

LA IMAGEN DICE NO. METÁFORA E ÍNDICE EN EL LENGUAJE DEL HUMOR GRÁFICO

Cristina Peñarín

De entre todos los tipos de imágenes de las artes plásticas sólo el dibujo de humor constituye un discurso en el sentido propio del término. Abundan en nuestra tradición las imágenes que narran (como en la pintura mitológica e histórica, o en el cómic), que describen (como en la pintura holandesa), que ilustran un texto verbal (como en la ilustración gráfica), etc., y, finalmente, una especie más próxima al dibujo de humor, las imágenes simbólicas y alegóricas, imágenes que significan conceptos abstractos y exponen ideas complejas en textos visuales, generalmente ideas morales. Pero sólo en el humor gráfico consiguen las imágenes, con y sin palabras, comunicar una reflexión referida al presente de los interlocutores, implicar una hipótesis sobre la interpretación de un destinatario, que no es otro que tú, mi contemporáneo, acerca de un asunto de hoy. Los emblemas y alegorías barrocos, aunque solían acompañar las figuras con textos verbales, lograron una cierta autonomía de la imagen respecto de la palabra en la elaboración de textos visuales que plasmaban y transmitían conceptos e ideas complejas. Pero el tiempo de la comunicación seguía siendo básicamente inmutable, los

La Balsa de la Medusa, 41-42, 1997.

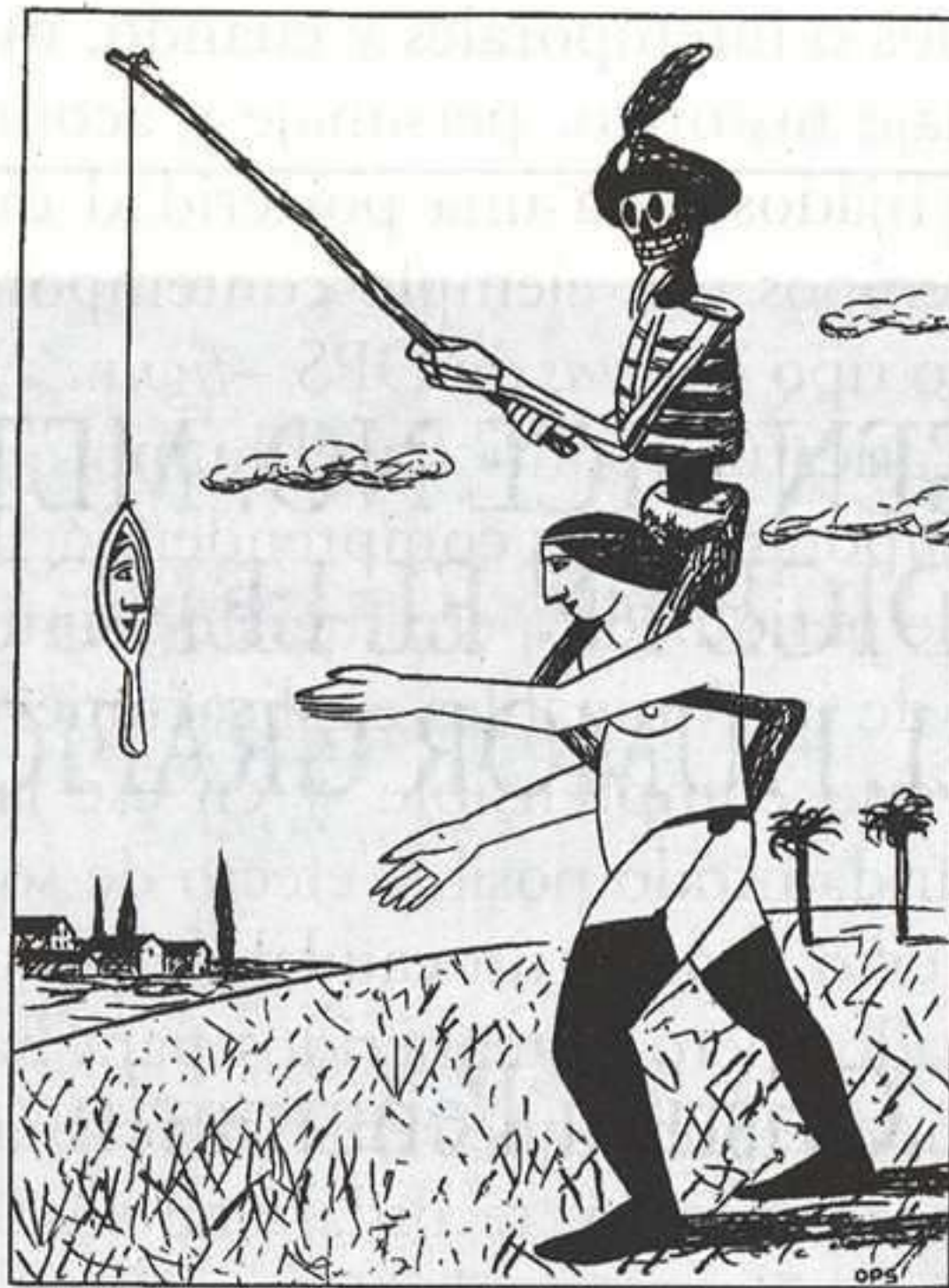


Figura 1. OPS, *El País*, 28-10-95.

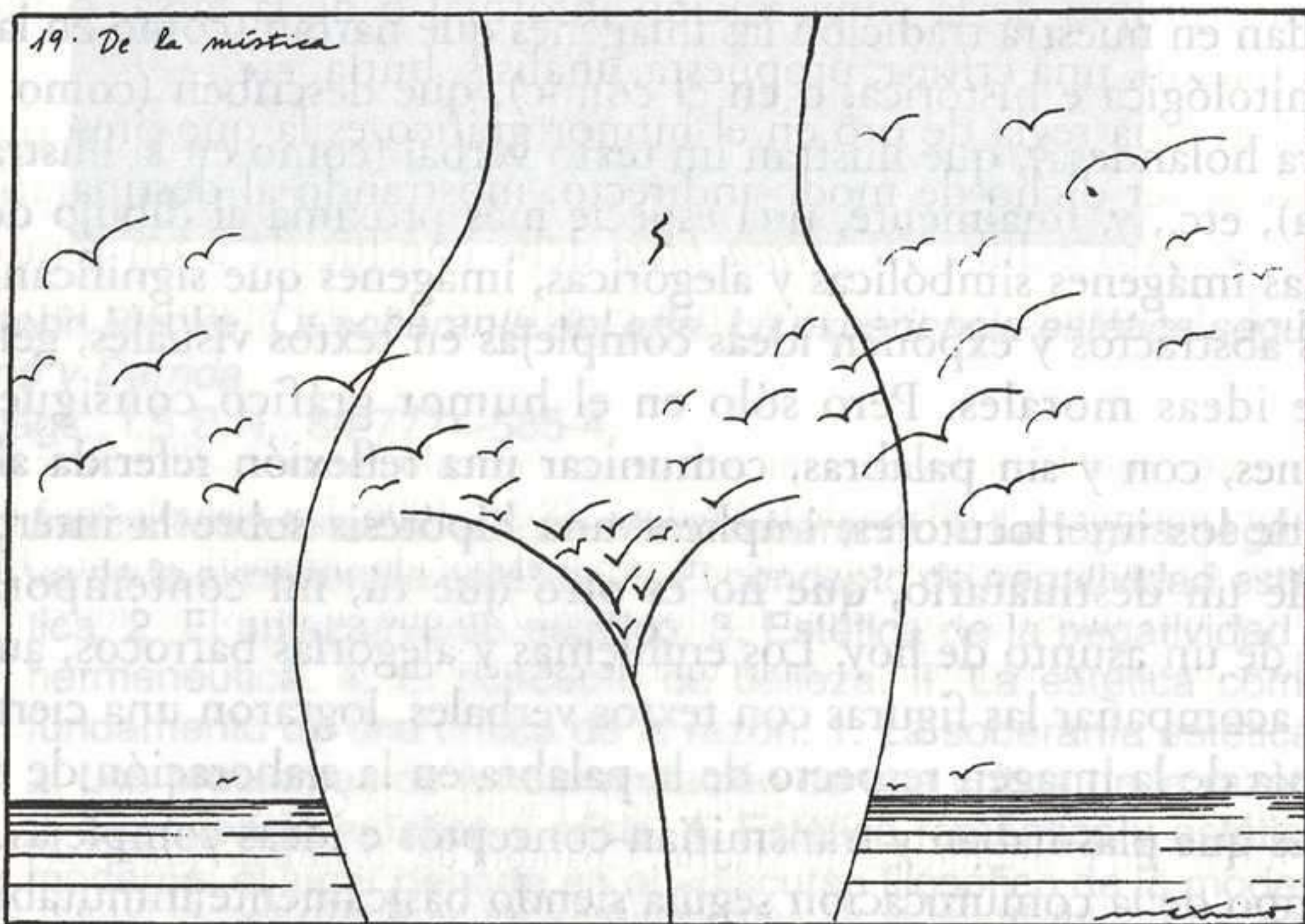


Figura 2. Máximo, *El País*, 19-8-96

escenarios imaginarios o intemporales y cuando, mediante el retrato, se incluía a un personaje histórico, personaje y acontecimiento, si lo había, debían quedar fijados para una posteridad que idealmente debía abarcar todos los tiempos (un ejemplo contemporáneo de alegoría intemporal es el dibujo tipo *vanitas* de OPS –*figura 1*)¹.

Es claro que la caricatura política y el humor gráfico tienen una vida breve. Sus contemporáneos los comprenden fácilmente, al menos los lectores habituales de periódicos, pero fuera de su momento, habría que acompañar el texto de interminables explicaciones sobre el contexto al que alude para hacerlo comprensible, y en ese largo rodeo la viñeta pierde casi con seguridad todo posible efecto de sorpresa o choque humorístico. Si todo texto supone un caudal de conocimientos de fondo que no son explicitados pero sí requeridos para hacerlo comprensible, en el dibujo de humor se prevé que «en esta ocasión», hoy, el destinatario entenderá esto porque sabrá, recordará tal cosa. El texto apunta inicialmente a una situación particular y con ella a ese saber puntual de la memoria reciente. Como espero demostrar, es ese apuntar a objetos, personas y situaciones singulares lo que permite a la imagen simbólica hacerse, por primera vez en nuestra tradición, discursiva, lo que le permite interpretar, de tú a tú, el presente, expresando los juicios y las emociones que suscitan en el autor. Generalmente con el apoyo de algunas palabras, pero en ocasiones también sin ellas, el discurso interpela al destinatario y al mundo en el modo ágil, humorístico, incluso desvergonzado, propio de la conversación informal o de la farsa, como una conminación, una crítica, propuesta, análisis, burla, etc.

Si hay una regla de oro en el humor gráfico es la que prescribe que todo debe ser dicho de modo indirecto, mostrando al destinatario que lo que el texto exhibe *in prima facie* debe conducirle a un sentido no evidente. La situación que presenta el dibujo es casi siempre tan impo-

¹ Continúo aquí las reflexiones iniciadas en un artículo anterior: «El humor gráfico y la metáfora polémica», *La Balsa de la Medusa*, 38/39, 1996. Los ejemplos que presento de dibujos de humor no provienen de un corpus elaborado sistemáticamente. El que se encuentren más muestras de los publicados en *El País* que en otros medios se debe sobre todo a mi mayor asiduidad en la lectura de ese periódico.

Cristina Peñarín es profesora titular de la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Coautora de *Análisis del discurso* (1986), ha publicado en el número 38/39 de *La balsa de la Medusa* el artículo «El humor gráfico y la metáfora política».

sible e inverosímil que resulta claro que sólo admite una lectura figurada. En cuanto al registro verbal, no cabe en este género la palabra directa, la cita literal. Las palabras que se ponen en boca de los personajes —a diferencia de lo que ocurre en el cómic— nunca podrían ser palabras pronunciadas por ellos. Si el dibujo presenta una situación verosímil, las palabras serán imposibles entre los interlocutores a los que se atribuyen. En el decir indirecto es maestro entre los géneros visuales el humor gráfico. La estrategia privilegiada es la metafórica: hacer ver una cosa desde otra (con frecuencia, el mundo sobreexpuesto pero oscuro de la política desde los saberes y los lenguajes cotidianos y vulgares, desde perspectivas marginales o fuera del orden que, en el choque con lo consabido, revelan lo engañoso de su autoridad). El conflicto conceptual que, según Prandi, se da en todo tropo, en la trama metafórica de estos dibujos se alía con el humor, «la percepción de una situación en dos marcos de referencia o contextos asociativos al mismo tiempo, ambos consistentes por sí mismos pero mutuamente incompatibles» (Koesler). Aquello a lo que el texto se refiere es visto desde una perspectiva metafórica que choca con los modos habituales de comprenderlo, de modo que resulta comentado, ridiculizado, criticado, etc. Esta intención polémica de la metáfora prevé la complicidad del destinatario, precisamente porque éste no lee algo expuesto directamente, sino que interpreta algo no dicho desde una conjetura que desafía a su habilidad interpretativa.

La cuestión es: cómo pensar un género gráfico que comenta situaciones, actitudes o hechos, que interviene, critica, ridiculiza o propone. Estas acciones comunicativas implican construcciones de sentido que conforman juicios. ¿Cómo pensar esas construcciones? ¿Como edificaciones pieza a pieza, o por la articulación de piezas y estructuras que organizan? Hay que reconocer que la comprensión de la viñeta y su posible efecto se producen como un golpe, más que como un proceso que suma peldaño a peldaño, engarce a engarce. Se entiende o no se entiende; se capta la gracia o no se capta. Sobre los textos pictóricos sostiene Pérez Carreño (1988: 120-121) que, si bien los múltiples recorridos de sentido se presentan simultáneamente en el espacio visual del cuadro, el intérprete los descubre linealmente, articulando sucesivamente unos con otros. Parece lógico aceptar que el tiempo que requiere la comprensión de la viñeta, aunque generalmente breve, implique esa consideración de los diferentes aspectos de la escena en un proceso de interpretación cuyo feliz final sería ese efecto de visión repentina, de comprensión súbita, acompañada a veces del placer que sanciona la gracia. Pero sos-

pecho que el *tempo* del proceso de comprensión no es lineal en el humor gráfico, sino que incluye un momento de discontinuidad, un salto en el paso del no ver al ver que es la marca de la contribución de la metáfora a tal proceso, cuestión sobre la que volveré. Cuando se trata de decir algo en imágenes y por medio de una metáfora, el decir es al tiempo un fabular: formar una escena que contiene todo un drama, cuanto más alejado del relato en que habitualmente entendemos los hechos comentados, más capaz de hacer saltar chispas entre los sistemas de interpretación.

Las cuestiones a plantear para comenzar esta indagación podrían ser: ¿Cómo puede un juicio ser expresado en imágenes? ¿Cómo se pueden cuestionar o desmentir discursos, interpretaciones, valores sociales con imágenes? ¿Cómo se engarzan palabras e imágenes para hacerlo? El dibujo de humor lo hace, y no a la manera del jeroglífico, que requiere que cada signo gráfico sea traducido por una expresión verbal, sino con recursos que, si no pueden ser completamente ajenos al mundo de las palabras –pero éstas también carecerían de vida sin imágenes– han elaborado un ámbito de expresión propio que puede prescindir de las palabras y componerse sólo de signos visuales.

El icono y el símbolo en escena

La forma de la expresión propia del dibujo de humor se configura como una escena, incluso ópticamente la viñeta es una ventana entre las columnas de líneas de la página. En ese recuadro dispone un escenario, unos personajes y un argumento. A diferencia de la escena teatral, no le es imprescindible la palabra para definir el argumento, y aventaja al mismo o a las marionetas en que puede componer libremente sus escenarios con cualesquiera objetos y entidades imaginables, con la única condición de que sean representables e interpretables, de que susciten, sea por medios verbales, gráficos, o más generalmente, ambos, una imagen mental, un pensamiento o una sensación identificable. La escena de la viñeta realiza una simbolización y dramatización de algo que ocurre en otro lugar. La escena puede ser insensata, irónica, simbólica, grotesca, poética, analítica, utópica, panfletaria, surrealista, en cualquier formato aludirá a un mundo que conocemos desde lenguajes y tradiciones extraños a los discursos que comúnmente le dan sentido, o que quizá nos hacían impotentes para comprender.

La escena de la viñeta puede figurativizar espacios socioculturales, tanto si se refiere a situaciones concretas actuales como si prescinde del

presente, incorporando así el sentido con el que comúnmente entendemos las situaciones sociales. Puede también reproducir la configuración de las imágenes simbólicas y utilizar la competencia que poseemos en la interpretación del milenario simbolismo visual. Iconismo, o representación reconocible por semejanza, y simbolismo se entrelazan para hacer hablar y reflexionar a las imágenes. Pero, como veremos, para construir escenas que figuradamente aluden a nuestro mundo y a las interpretaciones que de él hacemos, al icono y al símbolo se añade en el humor gráfico un peculiar desarrollo de los signos indiciales y deícticos, tanto visuales como verbales, gracias al cual puede el dibujo hacerse discursivo, ocasional y referido a la situación particular, aunque pública, que comparten los interlocutores de la comunicación. Resulta imprescindible recuperar la reflexión semiótica de Peirce sobre iconos, símbolos e índices para detenerse sobre todo en estos últimos, los menos atendidos en los estudios de los textos. Y si esto es cierto para los textos verbales mucho más lo es para los gráficos, lo que en parte se justifica porque sólo recientemente ha adquirido la representación visual esta dimensión discursiva que se desarrolla plenamente en el humor gráfico. (Aunque no hay que descartar que los índices fueran olvidados precisamente porque conectan representaciones y mundo, porque hacen que el texto salga fuera del texto.)

¿Cómo se construyen significaciones con representaciones icónicas, es decir, basadas en la semejanza? Mucho se ha discutido sobre la cuestión de la semejanza en la imagen icónica. No puedo pretender aludir aquí, ni siquiera someramente, a estas discusiones. Apuntaré únicamente algunas consideraciones que encuentro útiles para comprender los modos de significar en imágenes. En la representación icónica semejanza y convención no se excluyen. A diferencia de lo que ocurre con la lengua, en el dibujo no tenemos que aprender cada nuevo signo, aunque, ciertamente, tenemos que aprender los sistemas de representación. Si se puede hablar de lenguaje en las representaciones analógicas, se trataría de un lenguaje de vocabulario ilimitado: una vez que conocemos el sistema de representación —en este caso el dibujo de línea, esquemático o caricaturesco— y las reglas del género, cada texto puede introducir nuevos signos con sólo trazar figuras perceptibles como semejantes a algo conocido y para lo que tenemos una imagen estándar. No identificaríamos el referente de un signo icónico si no lo hubiéramos visto nunca antes, si no conociéramos ese tipo de objeto, sea natural o imaginario. Esa imagen-tipo es transformada por cada representación según las reglas de su sistema en diferentes modos, que pueden distorsionar el referente estándar hasta hacerlo irreconocible (ver Groupe μ , 1993: 120 y ss.

El concepto de transformación aparece también en Eco y Gombrich). El repertorio de tipos proviene de todos los campos de nuestra percepción visual (y quizá también de la palabra que describe imágenes), pues todos pueden dejar su impronta en la memoria, como prueba el hecho de que alguien que no hubiera nunca visto una representación de cierto objeto, pongamos un ordenador, pero conociera el aspecto del objeto físico podría reconocer el dibujo icónico de un ordenador representado en un sistema que le resultara familiar.

El reconocimiento del objeto que representa el signo implica que nos sea accesible todo lo que sabemos de él, o aquello que el texto hace pertinente de cuanto sabemos acerca de él. En el caso del icono «el objeto de un signo es una cosa, su significación es otra. Su objeto es la cosa u ocasión, por indefinida que sea a la que se aplica. Su significado es la idea que se atribuye a ese objeto» (Peirce, cit. por Pérez Carreño, 1988: 44). Un estudioso de la Antigüedad puede aportar un ejemplo. Refiriéndose a la cabellera de la Gorgona, tanto en las representaciones plásticas como en los textos verbales de la Grecia antigua, Vernant menciona que los cabellos largos eran entonces señal de virilidad. «El salvajismo del macho guerrero se expresa en su cabellera larga y agitada», mientras con la costumbre espartana de rapar la cabeza de la joven esposa se pretendía extirpar «todo cuanto pueda haber de masculino y guerrero en su femineidad» (1988: 62). La identificación de un mismo objeto no implica que no le sean atribuidos diferentes sentidos. En aquella tradición, cualquier ser con una larga y desordenada cabellera se entendería como salvaje y guerrero; en la nuestra esa cabellera sería vista como opción individual y quizá expresión del sentido de la belleza de su poseedor. Al tiempo que reconocemos la imagen, los sistemas de significado propios de nuestra cultura intervienen en la configuración del sentido que damos a la figura, determinada además por su relación con el conjunto del texto, la escena en que aparece. En el análisis podemos separar lo simbólico de lo indicial y lo icónico, pero en la interpretación todos esos modos de significar atraviesan la imagen y se entrelazan para formar su sentido.

Gracias a la capacidad que poseemos de reconocer semejanzas entre nuestras percepciones todo el campo de lo visual es accesible a la escena del dibujo, con lo que éste constituye su ámbito propio de expresión y significación, en parte inaccesible a la palabra. Describir la distribución de un espacio o la articulación de un recorrido por un territorio es algo que preferimos hacer con la ayuda de un lápiz y un papel con los que dibujar un esquema para suplir las dificultades de la palabra. Pero don-

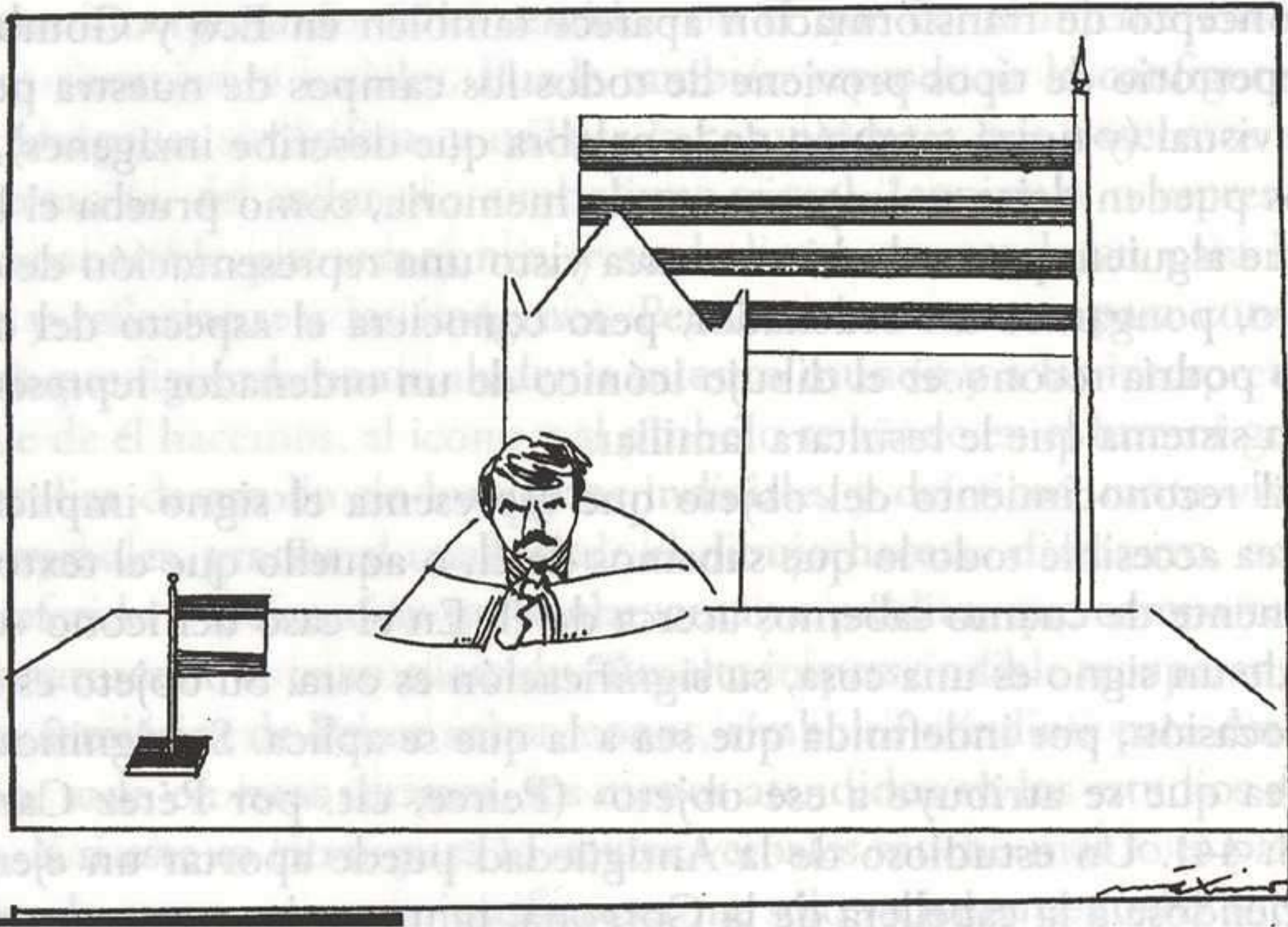


Figura 3, Máximo, *El País*, 5-3-96.



Figura 4. Forges, *El País*, 4-5-96.

de el icono o la mimesis se revelan insustituibles es en la representación de las expresiones faciales y los gestos corporales. De hecho, la palabra suele renunciar a describir la expresión de un rostro y sustituye la imposible descripción verbal por la adjetivación, la mención de sus efectos, etc., que raramente consigue transmitir la inabarcable variedad y concreción de las expresiones faciales. (¿Qué palabras servirían para comunicar la expresión del rostro de Aznar en el dibujo de Máximo de la *figura 3*.)

El espacio del recuadro adquiere sentido no sólo por medio de figuras analógicas. Lo no figurativo, lo plástico se semantiza únicamente por relación al conjunto de elementos del propio texto. Como señala el Grupo μ , en el texto verbal basta introducir la palabra grande para que pequeño resulte evocado. En el texto visual los valores alto/bajo, grande/pequeño, claro/oscuro, dentro/fuera, conectado/desconectado... se establecen sólo localmente, por relación al campo del que forman parte. Sin embargo, estas formas de dar significado a los elementos a partir del texto particular en que aparecen se nutren de nuestras formas generales de dar sentido al espacio a partir de la percepción de nuestro cuerpo, su movimiento y relaciones con otros cuerpos y con el medio (Johnson, 1991). Los dibujos de Máximo y Forges de las *figuras 3 y 4* utilizan algunos de los sentidos básicos que asociamos a lo grande y lo pequeño para componer a partir de ellos el significado de sus textos. Toda la organización del espacio, la disposición de los objetos y su relación con la figura del presidente son semánticamente pertinentes en el de Máximo —la bandera de Cataluña, grande, tras Aznar, respaldándole, la pequeña de España, frente a él—. En el de Forges es la idea común del hombre pequeño proponiendo un baile a una mujer que le resulta demasiado grande lo que se pone en juego. El Roto plasma en una imagen la expresión verbal «pendiente de un hilo» sirviéndose de las sensaciones y sentidos que asociamos al desequilibrio, la rigidez y el peso de un cuerpo inerte ante la inminente, y contundente, caída (*figura 5*). Las culturas a menudo semantizan el espacio, de modo que las posiciones izquierda-derecha, delante-detrás, etc., tienen un sentido definido por un código. El significado de los términos izquierda-centro-derecha en el lenguaje político y en el referido al espacio es explotado en la viñeta de Gallego y Rey, para contradecir la pretensión centrista del lema de un partido político (*figura 6*).

Los gráficos y diagramas son icónicos, sostiene Peirce, porque representan las relaciones de las partes de una cosa por relaciones análogas de sus propias partes. «Muchos diagramas no se parecen en absoluto a sus

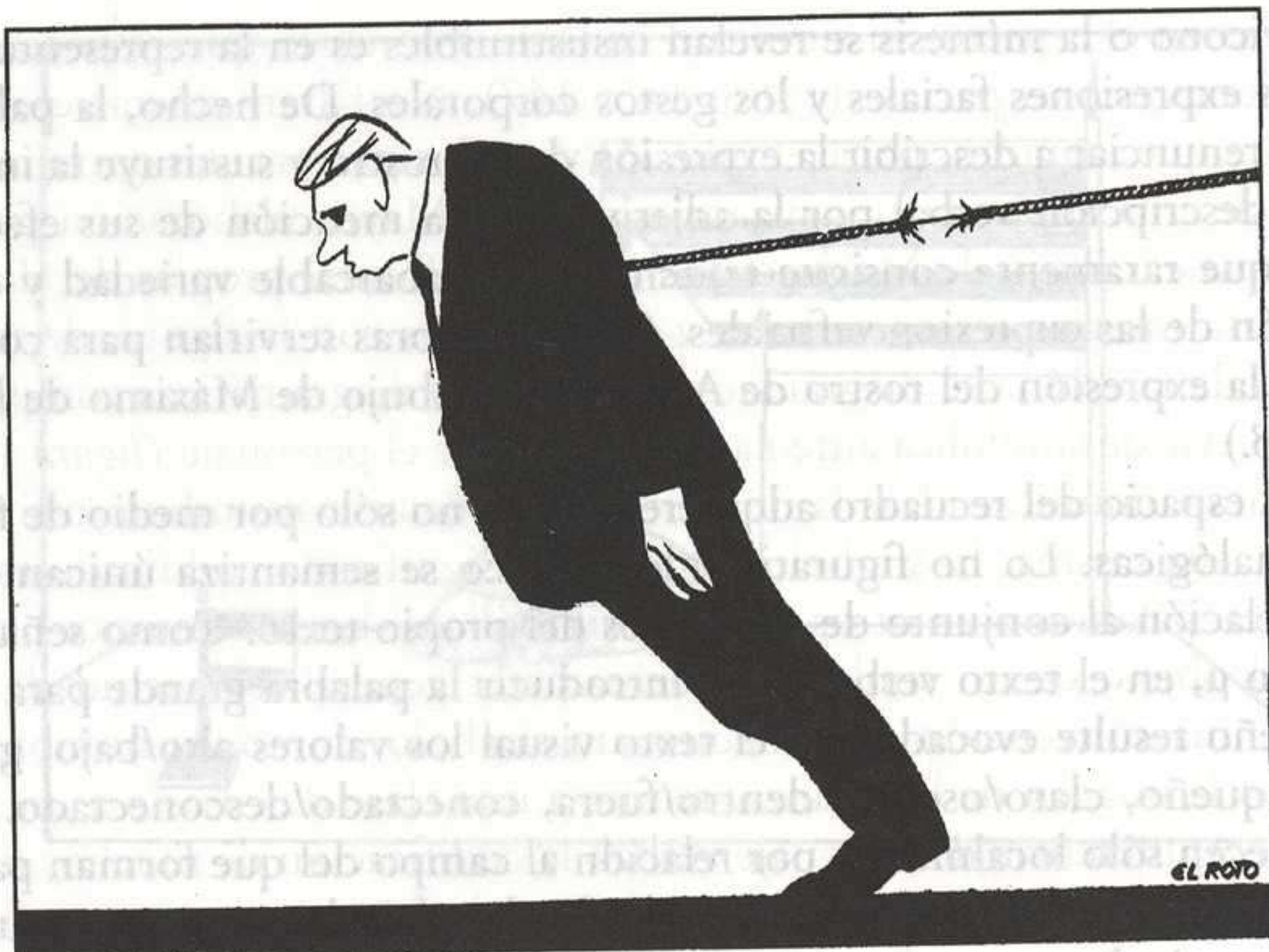


Figura 5. El Roto, *El País*, 27-10-95.



Figura 6. Gallego y Rey, *Diario 16*, 10-1-96.

objetos en el aspecto; su similitud consiste sólo en lo que respecta a las relaciones de sus partes» (1988: 145, 147). No faltan viñetas con diagramas que iconizan, por ejemplo, los vínculos y jerarquías entre miembros de una supuesta organización secreta. Mayor elaboración gráfica presenta el dibujo de Máximo que utiliza las formas propias del diagrama para insertar textos verbales y relacionarlos con la figura, de modo que toda la escena se diagramatiza y las líneas diagramáticas componen una suerte de simbólica aureola de rayos sobre el personaje (*figura 7*).

Para comunicar ideas la imagen ha de asociarse al símbolo o simbolizarse ella misma. El símbolo vehicula un significado codificado traducible en palabras o en otros sistemas simbólicos. En la semiótica peirceana el objeto de un símbolo es de carácter general: en virtud de una regla, una convención o un hábito, un símbolo, como un nombre común o la imagen de la balanza, remite a una clase de cosas o a un concepto. A diferencia del lenguaje verbal, la codificación de muchos de los iconos como iconogramas o símbolos no es arbitraria, sino que se produce por convencionalización de ciertas unidades que forman parte a una tradición cultural o social significativa. (Apenas se puede aludir aquí a la complejidad del simbolismo visual en que las culturas han representado condensadamente relatos, saberes y creencias. Trato únicamente de referirme a aquellas características semióticas que permiten comprender la comunicación de ideas por medio de imágenes.)

El acervo simbólico de una cultura permite entrever la composición de su imaginario. Los humoristas de hoy disponen de un baúl rebosante de reliquias y prendas de hoy, aunque no nuevas. Tradiciones perdidas o apenas comenzadas conviven en nuestro rico, inconexo y desenraizado caudal de imágenes simbólicas. Muchos lectores de periódicos pueden ignorar el mito antiguo del que se desprende el símbolo de la justicia y, sin embargo, reconocer éste y conocer algunos de los sentidos que se le asocian, gracias a su pervivencia en las representaciones visuales como puro iconograma. La abundancia y velocidad de las comunicaciones actuales no deja de generar tradiciones, o fragmentos de ellas, que permiten la estabilización y cristalización de símbolos. Personajes, objetos, tipos que circulan reiteradamente en los diferentes medios, de masas o interpersonales, llegan con el uso acostumbrado a vincularse a un significado público en un proceso de simbolización permanente, que solidifica y acumula, pero también olvida y transforma. En los primeros años de este siglo se produjeron la mayor parte de los hallazgos formales del cómic (¿quién no recuerda *Little Nemo*, *Krazy Kat*...?) que fueron codificando la representación del tiempo, del movimiento, de las emociones



Figura 7. Máximo, *El País*, 3-10-95.



Figura 8. Mingote, *ABC*, 17-7-96.

y situaciones comunes (Gubern, 1987: 223-227). Hoy este género cuenta con «densas familias de estereotipos» compartidos por relatos de muy diferentes lugares del mundo. (Gasca y Gubern –1988– presentan una copiosa antología gráfica de símbolos de este «lenguaje universal»). Los géneros de la sociedad de masas, señala J. A. Ramírez, «funcionan porque han codificado una gran cantidad de arquetipos visuales. El espectador de un *western* o de un *film noir* reconoce enseguida al malvado, al buen vaquero, a la vampiresa, al borracho gracioso». Pero la imagen y los atributos de los personajes típicos se modifican constantemente, cambian de una película o un anuncio a otro (1996: 242-243).

En el humor gráfico los personajes son preferentemente antihéroes y «antiestereotipos» (rompiendo todos los tópicos, una mujer, y empleada de la limpieza, representa a todos los españoles, de cualquier edad y formación, en la *figura 15*. La creación de tipos y antitipos sociales por parte de ciertos humoristas, como Forges, merecería un estudio más detallado del que se puede hacer aquí). En cuanto a los símbolos, más que símbolos propios del género, como en el cómic, se encuentran símbolos creados y consolidados por cada autor (como la columna de Peridis, en las *figuras 11 y 12*), y también símbolos tomados de cualesquiera otros lenguajes y tradiciones, siempre que resulten comprensibles para los lectores de periódicos. Ocasionalmente aparecen algunos de los rígidos iconogramas característicos del cómic (como los remiendos que simbolizan la pobreza de los médicos, en la *figura 18*, las alas del ángel de la guarda y las líneas que representan el movimiento, en la *figura 12* o la aureola de rayos del objeto carismático, en la *figura 11*). La introducción de símbolos propios de un lenguaje determinado, además de vehicular un significado, juega a menudo como alusión y seña de complicidad por la que los entendidos «nos reconocemos».

Es posible evocar en presencia del iconograma de la justicia los relatos mitológicos que están en su origen y los múltiples sentidos y valores que se asocian a ese símbolo. En el dibujo de humor el símbolo conserva ese potencial de significado, aunque se integra en el texto como elemento de un sistema digital, o notacional, como le llama Goodman: un sistema que tiene las propiedades de disyunción y diferenciación sintácticas y semánticas, por lo que sus elementos pueden aislarse como caracteres distintivos del sistema a los que asignar referencias (Goodman, 1976: 165. Sobre la diferencia entre sistemas analógicos y digitales ver también Eco, 1991: 285). Goodman señala que las unidades de un sistema notacional no son necesariamente dígitos, puede tener objetos o

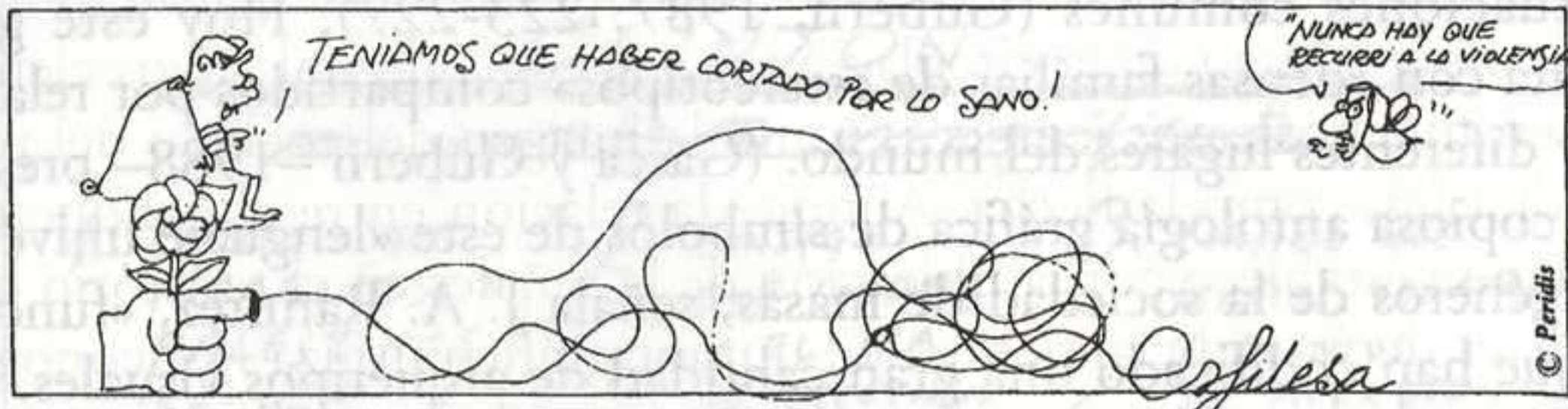


Figura 9. Peridis, *El País*, 7-10-95.



Figura 10. Máximo, *El País*, 13-2-96.

eventos de cualquier tipo como sus inscripciones (así ocurre, por ejemplo, con el código de la circulación, un sistema digital cuyos elementos son en muchos casos icónicos, como la imagen del coche o del peatón, e indiciales, como la flecha. Aunque la relación entre el conductor y el código se establece por la ubicación de la señales en el territorio que recorre, es decir, indicialmente). El humor gráfico utiliza los iconogramas como símbolos en el sentido peirceano, unidades codificadas, traducibles a otros sistemas simbólicos, que se refieren a algo general, lo que los diferencia de los iconos (intraducibles, no codificados, y los índices (que se refieren siempre a un individuo).

En el símbolo icónico el significado abstracto no agota el figurativo y ambos aspectos se repercuten mutuamente en la interpretación. Se ha insistido mucho desde el romanticismo en que el sentido de un símbolo es inagotable. En realidad es inagotable el sentido de todo signo, sostiene Peirce, pues cada interpretación genera un interpretante que es a su vez un signo que produce otro interpretante en un proceso potencialmente ilimitado (2.303². Castañares, 1994: 157). En el caso del símbolo icónico interviene además el hecho de que el símbolo codificado no anula a la imagen y el concepto no impide la sensación. Cuando la cultura permite que el símbolo se libere de una única representación canónica, el aspecto icónico del símbolo hace que cada versión de éste sea necesariamente diferente de las anteriores y suponga, por tanto, alguna alteración del modelo.

De la sintaxis visual

Estos apuntes, en los que he comprimido cuestiones que merecerían una atención más distendida, pretenden hacer posible una aproximación a los modos de significar en el espacio del plano y con sistemas de representación analógico-simbólicos e indiciales. Pero prescindiré todavía de toda referencia a los índices para recoger algunas observaciones que sobre este problema han aportado los estudios sobre la imagen. ¿Cómo se relacionan los elementos simbólico-analógicos del texto visual para organizar significados complejos? En primer lugar, la percepción asocia los elementos presentes en el campo visual, de modo que la

² Citaré los textos de C. S. Peirce siguiendo el uso habitual, en el que el primer número indica el volumen de los *Collected Papers*, seguido del número del párrafo en ese volumen.



Figura 11. Peridis, *El País*, 22-2-96.

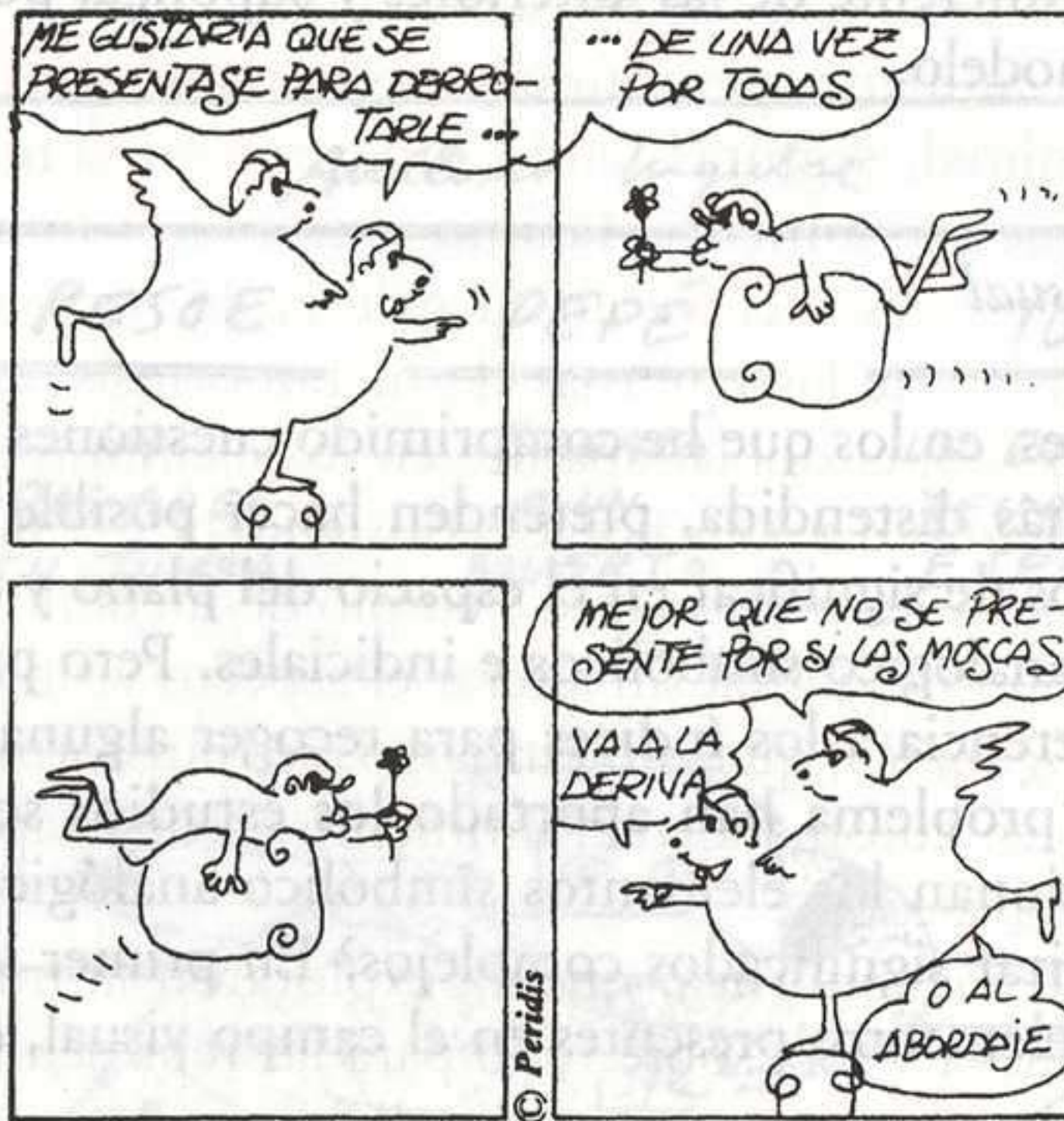


Figura 12. Peridis, *El País*, 5-11-95.

comparación o el contraste surgen de los propios hábitos perceptivos, sin que sea necesario proponerla explícitamente, como en cambio ocurre en el lenguaje verbal (ver Groupe μ , 1993: 321). Así no sólo relacionamos y damos sentido a la diferencia entre lo grande y lo pequeño, las posiciones respectivas, etc., como he indicado al referirme a los aspectos plásticos de la imagen, sino que todas las características de las figuras son sometidas a comparación y contraste: hombre, mujer; animado, mecánico; antiguo, moderno, etc. Groupe μ indica también otro aspecto relacional de la imagen: el texto visual se sirve de la tendencia del ojo a unir puntos alineados mediante una línea ficticia (1993: 280). (Peridis muestra el inicio y deja que completemos la trayectoria del personaje hasta la columna-poder, contando con esta «tendencia del ojo» –*figura 11*–).

Junto a las posibilidades de asociaciones significativas que se derivan de estas cualidades del signo espacial hay otra no menos básica. El signo icónico es metamórfico. Una figura humana puede ser simultáneamente un muñeco movido por un resorte (Mingote, *figura 8*), o una avispa (Peridis, *figura 9*); un pubis puede ser una bandada de aves (Máximo, *figura 2*)... Es metamórfico porque es analógico, en el sentido de no digital: entre los rasgos de un signo no se pueden diferenciar las marcas necesarias para que sea ese determinado signo de las accesorias. En estos ejemplos de figuras humanas se conserva el rasgo cabeza como común y distintivo del ser humano, pero un cuerpo humano sin cabeza, o con la cabeza de un animal, seguirá siendo interpretado como un humano, descabezado o medio animal (Máximo presenta el hombre cabeza de urna, *figura 10*; Forges incluye en su galería de personajes en alguna ocasión a un clásico de las fantasías de metamorfosis, el hombre lobo, mientras otro clásico, el doble, aparece en los ejemplos aquí reproducidos, dos veces: *figuras 8 y 12*). Forges consigue, por la interacción entre palabra e imagen, un impresionante ejemplo de metamorfosis de un sistema analógico en uno digital sin alterar el aspecto visible del personaje, el abuelo de la *figura 13*, que, sin embargo, se transforma ante nuestros ojos de humano en autómatas en el momento en que captamos el punto de vista de los chavales.

Esta cualidad metamórfica, que ya exploraron la imagen simbólica antigua y la medieval –ésta sobre todo para las representaciones irrespetuosas, como debía ser, de monstruos y diablos–, descubrió sus amplias posibilidades humorísticas en la sátira gráfica desde finales del siglo XVIII, un género que, como muestra Gombrich (1968: 158), explotó el contraste entre sentido simbólico y absurdo visual. En los sueños, en los



Figura 13. Forges, *El País*, 26-10-96.

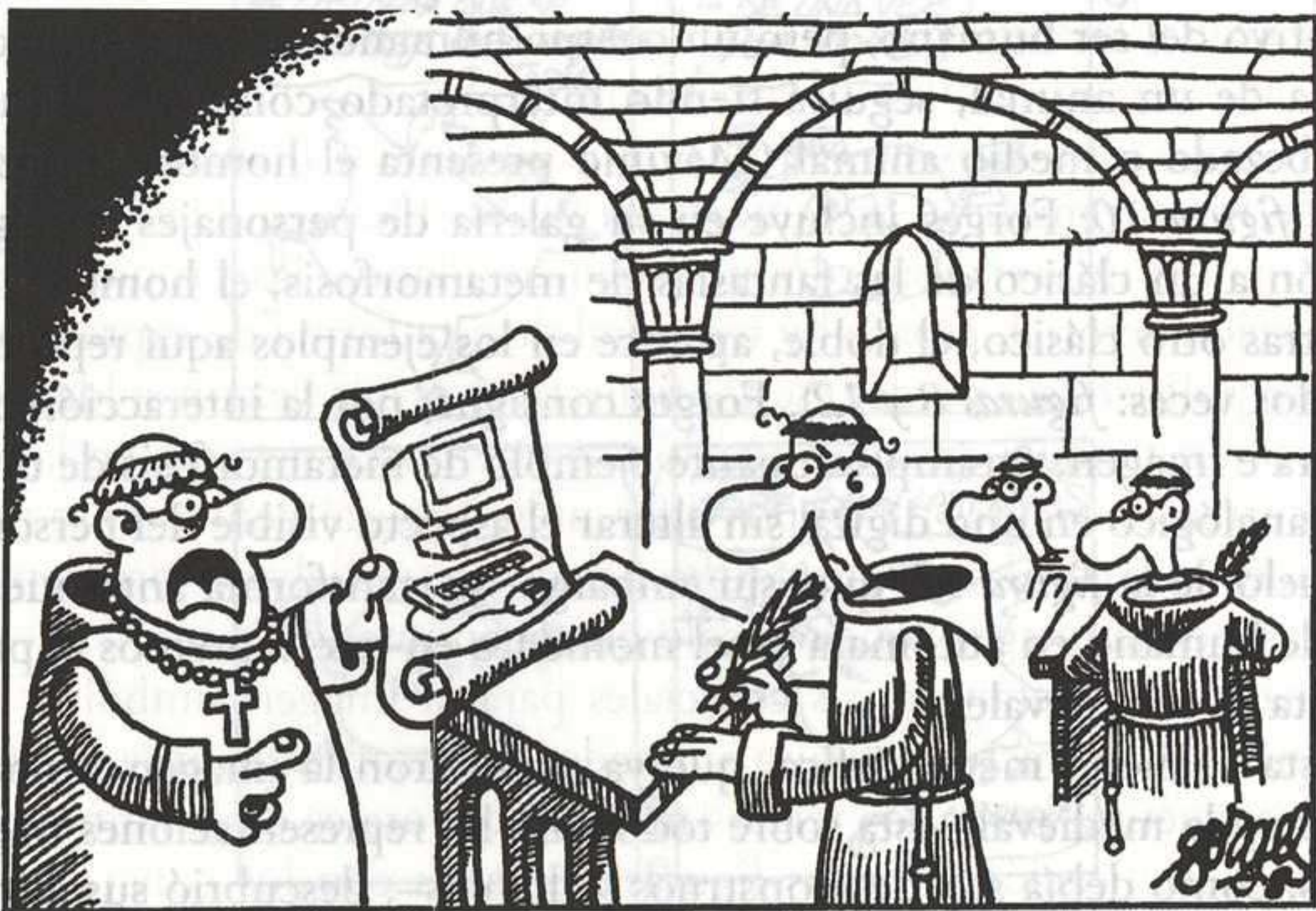


Figura 14. Forges, *El País*, 4-5-96.

personajes y objetos imaginarios de los relatos mitológicos o fantásticos de todos los tiempos, en cualesquiera formas de expresión, la capacidad de la imagen (sea imagen mental, verbal o visual) de asociar sintácticamente elementos extraños entre sí conforma unidades de sentido en ocasiones absurdas, en otras monstruosas, iluminadoras o ingeniosas.

En el humor gráfico actual esta propiedad expresiva de la imagen es utilizada para crear sugerentes encuentros de formas y significados y construir con ellos algunas de sus condensadas reflexiones en imágenes (Aznar salta hacia el poder sobre la cabeza de su predecesor, Fraga, que se va transformando en piedra o hito que se hunde, en el dibujo de Peridis, *figura 11*; la columna pedestal, símbolo del poder, se convierte en un hinchado globo, vehículo aéreo de González, mientras Aznar se duplica con el adláter de su ángel de la guarda, etc., *figura 12*). Refiriéndose al hombre zodiacal –representación medieval del cuerpo humano con los signos del zodiaco superpuestos sobre las partes que, según la doctrina astrológica, le corresponden– Gombrich habla de condensación imaginística (1986: 225). Con un lenguaje más teórico, el Grupo μ observa que dos conjuntos de significantes icónicos se pueden manifestar en el mismo lugar del enunciado, o gracias a los mismos subdeterminantes y relaciona este hecho con un rasgo específico de lo visual, que «autoriza la simultaneidad allá donde lo lingüístico sólo permite la sucesión» (1993: 244).

Gracias a la simultaneidad de lo visual y al carácter analógico del iconismo, el texto gráfico puede asociar en un mismo signo y en una misma escena ámbitos de sentido muy diferentes, incluso incompatibles, en formas mixtas o metamórficas. Evaert-Desmedt (1994) observa en el análisis de un dibujo humorístico de Plantu, las propiedades de contracción actorial, espacial y temporal de esta forma de expresión: un hombre político, sin perder ese rol figurativo, es a la vez un soldado que conduce un tanque; en una situación se unen acciones que en la realidad ocurren en lugares y tiempos diferentes. Naturalmente, no se puede pretender que con los rasgos aquí señalados se resuelva el problema de la sintaxis de la imagen, que tan sólo queda apuntado.

Una de las metamorfosis esenciales para la imagen simbólica es la del concepto abstracto en figura animada, la personificación, un recurso que se encuentra ya en los relatos mitológicos orales de la Antigüedad. Para la identificación de estas figuras humanas con los conceptos que representan –la Justicia, la Victoria, la Fortuna, etc.– es necesario que se acompañen de atributos o emblemas distintivos, o bien de rótulos verbales. Los atributos y emblemas, independizados de las figuras humanas



Figura 15. Forges, *El País*, 25-10-95.



Figura 16. Máximo, *El País*, 19-10-95.

a las que identifican, constituyen objetos simbólicos con significado conceptual, tan abundantes en los emblemas y alegorías barrocos. Hasta recientemente, la comprensión de estos símbolos dependía del conocimiento de los relatos mitológicos o religiosos en que adquirirían sentido. Hoy, ya lo he señalado, aquellos relatos no perviven en la memoria común, pero la incorporación de nuevos símbolos al acervo de nuestra cultura se basta en otros relatos, generalmente mediáticos, inconexos e incoherentes entre sí, como nuestros mundos de sentido y valor (el símbolo de radiactividad nuclear, aunque de origen convencional, tiene sentido —como una fuerza poderosa y temible que exige un trato extremadamente cuidadoso— porque se asocia en la memoria con relatos más o menos precisos, como el de la bomba de Hiroshima, los accidentes en las centrales, las polémicas sobre su poder contaminante, etc.). La memoria, como ha señalado P. Nora, es afectiva y mágica, se enraíza en lo concreto, en espacios, gestos, imágenes y objetos. Son estas formas en que los relatos figurativizan las abstracciones las que, una vez consolidadas en la memoria por su reiteración en los textos, se convierten en símbolos comunes que los humoristas pueden utilizar para comunicar con su amplio público.

Entre los primeros gestos que se representan en las artes plásticas están los gestos ritualizados (codificados, simbólicos), los de oración, saludo, duelo, enseñanza, triunfo, etc., sostiene Gombrich (1987: 79). La actual facilidad de los dibujantes para representar cuerpos y rostros variadamente expresivos debe mucho a las tradiciones grotescas y, en cuanto al rostro, se impulsó notablemente gracias al invento de la caricatura. Gombrich relaciona el nacimiento de la caricatura con el éxito de la fisiognómica, que había insistido en la comparación entre tipos humanos y ciertos animales, presentando al hombre de nariz aguileña como noble, al de cara aborregada como borreguil, etc. (1968: 171). Rubiu atribuye más bien a la alegría de la academia de los Carracci, siempre ambientada por chanzas y bromas, y a su gusto por las adivinanzas gráficas y las transformaciones la invención, por parte quizá de Annibale, del retrato *carico* o *caricato*. Según los testimonios, los hermanos se complacían en transformar en sus dibujos a los humanos en marmitas, almohadones, fuentes, etc. Pero también admite Rubiu que es probable que los Carracci conocieran el libro de G. B. della Porta sobre las afinidades entre tipos humanos y animales. El invento se ha de considerar un redescubrimiento, pues del siglo V a.C. se conserva un vaso griego en el que Esopo es retratado caricaturescamente junto a una zorra, y del siglo IV a.C. los vasos fliácicos de la Magna Grecia con «ele-

mentos caricaturescos» (Rubiú, 1973: 8). Pero ya en Ur se encuentran estatuillas de hacia el 1500 a.C. con rostros individualizados «con una exageración tal que roza la caricatura» (G. y P. Francastel, 1978: 14).

Pese a las dudas, creo que hay alguna verdad en la asociación de Gombrich. Las ilustraciones del libro de della Porta debieron sugerir a público y artistas comparaciones con personajes conocidos y además proporcionaban un sistema de representación ya dado y muy expresivo. Quizá su mayor ventaja estaba precisamente en la asociación entre sistemas ya codificados: el de los caracteres humanos y el de los caracteres atribuidos a los animales —la docilidad del borrego, la altivez del águila, etc.— en la combinación de rasgos animales y rasgos humanos, particularmente sugerentes cuando se aplicaban a humanos reconocibles, es decir, retratos de personas que ahora eran vistas a través de las características del animal correspondiente. Es a mediados del XVIII cuando, gracias a la prensa de imprimir, los retratos caricaturescos de Townshend pasan de circular entre un grupo restringido de ilustrados a tener una amplia difusión. Estas chistosas deformaciones, sostiene Gombrich, aunaban grabado simbólico y caricatura en una combinación que, una generación después de Townshend, con Gillray, se daba ya por supuesta (1968: 173). Esta asociación está en la base del lenguaje del humor gráfico que hoy conocemos y, como me parece que muestran las breves noticias históricas a que he aludido, es la confluencia, la fusión o la asociación entre sistemas de significado y expresión antes no relacionados la que marca los avances en la elaboración de este lenguaje.

La entrada del índice en el cuadro

El retrato, caricaturesco o no, es, además de un icono, un índice que señala a un individuo, y a este aspecto indicial se debe lo que Gombrich llama la «cualidad de oportunidad» de la caricatura.

En la teoría y análisis del discurso verbal se ha distinguido, siguiendo sobre todo a Benveniste y Jakobson, entre dos tipos de indicialidad: la deixis y la anáfora. Los elementos deícticos de la lengua —yo, tú, esto, aquí, ahora, mañana, ayer, etc., y los tiempos verbales «discursivos»— situarían el discurso por relación al contexto y actores de la enunciación, mientras los anafóricos —él, eso, allí, entonces, el día siguiente, la semana anterior... y los tiempos verbales «históricos»— relacionarían elementos del texto con personajes, situaciones y coordenadas espaciotemporales definidas por el texto mismo. La imagen visual carece de elementos

«lingüísticos» que podamos identificar como indicadores. El problema, una vez más, ha de plantearse de nuevo y desde los textos –y volviendo a los a menudo oscuros escritos de Peirce, el único autor de una lógica semiótica global que pretende abarcar todo tipo de signos y no sólo los verbales–. Se trata, pues, de observar los procedimientos que el texto visual utiliza para referirse a contextos y situaciones locales, concretamente, los recursos que utilizan los dibujos de humor para apuntar a situaciones, personas y objetos ubicados espaciotemporalmente y reconocibles por los destinatarios, para hacerse ocasionales y actuales.

El índice, como la huella que deja en la arena el pie al pasar, es un signo que reenvía al objeto que denota porque está realmente afectado por ese objeto, afirma Peirce (2.248). Mientras el símbolo está conectado con su objeto en virtud de la idea de la mente, el índice constituye con su objeto un par orgánico independiente de la mente que interpreta, que no hace sino señalar esa conexión después de establecida. El índice perdería al momento la característica que hace de él un signo si se eliminara su objeto, pero –a diferencia del símbolo– no la perdería si no hubiera ningún interpretante (Peirce, 2.299, 2.304). El índice no afirma nada, dice solamente: «ahí» (3.361). Todo lo que llama nuestra atención es un índice. Todo lo que nos sobresalta es un índice, en la medida en que marca la confluencia entre dos trozos de experiencia (2.286). «Un índice es un signo o una representación que reenvía a su objeto (...) porque está en una conexión dinámica, comprendida la espacial, con él y con el objeto individual, de una parte, y con los sentidos o la memoria de la persona para la que sirve de signo, de otra» (2.305).

«No hay razón alguna para afirmar que *yo, tú, aquello, esto*, están en lugar de nombres (pues), indican cosas de la manera más directa posible. De no ser mediante un índice es imposible expresar a qué se refiere un aserto» (2.287, nota). «Ninguna descripción permite distinguir el mundo real del mundo de la imaginación. De ahí la necesidad de pronombres e índices. (...) Los índices se requieren también para mostrar de qué manera están unidos los otros signos» (3.363).

El nombre propio, el gesto indicativo, el retrato, contienen todos índices en el sentido de Peirce. Incluso el símbolo (como el nombre común), que reenvía a un objeto de carácter general, a una clase, cuando denota algo particular, existente, aunque sea en el mundo de la imaginación, contiene algún tipo de índice (2.249). Peirce reitera entre sus ejemplos los de los pronombres personales, demostrativos o relativos y las letras que los geómetras y matemáticos unen a sus diagramas para indicar sus diferentes partes. Estos casos de signos indicativos tienen la



Figura 17. El Roto, *El País*, 11-5-96.

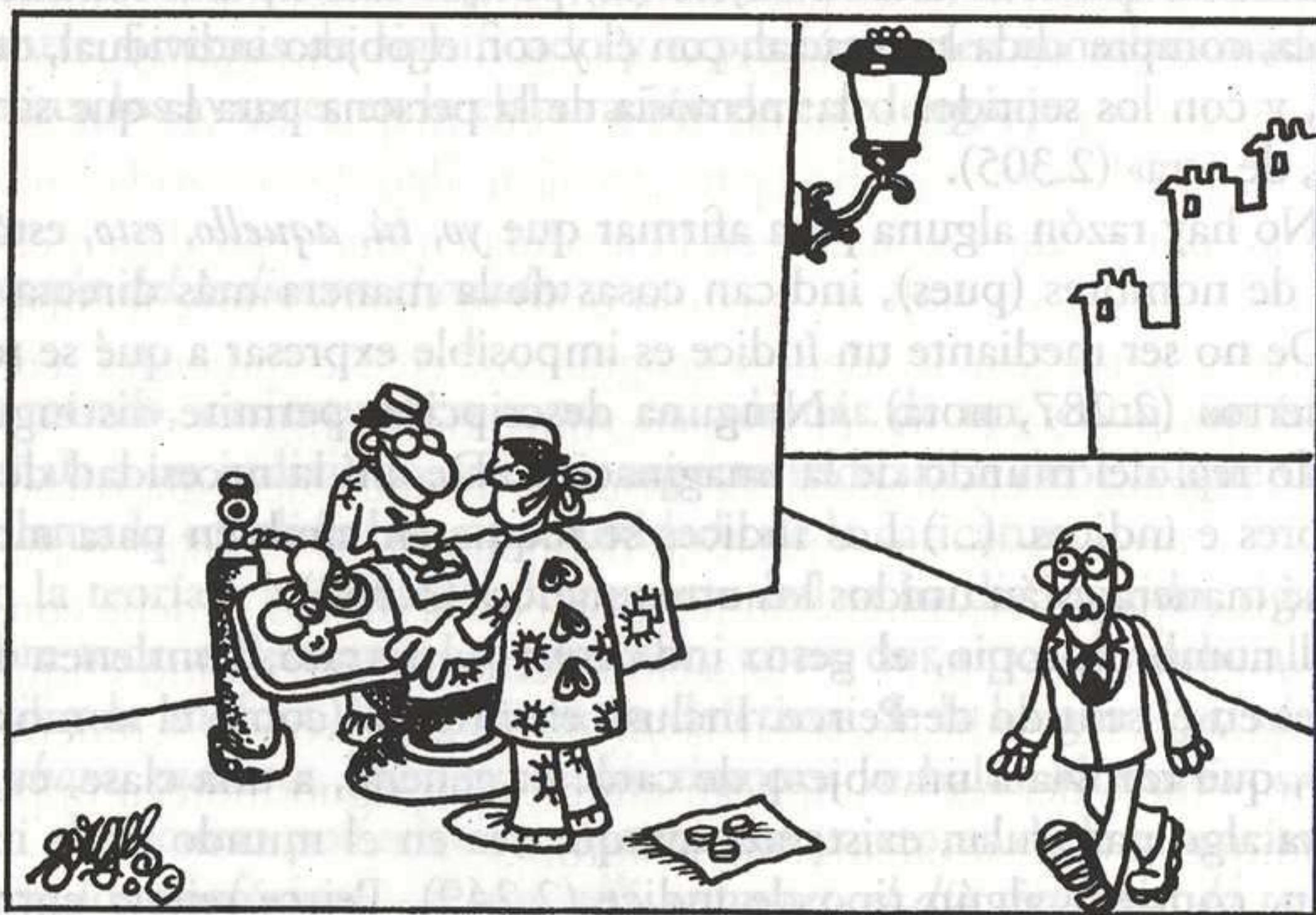


Figura 18. Forges, *El País*, 5-9-96.

misma relación con su objeto que el agujero que deja la bala en un cristal, signo del disparo, el andar balanceante del marinero, o el atuendo del jockey, signos de sus respectivas ocupaciones, y por ello los agrupa Peirce en la misma categoría. Pero, para diferenciarlos de los signos indicativos, a estos últimos los llamaré aquí indicios.

La asociación por contigüidad entre el signo y su objeto, propia del índice, permite, en primer lugar, relacionar en las viñetas lenguaje verbal y visual (o como dice Peirce, permite mostrar de qué manera están unidos esos dos sistemas de signos). Las palabras de los diálogos se atribuyen a los personajes por medio de un signo indicativo que apunta, como el dedo extendido o la flecha, al hablante. Ese signo, quizá un breve trazo orientado direccionalmente, con o sin «globo» que rodee las palabras, o cualquier artificio indicador –que por consabido puede incluso omitirse– dice únicamente «estas palabras aquí».

Los rótulos e inscripciones son así mismo artificios indiciales, que dicen «esto es tal cosa» (España, o corrupción en las *figuras 4 y 8*), el símbolo verbal y el icónico quedan así enlazados, del mismo modo que en la Antigüedad los rótulos nombraban a las figuras que personificaban las abstracciones. Los rótulos, y también los títulos de los libros o los periódicos, como las letras que ponen lo geómetras para indicar las partes de sus figuras, son inseparables físicamente del objeto que definen, so pena de dejar de ser tales signos. En las *figuras 6 y 17* los carteles relacionan texto verbal e imágenes gracias a su contigüidad con ellas. Dicen igualmente «estas palabras aquí». (Los mapas son con frecuencia utilizados en el humor gráfico para predicar algo de la entidad que representan por medios icónicos, en la medida en que reproducen el contorno de la costa, simbólicos, cuando utilizan signos convencionales de transportes, servicios, accidentes geográficos, etc., e indiciales, con los nombres propios adscritos a los lugares que nombran.)

En la *figura 2*, el dibujo lleva un texto a modo de lema o clave de lectura. En otros casos, unas palabras definen toda la escena «consejo de ministros», «póster electoral». Su relación con el dibujo se debe considerar también indicial, pues la ubicación del texto sirve como etiqueta o rótulo global. La dedicatoria en la *figura 4*, como otros «comentarios del autor» fuera del texto, implican también un signo indicial implícito que indique «sobre *esto* añadido, yo, el autor».

El personaje que aparece escribiendo en una pared o pizarra en la *figura 16* muestra icónicamente su relación con las palabras. También en la *figura 10* éstas serán atribuidas al perplejo votante, aunque no se encuentre con el instrumento de escribir en la mano, porque su ubicación

ahí no puede no ser significativa. El signo indicial queda implícito en estos casos porque o ha sido sustituido por el analógico o los procedimientos de asociación propios de la lectura de la imagen icónica realizan la vinculación. En otras viñetas, Máximo, por ejemplo, utiliza un simple recuadro, la cuadrícula o las anillas características del cuaderno u otros signos icónicos para presentar el soporte de un texto escrito. Estos son signos icónicos que le proporcionan únicamente el marco metafórico de la comunicación verbal. Gracias a este artificio puede atribuir el texto a cualquier personaje nombrado, el rey, los servicios secretos, etc., y clasificar ese texto como perteneciente al género humor gráfico, regido, por tanto, por sus reglas de creación e interpretación, que implican básicamente en esos casos un decir y una lectura indirectos.

Así, mientras los rótulos e inscripciones permiten que cualquier objeto se convierta en la figura de un concepto o una entidad abstracta, el resto de signos indiciales hacen posible que los diferentes géneros discursivos se introduzcan en la viñeta —el análisis y el lema político, el discurso periodístico, publicitario, los lenguajes especializados...—, pero sobre todo los géneros conversacionales, con toda su potencia expresiva e irónica y la variedad de los dialectos sociales.

Queda un último e interesante modo de relación de palabras e imágenes en este género: la iconización de las palabras. En la *figura 9* la palabra Filesa, nombre de una sospechosa empresa del Partido Socialista, es icónicamente además el hilo que se enreda en el confuso ovillo. Aunque poco ejemplificado aquí, este hacer de las palabras imagen o parte de la imagen es un recurso característico de este género, aunque no exclusivo de él, pues es frecuente, además de en el cómic, en carteles, anuncios, etc. [Hay que dejar de lado aquí los préstamos mutuos entre palabra e imagen que se observan, por ejemplo, en las catácreasis verbales («pendientes de un hilo», «pasar por encima de alguien») que fueron apropiaciones de imágenes por parte de las palabras, que cuando vuelven al dibujo como imágenes traducidas evocan su formulación verbal, aun apareciendo, sin embargo, inéditas, dotadas de una apariencia inesperada y nueva.]

Pero los índices sirven también para hacer discursiva la imagen. Lo que nos hace interpretar el dibujo de Máximo (*figura 3*) como alusión a la actualidad, al tiempo contemporáneo de su publicación y los asuntos públicos que en ese momento ocurren es, en primer lugar, el retrato, esbozo apenas caricaturesco, de Aznar. Las banderas, aun careciendo de colores, se identifican fácilmente como la de España, la menor, y la de Cataluña, mayor. Las banderas son ejemplos canónicos de símbolos, co-

dificados de forma arbitraria, que sólo podemos distinguir si aprendemos los específicos rasgos de cada una, etc. Sin embargo, son también índices, como signos distintivos que apuntan, al igual que los nombres propios de las naciones, a colectividades individuales. En este dibujo sirven además para indicar, junto con el retrato de Aznar, el tema del texto, por lo que son doblemente indiciales.

Tanto «Vanitas» de OPS como «De la mística» de Máximo (*figuras 1 y 2*) carecen de índices que remitan a la situación contemporánea de la comunicación, aunque para interpretar el primero hemos de servirnos, además del simbolismo, de ciertos indicios: la barba y el sombrero del icono simbólico de la muerte parecen indicar que se trata de un hombre; las medidas que viste la mujer indican que se ocupa de resultar atractiva, quizá especialmente a los ojos de los hombres. Hay también alguna referencia temporal en este signo, pero demasiado vaga, porque no son necesariamente unas medias «actuales», ni siquiera «de este siglo». Este dibujo, claramente alegórico, compone una reflexión intemporal sobre la mortal manipulación masculina de la mujer por medio de la belleza y el atractivo, mientras el de Máximo se puede leer como una meditación poética, también intemporal, en signos icónicos.

El ordenador de Forges (*en la figura 14*) tiene una relación ambigua con el resto del texto. Es claro que se trata de la representación de un objeto contemporáneo que los monjes medievales no podían conocer. Siguiendo este indicio y los que aporta el escenario dibujado podríamos conjeturar que la escena tiene lugar en un monasterio actual en el que la vida se mantiene en todos sus detalles como en el medioevo, aunque algún monje elude esta disciplina y con la pluma de ave y el pergamino plasma su conocimiento y añoranza de ese moderno instrumento. Pero podríamos también dar más peso a los signos redundantes de antigüedad y pensar que la escena tiene lugar en los siglos oscuros y el monje ha imaginado premonitoriamente un objeto de hoy. Faltan indicios que nos permitan decidir entre una de las dos localizaciones temporales, porque, a pesar de que el ordenador implica una marca muy clara de actualidad, no está apoyado por otros signos que indiquen que se encuentra en su tiempo, que es el nuestro. En cualquier caso, el texto muestra cómo los objetos se interpretan como signos indiciales de su mundo y su tiempo —en este caso de dos tiempos y dos entornos de la escritura que se desencuentran— y se utilizan para ubicar la escena en un espacio-tiempo particular.

Los índices permiten también la ubicación sociocultural de los personajes. La mujer de la limpieza (*de la figura 15*) es un personaje típico de

Forges, pero incluso el lector que no conociera la continuidad de este tipo en la obra de este autor, atribuiría a esta mujer esa profesión por el atuendo e instrumentos que la acompañan. Que esta mujer lea un periódico extranjero y opine sobre la política monetaria de otro país resultaría incongruente hace unos años en que esa profesión estaba prácticamente reservada a personas sin otra cualificación profesional. Hoy podríamos llevar nuestras inferencias hipotéticas sobre el personaje a suponer que se trata de una licenciada que, debido a la falta de trabajo en su especialidad, realiza ese menester menos cualificado. Pero un último índice hace imposible esta hipótesis: la expresión «coñe» es característica de un sector de población muy localizado, digamos rural, mayor y apenas escolarizado y, salvo en los chistes de Forges, no se encuentra en ningún otro tipo de hablantes en España. De este modo podemos suponer que Forges presenta el *deutschmark* no como una preocupación de especialistas, sino como algo que afecta negativamente a todos los españoles, de cualquier cultura y ámbito de vida, mientras la mujer aparece, gracias a esa expresión, como quien, pese a haberse cultivado, sigue siendo igual a sí misma.

Esta viñeta hace significativo el signo verbal no por lo que dice, su significado, ni por sus cualidades formales, expresivas, u otras, sino como índice que señala a su específico ámbito de uso, una generación, una forma de vida, una cultura, etc. —al igual que, en el ejemplo de Peirce, el andar balanceante de un hombre permite inferir que se trata de un marinero.

En «Discriminación positiva» (*figura 16*) se sirve Máximo de un índice similar. La ecuación en la pizarra presenta visualmente como iguales la discriminación positiva de la mujer y la negativa del hombre (la demanda ante la Justicia de un hombre preterido en un puesto de trabajo en favor de una mujer ocupaba los debates de actualidad en esas fechas). La contundencia de la fórmula de igualdad —tanto por su formulario lenguaje jurídico-político como por su inapelable presentación matemática— podría inducirnos a pensar que el autor se solidariza con ella, si no fuera porque la expresión «querida» es indicativa de una actitud masculina respecto a las mujeres, una cierta condescendencia que desmiente ese pretendido igualitarismo. A partir de este contraste buscamos confirmar una hipótesis sobre el juicio del autor en otros signos: la actitud profesoral del hombre, subido en un pedestal y con la tiza en la mano, la respuesta callada de la mujer son redundantes en la presentación de lo que implica para el autor semejante fórmula.

Las expresiones «coñe», de la viñeta de Fortes, y «querida», de ésta de Máximo, son signos locales que trascienden el localismo. No adornan el texto con una nota «pintoresca», sino que introducen la perspec-

tiva propia de los hablantes de esa lengua o registro en interacción con otras perspectivas presentes en el texto. Como enseñara Bajtin, mostrando la relación entre los universos de sentido y las formas de vida y uso de la lengua, el autor puede identificarse con el punto de vista introducido por esa lengua (como en «coñe»), o extrañarse de ella, mostrarla como lo otro respecto de su propia visión (como en «querida»). El estudio de las formas en que los objetos caracterizan a sus usuarios —como las gorras de los chavales «americanizados» en la viñeta de Forges, *figura 13*— y sus visiones del mundo en las representaciones figurativas está por hacer. Lo mismo ocurre con los usos de la palabra en el humor gráfico, de los que aquí he dado apenas notas esporádicas.

Este género puede aludir a su tiempo y pronunciarse sobre los acontecimientos sin necesidad de utilizar el retrato ni el nombre propio, como muestra «Riadactibos» de El Roto (*figura 17*). En esta viñeta se juega también con el contraste entre dos conjuntos de signos extemporáneos. El símbolo que portan los bidones, emblema de la radiactividad nuclear, evoca, como dije, los peligros de contaminación que han impuesto un tratamiento perfectamente controlado de ese material, control que suponemos garantizado por la alta tecnología que implica esa forma de energía, así como por las instituciones responsables. El transporte en un carro rudimentario de tracción animal contradice todos esos supuestos. Hasta aquí los indicios son del mismo tipo que en el dibujo del monasterio y el ordenador, de Forges, por ejemplo, pero el cartel muestra la faz indicial de la escritura y su utilización en este medio gráfico para relacionar los signos con sus usuarios. La torpe caligrafía y las deficientes transcripciones fonética y ortográfica de las palabras son indicios de una cultura prácticamente iletrada, lo que contradice, aún más eficazmente que el carro, los supuestos de profesionalidad y de tecnología adecuada para el transporte de esos residuos.

En los días en que se publicaba esta viñeta los medios de comunicación daban noticias de las manifestaciones que en varios países de Europa trataban de impedir el avance de un convoy que transportaba residuos radiactivos de un modo y hacia un lugar que se consideraban inadecuados y peligrosos para la población. Sin el dato del acontecimiento que tienen en la memoria los destinatarios ese día, el texto podría ser pura ficción. Pero ese dato nos permite ver cuál es el objeto de este texto: ese particular transporte de residuos, acerca del cual se pronuncia críticamente El Roto. El texto es indicial porque está en conexión real con ese objeto particular —sin el cual no sería lo que es ni diría lo que dice— y con la memoria de las personas para las que sirve de sig-

no, como dice Peirce. Es su tema lo que relaciona el texto con la situación contemporánea de la comunicación y desde esta indicación interpretamos el tratamiento que hace de ese tema como expresión metafórica de la posición del autor respecto del asunto particular.

¿Puede un tema, algo que no pertenece al plano de la expresión perceptible, ser un índice? A menudo tomamos las opiniones de alguien, con cierta independencia de la forma en que las exprese, como indicio de su mentalidad, ideología, etc. Peirce lo hace en uno de sus curiosos ejemplos: «Sé que el tipo de hombre conocido y clasificado como un *mugwump* (expresión tomada del lenguaje de los indios algonquinos, que significa Gran Jefe) posee ciertas características. Tiene una alta autoestima y da gran valor a la distinción social (...). Mantiene que, en cuestiones de política general, las consideraciones monetarias deberían ser habitualmente las decisivas. Y reconoce el principio del individualismo y del *laissez-faire* como el más grande instrumento de civilización. Son estas opiniones, entre otras, las que constituyen las señales visibles de un *mugwump*. Ahora bien, supongamos que encuentro casualmente a un hombre en un ferrocarril y que al empezar a conversar con él veo que mantiene opiniones de este tipo; naturalmente paso a suponer que es un *mugwump*. Esto es inferencia hipotética» (6.145). Peirce presenta un conjunto de opiniones y actitudes como «señales visibles» de ese tipo de hombre, sin detenerse en las expresiones particulares en que se manifiestan.

En la viñeta de El Roto el tema, por la ocasión en que se expresa, nos permite inferir que se refiere a un particular transporte de residuos. Es un índice del tipo de los que relacionan el texto con la situación contemporánea de la comunicación, no un indicio por el que identificamos a un personaje como miembro de un grupo. Por otra parte, la opinión expresada metafóricamente por El Roto en esta viñeta es un indicio de sus opiniones, que nos permitiría clasificarle entre los opositores a la energía nuclear, o al menos a este tipo de manipulación de los residuos³.

³ En la «tipología ideal» de Prandi (1995), el símbolo rige la significación y el indicio la comunicación. A partir del hecho, con el que constantemente nos encontramos, de que un mismo enunciado recibe muy diferentes interpretaciones según los contextos, las informaciones que los intérpretes hacen pertinentes en la ocasión, etc. Prandi formula la hipótesis de un funcionamiento indiciario de los enunciados: «los significados lingüísticos, vinculados a sus significantes por una relación estructural procedente del orden simbólico, circulan en la comunicación como indicios de mensajes contingentes» (1995: 157). La reflexión de Prandi se circunscribe a los enunciados verbales y la considero objetable en un aspecto central: opone significados estructurales y significados ocasionales, o «mensajes», de una forma que parece insostenible si se considera que en

Tampoco las palabras son imprescindibles para que el dibujo de humor se pronuncie sobre su tiempo. Forges (en la *figura 18*) presenta un escenario incongruente, según los esquemas usuales, para una operación quirúrgica. Los remiendos y el pañuelo con las monedas dicen, gracias a los códigos consolidados por el cómic, que es la pobreza lo que lleva a la calle la operación. Pero todo ello resultaría absurdo si no se relacionara con la reducción de los presupuestos para la sanidad pública anunciados esos días. El funcionamiento indicial del tema permite al dibujo convertirse en juicio. Sobre esa política, que es su objeto, se pronuncia críticamente. Gracias a la indicialidad, la imagen, a su manera, dice no: no a la reducción de los recursos de la sanidad pública, porque eso la degradaría hasta extremos inaceptables (eso nos llevaría a una situación como la descrita en la escena). El autor se compromete así con su mundo y con su creencia de que tal cosa no debe ser aceptada. «El acto de aserción no es un puro acto de significación. Es la expresión del hecho de someterse a las sanciones a que se hace acreedor un mentiroso si la proposición afirmada no es verdadera. Un acto de juicio es el autorreconocimiento de una creencia; y una creencia consiste en la aceptación deliberada de una proposición como regla de conducta» (Peirce, 8.337).

En la balanza de Ricardo y Nacho (*figura 19*) se diría que es la lectura simbólica la dominante. El modo como construye un sentido no es complicado (aunque necesitaríamos toda una batería de conceptos retóricos para analizarlo). Al reconocer el iconograma de la justicia percibimos cómo ha sido alterada su representación canónica: donde esperábamos el segundo platillo cuelga una mano, con las bordadas puñetas características de la vestimenta distintiva de los jueces, en posición de pedir. Educados para pensar la imagen por una tradición secular de imágenes simbólicas, comprendemos que esta alteración está ahí para significar algo. La hipótesis más inmediata, en el momento de la publicación del dibujo, sería que la mano pedigüeña que altera la balanza representa al juez venal, y el conjunto de la imagen metaforiza la actual corrupción de los jueces o de la misma justicia. Es posible que en otro momento los puños bordados fueran un indicio demasiado oscuro para representar por sinécdoque al juez, pero en esos días, toda mención de

la comunicación el emisor construye el texto de acuerdo con la interpretación que prevé del receptor en esa ocasión particular. Desde esta concepción textual del significado, es imprescindible el conocimiento del contexto para la comprensión del texto. Pese a ello, abre un interesante campo a la reflexión su hipótesis de que el significado del texto es un indicio del «mensaje», es decir, de aquello que el autor quiere significar.

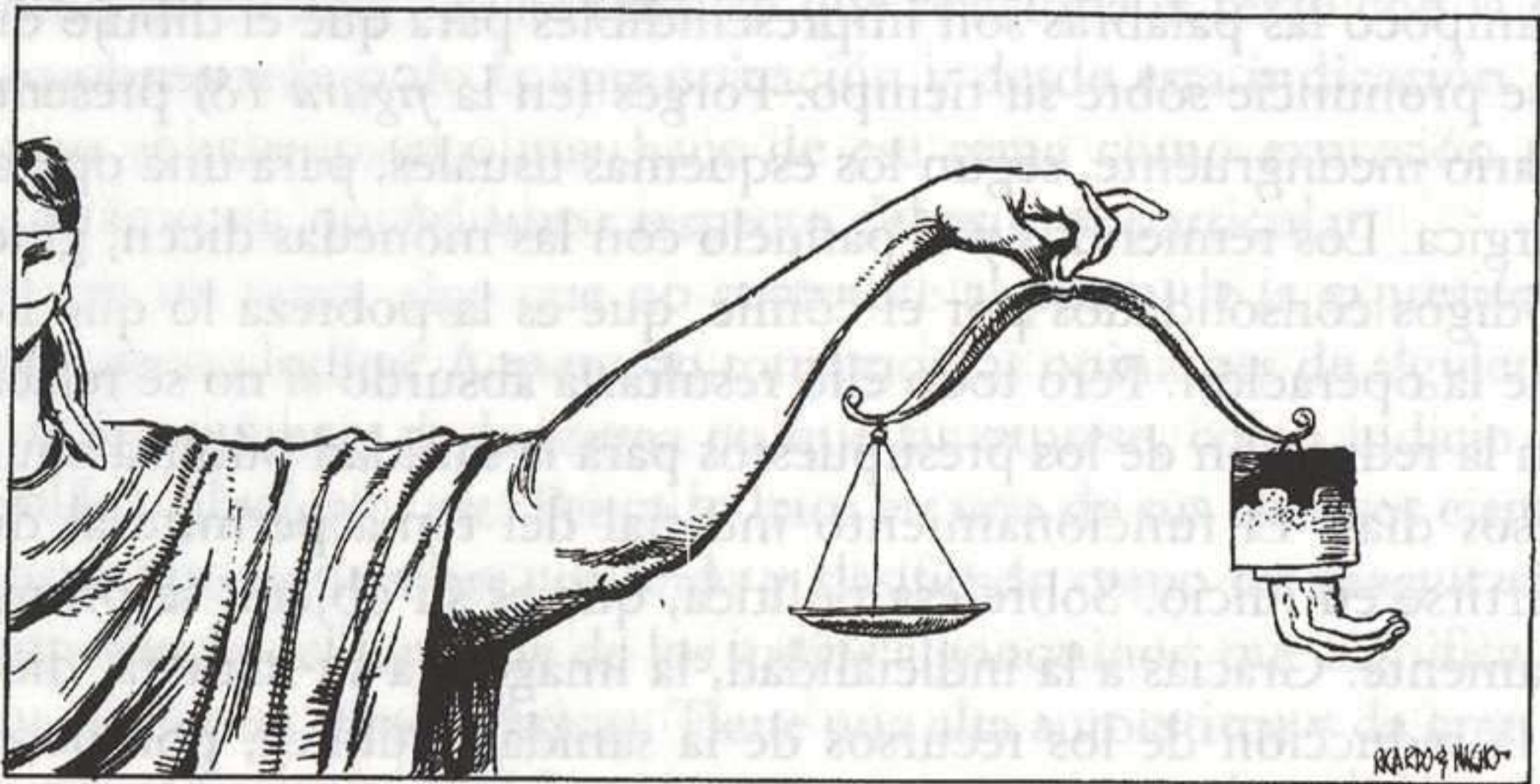


Figura 19. Ricardo y Nacho, *El Mundo*, 21-3-96.

la justicia había de evocar el escándalo mediático por las sospechas de corrupción de un encumbrado juez (un signo como el atuendo pasa de ser un indicio a convertirse en símbolo cuando ha quedado codificado por el hábito de su uso e implica una decodificación automática, más que un proceso de inferencia hipotética).

En la mano es relevante el gesto, que no representa la posición de la mano que recibe abiertamente un don, sino la que vuelta hacia atrás recibe a escondidas, mostrando el meñique en lugar del pulgar. Un gesto que tiene algo de canalla por lo que implica de aparentar honradez ocultando tras esa fachada la acción ilícita. El gesto de la mano es interpretable por semejanza, como todo icono, y también como un indicio que nos conduce a inferir la bajeza de la acción aludida. El significado del conjunto de la composición resulta afectado por este aspecto, pues si la venalidad del juez contradice la idea y función de la justicia, el encanallamiento del gesto es incompatible con la dignidad que se atribuye a los jueces, simbolizada por su refinado atuendo, y con las demás cualidades que se asocian al rol, como la escrupulosidad indicada en el dedo meñique que se alza en la mano de la Temis que sostiene la balanza.

Metáforas indiciales o comprometerse comprendiendo

Ciertamente de una imagen caben incontables interpretaciones, pero la imagen simbólica siempre ha codificado significados vinculados a ciertos iconos y a ciertas configuraciones sintagmáticas (como el burro y la zanahoria, la joven y la calavera...). Además de estos modos tradicionales de precisar significados y de aludir a relatos por convención o hábito, el humor gráfico utiliza los índices para insertar palabras y articularlas con el dibujo y para orientar la interpretación hacia objetos y situaciones actuales acerca de los cuales el autor puede prever el sistema de tópicos que aplicará el destinatario. Una vez introducido en el texto ese objeto conocido y ese sistema de tópicos, los procedimientos retóricos, básicamente la metáfora, permiten hacerlos ver desde otra perspectiva y así construir un juicio.

Esta orientación del sentido y este juicio nunca son enteramente traducibles en enunciados verbales. Como dice Davidson, lo que nos hace notar la metáfora no es de alcance finito ni de naturaleza proposicional, no es traducible en palabras. De estos rasgos concluye que la metáfora no tiene un contenido cognitivo específico (1984: 260). «Cuando tratamos de decir qué “significa» una metáfora, en seguida nos

damos cuenta de que lo que queremos mencionar no tiene fin.» Sin embargo, a continuación propone una serie de metáforas que no pretenden otra cosa que hacernos comprender su idea: «Cuando alguien recorre con su dedo una línea costera en un mapa, o menciona la belleza y la maestría de una línea en un grabado de Picasso; cuántas cosas atraen su atención? (...). Una imagen no vale lo que mil palabras, ni ninguna otra cantidad de ellas. Las palabras no son la moneda apropiada para intercambiar por la imagen» (1984: 261).

Aunque me siendo inclinada a aceptar esta última metáfora de Davidson (como un enunciado que expresa algo verdadero) y también que «el intento de dar expresión literal al contenido de la metáfora está simplemente mal encaminado» (1984: 262), no comparto su idea de que en la mayor parte de los casos lo que la metáfora inspira o impulsa no es el reconocimiento de alguna verdad o hecho (ídem). Es el supuesto davidsoniano de que el contenido cognitivo ha de ser necesariamente expresable en un número limitado de palabras el que le lleva a negar tanto que la metáfora tenga un contenido cognitivo específico, como que, «en la mayor parte de los casos», pueda inspirar el reconocimiento de una verdad.

Si la metáfora, como dice Davidson, hace ver como un golpe o una broma, ese hacer ver consiste precisamente en producir un acontecimiento cognitivo. Si nos preguntamos en qué puede éste consistir, veremos que surge del cruce o el choque entre conocimientos de dos ámbitos separados. Lo que se cruza o colisiona son tanto sistemas de significado como de sensación. A menudo en el lenguaje verbal la metáfora se introduce para referirse a algo menos conocido en términos de algo más conocido, es decir, para hacer comprensible algo oscuro. Podemos tomar la expresión «broma» del texto de Davidson en serio, como una buena metáfora de la metáfora, apoyándonos en que en el humor gráfico la forma chiste se sustituye con la forma metáfora. El chiste verbal o visual presenta una situación interpretable conforme a una lógica y a continuación introduce por sorpresa una segunda lógica incongruente que produce un efecto de choque con la anterior. Una operación que tiene todo que ver con nuestros sistemas cognitivos. La metáfora cruza también –aunque no sucesiva sino simultáneamente– dos sistemas de significado organizados, que son, en el humor gráfico, a menudo incongruentes o incompatibles.

Los clichés verbales como «pendiente de un hilo», «saltar por encima de alguien», «dormirse en los laureles» y otros sintagmas metafóricos congelados son formas-imagen ya preparadas para ser aplicadas a un nuevo objeto, lo que hacen tanto el dibujo de humor como el discurso verbal.

Contienen imágenes e ideas ya pensadas. Pero la relación entre el nuevo objeto de la aplicación y la vieja forma produce siempre nuevas ideas. La vieja imagen de algo «demasiado grande», un traje, una mujer, para un empeño que excede las capacidades de alguno, puede ser interpretada en incontables formas. En la viñeta de Forges (*figura 4*) no se propone desde la superioridad de un juez despectivo, más bien el juicio se reserva la valoración o incluso, aun prescindiendo de la dedicatoria verbal, el dibujo presenta la escena desproporcionada desde una cierta neutralidad que implica casi respeto por el pequeño humano que ha de afrontar la tarea.

Seguramente no son sólo significados lo que la metáfora pone en relación. Lo que es impactante en «Pendiente de un hilo» de El Roto (*figura 5*) no es la idea, banal, sino la sensación que produce ver en la imagen el batacazo que está por darse el sujeto. Igualmente en la balanza de Ricardo y Nacho (*figura 19*) el gesto canallesco de la mano que recibe, una vez comprendido no deja de producir algo más, una sensación de desagrado como la que tendríamos ante el hecho de tener que tratar con gente de cierta calaña. Estas sensaciones generan a su vez nuevas ideas, nuevos intentos de aplicar la dimensión percibida a la situación a que se refiere, etc. (Seguramente, Peirce estaría entre los autores cuya lectura podría ayudarnos a desarrollar estos aspectos de los procesos de comprensión e interpretación, pues para él las sensaciones forman parte del proceso de conocimiento, como los sentimientos, las acciones, los hábitos son parte de la interpretación de los signos –ver Castañares, 1994: 156–).

¿Por qué es privilegiada la metáfora como estrategia discursiva en el humor gráfico? Llamamos generalmente metáfora a la interacción en un texto de términos provenientes de dos ámbitos de significación y de lenguaje separados, de modo que al ver uno, el objeto o tenor, a través del otro, el vehículo de la metáfora, la concepción que teníamos del primero resulta transformada. Cuando la representación gráfica accede a introducir en los textos signos que refieren a personas, objetos y situaciones del mundo de vida de los interlocutores, gracias a los índices icónicos o simbólicos, y los hace interactuar en el texto con representaciones de algún otro ámbito con sentido para la audiencia, con la intención de hacer surgir una nueva visión de ese mundo, podemos llamar a eso metáfora, quizá metáfora indicial. Es el procedimiento que permite a la imagen, con o sin palabras, referirse al mundo conocido por los interlocutores y comentarlo figurada e indirectamente desde otros sistemas de representación.

La cualidad de oportunidad que introduce la temporalidad indicial afecta al acto que realiza la imagen al comunicar. El elogio de una persona tiene un carácter de reivindicación polémica cuando esa persona que se elogia es generalmente menospreciada, pero se acerca a la adulación cuando el elogiado es la estrella que todos celebran. Así ocurre con la ironía elogiosa de Máximo (*figura 7*), que era en su momento polémica, pero deja de serlo si la leemos tras el segundo triunfo electoral de Clinton. Los textos visuales pueden ahora no sólo referirse al presente, sino insertarse en él, intervenir en él como actuaciones discursivas de las que el autor se hace responsable (por eso, claro está, son censurados y sufren sus autores persecución en los regímenes dictatoriales en los que, no obstante, suele florecer este género por su facultad de decir algo sin explícitamente decirlo).

En el fotomontaje de John Heartfield del año 1934 titulado «Metamorphose», las cabezas de un gusano, una crisálida y una mariposa que alza el vuelo han sido sustituidas, respectivamente, por retratos fotográficos de las cabezas de Ebert, Hindenburg y Hitler.

Una leyenda al pie de la imagen explica los varios significados del título: en la mitología (la metamorfosis de los seres humanos en árboles, animales y piedras); en la zoología (las fases de la evolución del insecto) y en la historia de la República de Weimar (la secuencia rectilínea Ebert-Hindenburg-Hitler) (en Heartfield, 1976: 72, y Buck-Moors, 1995: 79). El objeto del ver-cómo metafórico, el ascenso del nazismo, es introducido en el campo de la expresión mediante iconos-índices, los retratos fotográficos de los políticos, unidos, gracias a la cualidad metamórfica del icono, a cuerpos animales, además de a diferentes símbolos icónicos o indiciales, como la cruz gamada. Son esos índices los que dan un significado «histórico» al texto. «No es que el pasado arroje su luz sobre el presente o el presente su luz sobre el pasado, sino que en la imagen (dialéctica) el pasado se une al presente en una constelación» (W. Benjamin, cit. por Buck-Moors, 1995: 319). Esta no es una propiedad que posean «en sí» la alegoría o la metáfora, pues el presente es ajeno, por ejemplo, a la alegoría barroca, generalmente no indicial, mientras se introduce en cada uno de los fotomontajes de Heartfield que admirara Benjamin por medio de índices que apuntan a las situaciones que viven sus destinatarios (como se puede comprobar en la colección reproducida en Heartfield, 1976). Lo que cambia de raíz con la indicialidad de la imagen simbólica es el hecho de que los saberes e imágenes del pasado pueden engarzarse con los del presente en una fugaz constelación de sentido que transforma nuestro conocimiento del mundo.

Bibliografía

- Buck-Mors, S. (1995), *Dialéctica de la mirada*, Madrid, Visor.
- Castañares, W. (1994), *De la interpretación a la lectura*, Madrid, Iberediciones.
- Davidson, D. (1990), *De la verdad y de la interpretación*, Barcelona, Gedisa.
- Eco, U. (1991, 5.^a), *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen.
- Everaert-Desmedt, N. (1994), «La mediation impossible: interpretation d'un dessin de Plantu», *Degrés*, 79-80.
- Francastel, P. y G. (1978), *El retrato*, Madrid, Cátedra.
- Gasca, L., y Gubern, R. (1988), *El discurso del cómic*, Madrid, Cátedra.
- Gombrich, E. (1968), *Meditaciones sobre un caballo de juguete*, Barcelona, Seix-Barral.
- Gombrich, E. (1986), *Imágenes simbólicas*, Madrid, Alianza.
- Gombrich, E. (1987), *La imagen y el ojo*, Madrid, Alianza.
- Goodman, N. (1976), *Los lenguajes del arte*, Barcelona, Seix-Barral.
- Groupe μ (1993), *Tratado del signo visual*, Madrid, Cátedra.
- Gubern, R. (1987), *La mirada opulenta. Exploración de la iconoesfera contemporánea*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Heartfield, J. (1976, 2.^a), *Guerra en la paz. Fotomontajes sobre el período 1930-1938*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Johnson, M. (1991), *El cuerpo en la mente*, Madrid, Debate.
- Peirce, Ch. S. (1931-1958), *Collected Papers*, vols. 1-8, C. Hartshorne, P. Weiss y A. W. Burks (eds.), Cambridge, MA, Harvard University Press.
- Pérez Carreño, F. (1988), *Los placeres del perecido. Icono y representación*, Madrid, Visor.
- Prandi, M. (1995), *Gramática filosófica de los tropos*, Madrid, Visor.
- Ramírez, J. A. (1996), «Iconografía e iconología», en Bozal, V. (ed.), *Historia de las ideas estéticas y de las teorías artísticas contemporáneas*, vol. II, Madrid, Visor.
- Rubiu, V. (1973), *La caricatura*, Florencia, Sansoni.
- Vernant, J. P. (1986), *La muerte en los ojos*, Barcelona, Gedisa.