

## LÍTOTE-HIPÉRBOLE COMO ARGUMENTOS LÚDICOS EN LA CARICATURA POLÍTICA CON EL TEMA DE LA MIGRACIÓN (MÉXICO-EUA)

### LITOTE-HYPERBOLE AS LUDIC ARGUMENTS IN POLITICAL CARTOONS WITH THE THEME OF MIGRATION (MEXICO-USA)

Josefina Guzmán Díaz  
Universidad Intercultural Indígena de Michoacán  
(México)  
josefaguz@gmail.com

RECIBIDO: 03/03/2022  
ACEPTADO: 10/05/2022

#### RESUMEN

La caricatura política con el tema de la migración en México es un juego de sistemas codificados en diferentes niveles del lenguaje. Es a través del análisis retórico que podemos mostrar el impacto en la construcción del mensaje con la exageración hiperbólica o con la disminución de la lítote. Las caricaturas son entramados de voces que le dan vida a un texto inanimado, ya que les subyace por definición una situación comunicativa (Kerbrat-Orechionni, 1980) donde se pueden ventilar asuntos, una meta-interacción con el referente común de una serie de eventos que son conocidos por los moneros o caricaturistas y sus lectores-espectadores, quienes ponen en el centro un macro acto discursivo (Austin, 1988) que tiene que ver con la denuncia, el reproche, el reclamo, etcétera. La invención descansa en el modo lúdico de argumentar (Guzmán, 2007), se argumenta con el juego (de palabras y/o de imágenes) que es el que da sentido y soporte (Haidar, 2006). Podemos decir de acuerdo con Bajtin (1987) que lo más importante es la exageración hiperbólica que nos lleva a la risa, mientras lo grotesco se encuentra en un plano escatológico de lo difuso, la superabundancia o la extrema carencia: de la ausencia al exceso y viceversa. Mientras que en el plano sentimental lo grotesco lleva al ridículo, al menosprecio, al desagrado, a la denigración y en el plano intelectual conduce al juego de la supra inteligencia a la estupidez. Los elementos críticos aparecen en la modalidad deóntica –del deber ser– de la diversión y el deseo. La caricatura política sobre migración es un texto semiótico discursivo que desde la retórica visual (Reygadas, 2010) nos muestra el impacto de la situación comunicativa donde se ventila una meta-interacción con referente común de eventos políticos conocidos. La caricatura política como discurso de coyuntura (Robin, 1977) permite mostrar los temas políticos de relevancia, es por esto que el objetivo central de este trabajo es mostrar a través del análisis de cinco cartones relativos al tema de la migración México-EEUU, la eficacia que tiene el discurso lúdico como un mecanismo de crítica y de resistencia en la cultura mexicana, el cual se materializa en el humor de la caricatura política.

**Palabras clave:** Migración, argumentación, humor, retórica, discurso, semiótica y caricatura política.

## ABSTRACT

The political cartoon with the theme of migration is a game of systems codified at different levels of language. It is through rhetorical analysis that we can show the impact on the construction of the message with hyperbolic exaggeration or with the diminution of litotes. Caricatures are networks of voices that give life to an inanimate text, since they are by definition underlying a communicative situation (Kerbrat-Orechionni, 1980) where issues can be aired, a meta-interaction with the common referent of a series of events that are known by moneros or cartoonists and their readers-spectators, who put in the center a macro discursive act (Austin, 1988) that has to do with the denunciation, the reproach, the claim, etc. The invention rests on the ludic way of arguing (Guzmán, 2007) it is argued with the game (of words and/or images) which is what gives meaning and support (Haidar, 2006). We can say according to Bajtin (1987) that the most important thing is the hyperbolic exaggeration that leads us to laugh, the grotesque is found in an eschatological plane of the diffuse, the superabundance or the extreme lack: from absence to excess and vice versa. While on the sentimental level the grotesque leads to ridicule, contempt, displeasure, denigration and on the intellectual level the game of supra-intelligence is given to stupidity. The critical elements of the deontic modality -of the duty to be- of fun and desire. The political cartoon on migration is a discursive semiotic text that from visual rhetoric (Reygadas, 2010) shows us the impact of the communicative situation where a meta-interaction with a common referent of known political events is aired. The political caricature as a conjuncture discourse (Robin, 1977) allows to show the relevant political issues, therefore the main objective of this work is to show through the analysis of five cartoons related to the theme of Mexico-USA migration, the effectiveness of playful discourse as a mechanism of criticism and resistance in Mexican culture, which materializes in the humor of political cartoons.

**Keywords:** Migration, argumentation, humor, rhetoric, discourse, semiotics and political caricature.

Todo orden constitucional se levanta sobre el corazón  
de violento silencio que lo constituye en el origen.

Walter Benjamin

## INTRODUCCIÓN

La caricatura política con el tema de la migración me ha interesado dado que los migrantes son uno de los sectores en el mundo que, por su vulnerabilidad, sufren mayor número de violaciones a sus derechos humanos. Así, me di a la tarea de buscar caricaturas nacionales y de nuestros países vecinos, tanto del norte como del sur. Las caricaturas aparecen en el mismo tenor temático: los acuerdos migratorios, el envío de remesas, las deportaciones masivas, etcétera. Se caricaturiza a las víctimas y a los victimarios de manera graciosa, de modo que a la vez que hace reír a los lectores, también hace severas críticas a las políticas impuestas, impulsadas o en cuestión.

La caricatura política como discurso de coyuntura (Robin, 1977) permite poner en el centro los temas políticos de relevancia; por esto, el objetivo central de este trabajo es mostrar a través del análisis discursivo-semiótico argumentativo cinco cartones relativos al tema de la migración entre México y Estados Unidos. Aunque dispongo de un acervo muy amplio de cartones de México y de otros países, en este trabajo se analizan únicamente cinco textos, sin ser exhaustivo el estudio, dada la limitación de espacio: 1) “Migración moderna”, 2) “La migración hoy”, 3) “Mito genial”, 4) “Onán el Bárbaro” y 5) Camino pal norte”. Al respecto de la constitución del *corpus* es importante señalar que antes del sexenio del expresidente Vicente Fox (2000-2006), no se encontraban tantas caricaturas con el tema de la migración, pero la política de este mandatario en la coyuntura fue la razón por la que los caricaturistas pusieron el tema en el centro de la política mexicana en cartones como los seleccionados.

La migración es un tema que está presente en todos los ámbitos, es una práctica tan antigua como la vida misma de los seres humanos sobre la tierra. En México el último siglo se ha caracterizado por las grandes expulsiones de población en búsqueda de mejoras económicas y de mayor dignidad en la calidad de vida al ser afectados por la dinámica de la modernidad capitalista. Los textos que se analizan circularon en México durante la década de 2000, durante la presidencia de Vicente Fox; el *corpus* se armó a partir de la circulación que tuvieron en Internet en su momento, algunos ya no se encuentran disponibles, pero pertenecen de cualquier manera al acervo. En todos los casos se muestra la firma de autoría que los identifica.

Podemos constatar que la migración es un fenómeno mundial que se da de diversas formas: de las provincias a las grandes ciudades, de un estado a otro, o bien entre países, ya que no es un fenómeno aislado e individual, sino que abarca en ocasiones a comunidades migrantes enteras. La posición geográfica de México, con más de 3000 km de frontera con Estados Unidos, hace que nuestro país sea un lugar de tránsito, convirtiéndolo en una nación de migración masiva tanto para nuestro país como para los países centro y sudamericanos.

Los cartones o caricaturas políticas con el tema de la migración tienen alcances contundentes debido al efecto de coyuntura mediante el cual se llenan de sentido en el contexto. Circulan en diferentes espacios geográficos, extendiendo la comprensión e interpretando, en forma agudizada, los fenómenos sociales a través de figuras retóricas variadas que dan como efecto la crítica.

Los moneros (caricaturistas) han creado múltiples perspectivas y enfoques en la creación de un lenguaje semiótico-argumentativo propio. Utilizan estrategias retóricas en figuras como la hipérbole y la lítote, figuras retóricas que frecuentemente descansan en los rasgos físicos de los personajes que representan. Los moneros son artistas gráficos que generan estilos propios a partir de una poética lineal, de la voz narrativa llena de sarcasmos y frases que se llenan de contenido en el contexto social al que aluden. Coudart Laurence (2009: 255-274) en el que contextualiza en el uso de la caricatura política en México.

La caricatura hace de la retórica un elemento argumentativo lúdico (Guzmán, 2007), sólo decodificable en el contexto, ya que los argumentos encuentran sus garantías en el saber del conocedor político y no en el contenido literal de la caricatura. Los elementos verbales hacen la conexión con la imagen y con el contexto social del tema en cuestión en procesos de anclaje de la imagen en la palabra y la ideológica en que se inscribe el caricaturista, así como en otros funcionamientos de co-construcción del sentido entre el sistema verbal escrito y el visual.

## 1. LA CARICATURA POLÍTICA

El éxito de la caricatura política se debe a que la caricatura es un mensaje automático e inmediato que está dotado de sentido y que la complejidad de su lectura y decodificación es por niveles, desde el más ínfimo, como podría ser el divertirse con las exageraciones hasta el más complejo, al entender el mensaje multirreferencial de los diferentes sistemas codificados a los que esta alude. La caricatura política es un género gráfico, el más accesible y popular, ya que a la gente le gustan los “monitos”. Los caricaturistas parten del lugar común garantizando que le llegue al destinatario por lo menos el mensaje crítico, aunque sea en su mínima expresión. En la caricatura política destaca: a) la práctica en el uso del contenido político y las artes gráficas, el entrenamiento en la producción del discurso político que implica el dominio de un conjunto de significados que se van negociando a lo largo de las series o apariciones, aun cuando no sean del mismo autor; b) los hábitos de circulación que genera asiduos receptores de la caricatura, quienes pertenecen a una meta cultura, ya que lleva intrínseco el saber político de coyuntura, y c) usos que, desde la ideología, llevan a diferentes caminos de la interpretación, plantean sesgos y direcciones críticas a partir de dónde se pone el punto.

Esther Acevedo (2000: 8) define la caricatura política de la siguiente manera: “Se entiende por caricatura política la producción de imágenes que expresan un constante cuestionamiento de las relaciones sociales, mediante el uso de la sátira, la parodia y las formas simbólicas como la alegoría”. Propone también: “la producción de caricatura política como un lenguaje de confrontación entre la realidad de país y un proyecto ideal para formarlo, se efectuó desde las distintas perspectivas de los grupos que aspiraron al poder de un estado capitalista en formación” (2000: 9). Así, aunque hay un juego extenso de figuras retóricas en la caricatura política, también hay un juego entre sistemas codificados de diferente orden. Estamos de acuerdo con Bajtin (1987) y Schneegan (en Bajtin, 1987) acerca de que las exageraciones son parte de un sistema que descansa en la vida del cuerpo de la persona en cuestión y que tiene que ver con la dimensión animada, ya que todos los objetos, rasgos y características que rodean a los personajes o situaciones representadas en la caricatura política son elementos críticos, por lo común dentro de la modalidad deóntica del deber ser (Rodríguez, 2004) y de la modalidad lúdica del juego (Guzmán, 2007), la diversión, el deseo y la sátira: “La exageración, el hiperbolismo, la profusión, el exceso son, como es sabido, los signos característicos más marcados del estilo grotesco” (Bajtin, 1987: 273).

Bajtin (1987: 274) retoma a Schneegan cuando establece “una diferenciación rigurosa y de tres tipos o categorías de comicidad: lo cómico bufón, lo cómico burlesco, lo cómico grotesco”. De esta manera, pone en evidencia el carácter diferente de la risa en estos tres tipos: en el primer caso, la risa es directa, ingenua y carente de maldad; en el segundo, hay una cierta dosis de malicia, en el rebajamiento de las cosas elevadas, además la risa no es directa pues hace falta conocer más datos, y, en el tercero, se asiste a la ridiculización de ciertos fenómenos sociales, la risa tampoco es directa, pues el lector debe conocer los fenómenos sociales planteados.

Lo grotesco, el sentimiento de insatisfacción proviene de que la imagen es imposible e inverosímil: no se puede imaginar que una mujer sea embarazada por la sombra de un campanario de abadía y es en esta imposibilidad, este aspecto inconcebible lo que crea

un vivo sentimiento de insatisfacción. No obstante, este último es vencido por una doble satisfacción, primero porque reconocemos en esta imagen exagerada la depravación y la inmoralidad efectivas que reinan en los monasterios, es decir, que reubicamos esta imagen exagerada en la realidad, y segundo porque experimentamos una satisfacción moral, pues esta inmoralidad y esta depravación son fustigadas por medio de la caricatura y de la ridiculización. (Bajtín, 1987: 275)

Más adelante, siguiendo a Schneegan, Bajtín (1987: 275) afirma: “en las artes plásticas lo grotesco es ante todo una caricatura, pero desarrollada hasta los límites de lo fantástico (...). Las caricaturas grotescas son las que presentan una dimensión imposible de esta nariz, la transforman en hocico de cerdo o pico de cuervo”. Así, para Schneegan, la exageración de lo negativo (lo que no debería de ser), hasta los límites de lo imposible y lo monstruoso constituyen el rasgo esencial de lo grotesco de donde resulta que lo grotesco es siempre satírico (1987: 276). Para Bajtín (1987: 277)

el mundo grotesco en el que sólo se habrá exagerado lo que no debiera existir sería cuantitativamente grande, pero cualitativamente muy pobre, limitado, carente de color y totalmente triste (...). La orientación satírica sola no puede servir ni siquiera para explicar el impulso positivo de la exageración puramente cuantitativa por no hablar de su riqueza cualitativa.

Entonces tenemos que lo grotesco se conforma con una serie de metáforas que van dando dirección a la imagen corporal en cuestión y es en la caricatura política donde los mensajes y los comentarios se anclan.

La caricatura política responde primeramente al tipo de discurso político donde se desenmascaran, a través de la exageración, los rasgos negativos del político o la persona en cuestión a modo de ridiculizarlo o mostrar desde lo grotesco un mensaje irónico que contradice desde un lugar de poder dado en la cultura y la sociedad a la autoridad. Los rasgos grotescos direccionan el argumento del texto caricatura donde el comentario escrito juega con frecuencia el papel de conclusión.

## 1.2. Caricatura política y migración

“La migración es tan antigua como el hombre mismo, tan natural como su propio ser, es una acción del hombre (ser humano) que anda en la búsqueda de mejores condiciones de desarrollo” (publicación mensual del Instituto Nacional de Migración, 2001: 20). En el caso de México, este fenómeno ha ido creciendo y se observa cómo las personas de las comunidades rurales emigran a los centros urbanos o al extranjero en su mayoría a los Estados Unidos. Este fenómeno no es exclusivo de las zonas rurales, pues en las ciudades donde pareciera haber mayor número de oportunidades existen gran cantidad de personas que emigran a los Estados Unidos.

Entendemos por migración “el desplazamiento de los individuos con traslado de residencia desde un lugar de origen o salida hasta un lugar de destino o entrada” (Naciones Unidas, 1959). La posición geográfica de México con más de 3000 km de frontera en el norte con Estados Unidos, lo

convierten, como señalamos, en un país de migrantes y de tránsito para los países Centro y sud-americanos. Una de las principales causas del fenómeno migratorio de las zonas urbanas hacia el extranjero son el subempleo, la falta de fuentes de empleo fijos y bien pagados y los bajos salarios, esto en la zona urbana. En las zonas rurales además de lo anterior, se acentúa la incomunicación, la falta de infraestructura básica para sus actividades económicas, la deficiente administración pública y la falta de organización de la población.

Como un efecto de la migración encontramos el envío de remesas, el cual es un tema central por la cuantía y por lo que éstas significan en los ámbitos regionales y locales, al impulsar e impactar de diferentes maneras a la economía.

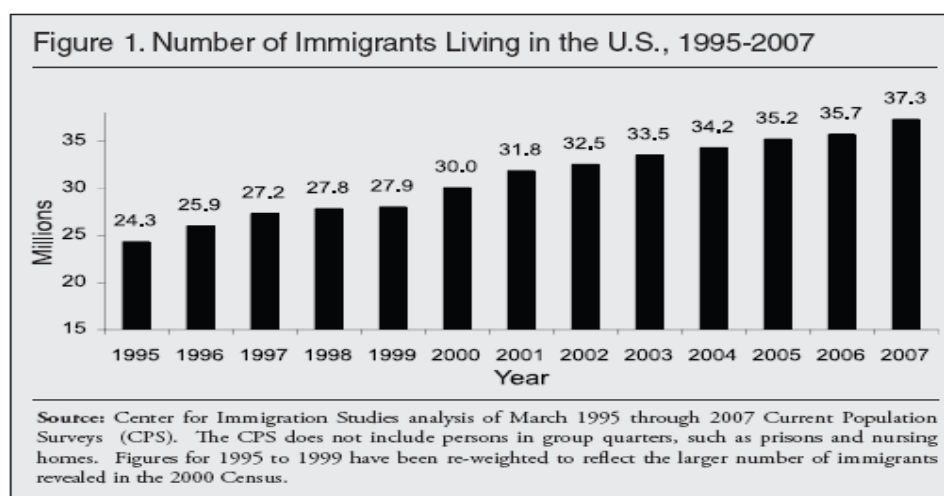


Ilustración 1

Respecto a su cuantía el Consejo Nacional de Población (Arroyo y Corvera, 2003: 39) presenta los siguientes datos: en 1995, México fue el cuarto país receptor neto de divisas, que por concepto de remesas se recibieron en diferentes países a nivel mundial, y en 1999 ocupaba el segundo lugar con 5.9 millones de dólares, seguido de Turquía que obtuvo 4.5 millones de dólares. Se estima que en el año 2001 ingresaron al país cerca de 8 900 millones de dólares por este concepto. Mostramos en el apartado del análisis como operan las estructuras del texto de la caricatura política como un proceso de registro histórico de estos fenómenos.



Ilustración 1

Fuente: Israel Rodríguez (2020); "Nuevo récord de remesas: 38 mil mdd en 12 meses".

Caso (2021): "López Obrador da su pronóstico para economía de México en 2021: 'creceremos hasta 5 %', dice. El mandatario señaló que ese porcentaje se logrará con la estrategia del Gobierno, que no buscó endeudarse por la pandemia de COVID-19".

## 2. PLANTEAMIENTO TEÓRICO METODOLÓGICO

Hay causas y efectos en los ámbitos económico, político y social que subyacen al interés sobre la migración y que son reflejados, puestos en el centro por los caricaturistas a partir de interdiscursos relativos a las distintas materialidades: histórica, ideológica, del poder y de la cultura (Haidar, 1992). La estructura y composición de los textos gráficos para que a través del análisis semiótico argumentativo podamos dar cuenta del impacto que tiene como mecanismo crítico de la política, desde una perspectiva que cruza por los campos de la cultura, la imagen y lo visual (Haidar, 1996; Dondis, 2003 y Lotman, 1976). Reygadas (2006) hace una amplia exposición sobre el campo de las ciencias del lenguaje, el cual divide en tres grandes dimensiones: 1) lo "verbal", que es estudiado por la lingüística; 2) lo "paraverbal", que acompaña la palabra: entonación y aspectos no verbales de la palabra, miradas y contacto visual, expresiones faciales, gestos, posturas y orientación de las mismas, relaciones de proximidad y distancia, contacto físico, apariencia, cronímica –sentido del tiempo– inclinaciones y movimientos de cabeza; y 3) lo propiamente semiótico, como la imagen. Por otra parte, analizamos la caricatura desde los modos argumentativos propuestos por Gilbert (1994) y el modo lúdico propuesto por Guzmán (2007).

### 2.1. Discurso y enunciación

La caricatura política tiene una estructura narrativa que se sirve de una serie de elementos culturales, ideológicos y políticos del momento para narrar una microhistoria que se entiende, porque la caricatura está inmersa en un contexto social, en un macrodiscurso, al ser motivada por un pre-texto coyuntural (es decir, el acto comunicativo que lo origina) que justifica la pertinencia de su aparición. Su cotexto –el lugar donde aparece– le permite además llenarse de sentido (por ejemplo, en la página de política), de manera que el texto llamado caricatura política nos plantea

una estructura de por lo menos tres partes: 1) una situación dada, 2) un momento climático y 3) una conclusión por lo menos. Puede haber (entre 1 y 2) desarrollo y (antes de 3) desenlace, pero eso dependerá de las partes del texto y si es en serie o solo en una emisión. Ahora bien, es un hecho que en principio la imagen es espacio y selección, y el lenguaje oral y escrito son tiempo y sucesión; la caricatura política no sólo combina estos sistemas de significación, sino que, como ya antes la pintura de los polípticos o los murales, la imagen caricaturesca se mueve también en el tiempo, en la duración y en la narración. El caricaturista nos da la clave para saber el lugar y la hora si es que son pertinentes, así como el espacio, y es a través de la semiótica narrativa que el autor realza la importancia del observador, de lo que está dentro o fuera del campo del cuadro de la imagen, decidiendo lo que se deja ver o no se deja ver, lo que se informa o no se informa o no se quiere informar así como estudia la identidad, la permanencia discursiva de lo actorial, lo espacial y lo temporal, y la forma en que el receptor se posiciona ideológicamente y la caricatura produce el efecto escatológico que busca el caricaturista.

## 2.2. Semiótica

Para Dondis (2003; Guzmán, 2007), los textos visuales remiten a: 1) el *input* visual que consiste en determinar el “sistema de símbolos”; 2) el material visual representacional que va más allá de la percepción y que es el que se reconoce en el entorno y es posible reproducir en la fotografía, el dibujo, la pintura, la escultura, el cine y la caricatura política; y 3) la infraestructura abstracta que es la forma de todo lo que vemos, ya sea natural o compuesto por efectos intencionados. El acontecimiento visual es una forma con contenido, pero éste está inmensamente influido por la significancia de las partes constituyentes, como el color, el tono, la textura, la dimensión, la proporción y sus relaciones compositivas con el significado, y es en estos distintos componentes del proceso visual en su forma más simple a partir de los cuales se proyectan y expresan todas las variedades de declaraciones visuales, objetos y entornos: el punto, que señala el espacio; la línea, que es fluida; el contorno como en el círculo, el cuadrado, el triángulo y sus infinitas variantes; la dirección, que remite a movimientos que incorporan y reflejan el carácter de los contornos básicos; el tono como presencia o ausencia de luz, gracias al cual vemos; la textura, que es el carácter superficial de los materiales visuales; dimensión y movimiento, que están involucrados con la expresión y la composición que remite a los fundamentos sintácticos de la “alfabetidad visual”.

La caricatura política es un sistema simbólico usado para representar la realidad tridimensional visible, las primeras dos son dimensiones del plano y la tercera es con la que añadimos sentido, el cual normalmente parece parte de lo representado. Para César González y Antonio J. Paoli (1996) no existe en el plano la gráfica de tercera dimensión; sin embargo, existe en el sentido y la ideología, es decir, hablamos de metonimia, una figura retórica que consiste en transferir el significado de una palabra o frase a otra palabra o frase que significa otra cosa, en virtud de que entre ellas hay una relación de contigüidad o cercanía lógica o semántica, es decir, de significado, la metonimia nos permite unir semiósferas (Lotman, 1998). Al chocar dos imágenes producen un tercer sentido barthesiano. Se establecen relaciones de distinto orden: desde la cultura, desde la imagen gráfica y de los elementos que aparecen en los distintos planos, desde el texto y su pre-texto, cotexto y contexto.



Necesitamos plantearnos alguna hipótesis sobre las reglas básicas de los signos en la caricatura política, por ello partiremos de las relaciones triádicas del signo propuestas por Peirce (1966): a) relaciones de cómo funciona el signo, b) posibilidades lógicas de los signos, c) la razón de los signos. Los signos que componen la tricotomía son: a) icono, b) índice, c) símbolo. En la caricatura política esta tricotomía está en juego constante. El icono presupone convencionalmente la existencia para la cultura del objeto que representa. De esta forma la gráfica define modos importantes e interpretaciones de las relaciones sociales en particular: consagra, sanciona, legitima, castiga, proyecta espacios y codifica transcurso, cuando pareciera referir a los objetos. El icono es la representación de lo imaginado donde, el receptor lo sabe o lo presume y, no obstante, le adjudica a esta imagen la calidad de “representación” gráfica de un objeto ilusorio. Es un signo que se refiere al objeto que denota en virtud de ser realmente afectado por aquel objeto según las convenciones aprendidas. Los signos no significan por sí mismos, sino por su referencia con el objeto a partir del cual se produjo el efecto que ahora vemos como signo. El objeto por tanto es también su causa. Eso que llamamos “objeto” pueden ser fenómenos físicos como la gravedad, los rayos ultravioletas o los acontecimientos políticos caricaturizados. De ahí surgen diversas consecuencias en el modo de interpretar la imagen. Algunas de las más importantes: asumir la singularidad del instante, designar los objetos y atestiguar. Con el índice la cosa representada tiene un vínculo material con la huella del objeto mismo y no solo de su representación. La caricatura política es muy instructiva porque sabemos que, en ciertos aspectos, sus representaciones son exactamente “iguales” a los objetos que representan. La caricatura política está llena de huellas sónicas, ya que por la tipología discursiva a la que pertenece, el espacio es muy limitado en función de la información con la que se necesita cargar de sentido el mensaje. El símbolo tiene independencia del objeto al que refiere. Es un signo separado de las cosas. Es una ley, ya que –dice Peirce (1966)– tiene que gozar del acuerdo de la comunidad dada. Hay símbolos que refieren a un objeto singular, pero la mayoría de los símbolos son abstractos y sus características se aplican a muchos objetos particulares. Así el símbolo generaliza, y esa generalización es una convención. Por último, la convención nos conduce a la educación, la cultura y la historia audiovisual específica. Los signos audiovisuales son producto de la historia y están siempre en desarrollo –un desarrollo donde, según parece, primero se aprende a hablar en la praxis y luego se extrae la “gramática”, como lo hacen patente las modificaciones técnicas de la imagen actual, que empiezan a manipularse antes de pensarse como lenguaje.

La frontera ícono/símbolo no es siempre radical. Así, por ejemplo, vemos que la historia de la fotografía y del cine (y la caricatura en nuestro caso) otorgan un valor de recuerdo, de pasado a las imágenes en color sepia, pero este color no es en sí una representación del pasado, sin embargo, remite a una asociación entre el recuerdo deslavado y la imagen monocolorada, decolorada, lo que hace aparecer una frontera gelatinosa entre la motivación icónica y la convencionalidad simbólica. Lo convencional también nos lleva a las reflexiones sobre los ritmos y la novedad. En la cultura occidental contemporánea, como señalaban Barthes (1982) y Lotman (1976), hay un privilegio de lo nuevo: lo que se ha repetido pierde informatividad, en especial en las vanguardias artísticas y en las modas. Sin embargo, en ocasiones, los públicos masivos y los grupos culturales dan un valor a la repetición de las formas, las estructuras y los estereotipos. De manera que la no novedad total, la permanencia de ciertos elementos y valores va a ser lo que permita la identificación, el interés e incluso la comunicación, en última instancia.

### 2.3. Retórica

La retórica es una disciplina longeva, para Aristóteles (2010: 116) la retórica y la dialéctica refieren a cosas conocidas, aunque a la retórica se le conoce más como el arte de persuadir, y por eso al orador griego se le conocía como *rhétor* y es de ahí que hay una larga tradición del desarrollo de las técnicas de persuasión. Perelman y Olbretchs-Tyteca comprenden la argumentación como el estudio de las técnicas discursivas que provocan en las personas adherirse a una tesis (en Reygadas, 2005a: 305). Los estilistas, reducen la retórica a ámbitos propios de la literatura, no como *el arte de hablar bien para persuadir*, pero la retórica va más allá. El Grupo  $\mu$  por su parte, señala que es inadecuada la terminología de la antigua retórica y la terminología gramatical *por la simple razón de que el efecto de una figura varía con el contexto* (Grupo  $\mu$ , 1987: 46); en cambio, Reygadas (2005a: 305), nos señala que la pertinencia de la argumentación no está en verla como correcta o incorrecta sino como eficaz, en tanto logra la adhesión, por lo tanto, señala la retórica es eficacia y persuasión.

La eficacia de la retórica descansa en el lenguaje, ya que permite operar un sin número de códigos del discurso, de un número de eslabones que permiten la cadena enunciativa. “Las unidades de significación, tal y como se manifiestan en el discurso comienzan en el nivel inmediatamente superior” (Grupo  $\mu$ , 1987: 71). El sentido siempre está mediado por la cultura, por la ideología y por la individualidad. Voloshinov (1976) decía que el signo es siempre un signo ideológico: la semiótica no puede ser ajena a la ideología. Por lo tanto, tampoco existe una diferencia radical entre el sentido recto y el sentido desviado, o entre la denotación que remite a un referente y la connotación que remite a una norma ideológico-cultural. Jakobson (1971), a partir de Peirce, señala que existen elementos del lenguaje, en este caso de la semiótica visual, que están marcados y otros que son no-marcados; es decir, simplistamente, algunos elementos, positivos (+) resaltan porque tienen una marca y otros son negativos (-), no tienen ninguna marca extra, no resaltan, no se salen de lo esperado. En el caso de la caricatura política la marca de los elementos negativos se exalta y llega a lo grotesco haciendo un re-marcaje, de ahí la relevancia de la hipérbole, ya que en la caricatura política se aumenta o se disminuye de manera exagerada, y la lítote que evita expresar de manera explícita, pues afirma, pero evita reconocer. Las figuras permiten el impacto en su auditorio-receptor, generando un consumo permanente de este tipo de discurso político, a manera de adhesión.

El argumento y el auditorio son esenciales para Grupo  $\mu$  (1987: 49). Mientras en el enfoque de la Nueva Retórica “toda argumentación supone un contacto intelectual y conlleva unidad de la influencia sobre el entendimiento y sobre la voluntad” (Perelman y Olbretch-Tyteca, 1989: 48); para que el argumento pueda convencer o persuadir, es necesario que el oponente o auditorio exista algo que les sea común, de otro modo no es posible la palabra argumentativa (en Reygadas, 2005a: 302). La función retórica es rehacer el lenguaje a partir de la colección de elementos como los sonidos de la lengua, las palabras del léxico y los lugares comunes de la cultura, etc. La descripción que hace el Grupo  $\mu$  de los juegos del repertorio delimitan el dominio en cuatro familias de las que se distinguen las figuras retóricas, las cuales se dan en dos dicotomías aplicadas simultáneamente, según distinción *significante/significado* y según las unidades *descompuestas palabra/frase*. Se convendrá en llamar retóricas solamente aquellas operaciones que persiguen efectos poéticos y que se encuentran principalmente en la poesía, el humor, el argot, etcétera (1987: 86) y la convención une al destinador con el destinatario, sin crear sorpresa. La convención es una forma

de desvío, cuyo objetivo es de atraer la atención sobre el mensaje más bien que sobre el sentido, pudiendo ser considerada como un procedimiento retórico y ser tomada como una figura más. La retórica es un conjunto de desvíos susceptibles de autocorrección, es decir, que modifican el nivel normal de redundancia de la lengua, infringiendo reglas o inventando otras nuevas.

La retórica general y la retórica visual del Grupo  $\mu$  (1987) distinguen entre lo que se llama el “grado percibido” y el “grado concebido”. El grado percibido es lo que se manifiesta ante nuestros sentidos, relativamente general para la comunidad semiótica, pasa así de lo percibido a lo que se postula sobre ello: el grado concebido, retórico, que es donde entra en juego la composición del texto y su tipología discursiva: caricatura política, utilizando un discurso visual redactado a partir de figuras retóricas. De este modo, la retórica visual tiene sus propios sentidos traslaticios básicos, también investigados por el Grupo  $\mu$  (1987): 1) los “tropos icónicos” (unas manos que en lugar de palmas tienen la tierra), 2) las “interpenetraciones icónicas” imprecisas (un capitalista-cerdo), 3) las “comparaciones icónicas” entre dos entidades que aparecen en relación (una torre que es a la vez un callejón), y 4) los “tropos proyectados”, las interpretaciones segundas con las que cargamos un ícono dado (como por ejemplo, las connotaciones sexuales). En el caso de la caricatura política son elementos burdos, escatológicos que nos llevan a una dimensión grotesca del personaje en cuestión. Por ejemplo, la nariz alargada y caída del expresidente mexicano Fox, que hace alusión a su impotencia sexual, o la ropa militar de talla más grande que el expresidente Calderón utilizó para masacrar personas sin un juicio justo y bajo la premisa de que pertenecían al crimen organizado, etc., la caricatura política se vuelve famosa y circula muchas veces, incluso pierde la autoría pues los usuarios la llegan a modificar.

#### 2.4. Argumentación

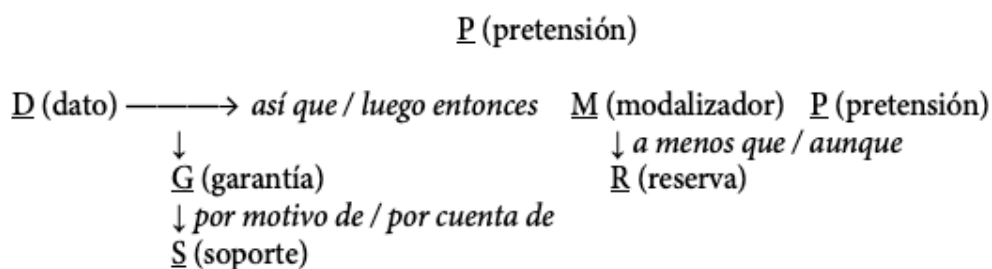
El estudio de la complejidad concreta del discurso argumentativo es casi imposible. De ahí, se requiere, en cada momento, tomar decisiones de restricción, así como de homologación y articulación de niveles y categorías.

Partimos entonces del modelo toulminiano para hacer el análisis de la estructura argumentativa que subyace a la caricatura política. En esta estructura contextual se pretende que quepan todas, entonces se parte de que la pretensión será siempre *el humor escatológico*. En el “micro-nivel”, la validez del argumento siempre presenta un ajuste a un molde general:

1. (C: CLAIM) Pretensión (P): “humor a partir de lo grotesco”.
2. (D: DATA) Dato (D): para defender el Punto de Vista. La crítica gráfica.  
2a opcional: paso preparatorio para fundar los datos.
3. (W: WARRANT) Garantía (G): justificación para usar D como base de P  
3a proposición general referida a una regla.  
3b en principio, forma hipotética, “si [D], entonces [P]”.  
3c Puente entre D y P.
4. (R: RESERVE): Reserva (R), condiciones de excepción refutación, reserva.
5. (B BACKING): Soporte (S), se requiere si la autoridad de G no es aceptada.
6. (M: MODAL): Modalizador o cualificador (M) que limita el alcance de la pretensión.

Hay en suma en el esquema argumentativo tres elementos básicos y tres auxiliares (modelo extendido). Es éste un modelo del procedimiento de la argumentación, no de los argumentos como producto en el sentido lógico de una secuencia premisa-conclusión, sino en el lugar que ocupan los componentes del lenguaje en el orden del discurso como argumentos.

El esquema argumentativo global queda explícito así:



Se plantea entonces así el problema de la argumentación válida:

- 1) Seguimiento correcto del procedimiento del modelo.
- 2) Uso del Modal para que el paso del Dato a Pretensión sea adecuado y autorizado (se justifica). La Garantía debe ser aceptada inmediatamente, en tanto obtiene su autoridad del Soporte.

Brokriede y Ehninger (en Reygadas 2005b) proponen una interpretación retórica del modelo toulminiano que puede sernos útil:

1. Relación entre nosotros y las cosas del mundo (el contexto de la caricatura).
2. Emociones, valores, deseos y motivos que pueden hacer P aceptable para el devenir (el humor a través de la caricatura)
3. Se dice algo sobre la confiabilidad de la fuente, de la que se toman los datos (la cultura lúdica mexicana).

#### 2.4.1. Argumentación modal

La complejidad de la comunicación y de la cultura tiene que ver con el ámbito de la argumentación, que es junto a las condiciones de producción-circulación-recepción de los discursos y la enunciación, una dimensión fundamental del análisis semiótico-discursivo. Partimos de la definición de argumentación propuesta por Reygadas (2005a, 2005b):

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 proo 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.

Los tipos de argumento remiten ya sea al uso del tiempo (presente, no-presente), ya al curso de la acción y el juicio moral. En cada tipo, un procedimiento fijo puede ser discernido y en ese sentido, la argumentación tiene una forma general. Ahora bien, la forma del proceder argumentativo, su dialéctica, es invariante con relación al campo: 1) pregunta, 2) posibles soluciones (y rechazos) y 3) sopesar soluciones una frente a otra para encontrar la mejor. La argumentación modal es, sin duda, dentro de la retórica una salida en el universo comunicativo, los modos de argumentar propuestos por Gilbert (1994) son ejemplo claro, los cuales se conforman por los modos: 1) lógico, 2) emocional, 3) visceral (lo físico, el contexto) y 4) “kisceral” (la intuición, la creencia, lo místico e inefable). Así pues, estudiamos el contexto y lo físico en el marco de la situación comunicativa, sin embargo el lenguaje divertido, irónico, escatológico, ácido, negro y colorado, por nombrar algunos, es indispensable en la comunicación de mexicanas y mexicanos, aunque no es único ni exclusivo, ya que el humor es un canal de relación, en la mayoría de las veces para decir aquello que no es tan fácil o que se está en un lugar de poder bajo, y que no hay condiciones de justicia, que permitan una relación de interacción cara a cara, o una confrontación directa.

#### 2.4.2. Argumentación lúdica

El humor es un mecanismo de relación que pretende atenuar y evitar el conflicto. Se trata de jugar con el lenguaje estableciendo conflicto donde no lo hay y señalando las dificultades para resaltar aquello que en muchas ocasiones ni siquiera se nombra, pero que se hace referencia constantemente, ya que partimos de que el humor es un acto humano universal donde cada cultura establece las reglas de participación.

**Cuadro: Argumentación lúdica**

Tipo: Argumentación lúdica	subtipo	Emocional	del humor ingenioso	de la creatividad Poética
	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	metamímico	poética - lúdica

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 (excluida la demostración) 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).

En cuanto a las orientaciones disciplinarias para interpretar adoptamos una perspectiva sobre todo retórico-discursiva. Los componentes de género y el tipo semiótico discursivo, de alguna manera, establecen en conjunto el perfil tipológico general que se toma en consideración en el análisis argumentativo de la caricatura política se plantea desde el modo lúdico, el cual se sostiene con la composición de la imagen y su figuratividad.

La intencionalidad de la caricatura política remite a todo el conjunto de dimensiones que hemos descrito. Sin embargo, una dimensión privilegiada de esa intencionalidad tiene que ver con la construcción de la mirada y la forma en que se modaliza, que se trata y enfoca la imagen. Lizarazo (2004) considera que la mirada icónica construye una clase de mirada: oblicua; que nos mira a su vez; o que nos hace mirar. En una construcción básica de la mirada que es además modalizada, la imagen propone un punto de vista ideológico-visual con el que el lector se puede identificar o no (Fontanille, 1991). Y propone también una significación a partir del manejo del color o del blanco y negro, la textura, el contraste, el foco, etc., a partir de los componentes que estudia Dondis (2003) y de los “programas narrativos” que se nos propone recorrer en cada caricatura. Ahora bien, la imagen se vincula con la palabra, en una doble posibilidad, según Barthes (1982): como un “anclaje” mediante el cual lo dicho o escrito ancla y conduce la interpretación de lo visto; o como un “relevé”, en el que se pasa la estafeta del cuerpo caricaturizado y la composición del texto imagen a la palabra y/o viceversa. En la caricatura política, la composición de texto está fuera y dentro, está en la palabra (si se usa) en el cuerpo caricaturizado de los personajes y está en el autor o firma, en el medio en el que circula y en la persona que lo recibe.

### **3. ANÁLISIS**

Es recomendable comenzar el análisis discursivo-semiótico-argumentativo de una caricatura política dando una interpretación general y sin preconcepciones, después aplicamos el aparato analítico. Partimos de la enunciación para ir precisando su contexto, del contexto volvemos al texto y entramos en el ámbito de la semiótica, en recorrido inverso. Descrito el discurso en forma suficiente entramos en el ámbito de la argumentación dado que ya conocemos el papel que juega cada componente de la caricatura y que será utilizado como elemento para generar adhesión, acuerdo y en el caso de la caricatura política, deseo y diversión. Al cabo, podemos emprender otra vez la interpretación total de la caricatura política, enriquecidos por todos los detalles. En nuestro caso no hago un análisis exhaustivo, sino que sólo se destacan aquellos aspectos que son sobresalientes y más enriquecedores de cada caricatura.

#### **3.1. La migración moderna**

En esta primera imagen podemos ver en la gráfica el fenómeno de la migración, fenómeno que intrínsecamente define a la humanidad. Podemos ver una caricatura que aparece en el libro de Zapata (2007):

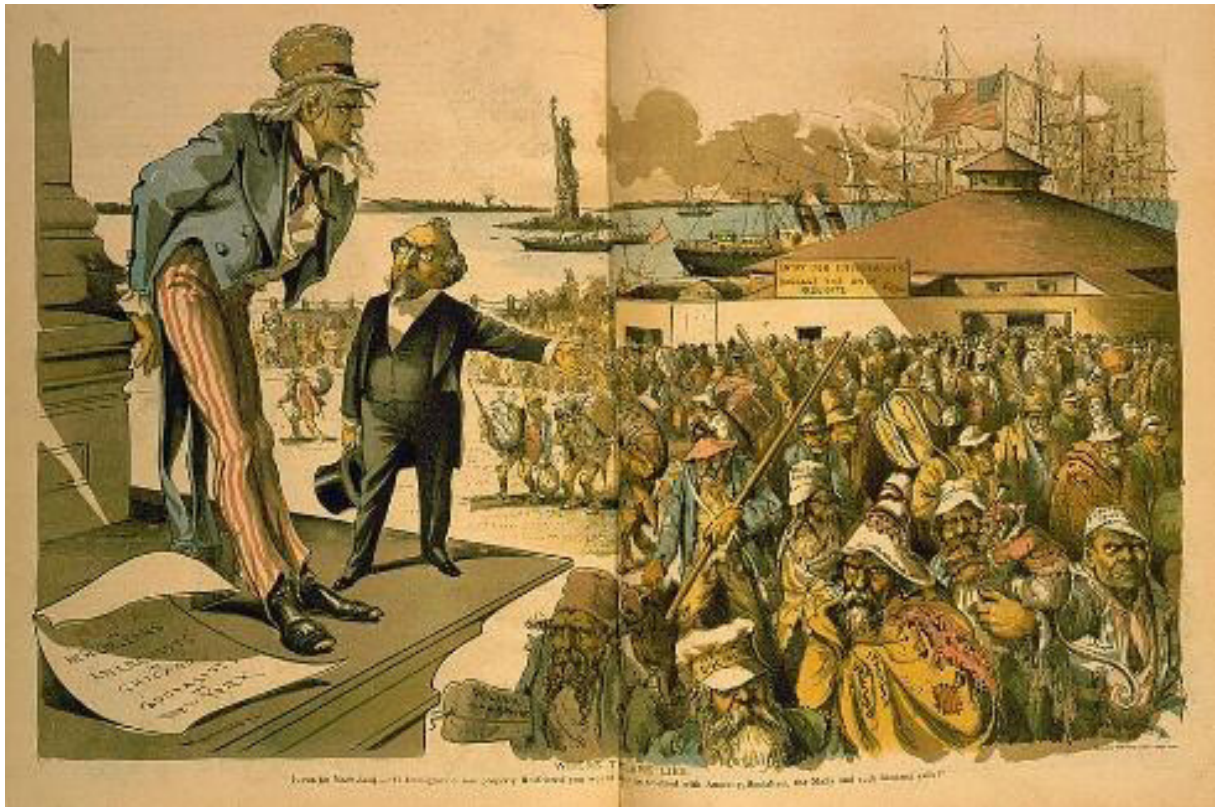


Ilustración 3: Migración moderna

Narrativa de la imagen: a grandes rasgos está al que se le asigna como el representante del capitalismo estadounidense, el Tío Sam (figura retórica del lugar común para representar el capitalismo) desde un tapanco, supervisando la multitud de migrantes que aparecen ante él. Podemos observar que él ocupa un lugar en perspectiva superior a los migrantes que están a la altura de sus pies y más abajo y en multitud. Destaca también la figura de un hombre pequeño vestido de forma elegante que nos evoca la presencia de un funcionario público o de un político.

A continuación hacemos el análisis de cada uno de los elementos que conforman esta caricatura, no sin antes destacar que los elementos retóricos son más representaciones de la realidad que de una caricatura política mexicana donde se manipulan de manera exacerbada los rasgos de los personajes en cuestión.

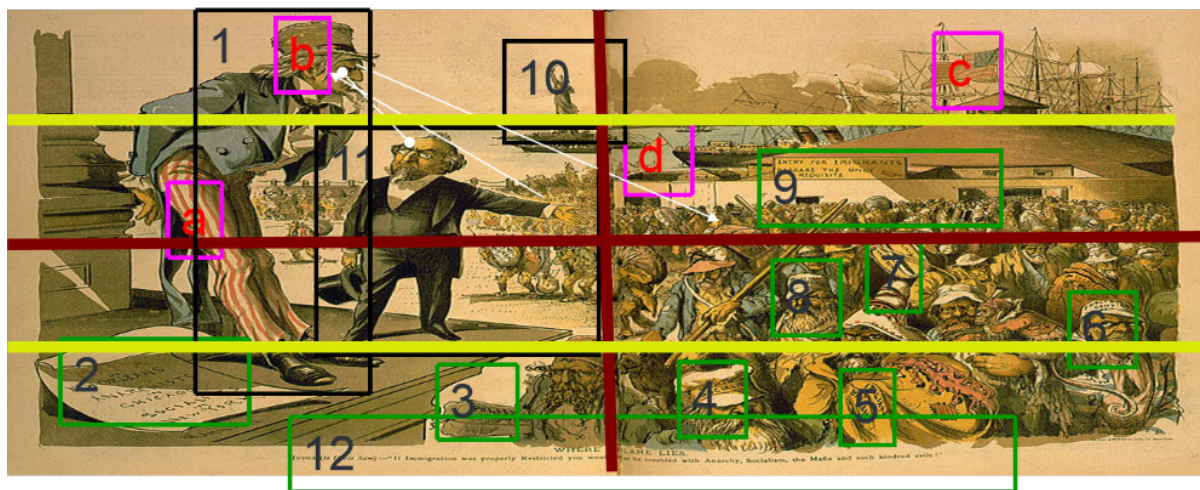


Ilustración 4: Migración Moderna a

- I. Señalamos con el número uno, la presencia del Tío Sam (hipérbole), al cual le asignamos cuatro elementos más: a, b, c, y d, que refieren a la bandera norteamericana. Estos elementos fortalecen la identidad de origen del Tío Sam. En el texto que se analiza es de cuerpo delgado, pero en los últimos tiempos se representa con frecuencia –dada la función crítico-referencial– como un hombre gordo. Se muestra en la parte superior de una columna donde puede mirar a todos los migrantes que llegan y se postran a sus pies para ser parte del “sueño americano”. Es relevante el uso del sombrero ya que a lo largo de la historia de los últimos años ha jugado un papel importante a partir de la sinécdoque (la parte por el todo). El sombrero es un objeto animado a partir de la jerarquización en las estructuras políticas y de poder, y el modelo o tipo de sombrero estará fuertemente ligado a la persona que representa.
- II. El elemento número 2 es el pergamino. Tiene escrito en rojo *Mafia* seguido de *in New Orleans* en negro, más abajo *anarquists in Chicago*, y luego *socialists in New York*. A un lado del pergamino está la firma del caricaturista: Hamilton. El pergamino a los pies del Tío Sam es un signo que indica el “tipo” de personas que está recibiendo para conformar el país norteamericano. Es el argumento de la obra que se representa a nivel de estructura narrativa del texto, ya que en la multitud hay infinidad de signos: íconos, índices y símbolos, en diferentes objetos como gorras y sombreros, paquetes, ropa y letreros.
- III. En el elemento 3, está un paquete en el que se alcanza a leer: *Polish vagabond* (“vagabundo polaco”). El vagabundo que porta el paquete usa un gorro, barbas y cabellos desaseados.
- IV. El elemento 4 es una gorra en la que se lee: *marxism socialist*. Es apenas el busto de una persona que nos lleva a pensar en un obrero alemán.
- V. El elemento 5 es la manga del traje de un italiano donde se lee: *Italian brigand*. El traje está parchado y el sombrero es muy típico de un lugar poco común, en apariencia se puede pensar que es un campesino.
- VI. El elemento 6 es un sujeto de raza negra que porta una gorra donde se lee: *English convict*. Viste un uniforme de presidiario y se puede apreciar en los rasgos de la cara la maldad.



- VII. El elemento 7 señalado es una maleta donde se puede leer: *Italian vagabond*, y es cargada por un hombre que tiene la apariencia de vagabundo y su rostro expresa desagrado.
- VIII. El elemento 8 señalado es un sujeto que porta una gorra donde se puede leer: *Russian anarchist*. Es un hombre mayor, un poco gordo, barbado y con un traje de tipo nórdico.
- IX. El elemento 9 es el letrero que está en el puerto de llegada donde se puede leer: *Entry for immigrants. Baggage the only requisits*. Está encima de una construcción a la vista de todos y a la altura de la cabeza del político.
- X. El elemento 10 que se destaca es la estatua de la libertad, con ella se marca la ruptura espacial. Está en posición de señalar este lado del continente versus el lugar de origen. Es el indicador espacio temporal del “antes y el después” con la “libertad” como emblema.
- XI. El elemento 11 es el político, minimizado por el tamaño y mucho más pequeño que el Tío Sam. Está en posición explicativa, haciéndole entender la problemática que conlleva no restringir la migración, pues al no hacerlo se contraen demonios como el socialismo, el anarquismo, la mafia y otros.
- XII. Finalmente, en el número 12, parece a pie de página la referencia histórica, en la que se lee: “*Where the lame lies. Judor (to Uncle Sam) –‘If inmigration was properly Restricted you would never be troubled with Anarchy, Socialism, the Mafia and such kindred evils’*” (traducción: “*Donde la lástima yace. Juez (al Tío Sam)–‘Si la migración fuera debidamente restringida, no tendrías problemas con el anarquismo, el socialismo, la mafia y esa clase de demonios’*”).

### 3.1.1. Estructura argumentativa

La cuestión es: ¿Se debe aceptar a cualquier tipo de migrantes? ¿Sí o No?

A) El Tío Sam dice sí, porque aceleran el crecimiento económico.

(Premisa reconstruida).

B) Judor (el político) dice no, porque la migración no restringida conlleva a tener (dentro del país) demonios como el socialismo, el anarquismo, la mafia, entre otros.

CONCLUSIÓN: Estados Unidos no debe de ser el país “Where the lame lies” (Donde la lástima yace). Esta frase puede tener por lo menos dos lecturas, una “donde descansan los mediocres” y la otra podría leerse como “donde descansa la mentira”. Mostrado lo anterior podemos decir que la expresión gráfica analizada se funda en la amenaza como macro acto discursivo. Podemos ligar las diferentes expresiones escritas que le dan identidad a cada uno de los sujetos que las portan y que se anclan en el escrito a pie de página a manera de diálogo entre Judor (el político) y el Tío Sam.

La estructura narrativa de este texto es el origen de la migración en Estados Unidos, a diferencia del siguiente texto que presentamos, a manera de contratexto, donde el tema específico es la migración mexicana. En esta caricatura se opone, en un juego metafórico, la migración en 1900 con la migración actual, donde se señala a los mexicanos como trabajadores de limpieza y donde ya

no es una migración individual como la que vimos en el texto anterior, sino que es colectiva, en familia, como pasa en la actualidad en México.

### 3.2. La migración hoy

Tenemos elementos importantes, que al igual que en el texto anterior, indican identidad y origen: el sombrero, la gorra y la corona (de la Estatua). En el texto de 1900, aparece la antorcha anclada a un texto: "...send these, the homeless tempest-tost to me. I lift my lamp beside the golden door!" (traducción: "...envíenme a esos desamparados. Yo levanto mi lámpara junto a la puerta dorada"), es como decir "mándenme a todos los expulsados por la pobreza", mientras que el texto que dice "Today", ya no tiene antorcha y en lugar de ofrecer la luz que guía al migrante a la puerta dorada, tiene utensilios de limpieza. Ya no es el brazo en alto de la libertad iluminando sino el brazo que recto ordena paraverbalmente tomar los utensilios del trabajo. En lugar de los barcos que vienen del otro continente ahora están los trabajadores inmigrantes mexicanos, con un letrero que dice: *Mex workers*.

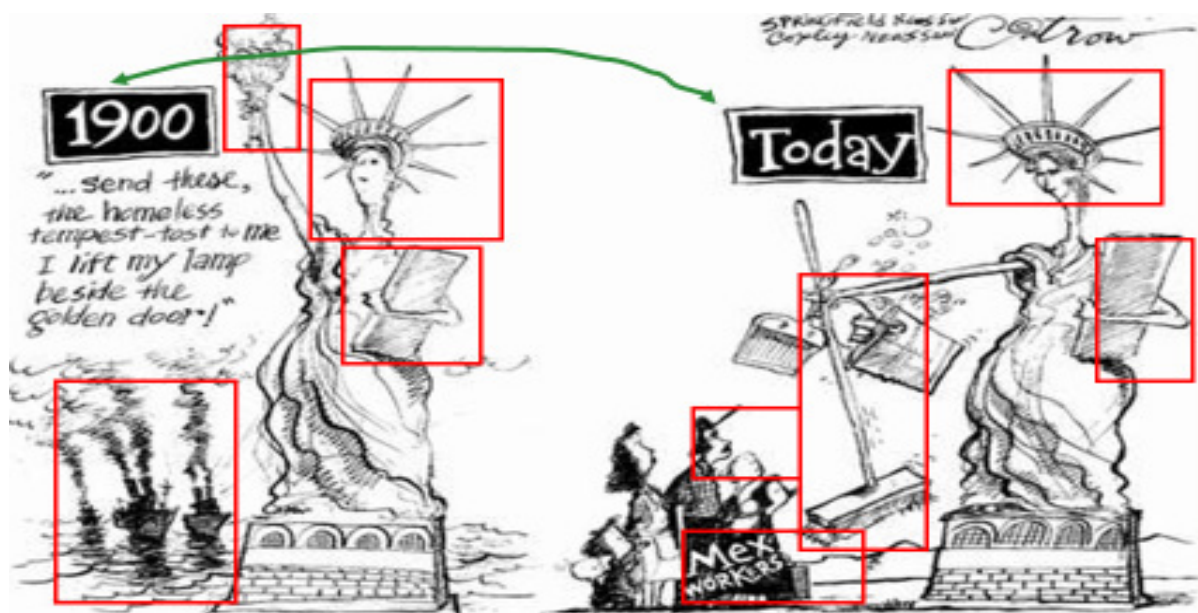


Ilustración 5: La migración hoy

El tablón que semeja la ley, que garantiza la libertad en el texto de "Today" se convierte en una tabla de registro administrativo de trabajadores.

### 3.3. Mito genial

Es en sentido estricto un acto performativo de petición, pero también es un macro acto de refutar la declaración de Pedro Aspe sobre que la pobreza es un mito. Al decir con las lágrimas, la lengua, las manos en sentido de oración, los guaraches y short rotos, la camiseta jolina y el pelo tuzado se convierte una refutación... la ironía. Juega un papel muy importante con referencia al título de la caricatura que es "mito genial". México es el todo y el niño representa las partes (de la pobreza, la educación, salud, vestido, etc.).



Ilustración 6: Mito genial

El caricaturista utiliza al niño como un elemento emocional que evita pasar de largo la caricatura. México es la boca del niño, México es quien grita “TENGO HAMBRE!!”. Es una figura entre tropo icónico (mapa por boca) e interpenetración icónica boca-mapa. Remite por su fecha al sexenio de Zedillo, donde el secretario de Desarrollo Social declaró que la pobreza en México era un mito. Es un texto que juega un papel contraargumentativo, es decir, es un texto que responde a una declaración sobre el mito de la pobreza.

### 3.3.1. Estructura argumentativa

Estructura argumentativa (posible) queda de la siguiente manera:

¿La pobreza en México es un mito? (Sí o No)

Proponente dice: Sí (Pedro Aspe), porque ‘No existe (no es real)’.

Oponente dice: No(caricatura), porque ‘Tengo hambre’.

Si los niños de todo México tienen hambre,

Si usan huaraches y ropa desgastada,

Si piden de comer orando y llorando,

CONCLUSIÓN: luego entonces, ‘la pobreza en México no es un mito’.

### 3.4. Onán el Bárbaro

La siguiente caricatura se soporta en una estructura narrativa hipertextual, ya que nos lleva a una serie de textos, historias ya contadas de un mexicano presuntuoso, superior al gringo; un mexicano migrante indocumentado, hábil, astuto representado por el ratón “Speedy González” que está por encima de un gato soso que es “Silvestre” y que representa a la policía de inmigración de los Estados Unidos.

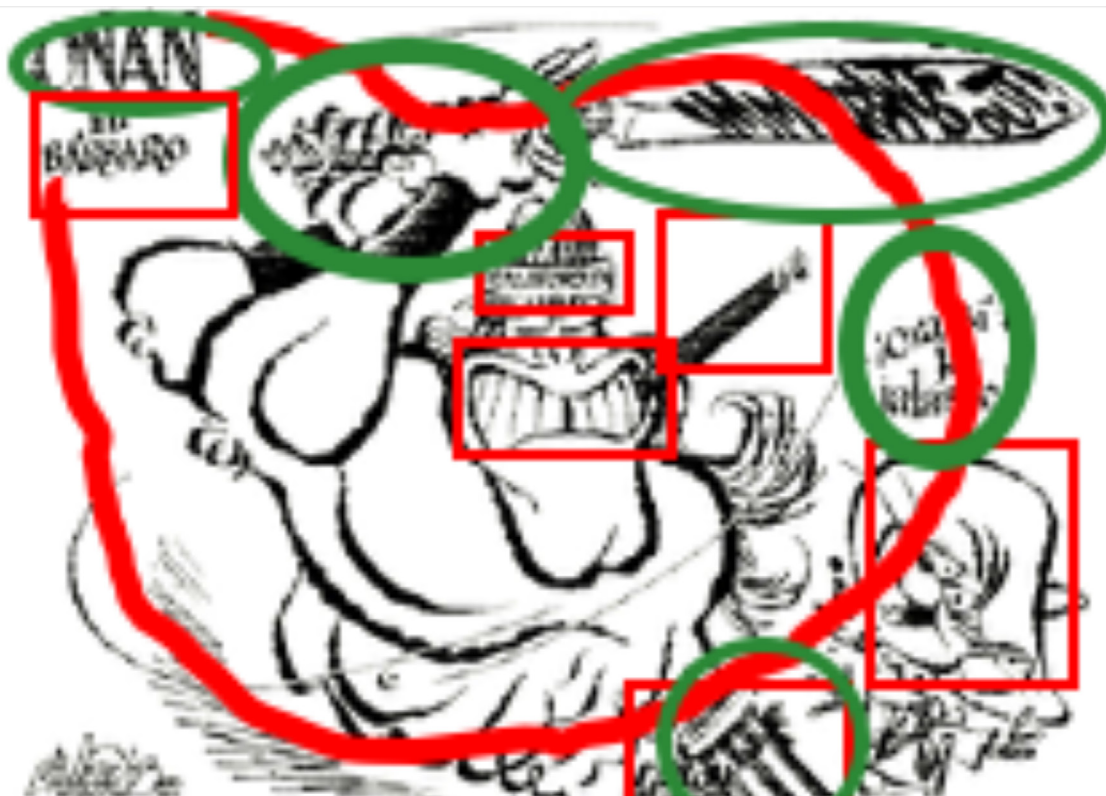


Ilustración 7: “Onán el Bárbaro”

Tomemos varios elementos con un valor textual en sí mismo. Por ejemplo, Onán, que como figura retórica es una aféresis donde se hace un juego de palabras simulando al personaje Konan, pero que en realidad se refiere al onanismo (el placer sexual de la masturbación). Por los trazos de las líneas, remite a un tipo de espada ensangrentada, figura retórica símil, ya que se hace de la espada un falo y simula la eyaculación, donde se puede leer con dificultad: “immigrants out!”, además aparecen unas gotas de sangre.

Abajo, como otro elemento importante, un puro, que puede ser una figura retórica de repetición, que refiere nuevamente al falo, y más abajo un enunciado declarativo asignado a Speedy González: “Ora si te la jalaste!”, expresión que se utiliza en doble sentido: 1) el de la masturbación y 2) cuando se expresa una idea fuera de lugar. “Speedy” aparece decapitado y salpicando sangre, la misma que está en la espada y con una sonrisa burlona, ya sin cabeza, se ríe de Onán.

Entre “Speedy González” y Onán tenemos un elemento independiente que es el sombrero del Tío Sam, el cual representa el poder norteamericano o la validación del salvajismo contra los migrantes; es curioso que aparece en el lugar donde se encuentra el miembro viril. El cuerpo de Onán está en juego con el título de la caricatura que es “Onán el Bárbaro”, lo que nos lleva a establecer diferentes tipos de relaciones. Por un lado, se señala el origen inmigrante de Schwarzenegger; por otro lado, el acto de barbarie al cortarle la cabeza a Speedy González por el hecho de ser migrante, y por último su físico sobredesarrollado de musculatura, que indica el abuso del poder que tiene como gobernador del estado de California, a diferencia de Speedy González, para quien su tamaño, audacia e inteligencia no le son suficientes para enfrentar a un personaje institucional del gobierno norteamericano.

Un último grupo de elementos son los sombreros. A los inmigrantes se les representa a partir de una serie de estereotipos donde el sombrero o gorra siempre juega un papel muy importante, como vimos en el primer texto analizado: una sinécdoque (la parte por el todo). Además, la caricatura presenta a Schwarzenegger con una banda en el frente que simula un casco o especie de corona donde se puede leer: “California”, mención que remite a su poder como gobernador. El sombrero del Tío Sam, también sinécdoque, se puede ver como la simulación de la boca de un cañón que en apariencia dispara a Schwarzenegger para acabar con los inmigrantes.

La referencia al estado de California es importante ya que se trata de uno de los estados que aglutina la mayor riqueza en Estados Unidos. Además, tiene el mayor número de migrantes mexicanos en Norte América, por lo que es uno de los principales estados que aportan un grande porcentaje de remesas a México. California es el principal productor de alimentos en el mundo y por lo tanto requiere de mano de obra para el campo.

### 3.4.1. Estructura argumentativa



Ilustración 8: Estructura argumentativa

La cuestión es: “¿Se debe o no acabar con los migrantes?”

- A) No dice “Speedy González”, porque somos la fuerza de trabajo del estado que produce la mayor cantidad de alimentos en el mundo. (Premisa reconstruida)
- B) Sí dice Onán, porque no queremos más mexicanos en California.

CONCLUSIÓN: Los migrantes son importantes para gobernar y para el desarrollo económico del país que los recibe (dada la apertura, la conclusión es dependiente, en parte, de la enciclopedia e ideología del intérprete).

En esta caricatura tenemos un macro acto discursivo que es un reclamo, ya que como inmigrante a Schwarzenegger se le reprocha el discriminar a otros migrantes, representados por “Speedy González”. Es una estructura narrativa circular ya que el mensaje termina donde empieza.

### 3.5. Camino pal norte

En “Camino pal norte” tenemos una figura de repetición persuasiva gradual que se puede ver a partir de los muros. Hay una ironía, que es lo más sobresaliente, pues al decir “Welcome to U.S.A” lo que podemos ver es una burla en el rejuego entre la hipérbole y la lítote, después de pasar por lo menos tres obstáculos que maneja el caricaturista: retenes policíacos, delincuencia, coyotes. Esta caricatura hace referencia a los migrantes tanto mexicanos como los que vienen de centro y Sudamérica. Se simula una carrera de obstáculos donde se puede ver claramente que los primeros tres se pueden pasar, no así el cuarto, aunque no hay algún elemento que señale que sea imposible cruzar. En este cartón podemos también ver claramente la figura de sinécdoque del sombrero señalando de esa manera el estereotipo del migrante indocumentado.

Camino pal norte



Camino pal norte



Ilustración 9: “Camino pal norte”

Por cuestiones de espacio en este artículo, no se analiza el corpus completo y se deja sólo como acervo.

## CONCLUSIONES

La caricatura política es un mecanismo cultural que actualiza los temas en función de la coyuntura político-periodística y pone en el centro los eventos nacionales e internacionales de

manera fresca y humorística, aun cuando los asuntos sean delicados de tratar. Asimismo, permite mostrar los puntos de vista, denunciando con frecuencia las injusticias y los errores que se suscitan en las tomas de decisiones de los políticos, como se muestra en los análisis en tanto las relaciones desiguales entre migrantes, políticas migratorias y acuerdos entre los gobiernos implicados, específicamente México y Estados Unidos.

El modo lúdico es el modo del deseo, de lo prohibido y de lo irreverente; por medio del juego en la argumentación modal, se permite en la caricatura política una serie de actos de discurso que en ninguna otra situación sería posible. El modo lúdico de alguna manera es irrefutable, ya que no tiene pretensión de verdad, sin embargo, en la ideología mexicana el juego es aceptado como crítica y es un gran desenmascarador de ideologías como ya se verá en los análisis.

La argumentación lúdica es el modo de expresar un desacuerdo desde la broma, el chiste, la caricatura política, etcétera. Es decir, es una manera de expresar la realidad en desacuerdo, pero de forma divertida, irónica, satírica y grotesca, para sí mismo y para los demás, provocando la risa desde el humor, con frecuencia humor negro. Al tratar la argumentación es preciso saber qué lugar ocupa esta macrooperación discursiva en los textos analizados, un acto discursivo sería divertir, pero lo más importante es el macro acto de hacer una crítica a una situación de la realidad política dada. En el corpus estudiado, se trata de textos retórico-argumentativo (buscan la adhesión y la persuasión) pero con componentes narrativos, en el armado de “historias”.

## BIBLIOGRAFÍA

- Acevedo, E. (2000). *La caricatura política en México en el siglo XIX*. México: Consejo Nacional de Cultura (Círculo de Arte).
- Aristóteles (1990). *Retórica*, trad. Quintín Racionero. Madrid: Gredos.
- Arroyo Alejandro, J. y Corvera Valenzuela, I. (2003). “Actividad económica, migración a Estados Unidos y remesas en el occidente de México”, en *Migraciones internacionales*, vol. 2, núm. 1), pp. 36-58. Disponible en: [http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1665-89062003000100002&lng=es&tlng=es](http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-89062003000100002&lng=es&tlng=es).
- Austin, J. (1988). *Cómo hacer cosas con palabras*. Barcelona: Paidós.
- Bajtín, M. (1987). *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento: El contexto de François Rabelais*, trads. Julio Forcat y César Conroy. Madrid: Alianza.
- Barthes, R. (1982). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Bourdieu, P. (1990). *Photography: A Middle Brow Art*. Palo Alto: Stanford University Press.
- Caso, D. (23 de enero de 2021). “López Obrador da su pronóstico para economía de México en 2021: ‘creceremos hasta 5 %’, dice”, en *El Financiero*. Disponible en: <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/lopez-obrador-da-su-pronostico-para-economia-de-mexico-en-2021-creceremos-hasta-5-dice/>
- CONACULTA-INBA (2000). *Honoré Daumier. La caricatura política del Siglo XIX*. México: Consejo Nacional de Cultura-Instituto Nacional de Bellas Artes.

- Coudart, L. (2009). "El espejo estrellado: la caricatura periodística decimonónica", en Andries, L. y Suárez de la Torre, L. (eds.), *Impressions du Mexique et de France*. Paris: Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme, pp. 255-274. Disponible en: <http://books.openedition.org/editionsmsmh/9611>
- Dondis, D. A. (2003). *La sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Fontanille, J. (1991). "Observador, identificación y espacio enunciado en *Nuit Blue*", en *Era*, vol. I, núms. 1-2), pp. 73-128.
- Gilbert, M. (1994). "Multi-Modal Argumentation", en *Philosophy of the Social Sciences*, 2. Londres: Thousand Oaks; Nueva Delhi: Sage Periodical Press.
- González, C. y Paoli, A. (1988). *Comunicación publicitaria*. México: Trillas.
- Grupo  $\mu$  (1987). *Retórica general*. Barcelona: Paidós.
- Guzmán Díaz, J. (2007). *Ojos que no ven corazón que no siente: Análisis semiótico discursivo del uso de los géneros cortos (refrán, dicho, albur, enigma, etc.)*. Tesis doctoral en Ciencias Políticas y Sociales. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Haidar, J. (1996). "El campo de la semiótica visual", en A. Gimete-Welsh y J. M. López Rodríguez (coords.), *Semiótica*. México: Universidad Autónoma Metropolitana-Azcapotzalco, pp. 184-212.
- Jakobson, Ro. (1971). *Selected Writings, II: Word and Language*. La Haya: Mouton.
- Kerbrat-Orecchioni, C. (1980). *Lénonciation. De la subjectivité dans le langage*. París: Armand Colin.
- Klinkenberg, J.-M. (2003). "Claves cognitivas para una solución al problema del iconismo", en *DeSignis*, vol. 4, pp. 15-26.
- Lizarazo Aras, D. (2004). *Iconos, figuraciones, sueños: Hermenéutica de las imágenes*. México: Siglo XXI.
- Lotman, I. M. (1976). *Semiótica de la cultura*. Madrid: Cátedra.
- Lotman, I. M. (1998). *La semiosfera. Semiótica de la cultura y del texto*, tomos I y II. Madrid: Cátedra.
- Peirce, C. S. (1966). *The Collected Papers of Charles Sanders Peirce*, 8 vols, Weiss, C. y Burks, A. (eds.). Cambridge: Belknap Press.
- Perelman, C. y Olbrechts-Tyteca, L. (1989). *Tratado de la argumentación: La nueva retórica*, trad. Julia Sevilla Muñoz. Barcelona: Gredos.
- Reygadas, P. (2005a). *El arte de argumentar: Sentido, forma, dialogo y persuasión*. México: Universidad Autónoma de la Ciudad de México y Castellanos.
- Reygadas, P. (2005b). *El arte de argumentar II: Argumentación y discurso*. México: NOCTUA.
- Reygadas, P. (2010). "El arte de argumentar: una visión del *ethos* desde América Latina", en Leal Carretero, F., Ramírez González, C. y Favila Vega, V., *Introducción a la teoría de la argumentación*. Guadalajara: Universidad de Guadalajara.
- Robin, R. (1977). "El campo semántico de la feudalidad", en *Estudios de Historia Social*, vols. 2-3.
- Rodríguez Alfano, L. (2004). *La polifonía en la argumentación, perspectiva interdisciplinaria. Los múltiples sentidos de un discurso sin fin*. México: Universidad Autónoma Metropolitana - Universidad Autónoma de Nuevo León - Instituto Nacional de Antropología e Historia (Obra Diversa).
- Rodríguez, I. (2 de septiembre de 2020). "Nuevo récord de remesas: 38 mil mdd en 12 meses", en *La Jornada Online*. Disponible en: <https://www.jornada.com.mx/ultimas/economia/2020/09/02/nuevo-record-de-remesas-38-mil-mdd-en-12-meses-7773.html>



Voloshinov, V. N. (1976). *El signo ideológico y la filosofía del lenguaje*. Buenos Aires: Nueva Visión.

Zapata, C. F. (2007). “Los inmigrantes dejan sin trabajo a los americanos... ¿desde 1888?”, en *Desde las entrañas del monstruo*. Disponible en: <http://cesarfernando.blogspot.com/2007/06/los-inmigrantes-dejan-sin-trabajo-los.html>.