

# Un Sueño Semiótico hacia la caricatura

Rocío Zavaleta

**"...es una actitud frente a la vida, para comprender, para no envanecerse demasiado, para echar la sensibilidad por fuera en vez de tenerla sólo por dentro".**

Eso dice Ramón Gomez de Laserna.....¿quién es?, quizá importa poco; sin embargo, su frase nos sirve ahora para asumir algo que no habíamos tomado en cuenta: la importancia del humor en la existencia del ser humano.

Dentro de la categoría Humor, queremos situar a la Caricatura de Prensa, mas no con la intención de estudiarla a partir de ese parámetro, sino para asumirla como un fenómeno de la lectura de masas vinculado al humor que, sin embargo, aún no ha encontrado el reconocimiento general de los estudiosos de la comunicación.

La Caricatura ha sido considerada, hasta ahora, como un género de entretenimiento banal, relleno de las páginas de periódicos.

Esto nos demuestra que debemos aprender a respetar el arte que une lo real con lo irreal, lo irónico con la crítica profunda y lo cómico con un estudio psicológico de los personajes que representa.

Conceptualmente, la Caricatura es la opinión periodística gráfica de un hecho circunstancial, que utiliza significantes sencillos para expresar significados complejos.

En suma, lo que se plantea es aceptar la Caricatura como un género periodístico, con el mismo valor que un comentario de actualidad o un editorial, pero con algo en su favor: el uso didáctico de la imagen. Una Caricatura, un mensaje propuesto: mil lecturas posibles

## UNA CLASIFICACION GENERICA

Algo que debemos especificar es que el gráfico de prensa no es un producto reciente de todo el aparato de prensa: en Bolivia su aparición se remonta a la época independentista; sin embargo, es un sistema que ha ido evolucionando a lo largo del tiempo y que se ha adaptado a las exigencias de lectura actuales.

Tal vez por eso es que actualmente nos encontramos ante la explosión de numerosos suplementos de Caricatura que presentan diversas variedades de gráficos que pueden clasificarse como: Deportiva, Social, Marginal o Política; todas ellas con características específicas que las convierten en categorías individuales con múltiples variaciones, pero con un aspecto en común: el uso del Humor como arma fundamental para llegar a un receptor ávido de ser partícipe de una nueva forma de ver la realidad.

Eso es lo que ofrece el Gráfico de Prensa: una retrospectiva sobre aspectos de la realidad cuya base es una diagnosis de la información.

## PRODUCCION DE SENTIDO A TRAVES DEL SIGNO

Habíamos dicho que la Semiótica nos ofrece un recorrido de ensueño a través del sistema de signos llamado Caricatura, la cual se presenta como un sistema significante que, mediante unidades de información, cubre al máximo las unidades de sentido, para lograr los más altos niveles de significación y comprensibilidad.

En ella encontramos la combinación y simbiosis de signos que se interrelacionan en la viñeta del gráfico y producen un mensaje gráfico de hondo contenido simbólico.

Un análisis del gráfico de prensa nos permitirá encontrar diversas clases de signos, los cuales se basan en la triotomía propuesta por Pierce, que, a juicio nuestro, es la más adecuada para los sistemas con una íntima vinculación con la imagen.

Por ello, podemos indicar que la Caricatura presenta en grados diversos el Icono, el símbolo, la representación del índice o señal y el signo lingüístico.

La estructura general de la caricatura llega a fusionar las características de los tres primeros signos, presentándolos como uno solo; es así que determinamos la importancia radical del Símbolo como base del mensaje.

Explicando lo dicho anteriormente, podemos indicar

que la imagen es ya una Estructura Simbólica en sí misma y que, en el caso de la caricatura, permite, junto con el ícono, la aparición del índice representado.

El ícono y el símbolo existen como entidades individuales, pero cobran significado en la unión.

Los límites entre los signos gráficos son imprecisos, puesto que no es el objeto representado lo que motiva la organización de la expresión en la Caricatura, sino el contenido cultural que le corresponde al objeto, sujeto o realidad representada.

Puesto que la Caricatura es un sistema gráfico, el significado de la imagen se manifiesta a través de la expresión icónica que fusiona la semejanza con la arbitrariedad al deformar al sujeto representado.

Es necesario definir que el mensaje en la Caricatura se articula como tal, en cuanto existe una complicidad entre Emisor y Lector que es parte de un nexo intelectual y referencial mutuo. Por ello, es posible identificar en la Caricatura a los personajes representados, aunque tengan un alto grado de deformación.

#### UNA PROPUESTA COMUNICATIVA Y TRES TIEMPOS DE NARRACION

En la Caricatura, lo subjetivo es elemento fundamental de su entramado discursivo, pero no por ello intenta sustituir la realidad con su mensaje, puesto que su base referencial le permite asumir que es un producto social que no aspira ser pura propiedad o calidad de la realidad.

Explicamos mejor, el gráfico tiene un íntimo vínculo con el receptor, le exige una experiencia previa sobre el contexto y el hecho representado para unir el mensaje con su propia criticidad.

La estructura informativa de la Caricatura nos muestra un fenómeno interesante; tres tiempos de narración en una sola viñeta, pasado, presente y futuro inter-relacionados dentro de un mismo sistema.

El pasado se hace presente en la Caricatura a partir del hecho representado; su base siempre es lo que sucedió en la realidad; está ligado al contexto y determina en mucho el mensaje final.

La Caricatura posee un carácter temporal mágico.

El presente es el mensaje tal cual se muestra sin tomar en cuenta si es real o imaginario.

El futuro se muestra como tiempo fundamental de narración dentro del sistema, pues es el que permite la predicción del desenlace del hecho.

Estamos hablando de un Tiempo Mágico-Simbólico en una simple viñeta; un solo cuadro se apodera de una narración compleja que vincula los tres tiempos en sí mismo.

Sin embargo, no debemos asumir que la estructura informativa de la Caricatura se reduce a una compleja narración temporal; es necesario definir que las instancias informativas del sistema se interrelacionan en variados niveles: lugar, temas, actores, etc.

En esos niveles, las representaciones simbólicas provienen de un contexto homogéneo de significaciones y se basan en sistemas de

representación inherentes a toda una colectividad que las comprende críticamente.

Hay que aclarar que lo referencial funciona en todos los niveles, sea en el tema, lugar o tiempo, causas o consecuencias y sobre los actantes.

En cada uno de ellos, se produce esa extraña simbiosis entre lo

real mágico y el humor, para permitir la constitución del Humor posible que se refiere a una realidad concreta y la refleja deformada.

#### CONCLUSIONES

A pesar de lo expuesto en este artículo, nos quedamos con muchas cosas que decir sobre la Semiótica y sobre la Caricatura.

Lo que sí tenemos seguro, es que la caricatura es comunicación en sí misma, es fuerza, es vida, es humor, es deformación, es denuncia, es exageración, pero es necesaria para no perder el vínculo con lo cotidiano, con lo humorístico y sobre todo con el pueblo.

