

MUJER Y CARICATURA POLÍTICA

Mulheres e caricaturas políticas

Women and political cartoons

Josefina Guzmán Díaz¹

Resumen: En la caricatura política en México, la representación de mujeres y su cuerpo es un elemento retórico marcado que ancla de inmediato los mensajes, principalmente el macro acto discursivo (GUZMÁN, 2020) en el mensaje principal. Es común que el cuerpo de la mujer sea alguna de las formas de representar eventos negativos o desafortunados como la pobreza y sus distintas alegorías, también es a través de él que se muestra la carencia, se imprimen marcas del origen, la clase social, de condición intelectual, la injusticia, pero también la corrupción, además de los asuntos de familia, temas económicos, de salud educación, etcétera. En este trabajo se presenta una metodología para el análisis desde las macrooperaciones semiótico discursivas tomando como ejemplo un corpus de caricatura política conformado por objetos discursivos variados y la invariante es la aparición de una o más mujeres. El humor es recurrente en el lenguaje de la cultura y la caricatura política lo exagera como mecanismo crítico que desenmascara los distintos aspectos de la vida, sin embargo no es el centro en la caricatura política (el humor), es a través del lenguaje gráfico que la argumentación lúdica se desarrolla para mostrar en sus distintas estructuras, cómo se organizan los textos en su dimensión enunciativa, semiótica, retórica y argumentativa, de manera que en este artículo damos cuenta de la función social que cumple la caricatura política como validadora de la cultura, desde la lúdica del lenguaje a través de la gráfica y de la mímica. Este trabajo es la continuidad de las investigaciones realizadas en los últimos años referentes al análisis semiótico discursivo-argumentativo en la publicidad visual y la caricatura política (y la argumentación lúdica Guzmán (2007 y 2024), propuesta teórico metodológica de mi autoría) para lo cual retomo los modelos teóricos de Haidar, Reygadas y Gilbert, quienes soportan sus propuestas en distintos teóricos del discurso y de la enunciación, la semiótica y la argumentación.

Palabras clave: Mujer. Caricatura Política. Discurso. Argumentación. Semiótica.

Resumo: Nos desenhos animados políticos no México, a representação das mulheres e dos seus corpos é um elemento retórico marcado que ancora imediatamente as mensagens, principalmente o ato macro discursivo (GUZMÁN, 2020) na mensagem principal. É comum que o corpo feminino seja uma das formas de representar acontecimentos negativos ou infelizes como a pobreza e as suas diferentes alegorias, é também através dele que se retrata a

¹ Dra. En Ciencias Políticas; Universidad Intercultural Indígena de MMichoacán; Cherán, Michoacán. E-mail: Josefina.guzmán@uiim.edu.mx; ORCID iD: <https://orcid.org/0009-0001-5311-0022>

carência, as marcas de origem, a classe social, a condição intelectual, a injustiça, mas também a corrupção, bem como questões familiares, económicas, de saúde, de educação, etc. Este artigo apresenta uma metodologia de análise a partir das macro-operações semiótico-discursivas tomando como exemplo um corpus de cartoons políticos constituído por objectos discursivos variados e cuja invariante é a aparição de uma ou mais mulheres. O humor é recorrente na linguagem da cultura e a caricatura política exacerba-o como um mecanismo crítico que desmascara os diferentes aspectos da vida, no entanto, não é o centro na caricatura política (humor), é através da linguagem gráfica que a argumentação lúdica é desenvolvida para mostrar as suas diferentes estruturas, Neste artigo, damos conta da função social que a caricatura política cumpre como validadora da cultura, a partir da ludicidade da linguagem através do grafismo e da mímica. Este trabalho é a continuidade da investigação realizada nos últimos anos sobre a análise semiótica discursivo-argumentativa da publicidade visual e dos cartoons políticos (e a argumentação lúdica Guzmán (2007 e 2024), uma proposta teórica e metodológica da minha autoria) para a qual retomo os modelos teóricos de Haidar, Reygadas e Gilbert, que baseiam as suas propostas em diferentes teóricos do discurso e da enunciação, da semiótica e da argumentação.

Palavras-chave: Mulher. Caricatura política. Discurso. Argumentação. Semiótica.

Abstract: In political cartoons in Mexico, the representation of women and their bodies is a marked rhetorical element that immediately anchors the messages, mainly the macro discursive act (GUZMÁN, 2020) in the main message. It is common that the woman's body is one of the ways to represent negative or unfortunate events such as poverty and its various allegories, it is also through it that depicts the lack, marks of origin, social class, intellectual status, injustice, but also corruption, in addition to family issues, economic issues, health, education, and so on. This paper presents a methodology for the analysis from the semiotic-discursive macro-operations taking as an example a corpus of political caricature made up of varied discursive objects and the invariant is the appearance of one or more women. Humor is recurrent in the language of culture and political caricature exacerbates it as a critical mechanism that unmasks the different aspects of life, however, it is not the center in political caricature (humor), it is through graphic language that playful argumentation is developed to show its different structures, In this article, we report on the social function that political caricature fulfills as a validator of culture, based on the playfulness of language through graphics and mimicry. This work is the continuation of the research carried out in recent years on the discursive-argumentative semiotic analysis of visual advertising and political cartoons (and the playful argumentation Guzmán (2007 and 2024), a theoretical and methodological proposal of my own) for which I take up the theoretical models of Haidar, Reygadas and Gilbert, who base their proposals on different theorists of discourse and enunciation, semiotics and argumentation.

Keywords: Women. Political cartoons. Discourse. Argumentation. Semiotics.

Introducción

La Teoría de la Complejidad, vista desde las epistemologías emergentes del sur junto con la transdisciplinariedad, la decolonialidad y la transculturalidad, nos permite ver la realidad social desde una multitud de miradas, es así que podemos reflexionar sobre el cuerpo

femenino y sus distintas representaciones, estereotipos, clichés, arquetipos, etcétera. Por ejemplo, la publicidad se sostiene en la erotización del cuerpo femenino desde su carnalidad (REYGADAS, 2021), el machismo desde su lenguaje marcado, la opresión desde la teoría feminista, la negación desde las ideologías religiosas o como diría Eliseo Verón desde el lugar que ocupa en la sociedad o como señala Simone de Beauvoir², según su rol femenino. En la política, la mujer y su cuerpo juegan el papel de lo deleznable, lo jodido, lo corrupto, la estupidez lo superficial y lo inocuo. Es evidente la posición patriarcal naturalizada en el lugar común, en los chistes, las caricaturas, las frases idiomáticas.

La cultura es parte importante del mecanismo que genera la visión del mundo. Es conjunto de lenguajes variados particulares, pero que son realización de nuestra historia en colectivo y de nuestras prácticas en lo cotidiano, sin dejar de lado los eventos rituales y ceremoniales de nuestra comunidad, es un hacer continuo que nos permite una danza de identidad vestida de hábitos, sonidos y certezas. Desde el punto de vista de las relaciones sociales y con la naturaleza, la cultura es un sistema de organización y elaboración de información que media entre la realidad y el ser humano, y entre el mundo y el ser humano, en donde son particularmente importantes las relaciones entre los seres: su individualidad y la colectividad (animado y no animado).

Es pertinente traer al centro a Lotman (1985) y la semiótica de la cultura ya que el autor nos remite a la cultura como texto, entendiendo este como un complejo dispositivo que guarda variados códigos capaces de transformar los mensajes recibidos y generar nuevos mensajes. El texto es un generador emocional en la cultura, pues nos conecta con un todo, Lotman³.

La caricatura política

Definimos a la caricatura política como metatexto que juega con el lenguaje lingüístico, gráfico y mímico. El discurso político es un tipo de discurso y la caricatura política es uno de sus subtipos donde se describe, se narra, se argumenta, se demuestra y se muestra de forma crítica el desacuerdo, se denuncia y se descalifica todo aquello que tiene

² Disponible en: <https://www.lavanguardia.com/vida/20200109/472792893297/simone-de-beauvoir.html>
Consultado en: 22 de mar. de 2024

³ Lotman. (1981) El texto en el texto. Criterios. 5/12 (la Habana 1984)

que ver con la temática en cuestión en el objeto discursivo silenciado u omitido por una sistema, una institución o una estructura de poder determinada.

La caricatura política es un texto que desenmascara a los políticos o personajes de poder a modo de ridiculizarlos desde lo grotesco, buscando la adhesión y el movimiento ideológico. Los textos caricatura política nos permiten mostrar desde el análisis del discurso, distintos mensajes, por ejemplo el humor en la cultura mexicana, ya que la caricatura política utiliza la argumentación lúdica como mecanismo retórico para transmitir un mensaje irónico que contradiga lo dicho desde un lugar de poder, utilizando como estrategia discursiva la escatología, lo funesto, lo grotesco, la exageración hiperbólica, etc., esto con fines humorísticos para resaltar los rasgos que identifican al personaje, por ejemplo el copete de Enrique Peña Nieto, expresidente de México, de forma que se direcciona el argumento para la adhesión o el rechazo, desde una postura política determinada.

Los moneros expresan en los cartones los discursos de coyuntura y que a su vez reflejan los temas de actualidad. Cada caricaturista hacen del texto su voz narrativa, interpretando los fenómenos sociales a través de las figuras retóricas como la lítote, la hipérbole, la metáfora, la ironía, la burla, entre otras, para mostrar puntos de vista controversiales y con fines críticos, refutando lo ya dicho y señalando lo que es silenciado. Es así como los caricaturistas, hombres y mujeres de nuestro país, expresan la inconformidad, denuncian la injusticia, señalan la corrupción, la violencia, el crimen, etcétera.

CORPUS

Figura 1 – Se la cargó el payaso



Fonte: Disponible en: <https://www.jornada.com.mx/noticia/2024/01/16/cartones/se-la-cargo-el-payaso-7657>
Consultado el: 22-03-2024

Figura 2 – ¿Les parece poco?



Fonte: Disponible en: <https://tribunademexico.com/carton-de-hoy-les-parece-poco/> Consultado el: 22-03-2024

Las macrooperaciones discursivas: descripción, narración, argumentación y demostración nos permiten mostrar los mensajes en los textos políticos en los temas de coyuntura, ya que siempre ponen en el centro los temas relevantes haciendo un diálogo entre los involucrados, pero sin darles derecho a réplica o refutación a los personajes que están en cuestión.



Fonte: Disponible en: <https://images.app.goo.gl/LTE2f5D6bFkCDIs88> Consultado el: 22-03-2024

El humor es un componente en la caricatura política, pero lo central es la escatología, lo desagradable, la enfermedad, lo no humano, lo sucio, lo podrido, lo descompuesto, lo deforme, lo inhumano... representado a veces en el juego del lenguaje verbal, escrito o simulado en oralidad, en lo gráfico con los componentes necesarios para enviar el mensaje y lo mímico, con la posición y manejo de la corporalidad humana. Las caricaturistas y los moneros juegan con el lenguaje verbal, no verbal, paraverbal y la mímica, pretenden, a través del rechazo lograr la adhesión desde una postura contraria políticamente, que cumple una función específica, ya que es una interacción comunicativa simulada donde se negocian signos, ideologías y posturas políticas, pero siempre será desde la crítica.

La producción, circulación y recepción de los textos caricatura política, son responsabilidad de los moneros. Los receptores consumidores de la caricatura política esperamos los textos con ansia de modo que se generan comunidades de usuarios pues el caricaturista encripta la información política en la gráfica de su texto, y suele ser una forma de actualizarse en el discurso político de forma económica (es decir rápidamente). El acto discursivo (AUSTIN, 1985) puede ser perfectamente decodificable cuando el receptor del texto caricatura cuenta con las competencias necesarias y adecuadas a la exigencia del texto, ya que la caricatura política es un interdiscurso que enmascara o desenmascara una serie de textos-discurso para utilizarlos como uno solo, referido en su propia cadena enunciativa; un interdiscurso de hecho (discurso que remite a otro discurso) y que funciona con cargas metafóricas y fuerza apelativa. Cantero, Fco. J y Arriba, J (1997) señalan:

El lenguaje, es, también, el medio de concebir el mundo, de aprender la realidad. Cuando hablamos de las características específicamente humanas –es decir, de toda la especie- decimos que la más importante es la de poseer una *conciencia* que permite al ser humano concebir el mundo, operar con conceptos, comunicarse con sus semejantes, referirse a hechos y cosas que no están presentes, planificar sus acciones. Elegir, suponer, deducir, etcétera. Tales consideraciones no solo los llevan a plantear la cuestión del lenguaje como algo más que mero *instrumento de comunicación*, sino que nos obligan a situarnos en la posición de que la conciencia no es innata en el hombre, como inicialmente podríamos figurarnos, sino que es adquirida; una posición según la cual *la diferencia* que separa al hombre del resto de los animales aparece solo después de un aprendizaje, de un adiestramiento especial al que llamamos cultura, que se concreta, fundamentalmente, en la adquisición de la lengua y en el desarrollo de los conceptos (p. 21-23).

Y sí es un lenguaje que genera conciencia, pero es dirigido retóricamente hacia generar opinión, adhesión, desencuentro, etcétera. La caricatura política es un entrenamiento cultural, es memoria, es historia, y actualidad.

La complejidad de su lectura tiene que ver con la interpretación humorística que expresa el texto caricatura o con la metacognición que implica decodificar los micro actos discursivo lingüístico, gráfico y mímico, ya que a partir de los lugares comunes muestra gráficamente un mensaje, aunque sea en su mínima expresión. Los receptores pertenecen a una meta-cultura de usos de la interpretación.

La enunciación (KERBRAT-ORECHIONNI, 1980) en la caricatura política muestra una meta-interacción, pues el evento que señala es conocido o ya sucedió, es decir, es algo que ya se conoce y que los moneros o caricaturistas lo llevan a los lectores en el macro acto discursivo (AUSTIN, 1988) que tiene que ver con la denuncia, el reproche, el reclamo, etc., y la dimensión Meta se juega dentro de las dimensiones discursivas haciendo un juego entre la lingüística, la gráfica y la mímica. Podemos decir de acuerdo con Bajtin (2005) que lo escatológico, a veces humorístico se integra de la exageración grotesca, ya que las exageraciones son parte de un sistema que descansa en la vida humana y se expresan a través del cuerpo, en un juego entre lo animado y lo inanimado, entre el divertimento y lo real y las oposiciones.

Los artistas gráficos malabarean con los objetos, rasgos y características que rodean al sujeto y el cuerpo representado contiene elementos críticos, a lo mejor dentro de la modalidad deóntica del deber ser (RODRÍGUEZ, 1996) y de la modalidad lúdica **del juego** (GUZMÁN 2007, 2022), la diversión, el deseo y la sátira: “La exageración, el hiperbolismo, la profusión y el exceso característicos marcados de lo grotesco” (GUZMÁN, 2022). “Lo grotesco, el

sentimiento de insatisfacción proviene de que la imagen es imposible e inverosímil...” (BAJTIN, 2005, p. 275).

La representación de la mujer y su cuerpo en la caricatura política

La representación de la mujer y su cuerpo en la caricatura política semióticamente, nos permite leer la narrativa emocional del mensaje.

1



2



El pre-texto, es decir el texto que antecede, es el elemento que da origen al texto y alude por lo general al tipo de discurso, aunque puede ser multidimensional y tocar muchos objetos discursivos: violencia, pobreza, género, etc. ya que el anteceder del texto le da cohesión y coherencia al sentido en sus diferentes niveles discursivos: fonético-grafémico en la representación que se hace con los globitos donde se inserta el texto escrito; en el orden sintáctico del discurso lingüístico; en tanto el significado semántico y el juego polisémico; en la composición del texto semiótico en el juego de los códigos lingüístico-gráfico-mímicos y en el uso pragmático de la cultura política, cuando tenemos un elemento marcado como lo femenino, a través del cuerpo, inmediatamente hay historias que subyacen mucho más allá que la caricatura misma, pues la representación de la mujer es en sí mismo un texto. El **contexto** es de orden más inmediato, por ejemplo la noticia o temática a la que responde el texto o la caricatura, la problemática política o la discusión a la que refiere, digamos que es más de orden inmediato, ya que como dijimos anteriormente la caricatura es un discurso de

coyuntura, y remite inmediatamente a lo social social. El **cotexto** es el medio en el que aparecen y todo o que lo rodea, en el caso de 1 aparece en la Jornada, marzo del 2024 y 2 aparece en Tribuna de México, agosto 2023, ambos diarios enmarcan su discurso gráfico en el contexto de las elecciones mexicanas del 2024. El cotexto-intertexto-contexto es lo que acompaña al texto, lo que está pegado o cerca del texto mujer-cuerpo, es decir la revista o diario o *web*, (que llevan implícita la orientación política, ideológica, etc.) la sección donde aparece y que otros textos anteceden y suceden, el tipo de noticia, pues cada uno de los elementos son argumentos en el saber del conocedor político más allá del contenido literal de la caricatura. Por ejemplo, si va en la primera plana o en la sección de publicidad, si aparece en las primeras páginas o en la sección de correo ilustrado, etcétera. Podemos señalar que los elementos verbales hacen la conexión con la imagen y el contexto social del tema en cuestión de tres formas: a) los procesos de anclaje de la imagen en la palabra; b) la postura ideo-lógica en que se inscribe la caricatura política; y c) los funcionamientos de co-construcción del sentido entre el sistema lingüístico, gráfico y mímico.

Cada texto integra elementos en distinto orden: local, regional, nacional o mundial, como podemos ver en los textos 1 y 2:

El cotexto permite a la caricatura además llenarse de sentido (por ejemplo, en la página de política), de manera que el texto llamado caricatura política nos plantea una estructura en la descripción, en la narración, en la argumentación y en la demostración, para mostrar en el juego de las macrooperaciones la crítica o refutación a una situación dada.

Para efectos de este trabajo, nos remitimos únicamente a las macrooperaciones, dejando de lado las funciones del discurso. Así las macrooperaciones discursivas nos permiten entender el texto desde:

Macrooperaciones Discursivas

La caricatura política pertenece en la tipología al discurso político: discurso de coyuntura (ROBIN, 1975). Cuenta con elementos culturales, ideológicos y políticos del momento, para narrar una micro historia que se entiende porque la caricatura está inmersa en un contexto social, en un macro discurso, al ser motivada por un pre-texto coyuntural (es decir el acto comunicativo que lo origina) que justifica la pertinencia de su aparición.

Cuadro 1 – La textualidad de las macrooperaciones discursivas

La descripción	(conjunto retórico para la composición del texto)
La narración	(enunciación emocional del texto)
La argumentación	(conflicto o tema)
La demostración	(nodo de sentido que conecta con la realidad)
La mostración	(acto de discurso que no se refuta)

Las macro-operaciones discursivas son determinantes en el diseño del texto y el análisis:

a) Narración: los textos tienen una estructura narrativa que corresponde a la microficción. Toda situación comunicativa tiene un inicio, un desarrollo y una conclusión. En la microficción tenemos un planteamiento, un desarrollo, un clímax y un desenlace. Los textos publicitarios no son microficciones en sentido estricto, pero pueden verse como tales. Por ejemplo; “el que no enseña no vende”, es un planteamiento, “a quién le dan pan que llore” es desarrollo, y “el fin justifica los medios” es un desenlace o final. El refrán es un metatexto que el receptor tiene que decodificar, pero la decodificación es tan variada como los sujetos que lo interpreten. Aunque el contexto visual sería el campo de las interpretaciones: “el fin justifica los medios” pudiera ser planteamiento, clímax o desenlace, pero con la imagen podemos ver claramente que es desenlace por la ropa nupcial de la modelo.

b) Descripción: no hay narración sin descripción y esta se puede valorar en la imagen y las diferentes posturas. La gestualidad, las poses y las palabras remarcadas en negritas. Los modelos describen con frecuencia con el refrán y con la paraverbalidad. Los accesorios y las poses, hacen de cada texto una descripción-mostración situacional contundente.

c) Argumentación: los textos publicitarios conllevan una estructura argumentativa: premisa 1 y una conclusión. La premisa 2 es el metatexto que permite la interpretación. Son entimemas (silogismos incompletos) que se concretan en argumentos a partir de la participación de receptores que decodifican o reinterpretan con ayuda de la imagen.

d) Demostración: los textos publicitarios tienen una función de “mostración” pero desde un plano informal y no “científico”. Por tanto, en este trabajo no trataremos la demostración.

Macrooperación descriptiva 1 “Mujer con cara de bruja y cuerpo regordete y deforme montada en un payaso”; 2 “Niña enclenque y desnutrida esqueléticamente deforme montada en un anciano”.

Macrooperación narrativa: en 1 hay una mujer, montada en un payaso que no se ve divertido ni feliz, se ve amargado, la mujer se ve gozosa. El payaso se ve fuera de equilibrio, un poco ladeado, tratando que soportar el peso de la mujer que carga que evidentemente está mucho más contenta que él. En 2 Una niña ligera que está feliz de ser cargada por el anciano que no batalla pues es ligera y no pesa, sus manos en su cabeza blanca, direcciona el mensaje que trata de la sabiduría y la experiencia de un anciano para que ella construya con sus manos. El mensaje es muy claro en referencia al partido político de MORENA por el color de las letras y es muy aceptable el mensaje conmovedor por el color rosa en el fondo.

Cuadro 2: Macrooperación argumentativa:

1 Estructura argumentativa	2 Estructura argumentativa
<p>Esta mujer debe ser la presidenta de México</p> <p>A dice SÍ porque es una persona muy divertida</p> <p>B dice NO porque México no necesita un payaso como presidente</p> <p>Conclusión:</p> <p>Si eliges a esta mujer tendrás una presidenta muy divertida que gobierna con la alegría de un payaso</p>	<p>Esta mujer debe ser la presidenta de México</p> <p>A dice SI porque está montada en el presidente</p> <p>B dice NO porque es una niña muy débil</p> <p>Conclusión:</p> <p>Si eliges a esta mujer tendrás a una presidenta que gobierna con la experiencia del presidente</p>

Tanto 1 como 2 son textos que ironizan las fuerzas políticas de las ahora candidatas a la presidenta. En los dos casos son mujeres anuladas intelectualmente, descalificadas

socialmente y sometidas al orden patriarcal en donde solo pueden actuar si se montan en un hombre del tipo que sea.

El significado literal sólo es importante en tanto es invitado a formar parte como interdiscurso en el intercambio comunicativo en una polifonía de voces cuyo dominio puede ser cerrado o abierto, donde la comunidad semiótico-lingüístico-cultural “economiza” su voz con la imagen, y su diálogo a partir de lo compartido, lo que todos saben. La caricatura construye un enunciador que hace referencia a un micro discurso político-cultural que con el uso del lugar común, el enunciador evade la responsabilidad del contenido semántico del texto, de la fuerza moral y de la intención educativa que lleva consigo, dado que el modo lúdico de argumentar lo dota de sentido informal y a veces gracioso, pero no por esto menos serio.

Semiótica de la cultura

La cultura visual es en la actualidad relevante ya que en el lenguaje visual se da la convergencia de distintas áreas de conocimiento. Desde la perspectiva de la semiótica de la cultura, “la cultura es una inteligencia colectiva y una memoria colectiva, es decir, un mecanismo supraindividual de conservación y transmisión de ciertos comunicados (textos) y de elaboración de otros nuevos” (Lotman, 1996). Así, la tarea de la semiótica y del análisis del discurso al enfrentar los textos de la cultura, debe ser la de desentrañar cuáles han sido los mecanismos y códigos de selección, generación y transmisión que se han conjugado para la producción de tal discurso y descubrir también las huellas de las estructuras ideológicas y de poder que subyacen al mismo. K. Craik. citado por: Clifford Geertz (1952) señala:

Los esquemas culturales son “modelos”, son series de símbolos cuyas relaciones entre si modelan las relaciones entre entidades, procesos o cualquier sistema físico, orgánico, social o psicológico al “formar paralelos con ellos” al “imitarlos” o al “simularlos”. Pero el término “modelo” tiene dos sentidos “de” y un sentido “para” y aunque estos conceptos no son sino aspectos del mismo concepto básico, es muy conveniente distinguirlos a los efectos analíticos. Un símbolo, es la esencia del pensamiento humano (p. 341)

La caricatura política estructura desde la descripción con la retórica un argumento lúdico, solo decodificable en el contexto, con los componentes y figuras de los elementos para la composición. Los elementos lingüísticos anclan y conectan con la imagen y con el contexto social del asunto en cuestión, de modo que tenemos textos políticos que cumplen una función específica (en las comunidades establecidas y en las redes sociales). Se negocian signos y

posturas ideológicas, pero desde la crítica del sujeto que produce la caricatura, de modo que la caricatura política genera una cadena de usuarios, sujetos que la utilizan; en la mayoría de los casos los moneros la utilizan como texto de denuncia. Esta denuncia tiene un feliz desenlace (AUSTIN, 1985) siempre y cuando el receptor cuente con las competencias necesarias y adecuadas tanto de la cultura como del conocimiento en política pues es un interdiscurso que enmascara o desenmascara una serie de textos-discurso para utilizarlos como uno solo, referido en su propia cadena enunciativa; un interdiscurso de hecho (discurso que remite a otro discurso) y que funciona con cargas metafóricas y fuerza apelativa.

Argumentación lúdica

Memoria y argumentación lúdica son elementos que dan cohesión al eje de análisis a partir de cómo se plantean los sujetos sociales y sus características desde la cultura, de manera que buscamos mostrar en los análisis cómo el carácter lúdico sirve de validador de los procesos en el discurso visual.

La argumentación es un conjunto de condiciones de producción-circulación-recepción que permiten desde la enunciación, una dimensión fundamental del análisis semiótico-discursivo. Para los fines de este trabajo, requiero distanciarme de los análisis de la argumentación desde la lógica tradicional y lineal. Tomo entonces la definición de argumentación propuesta por Reygadas (Comunicación personal):

Argumentación es la constelación de actos de discurso y el conjunto de razones, emociones, creencias, intuiciones y elementos contextuales que permiten pasar de lo conocido o aceptado a lo desconocido o por aceptar, desde un esquema que (a partir de una cuestión o pregunta que puede ser respondida en pro o en contra) liga un determinado dato o fundamento con un punto de vista defendido, garantizado por una determinada ley de paso. Esta última, la ley de paso o garantía de la argumentación está dada por la cultura.

Con base en Reygadas (2005), propongo esta definición de argumentación lúdica en la caricatura política:

Es el conjunto de razones, emociones, creencias, intuiciones y elementos contextuales que permiten pasar de lo conocido a lo aceptado desde un lenguaje informal que tiene como fin la adyacencia, es decir dar respuesta a una pregunta sobreentendida, es así que la caricatura política juega el papel de contradiscurso ligando la retórica de las palabras y la retórica de la imagen logrando la constelación de actos discursivos que sostienen la estructura argumentativa del punto de vista criticado y denunciado, expuesto a través del humor que es aceptado por la cultura dentro de la modalidad deóntica del deber ser y de la modalidad lúdica **del juego**

(GUZMÁN, 2023, p. 13-14), el humor, la diversión, el deseo y la sátira: la exageración, el hiperbolismo, la profusión y el exceso.

La argumentación lúdica es un modo de expresar el conflicto, partiendo de la idea de que las cosas pueden ser de otra manera o que no es la forma correcta de actuar de los políticos. Al plantear la crítica, genera deseo, compara y mete el conflicto, ahí donde es posible. Lo señala de manera irreverente y escatológica, sin lugar a dudas, muestra al político o a los políticos responsables y a las políticas que generan pobreza, injusticia social y muerte por incompetencia.

Cuadro 3 – Argumentación modal lúdica

Tipo: Argumentación lúdica	Subtipo	Emoción	Función meta (del código)	Creatividad Poética (del mensaje)
	Modo lúdico lingüístico	deseo - rechazo – adhesión	metalingüística	estética - escatológica – lúdica
	Modo lúdico de la gráfica	rechazo - adhesión - deseo	metasemiótica	escatológica – lúdica - poética
	Modo lúdico de la mímica	adhesión - deseo – rechazo	metamímica	poética - lúdica

La argumentación lúdica en el sentido lógico es irrefutable, sin embargo, nos podemos mirar en distintos escenarios, por ejemplo que varios caricaturistas produzcan textos con la misma temática (como es el caso que ejemplificamos) o que planteen distintos puntos de vista sobre el mismo tema ya que en la ideología mexicana el juego del lenguaje, de la broma y de la gráfica es aceptado como crítica y es un gran desenmascarador de ideologías.

La caricatura política es por definición un contradiscurso, ya que existe en función de otros discursos políticos, específicamente el discurso oficial o que tienen un origen desde el poder. Por lo tanto su estructura narrativa por lo general será climática ya que parte de un planteamiento que no está en ella y la conclusión solo será inferida o reconstruida a partir de los elementos retóricos que juegan un papel de silogismo entimemático.

En la argumentación lúdica se puede mostrar la eficacia en el manejo del discurso ya que una palabra, un tono, un ademán, etc., fuera de pertinencia pueden afectar la

intencionalidad del acto discursivo, es decir la argumentación lúdica permite poner en estructura algo que ya pasó, algo que es referido en el discurso para reírse del evento referido en la interacción.

La argumentación lúdica es un metadiscurso en más de dos sentidos ya que refiere en una situación comunicativa a otra referida y a un auditorio específico, que canónicamente no es el que está en cuestión.

La caricatura muestra cómo es que opera el discurso en el lenguaje natural. No es una receta, machote o patrón, sigue las reglas interaccionales de cada cultura y grupo en particular y se sirve de la retórica para la refutación del discurso que alude. Es una manera de presentar la crudeza de la realidad mexicana, pues es parte de nuestra idiosincrasia hacer de nuestras tragedias chistes o narraciones cómicas, que nos ayudan por un lado a conocer las situaciones que están pasando y por otro lado a asimilar nuestras desgracias. Ponemos en relieve la argumentación lúdica ya que la caricatura política deja ver un mundo de sentidos ligados de manera isotópica en cada texto, genera un contrasentido denotativo y un sentido connotativo, pues cada texto está compuesto de textos y con ellos se hace la historia política de los pueblos de modo gráfico, aunque están en riesgo de perder el sentido connotativo con el tiempo. El uso de figuras retóricas en la caricatura política nos permite generar un sentido que tendrá como fin dar estructura argumentativa a la propuesta ideológico-cultural desde el punto de vista del caricaturista.

El uso retórico en la caricatura política está cargado de lugares comunes, íconos, señales y símbolos que operan desde la memoria: tienen algo de arcaicos, acarrear sentidos del pasado hacia el presente y dejan huellas para el futuro. Representan textos de significados únicos, tienen fronteras que los encierran en sí mismos, pero a la vez, constantemente actualizan nuevos sentidos y abandonan otros. Expresan los elementos más estables del *continuum* cultural. Así, aunque se repitan en sus invariaciones son mensajeros de otras épocas culturales, a la vez se transforman y transforman el contexto en que se insertan.

La imagen visual es el discurso que nos interesa, un discurso intermedio entre la realidad y la ficción generada por el enunciador a partir de un hecho determinado, que pone de manifiesto una mirada sobre el discurso en cuestión y desde una perspectiva lúdica que por tanto es generador de lenguaje, ya que propone categorías, cambia sentidos y significados y genera una voz propia que al colocar la representación de una o más mujeres da un giro al sentido y significado de la caricatura. Al registro de la memoria colectiva se pueden

contraponer otros tipos de registro no colectivo (a partir de la ideología y el poder) que pretenden preservar memorias periféricas que son factibles de ser recuperadas, ya que la caricatura política es un discurso que se queda inserto en un contexto dado por el medio en el que aparece y este lo dota de sentido y realidad. La enunciación, la semiótica y la argumentación son los niveles de análisis que garantizan mostrar el impacto y factibilidad que tiene la caricatura política como elemento masivo de comunicación, de información y de socialización de la crítica a los diferentes sistemas de gobierno, personajes y situaciones relevantes del ámbito nacional e internacional.

La mujer es receptora directa (igual que todos) de las malas decisiones y de las causas y efectos en los ámbitos económico, político y social a través de interdiscursos relativos a las materialidades: histórica, ideológica, del poder y de la cultura (Haidar, 2006), que los caricaturistas estructuran en los textos gráficos que representan a la mujer y su cuerpo, como mecanismo crítico de la política, desde una perspectiva que cruza por los campos de la cultura, la imagen y posimagen (HAIDAR, 1996; DONDIS, 2003; LOTMAN, 1976).

La meta cognición que utilizamos al tratar el tema de discurso, nos introduce a un mundo fantástico, de teorías, tipos y ejemplos. Cuando tratamos de asir el lenguaje en cualquiera de sus niveles lingüístico, discursivo y semiótico, necesitamos materializarlos y organizarlo, utilizando la tipología como herramienta teórico metodológica, ya que permite rganizara los elementos del discurso político: clasificar e identificar los tipos de discurso, sus diferencias y similitudes en la medida de lo posible; dado que cada uno cambia según la cultura, y es esta la que nos permite distinguirlos.

Conclusión

Finalmente podríamos recomendar para hacer el análisis de los textos caricatura política, primero reconocerlos dentro del tipo de discurso político, donde hay una historia que contar, donde hay hechos que denunciar, donde hay injusticia y abuso de poder. El autor o autora de la caricatura política enuncian a partir de la firma, como el emisor de un mensaje que tiene un referente político, que lleva un mensaje a partir de la poética gráfica y que circula por un canal visual bajo los códigos metalingüísticos y metasemióticos. Le subyace un macro-acto discursivo en una estructura comunicativa que describe, narra, argumenta y demuestra para mostrar la crítica y el desacuerdo. El texto caricatura política se lee en su contexto, el cual será utilizado como elemento para generar adhesión, acuerdo, deseo y diversión. En este

caso no hago un análisis exhaustivo, sino que sólo se destacan aquellos aspectos que son sobresalientes y más enriquecedores de cada texto a manera de ejemplo.

El tipo de argumentación lúdica nos permite, en este caso, tres subtipos: 1) modo lúdico lingüístico, 2) modo lúdico gráfico y 3) modo lúdico mímico. Por medio de ellos, la argumentación lúdica se sostiene en la mímica caricaturizada y la oralidad polisémica que anclan la imagen; con base en las condiciones de producción, circulación y recepción de los textos en la dimensión metafórica, siempre hay al argumentar un manejo de sentido segundo, ingenio, juego, humor, gracia e ironía (que se compone de manera frecuente en la figuratividad hiperbólica y de la lítote).

La cultura mexicana se ve atravesada en fuerte medida por la valoración y devaluación visibles en la condición biológica -sexo-, la condición ideológica -género- y la condición social, preferencia e identidad. El patriarcado hegemónico, el neoliberalismo y la colonialidad persistentes, opresoras y dominantes, se han naturalizado socialmente de modo que son reproducidos sin cuestionamiento por la gran mayoría de las sociedades, la dominación de lo masculino sobre lo femenino, de la blanquitud sobre otras razas y de la opulencia económica sobre la no acumulación. Las y los caricaturistas de corte político generan estilos propios a partir de una poética lineal, de una voz narrativa llena de sarcasmos y frases que adquieren sentido y contenido en el contexto social al que aluden en la cultura. Sin embargo, los estereotipos de la mujer y su cuerpo deben actualizarse, y dejar de representar “lo jodido” de la sociedad.

Referencias

- ACEVEDO, E. **La caricatura política en México en el siglo XIX**. Círculo de Arte (CONACULTA-México), 2000.
- AUSTIN, J. **Cómo hacer cosas con palabras**. Barcelona: Paidós Estudio, 1988.
- BAJTIN, Mijail. **La cultura popular en la Edad Media y en el**, 2005.
- GEERTZ, C. **La interpretación de las culturas**, gedisa. Barcelona España, 1973, p.87-152.
- ZAVALA, A. **Mitología y modernización**. El Colegio de Michoacán, 1988, p. 103-1189.
- DONDIS, A. **La sintaxis de la imagen**: introducción al alfabeto visual. Barcelona: Gustavo Gili, 2003.
- FONTANILLE, J. Observador, identificación y espacio enunciado en *Nuit Blue*. En **Era**, (I) 1-2, 1991.
- GEERTZ, Clifford, (1992). **La interpretación de las culturas**. Barcelona: Gedisa.
- GILBERT, M. “**Multi-Modal Argumentation**”, en *Philosophy of the Social Sciences*,

- Thousand Oaks, Londres, Sage Periodical Press, New Delhi, vol. 24, 2, Junio, 1994.
- Goffman, E. **La mise en scène de la vie quotidienne**. Minuit : Paris, 1973.
- Grize, J. Argumentation, schématisation et logique naturelle, en **Revue Européenne des sciences sociales** 32, XII, 1974.
- GUZMÁN, J. **Lítote-hipérbole como argumentos lúdicos en la caricatura política con el tema de la migración** (México-EUA) em Rétor Asociación Argentina de Retórica. Volumen 12, número 1, 2022
- Haidar, J. El campo de la semiótica visual. En Gimete-Welsh y López Rodríguez (coords.), p. 184-212, **Semiótica**. México: UAM-Azcapotzalco, 1996.
- Kerbrat Orecchioni, C. **L'énonciation -de la subjectivité dans le langage**. París: Armand Colin, 1980.
- Lotman, J. J. **Semiótica de la cultura**. Madrid: Cátedra, 1976.
- Morin, E. **Introducción al pensamiento complejo** (6ª reimp). Barcelona: Gedisa, 2003.
- ONG, W. **Oralidad y escritura –tecnologías de la palabra-** FCE, México, 1987.
- PEIRCE, Charles S. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**, 8 vols. C. Weiss y A. Burks (eds). Cambridge: Belknap Press, 1966.
- REBOUL, O. **Lenguaje e ideología**. México: Fondo de Cultura Económica, 1990.
- REYGADAS, P. **Argumentación y discurso**. México: COLSAN, 2009.
- THÜRLEMANN, Felix. **Paul Klee, Analyse sémiotique de trois peintures**. Lausanne : L'Age d'homme, 1982.
- Turner, Víctor (1980). *La selva de los símbolos*. México: Siglo XXI.
- VOLOSHINOV, Valentín N. **El signo ideológico y la filosofía del lenguaje**. Buenos Aires: Nueva Visión, 1976.
- WALLERSTEIN, Immanuel **Análisis de sistemas-mundo**. Una introducción. México: Siglo XXI, 2006.