

PRESENTACIÓN

Desde tiempos inmemoriales, los hombres han encontrado en el grafismo un medio para expresar y compartir sus ideas y sentimientos. Las huellas dejadas por nuestros antepasados en las paredes de las cuevas donde encontraron refugio, y las creaciones contemporáneas, en las que damos los primeros pasos para la exploración interplanetaria han estado acompañadas por la palabra escrita y la imagen, y han servido como testimonio de la evolución del pensamiento humano, de su civilización, y sus creaciones tecnológicas. Cada día los procesos cognitivos y de aprendizaje alcanzan nuevas cumbres (de la mano con los avances tecnológicos) y cada vez más se reconocen la importancia y la versatilidad de la imagen como vehículo del pensamiento. Con este documento, se plantea un acercamiento a un tipo muy específico de formas que, como facilitadoras del conocimiento, generan una serie de reflexiones y análisis particulares, no sólo por su potencial pedagógico o su implícita calidad estética, sino porque, como ningún otro tipo de imagen, sirve de catalizador al pensamiento crítico: estamos hablando de la caricatura.

Pero bueno, ¿por qué la caricatura y no otra categoría de imágenes? ¿Cómo distinguirla de las demás? ¿Qué la hace tan especial como para emprender esta tarea? Se hace necesario hablar primero de expresiones gráficas que no son caricatura, pero que desafortunadamente en nuestro contexto son tomadas desprevénidamente como tal. Una de estas expresiones es la ilustración, cuya característica fundamental es que acompaña textos, complementando, ampliando o expresando con lenguaje gráfico lo que se dice escrituralmente. La ilustración comprende un sinnúmero de categorías, desde la científica hasta la infantil, pasando por todas las áreas del conocimiento; sin embargo, aunque puede servir de punto de

partida para infinitos productos de la imaginación, la ilustración en sí misma está limitada por la idea o el texto al que responde. Sus antecedentes más lejanos son las figuras del arte rupestre mencionadas anteriormente, pasando por las representaciones de reyes y dioses en el antiguo Egipto y la decoración de palacios de los antiguos griegos, persas, mayas y, en general, todas las civilizaciones antiguas. En el ámbito de lo editorial su más claro referente se encuentra en los libros iluminados del Medioevo, donde cumplían una función eminentemente pedagógica. La caricatura podría catalogarse como una ilustración humorística, pero, como veremos más adelante, es mucho más.

En segundo lugar, se abordará el campo de la historieta. Se puede definir este arte de manera muy parca como una secuencia de ilustraciones que narran una historia, pero su desarrollo y evolución (aún en marcha) han sido y son tema de gran cantidad de investigaciones y estudios alrededor del mundo, lo que obliga a darle mayor atención. Algunos teóricos afirman que las escenas de caza encontradas en cuevas como la de Altamira, en España, sirven de antecedente directo de la narración gráfica, igual que ilustraciones medievales como el *Tapiz de Bayeux* (tira de lino bordado del siglo XI que en 79 escenas narra la conquista de Inglaterra por parte de los normandos). Sin embargo, la concepción contemporánea que circula de historieta o *cómic*, tiene sus orígenes en los finales del siglo XIX y el desarrollo de los medios masivos de comunicación. Al igual que con la ilustración, la narración gráfica tiene múltiples manifestaciones y estilos (tira cómica, de aventuras, novela gráfica, de terror, romántica, negra, underground, y otros). Pero en todos los casos comparte características que le son únicas; entre otras, la permanencia de uno o varios personajes fijos a lo largo de la narración; desarrollar una historia con inicio, nudo y desenlace; el empleo de *globos* o *bocadillos* (espacios destinados a contener

los textos y diálogos de los personajes); el uso de metáforas visuales, onomatopeyas, figuras cinéticas, junto con la utilización de planos y encuadres propios de la fotografía (y, posteriormente, de la cinematografía).

Aunque la historieta ha sido empleada con gran eficacia como recurso pedagógico y como vehículo para difundir puntos de vista, la contundencia de la caricatura (como se verá más adelante) es difícil de igualar, gracias a la capacidad de síntesis de esta última. De igual manera, y a pesar de que la caricatura emplea en muchas oportunidades los mismos recursos de la historieta, esta persigue contar una historia, no dar una opinión. Esa es, quizás, su diferencia fundamental.

En cuanto a la caricatura, es preciso tener en cuenta que dentro del imaginario colectivo su significado no está asociado exclusivamente con un dibujo grotesco o exagerado (quizás sea este el origen de la confusión con la ilustración y la historieta), sino que también se le asigna a situaciones o eventos ridículos y exagerados que generan risa. Desde la semiología, tal y como lo plantea el artista, escritor y Magíster en Comunicación Educativa, Carlos Alberto Villegas Uribe, en su monografía "Caricaturografía en Colombia: Propuesta Teórica y Taxonómica (2007)", se puede definir la caricatura como una representación de carácter icónico, es decir, opera por similitud acogiendo lo exagerado, ridículo, recargado y, en última instancia, lo cómico. En este orden de ideas la caricatura abarca mucho más que la representación gráfica. Es posible inferir que los imitadores de voces que suelen aparecer en programas radiales hacen caricatura, igual que el columnista que con el ingenioso uso de las palabras genera risa en sus lectores. Así, podría generarse una clasificación más exhaustiva del concepto caricatura para, de manera más didáctica, abordar el tema.

A partir de este principio, las comedias escritas, los artículos de corte humorístico, los graffitis y los poemas satíricos harían parte de la **Carical-**

omía (Del latín *caricare*: recargar y de *cálamus*: pluma); Los chistes, las anécdotas, la ironía y demás expresiones caricaturescas que emplean la voz como forma de transmisión (bien sea directamente o a través de medios de comunicación como la radio) pertenecerían a la **Caricatofonía** (Del latín *caricare*: recargar y del griego *phono*: voz, sonido); la **Caricatimedia** (Del latín *caricare* y *medius*) comprendería las representaciones audiovisuales con intención humorística, programas televisivos de variedades, comedias, animación, sátiras políticas, producciones cinematográficas, incluso recursos humorísticos empleados en páginas Web. En general, lo que involucre sistemas visuales, lingüísticos y sonoros. Esta taxonomía arrojaría, finalmente, la **Caricatografía** (Del latín *caricare* y del griego *grafos*: dibujo, imagen) como el área específica, dentro del universo de la caricatura, que refiere a las representaciones gráficas de carácter cómico. Vale la pena aclarar que, aunque en lo sucesivo se empleará este término en el documento, muchas de las citas y opiniones aquí recogidas se refieren a la caricatografía como caricatura, pero no se ha querido cambiar la palabra para no afectar la integridad de los textos originales.

Con estos planteamientos, se iniciará una exploración a la caricatografía y a sus ejecutantes, los caricatógrafos; a los mecanismos y recursos que éstos emplean y a la capacidad expresiva, pedagógica y crítica que tienen este tipo de imágenes que, como ninguna otra, sirven como catalizadoras del pensamiento independiente. Este documento es, pues, una primera etapa dentro de la larga travesía que es la investigación en artes y, más específicamente, en el universo del humorismo gráfico.