó eliminado, es en ese momento que no sólo el Dr. Zedillo regresa a los medios, sino todos los candidatos presidenciales.

El periódico elegido en esta ocasión fue Excélsior, por sus características físicas (estándar), además de un interesante contenido, que lo convierten en uno de los diarios de mayor circulación nacional, cuenta con dos autores de cartones editoriales, pero el seleccionado para formar parte de este análisis fue MARINO, quien aparece de lunes a viernes en la página 6-A, ocupando el espacio de la tercera a la quinta columna, debemos aclarar que los sábados y domingos en la sección editorial no participa el mencionado autor.

Como mencionamos en los capítulos uno y dos de esta investigación, la caricatura es de fácil y rápida comprensión pues no requiere de un código especializado para su decodificación; la caricatura editorial es la opinión firmada de su creador, pero que concuerda con las políticas editoriales del periódico, y es un aguijón que llama la atención sobre todo de los políticos que manejan la vida de la nación, por lo que estos últimos elementos se encuentran íntimamente ligados, pues en algunas ocasiones (como fue este caso) la caricatura acompaña al editorial escrito.

Ahora registremos los resultados del análisis semiológico de los cartones (caricaturas) editoriales en el diario de circulación nacional Excélsior.

Obtuvimos un total de 15 cartones editoriales que cumplieron siempre con los siguientes parámetros: aparecían en la página 6-A de la primera sección del periódico, página que se denomina editoriales, sus medidas fueron una constante de 17 cm. (largo) y 11.5 cm. (ancho); se presentó en blanco y negro en posición vertical y el autor firmaba siempre su cartón, apareciendo en diferentes lugares de la imagen, el cartón nunca se delimitó con márgenes.

El cartonista presentó por primera vez al candidato del PRI, Ernesto Zedillo, el día 31 de marzo de 1994 (aunque ya se refería a él como sucesor de Colosio) y el último día fue el 18 de agosto, observamos que estos dos cartones tienen en común que el personaje aparece con vestuario de corredor y el único rasgo exagerado del Dr. Zedillo fue su nariz, hizo aparecer a su personaje con Traje en siete ocasiones, 46.6% (ver gráfico de vestuario Gráfico 1).

MARINO acompañó a su representación de Zedillo, con otros personajes sobre todo de Cuauhtémoc Cárdenas y Diego Fernández en siete ocasiones (46.66% ver gráfico), vimos aparecer gobernadores, incluso al sub-comandante 'Marcos' del Ejército Zapatista de Liberación Nacional; los rasgos que el autor utilizó para reconocer rápidamente al candidato fueron su escaso cabello en la frente, su nariz, sus anteojos y en algunas ocasiones, desapareció su boca; cambió su vestuario en ocho ocasiones, 53.33% (Gráfico 1); podemos señalar que el cartonista no criticaba la actuación del candidato, aparecían aspectos en los que éste era favorecido, y la caricatura más representativa es la titulada "Ambidestro"³¹, (ver gráfico 2 acompañamiento de Zedillo).

El objetivo del análisis: encontrar la tendencia política del diario por medio de sus cartones editoriales (llevada a cabo por la cuantificación del significante). Caracterizar los rasgos estilísticos de los cartonistas editoriales gracias al análisis semiológico.

Entonces, podemos concluir que el estilo de MARINO es de grafismos o estilemas limpios, aparecen pocos elementos en sus viñetas, los cuales son claramente reconocibles por sus rasgos característicos, aunque no muy exagerados como aparece en su trabajo.

Excélsior en 1994 abogaba por mantener la paz en el país, no presentó elementos que invitaran a la violencia (incluyendo los cartones editoriales), podemos indicar que en el cartón titulado "Votemos por la paloma"³² es una invitación para votar en un clima de paz, este era el tema en editoriales escritos y dibujados.

La conclusión sería pues entorno a que el cartonista coincidió en su opinión con la del diario y por lo tanto aparecieron sus cartones en 15 ocasiones (refiriéndose al candidato) de 100 días de duración de la campaña de Zedillo, por lo que hablamos de un 15% de aparición de éstos en el diario. Ver Gráfico 3.

³¹ Ver sección "análisis semiológico a Excélsior" cartón del día 13 de mayo de 1994.

³² Ver misma sección día 10 de agosto de 1994.

VESTIMENTA ZEDILLO
MARINO EN EXCÉLSIOR

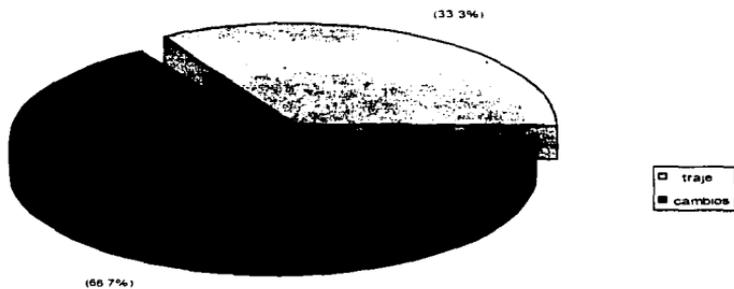
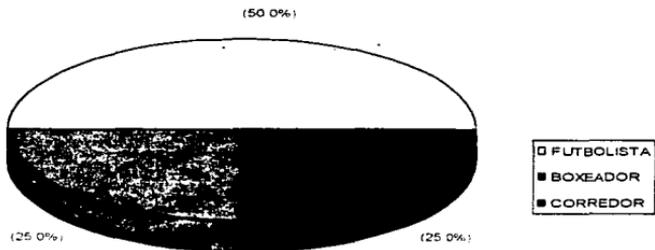


grafico1

Personajes que represento Zedillo

Marino en Excélsior



Gráfica 1 a)

ACOMPAÑAMIENTO DE ZEDILLO

Marino en Excelsior

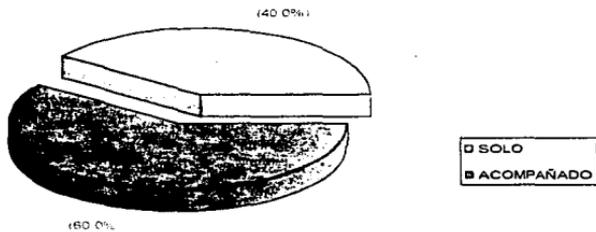


Gráfico 2

Personajes que acompañan a Zedillo

Marino en Exélsior

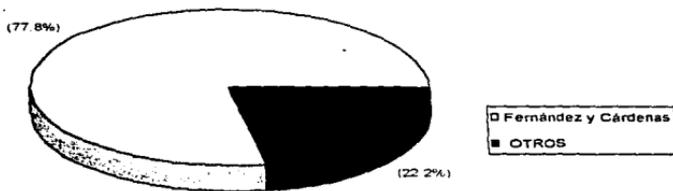


Gráfico 2 a

APARICIÓN DE CARTONES SOBRE ZEDILLO

Marino en Excelsior

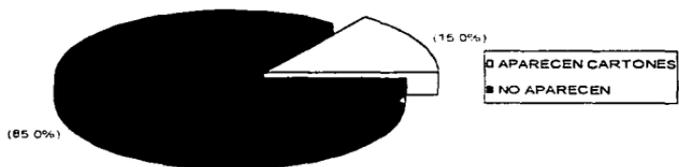


Gráfico 3

4.2. Resultados del análisis aplicado a cartones editoriales en La Jornada.

Comenzaremos este apartado, recordando los elementos que nos auxiliaron para realizar el análisis: las macro-unidades, dentro de estas tenemos el periódico elegido, la sección, su aparición, la página, el número de la columna en que se ubica, el formato del cartón lo cual requerirá analizar sus medidas tanto a lo largo como a lo ancho, la presentación, los estilemas o grafismos del autor, pero a éstos junto con las micro-unidades haremos referencia más adelante.

Como se dijo en el apartado anterior, Ernesto Zedillo Ponce de León, candidato por el Partido Revolucionario Institucional, fue el personaje al cual seguimos, pero en esta ocasión en el periódico La Jornada, rastreo que comenzó el día 29 de marzo y concluyó el 18 de agosto de 1994. En los meses de campaña electoral del candidato, nuestro cartonista editorial elegido MAGÚ, tuvo un periodo de vacaciones en el mes de abril, y aunque seguían apareciendo caricaturas haciendo referencia al Dr Zedillo, éstas no podían formar parte del estudio pues no era trabajo del autor elegido previamente; una vez que se reincorpora a su trabajo en el diario, procedimos de la misma forma que en el periódico anterior; los cartones acerca del candidato Zedillo no aparecieron diariamente, el total recolectado en La Jornada coincidió en número con Excelsior en 15 ilustraciones (15^o) ver Gráfico 1

La Jornada es periódico con formato tabloide cuyas características lo hacen uno de los de mayor circulación a nivel nacional, por eso fue seleccionado para formar parte de este análisis; su cartonista editorial MAGÚ, aparece diariamente de lunes a viernes, en la página tres, ocupando de la tercera a la quinta columna, las medidas de su caricatura fluctuaban de 12.00 cm. a 12.5 cm de largo y de 10.00 cm. a 10.5 cm. de ancho, cabe aclarar que sábados y domingos el autor no participa en la página editorial.

Debemos recalcar, que la caricatura es rápidamente comprensible, pues no se haya bajo un código especializado que requiera un aprendizaje previo para poder comprenderla; sabemos que el editorial escrito es la opinión del periódico como institución, y que el cartón editorial es la opinión firmada de su autor, pero debe coincidir con las políticas del diario al que pertenece, éste caso en especial mostró una opinión satírica que intenta llamar la atención de quienes conducen al país, estos elementos se entrelazan y en algunos casos la caricatura editorial acompaña al escrito (en el caso de La Jornada ocurre así).

Comencemos la exposición de los resultados del análisis de los cartones editoriales que aparecieron en el periódico La Jornada, durante la campaña electoral de Ernesto Zedillo.

Registramos un total de 15 cartones editoriales que cumplan con los siguientes parámetros: aparecieron en la página tres del diario, que denominan 'Editorial'; la caricatura ocupó siempre de la tercera a la quinta columna de ésta página, sus medidas varían de 12 a 12.5cm. de largo y de 10 a 10.5cm. de ancho; su presentación es en blanco y negro en posición horizontal, el autor firmó siempre su trabajo, apareciendo en diferentes partes del mismo, su delimitación se forma por márgenes irregulares (Gráfico 1).

El autor presentó por primera vez a Ernesto Zedillo como candidato del PRI a la presidencia el 30 de marzo de 1994 y el último día el 18 de agosto del mismo año; lo representó la mayor parte del tiempo vistiendo traje, lo cual denota su posición conservadora, (93.3%); pero en una ocasión hizo portar al personaje atuendo de futbolista, 6.6% (12 de julio³³) Ver Gráfico II.

MAGÚ acompañó en once ocasiones (73.33% ver gráfico III) al personaje de Zedillo con otros personajes, de las cuales siete eran representaciones de Cuauhtémoc Cárdenas y Diego Fernández (PRD Y PAN respectivamente) 63%; apareciendo otros personajes como electores, inversionistas, su coordinador de seguridad (37% Gráfico III.a); los rasgos que el autor utilizó para ayudarnos a reconocer al candidato fueron: su nariz, sus anteojos, su escaso cabello en la frente y en general una cabeza grande. MAGÚ evolucionó al candidato pues en sus primeras caricaturas Zedillo aparecía temeroso, después golpeado, y finalmente con rasgos de hipocresía (lo representó con una sonrisa mostrando los dientes); criticó actitudes y hechos en los que participó el candidato.

El objeto del análisis: encontrar la tendencia política del diario por medio de los cartones editoriales (mediante la cuantificación del significante), caracterizar los rasgos estilísticos de los cartoonistas editoriales (debido a la realización del análisis semiológico).

De tal forma podemos concluir que el estilo de MAGÚ es satírico, de grafismos imperfectos, presenta demasiados elementos en sus viñetas los cuales son reconocibles rápidamente, pues exageran sus rasgos característicos.

La Jornada analizaba los hechos del país en aquel año, y sobre todo las elecciones de 1994 en que criticaba el papel del priista, y se cuestionaba sobre el contexto en el que se desenvolverían las elecciones (último cartón 18 de agosto³⁴), este tema ocupó su editorial escrito y el dibujado.

³³ Ver sección "análisis aplicado a *La Jornada*, cartón 12 de julio de 1994.

³⁴ Ver sección "análisis aplicado a *La Jornada*, cartón 18 de agosto de 1994.

APARICION DE CARTONES SOBRE ZEDILLO

Magú en La Jornada

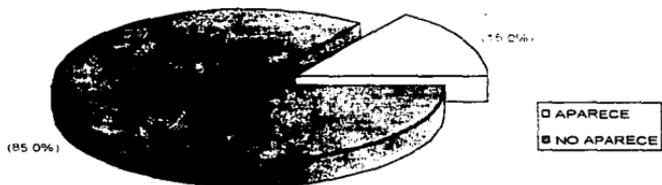


Gráfico 1

VESTIMENTA DE ZEDILLO

Magü en LA Jornada

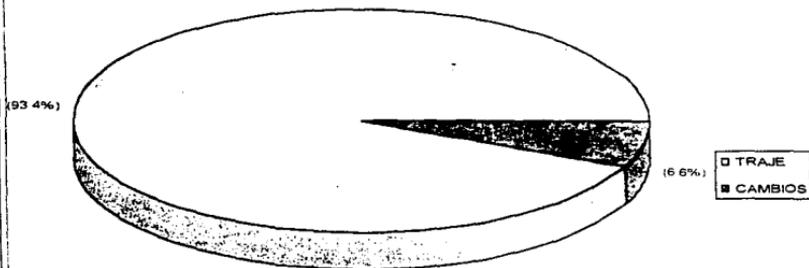


Gráfico II

ACOMPAÑAMIENTO DE ZEDILLO

Magu en La Jornada

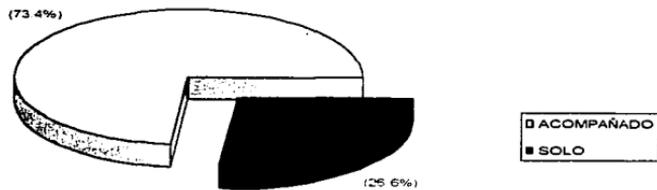


Gráfico III

PERSONAJES QUE ACOMPAÑAN A ZEDILLO

Magú en la Jornada

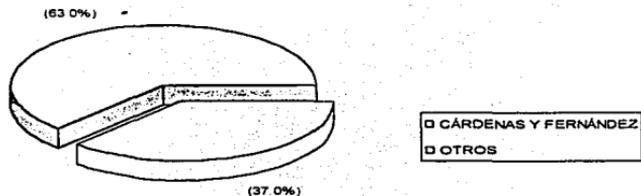
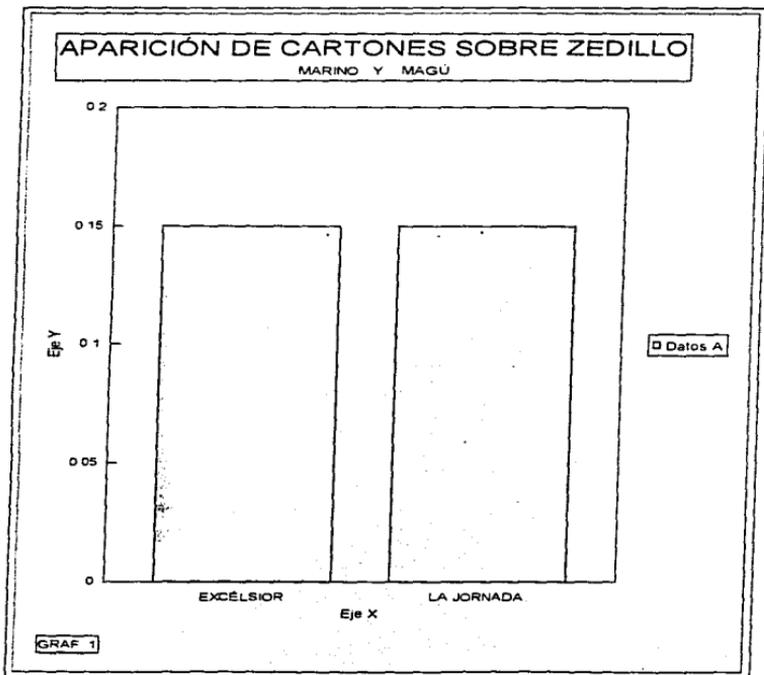
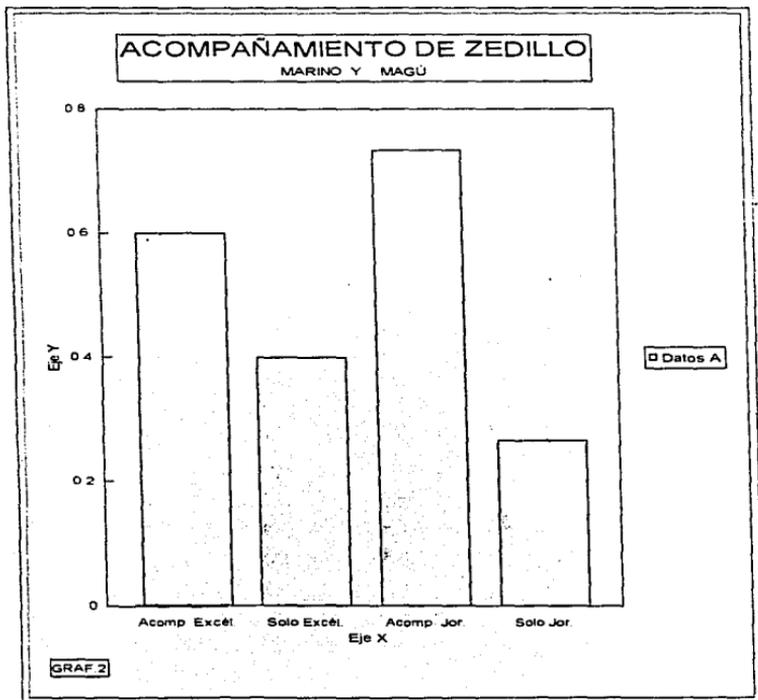
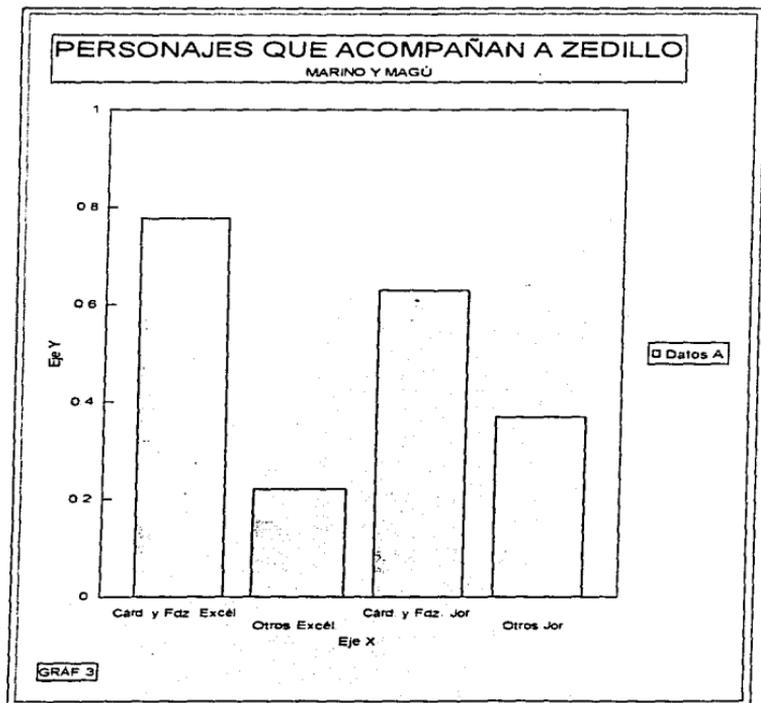


Gráfico III a

Para tener una panorámica de lo que fue nuestro análisis, a continuación observaremos gráficas de barras para comparar el trabajo de los caricaturistas analizados, así como los tópicos que abordaron según su visión y la de su Institución de tal forma tenemos:







CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

Hemos intentado dar una panorámica objetiva de la caricatura como medio de comunicación programado para llegar a un gran público, pues a donde no llega la novela (para algunos aún inalcanzable) ni el teatro o el cine, llegan las caricaturas.

A través de los años en México esta afirmación se ha corroborado, pues la caricatura satisface las necesidades comunicativas de esta sociedad, sobre todo en los momentos en que se siente oprimida por el gobierno, ya que no sólo es un medio de entretenimiento o un documento histórico, es gracias a sus particularidades un medio que llega a la mayoría de la población

Para los objetivos de esta investigación, encontrar la tendencia política del diario por medio de sus caricaturas editoriales, y caracterizar los rasgos estilísticos del autor de la misma; desarrollamos términos como política editorial, que nos ayuda a comprender el sentido de "tendencias política" del periódico; de tal forma aclaramos también ubicación, estructura, estilo y clasificación que, según la institución periodística y el grado de sujeción a algún sistema económico, define su posición respecto a los sucesos del día en la vida del país, en nuestro caso hechos políticos; así que el grado de sujeción y los elementos antes mencionados influyen en el nivel de parcialidad de la empresa.

Los editoriales expresan el punto de vista del diario en su totalidad, cualquier artículo firmado es responsabilidad del autor, y en el caso del cartón editorial, y de los autores seleccionados para esta investigación, MARINO (Excelsior), MAGÜ (Jornada) entran en la clasificación "editorial", porque aparecen en la página con este nombre y expresan el punto de vista de su empresa. Al hacer crítica de sucesos políticos, como la campaña política electoral del Dr. Ernesto Zedillo Ponce de León, donde las treinta caricaturas editoriales dicen la verdad, con imágenes y humor, expresando la opinión del diario.

Comprobamos que todo lo que implique editorial tiene que ver con la institución periodística en su totalidad, por lo tanto las políticas editoriales se relacionan con un sistema económico que se identifica con el diario, afectando así tanto en Excelsior como en La Jornada, definitivamente concuerda con estos principios, para La Jornada encontramos una posición crítica y sátira sobre el PRI, y en Excelsior recalcando su posición apologética respecto a éste partido.

GLOSARIO

GLOSARIO

Ampliación. Ver encuadre.

Angulación. Del ámbito cinematográfico; angulación de la cámara hipotética que se inclinará hacia arriba o hacia abajo ante los personajes o la realidad que se va a representar, y la localización del horizonte. Para los fines de este análisis la cámara son los ojos del observador. Se pueden considerar cinco tipos básicos de angulación: Picado, los personajes aparecen vistos desde arriba, como si se les observara desde un punto elevado. Angulación contrapicado, las figuras serán observadas desde abajo a la altura de los pies, es decir el eje óptico apunta hacia arriba. Angulación vertical propo, es lo contrario a la anterior, el eje óptico de la cámara apunta hacia abajo. Angulación vertical supino, el hipotético eje apunta verticalmente hacia arriba, esta angulación es necesaria para tomar nuestra cabeza desde un avión. Por último horizontal normal, situado a 1/3 o 2/5 del margen inferior o 2/3 o 3/5 de dicho margen. **

Balloon. Signo convencional delimitado en su contorno según el espacio y conforme a lo que desea expresar el creador. Es un metalenguaje que impone una referencia a determinado código para hacer posible la decodificación de los signos contenidos en este. *

Caricatura. Ver comic.

Cinético código. Repertorio de signos que utiliza el comic para expresar movimiento, se clasifican en: trayectoria, simple y lineal, oscilación, efectos secundarios; impactos, nubes, deformaciones y descomposiciones. **

Cinético símbolo. Figuras icónicas dibujadas para designar la trayectoria de un móvil. **

Código. Inventario de símbolos arbitrariamente escogidos, acompañados de un conjunto de reglas de composición de las palabras codificadas, y a menudo puestas en paralelo con un diccionario (*).

Código. Conjunto de signos utilizados para construir un mensaje. **

Color. Se define desde el punto de vista perceptivo, por su matiz o tonalidad (que depende de la longitud de onda o frecuencia de la luz) por su luminosidad (depende de la amplitud de onda) y por su saturación (depende de su composición espectral). (*)

Comic. Es una estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética. (*)

Concentración. Ver encuadre.

Decodificación. Proceso de transformación de un determinado código en otro distinto, respetando el contenido de la comunicación. Se refiere también a la interpretación del mensaje. **

Delta. Fragmento direccional del globo (balloon), que suele indicar a que personaje hay que atribuir el texto. **

Encuadre. Construcción elaborada, en el ámbito de la viñeta que acusa de forma obvia una sofisticada atención a los fenómenos cinematográficos. *

Encuadre. Delimitación del espacio en el que se representa un dibujo, en cuyo interior acontece una acción. Siguiendo la nomenclatura del cine los encuadres de las viñetas se denominan; plano general, plano tres cuartos, plano medio y primer plano. (**)

Escena. Relación de encuadres sucesivos, alusivos al film, sin olvidar que el comic realiza una especie de continuidad ideal a través de una real discontinuidad; el lector unirá los encuadres en su imaginación. *

Escrito, lenguaje. Sistema gráfico de representación de la palabra. (")

Estructuras especiales. Refiere a la escena, la cual para su narración requiere de la angulación, del encuadre; para dar continuidad a la historia en la que también se recurre al pasado de los personajes, así como de la imaginación del futuro proximo: sueños, flash back, flash forward; ampliación concentración. **

Flash Back. Técnica narrativa, que evoca el pasado utilizada en el cine y exportada al comic. (**)

Flash Forward. Interpolación anticipada de una secuencia en el proceso temporal normal de un comic. **

Gestualidad. Adjetivación o expresión de un personaje efectuada por medio de gestos. **

Grafema. (grafismo) Capacidad, habilidad intelectual y manual de cada individuo de fabricar producciones icónicas. (*)

Iconico, ca. Que hace relación a la imagen. **

Iconico, lenguaje. Capacidad psicomotriz para producir representaciones icónicas que se basa en tres condiciones psicológicas; memoria figurativa, permite recordar y reconocer formas, colores de seres y objetos. En la intencionalidad de fijar iconográficamente y por medios simbólicos los contenidos de la percepción visual, es decir, formas y colores, aunque fueran distorsionados anteriormente. En una propiedad del lenguaje abstracto permite establecer y fijar un repertorio de símbolos iconográficos. (*)

Iconicidad, niveles de. El nivel del realismo, similitud entre el objeto representado y su representación. **

Iconico, signo. Cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado. (*)

Lectura, proceso de (comic). Basado en el aprendizaje previo de un código, aceptado convencionalmente, para reconocer lo que dicen o piensan los personajes. (")

Lenguaje. Producto funcional del sistema nervioso superior, generado por las necesidades comunicativas surgidas en la evolución histórico-social de la especie humana y asociado a su capacidad para el pensamiento abstracto. (*)

Lingüística. Código constituido por el sistema de instituciones convencionales que conocemos con el nombre de lengua. *

Literario, lenguaje. Utiliza figuras para enriquecer la expresión. (retórica, metáfora; etc). (**)

Micro unidades significativas. Todos los elementos que componen y definen el pictograma, son: Encuadre, angulación, balloon, onomatopeyas y símbolos cinéticos. (")

Onomatopeyas. Imitación mediante formas verbales de sonidos reales. **

Onomatopéyico, signo. Fonemas con valor gráfico, que sugiere al lector, en forma acústica visualizada, el ruido emitido por una acción o por un animal.

Personaje. Reflejo de cualidades y defectos humanos representados en éste. Representación a través de una imagen, de una abstracción conceptual. *

Personaje. Representaciones icónicas características y muy estable, a partir de rasgos peculiares que se convierten en señas permanentes de identidad.

Pictograma. Conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar. (*)

Raccord. Ofrece fluidez entre pictogramas (viñetas), es decir, hacer que el espacio extremo derecho de la primer viñeta es continuado rigurosamente por el espacio mostrado en el extremo izquierdo de la viñeta siguiente. (*)

Signo. Objeto o acontecimiento que sirve para transmitir pensamientos. **

Verbo icónica, interacción. Un mensaje verboicónico no es igual al mensaje verbal más el mensaje icónico representado. Lo verbal y lo icónico interaccionan entre sí, recordando o reforzando su sentido. A este fenómeno de refuerzo o recorte se le llama... **

Verbal, lenguaje no. Ver gestualidad

Viñeta. Superficie acotada en la página de un tebeo (comic) sobre la que se representa y realiza un plano. **

Bibliografía

- * Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados. Barcelona. Lumen
- ** Varios. El comic y su utilización didáctica. Barcelona
- (*) Gubern, Román. La mirada opulenta. Barcelona. G. Gili.
- (**) Gubern, Román. El discurso del comic. Madrid. Cátedra.
- (") Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Barcelo. Ed de bolsillo
- (") Gubern, Román. Historia del cine. Barcelona. G. Gily
- (") Semiótica. Diccionario razonado de la Teoría del lenguaje. Geidos Madrid.

BIBLIOGRAFIA

BIBLIOGRAFÍA

- Arrieta Erdozain, Luis, et al. El comic es algo serio. México, Editorial Eufesa. 1982, 198pp, prólogo Paco Ignacio Taibo II.
- Aurrecoechea, Juan M. et al. Puros Cuentos. Historia de la historieta en México. México. Tomo I, 1988, 291pp.
- Aurrecoechea, Juan M. et al. Puros Cuentos. Historia de la historieta en México. México. Tomo II. Editorial Grijalbo, 1993, 465pp.
- Barthes, Roland. Ensayos críticos. Barcelona, Editorial Seix Barral, 1967, 333pp, Trad. Carlos Pujol.
- Barthes, Roland, et al. La semiología. Buenos Aires. Editorial Tiempo Contemporáneo, 1976, 199pp, Trad. Recherches Semiologiques.
- Barthes, Roland. La aventura semiológica. Barcelona. Editorial Paidós, 1993, 352pp. Trad. Ramón Alcalde.
- Calvimontes y Calvimontes, Jorge. El periódico. México, Editorial Trillas, 1984, 131pp.
- Carrasco Puente, Rafael. La caricatura en México, México, Universidad de Guadalajara, 1945, 322pp
- Carrasco Puente, Rafael. La caricatura en México. México. Imprenta universitaria, 1953, 322pp, prólogo Manuel Toussaint
- Delgado Cebrián, Alberto. Introducción al periodismo. Madrid. Editorial Alhambra. 1982, 65pp.
- Del Río, Eduardo (RIUS), El arte irrespetuoso. Historia incompleta de la caricatura política en México. México. Editorial Grijalbo, 1988, 200pp.
- Diccionario Larousse México 1995
- Eco, Umberto, Como se hace una tesis, México. Editorial Gedisa. 1977, 267pp, versión de Lucía Baranda y Alberto Clavería Ibañez.
- Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Barcelona, Editorial Lumen, 1968, 371pp, trad. Andres Boglar.
- Eco, Umberto. La definición del arte. Barcelona. Editorial Martínez Roca. 1970, 280pp.
- Eco, Umberto. Semiótica y filosofía del lenguaje. Barcelona, Editorial Lumen, 1970, 360pp, trad. R.P.
- Eco, Umberto. La estrategia de la ilusión. Barcelona. Editora Lumen. 1986, 380pp, pref.V.E., trad. Edgardo Oviedo
- Eco, Umberto. Signo. Barcelona, Editorial Labor, 1988, 217pp, trad. Francisco Serra Cantarell.
- El comic y su utilización didáctica. Barcelona. Editorial Lumen. 1980.
- Fraser Bond Introducción al periodismo. Estudio del 4o poder, Mexico. Editorial Limusa, 1969, 419pp.
- Fresnault Deruelle, Pierre, et al. Semiología de la representación. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1978, 198pp
- García, Elvira. La caricatura en seis trazos. México. Universidad Autónoma Metropolitana Iztapalapa, 1988, 144pp. colecc. correspondencia.
- González Ramirez, Manuel. La caricatura política. México, F. C. E., 1955, 143pp, prólogo Manuel González, proemio Sergio Fernández.
- González, Reyna, Susana. Periodismo de opinión y discurso. México, Editorial Trillas, 1991, 179pp.

- Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Barcelona, Editorial Península, 1979, 185pp, prólogo Luis Gasca.
- Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Barcelona, Editorial de Bolsillo, 1981, 185pp, prólogo Luis Gasca.
- Gubern, Román. Mensajes icónicos de la cultura de masas. Barcelona, Editorial Lumen, 1979, 390pp, prólogo Román Gubern.
- Gubern, Román. Comunicación y cultura de masas. Barcelona, Editorial Península, 1977, 302pp.
- Gubern, Román. La mirada opulenta. Exploración de la iconósfera, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1987.
- Gubern, Román y Gasca, Luis. El discurso del comic. Madrid, Editorial Catedra, 1991, 714pp.
- Guiraud, Pierre. La Semiología. México, Editorial Siglo XXI, 1994, 133pp, trad. Ma. Teresa Poyraizan
- Huertas García, Alfredo. Ortografía metódica. México, Editorial Porrúa, 1984.
- Lara, El apasionante mundo del tebeo. Madrid, Editorial Gredos, 1962.
- Martinet, Jeane. Claves para Semiología. Madrid, Editorial Gredos, 1968, 178pp.
- Martinez Albertos, José Luis. El mensaje informativo: Periodismo en radio y Televisión. Barcelona, A.T.E. Harper and Row publishers, 1977, 329pp, coleccion libros de comunicación social.
- Ortiz, Efrén. Periodismo escritura y realidad. Mexico. Universidad Veracruzana, 1990, 80pp.
- Prieto Castillo, Daniel. Elementos para el análisis de mensajes. Instituto Latinoamericano de la comunicación educativa, México, 1982, 186pp.
- Prieto Castillo, Daniel. Retórica y manipulación masiva. Mexico, Editorial red de jonás, 1984, 130pp, coleccion comunicacion.
- Pruneda, Salvador. La caricatura como arma política. Mexico. Talleres Gráficos de la Nación, (INEHRM), 1958, 463pp.
- Rodriguez, Cristina, et. al, El grabado historia y trascendencia. México, Universidad Autónoma Metropolitana Nochimilco, 1983.
- Rofler, Francisco. Diccionario de Sinónimos de la lengua castellana. México, Editores Mexicanos Unidos, 1985.
- Washington Post. La pagina editorial. Mexico, Editorial Gernika, 1989.
- Zuno Hernandez, José Guadalupe. Historia de la caricatura en México. México, Guadalajara, Jal. (S.N.), 293pp, prólogo Efrén Niñez Mata.

HEMEROGRAFÍA

Hemerografía.

- Colmenares, Octavio. La caricatura en México. Jueves de Excélsior. Núm. 1417 México 1947.
- Castro, Rosa. historia de la caricatura en nuestra nación. Excélsior. Núm. 11737 México 1949.
- Henestrosa, Andrés. La caricatura política. Excélsior. Núm. 12041. México 1950.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28023 México Mzo.31. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII Núm. 28031. México Abr.08. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28048. México Abr.25. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28050. México May.27. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28056. México May.04. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28057. México May.05. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28065. México May.13. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28100. México Jun.17. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28103. México Jun.20. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28112. México Jun.29. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28120. México Jul.07. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28121. México Jul.08. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28154. México Ags.10. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28156. México Ags.12. 1994. Pág. 6.
- Excélsior*. Dir. Regino Díaz Redondo año LXXXVII. Núm. 28162. México Ags.18. 1994. Pág. 6.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3432. México Mzo.30. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3438. México Abr.05. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3440. México Abr.07. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3465. México May.04. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3466. México May.05. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3475. México May.13. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3488. México May.26. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3492. México May.30. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3499. México Jun.06. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3509. México Jun.16. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3531. México Jul.08. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3535. México Jul.12. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3541. México Jul.18. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3566. México Ags.12. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año diez. Núm. 3572. México Ags.18. 1994. Pág. 3.
- La Jornada*. Dir. Carlos Payán Vélver. año trece. Núm. 4499. México Mzo.16. 1997.
- La Jornada Semanal*. Nueva época. Núm.106. Domingo 16 de marzo de 1997. Págs. 12 y 13.