

El cartoon perfecto: hacia una teoría de la caricatura política como praxis teórica visual.

Roberto Losada Maestre
Universidad Carlos III de Madrid

Ponencia presentada al XVIII Congreso de la AECPA
Grupo de Trabajo 1.9 Cultura, entretenimiento y política

1. Introducción

Del cartoon político¹ podría muy bien afirmarse que no ha logrado tradicionalmente abandonar un lugar marginal en la reflexión dentro de la ciencia política. Se le ve relegado a la categoría de producto de entretenimiento periodístico o, en el mejor de los casos, de recurso ilustrativo que acompaña, pero sin protagonismo propio, al análisis verbal de la actualidad política.²

Parte, sin embargo, esta ponencia de una premisa algo distinta: el cartoon político no puede considerarse solo como un subproducto del comentario político, tratase también de una forma autónoma de praxis teórica visual, dotada, además, de una arquitectura conceptual propia que le permite operar sobre la legitimidad del poder, volviendo del revés, en sentido literal, el mundo que retrata (Burke, 1984; Paulson, 1975), con una eficacia cognitiva que no siempre el discurso verbal logra alcanzar.³

Ha abordado la literatura sobre comunicación política el humor gráfico principalmente desde tres tradiciones: la semiótica de la imagen, que analiza sus mecanismos de significación (DeSousa y Medhurst, 1982); los estudios de framing, que examinan su capacidad de encuadrar la percepción pública (Entman, 1993); y la historia del periodismo, que documenta su función como crítica del poder desde los orígenes de la prensa moderna (Edwards, 1997; Hustler Magazine v. Falwell,

¹ Puede definirse en cartoon político como una viñeta de opinión publicada en las páginas editoriales de un periódico. Se caracteriza por ser una imagen única —a veces con texto, a veces sin él— normalmente en blanco y negro, con énfasis en los contornos más que en las texturas. No narra hechos ni continúa historias: comenta la actualidad, la interpreta y la satiriza. Su herramienta central es la ridiculización de figuras públicas para revelar contradicciones, tensiones o absurdos del mundo político y social. Por eso, más que un simple dibujo, funciona como una pieza de pensamiento visual: una forma gráfica de argumentar sobre la realidad (Losada, 2009).

² Hay quienes, como Lamb (2004: 238), atribuyen al cartoon una función mucho más trascendente: “there’s no better way to afflict the comfortable than with editorial cartoons”.

³ Los cartoons no son simples dibujos que buscan amenizar al lector. Pretenden alcanzar una síntesis de varias ideas. Normalmente, a través de la ridiculización de alguien, buscan provocar en el lector un sentimiento de rechazo que haga aparecer ciertas tendencias. O, por decirlo con otras palabras, “the cartoonist wants to irritate, and at the same time to satisfy others who also want to irritate” (Alba, 1967).

1988). Comparten estas aproximaciones, sin embargo, una limitación común: tienden a analizar el cartoon como resultado, como elemento ya cerrado que se interpreta a posteriori, sin dar, así, cuenta del proceso de construcción que lo convierte en un artefacto de pensamiento político. Frente a ello, se atreve esta ponencia a desplazar el foco del análisis desde el cartoon como producto hacia el cartoon como método: trátase, no preguntar solo qué significa una viñeta, sino de entender cómo se construye la forma que hace posible ese significado.

Esta operación exige, en primer lugar, revisar la figura del propio dibujante. Arguméntase aquí que el caricaturista político no debe entenderse como un ilustrador al servicio del columnista, es un intelectual tradicional en sentido pleno: un "crítico creativo" que, igual que el teórico político, persigue una forma ideal capaz de destilar la esencia de la realidad política sin limitarse únicamente a describirla. A esa forma ideal podríamos denominarla, siguiendo la propia tradición del oficio, el "cartoon perfecto": una viñeta en la que la síntesis visual alcanza tal grado de condensación que basta una imagen para desnudar la lógica de una acción política y erosionar la legitimidad de quien la protagoniza. Advuértase que, como todo tipo ideal, el cartoon perfecto no aspira a describir un caso empírico concreto, sino a ofrecer un patrón regulativo frente al cual medir y comprender la práctica real de la caricatura política.

El objetivo central de esta ponencia es, pues, reconstruir la arquitectura conceptual que hace posible esa síntesis. Y, con ello en mente, frente a la tentación de explicar el cartoon logrado como fruto del talento intuitivo o del azar creativo, según cada caso y autor, se propone un método original de construcción sintética de la imagen, organizado en cinco niveles progresivos de complejidad técnica y conceptual: (1) una génesis icónica, en la que, fundamentalmente, pero no de manera exclusiva, la simplificación de rasgos permite el reconocimiento inmediato del sujeto político; (2) una codificación de valores, que a través de la exageración satírica transforma ese reconocimiento en juicio moral; (3) una lógica tropológica y entimemática, en la que la viñeta se convierte en un argumento incompleto que exige la participación cognitiva activa del lector; (4) una invocación de la memoria colectiva, necesaria para anclar la interpretación en esquemas culturales ya previamente instalados; y (5) una síntesis y recontextualización final, en la que condénsanse todos los elementos anteriores en un marco capaz de situar a la política institucional bajo un régimen de sentido (típicamente, el de la ineficiencia o la vacuidad, aunque no solo) en contraste con otros ámbitos de la vida social. Cada uno de estos niveles, no siendo meramente descriptivo, actúa como el esqueleto interpretativo que estructura la lectura del cartoon y, con ella, el resto de la argumentación de esta ponencia.

Para ilustrar empíricamente este recorrido conceptual, la exposición desarrolla en paralelo un caso concreto y reconocible de la actualidad política española, cuya construcción visual se despliega progresivamente a lo largo de los distintos apartados, de modo que la propia presentación reproduce y hace visible el proceso de síntesis que se describe teóricamente. La ilustración es obra del autor de la ponencia, que solicita la clemencia del lector si su sentido del humor no es tan afinado como el de otros artistas que se dedican profesionalmente a esa labor. Es al autor un simple aficionado, al que, no siéndoles desconocidas las técnicas del cartoon ni careciendo de cierta habilidad para el dibujo, se atreve a poner como ejemplo el proceso de elaboración de un cartoon que, en el momento en que se escribe esta ponencia, no ha sido aún publicado, pero que, como toda obra artística, aspira a su difusión.

La ponencia se organiza como sigue. Tras esta introducción, en el apartado segundo desarróllase el marco teórico que sustenta la equiparación entre el dibujante y el intelectual tradicional. Los apartados tercero a séptimo recorren, respectivamente, cada uno de los cinco niveles de la arquitectura propuesta. El apartado octavo discute las implicaciones teóricas del argumento para el estudio de la comunicación política, prestando especial atención a la capacidad de penetración cognitiva del cartoon frente al discurso verbal. Finalmente, se presentan las necesarias conclusiones, en las que se defiende que el cartoon perfecto, lejos de ser un producto del azar, constituye una de las herramientas más sofisticadas de la teoría política aplicada en la esfera pública contemporánea.

2. Marco teórico: el dibujante como intelectual tradicional

Para sostener la tesis de que el cartoon político constituye una forma de praxis teórica visual, se hace necesario, en primer lugar, revisar el estatuto de quien lo produce. La literatura sobre periodismo y comunicación política ha mostrado cierta tendencia a situar al caricaturista en una posición subordinada con respecto al analista o al columnista. Así, el dibujante "ilustra" una idea que ya ha sido formulada verbalmente, y su aportación se juzga en función de su capacidad de traducir a imagen un argumento que la mayoría de las veces le es ajeno o prestado. Sostiene esta ponencia, por el contrario, que el dibujante político opera con una autonomía intelectual plena, y que su figura se comprende mejor recurriendo a la distinción gramsciana entre intelectual orgánico e intelectual tradicional.

Conviene, por tanto, recordar brevemente que Gramsci define al intelectual tradicional como aquel que, aun vinculado históricamente a un grupo social determinado, ha logrado presentarse a sí mismo como autónomo e independiente de los intereses de clase que lo originaron, ejerciendo una función de mediación cultural que trasciende su origen. Encaja el caricaturista político en esta figura de

un modo particularmente nítido: no habla en nombre de un partido, un sindicato o una clase, sino que reclama, y en gran medida obtiene, el estatuto de observador crítico situado por encima de la contienda, cuya autoridad deriva precisamente de esa aparente independencia (y apréciase que se dice aparente). Esta posición le permite ejercer una función que Gramsci (1971) reservaría al intelectual en sentido más amplio: la de producir visiones del mundo que informan el sentido común de una comunidad política, no mediante el tratado sistemático, sino mediante la síntesis visual inmediata.

Esta equiparación entre el dibujante y el teórico exige, sin embargo, precisar el sentido en que ambos comparten un mismo procedimiento intelectual. Lo que aquí se dirá es que ambos operan mediante la construcción de tipos ideales, en el sentido weberiano del término (Weber, 1949): constructos analíticos que no pretenden describir fielmente un caso empírico, sino acentuar y depurar determinados rasgos de la realidad hasta obtener una forma pura que sirve como instrumento de comprensión e instrumento crítico. El teórico político construye tipos ideales de régimen, de legitimidad o de acción política para poder pensar con claridad los casos empíricos, siempre más impuros y ambiguos que el modelo que defiende o crea. El caricaturista, de manera análoga, no dibuja al político tal como es en cada aparición pública, sino que persigue una condensación de sus rasgos, sus gestos y sus contradicciones hasta obtener una forma que, precisamente por lo depurado de su carácter, resulta más reveladora que cualquier fotografía.

Denominamos a esta forma depurada el "cartoon perfecto". Como todo tipo ideal, el cartoon perfecto es una construcción regulativa: no existe empíricamente como tal en ninguna viñeta concreta, del mismo modo que no existe empíricamente el tipo puro de dominación legal-racional weberiano, por ejemplo. No es su función es describir, sino orientar la práctica y ofrecer un patrón desde el cual evaluar el logro relativo de cada caricatura efectivamente publicada. De modo que un cartoon se acerca más o menos al cartoon perfecto en la medida en que consigue condensar, en una única imagen, la mayor cantidad posible de juicio político con el menor número posible de elementos gráficos.⁴

Esta caracterización permite además resolver una tensión que atraviesa buena parte de la literatura sobre humor gráfico: la que opone la dimensión estética del cartoon, es decir, su factura, su estilo, su habilidad técnica, a su dimensión argumentativa. Si el dibujante es, en efecto, un intelectual tradicional que persigue un tipo ideal, ambas dimensiones dejan de ser independientes: la depuración estética ya no es un fin en sí mismo; aparece como la condición de posibilidad de

⁴ No se tome esta afirmación al pie de la letra. Existen, desde luego, dibujantes de un barroquismo extremo que incluyen en sus obras multitud de detalles, en la medida en que la técnica escogida se lo permite. Lo que quiere decirse es que la acumulación de detalles o recursos gráficos no determina la eficacia del cartoon o no se relaciona de manera directa con la misma.

la depuración argumentativa. Cuanto más simplificado y sintético es el trazo, mayor es, como se desarrollará en el apartado siguiente, la capacidad del cartoon para operar como argumento visual completo. En este sentido, la técnica no adorna el juicio político: lo constituye.

Sentada esta equiparación entre dibujante y teórico, y definido el cartoon perfecto como tipo ideal regulativo, dedícase el resto de la ponencia a reconstruir el proceso mediante el cual esa forma se construye. Este proceso se organiza en cinco niveles de complejidad creciente, que se exponen en los apartados siguientes y que se ilustran, de manera progresiva, con el caso empírico al que se ha hecho referencia.

3. Nivel 1: Génesis icónica

El primer nivel de la arquitectura conceptual del cartoon perfecto se sitúa en el plano de la representación básica del sujeto político. Antes de que la viñeta pueda vehicular ningún juicio moral o argumento visual complejo, debe resolver un problema previo y en apariencia trivial: garantizar que el espectador identifique de manera inmediata, sin mediación textual, a quién se está representando. A este proceso de simplificación de rasgos lo denominamos, siguiendo la terminología propia del oficio, *leveling* (Allport y Postman, 1947), que no es otra cosa que la reducción de un rostro o una figura a su mínimo conjunto de trazos discriminantes.⁵

Conviene precisar el estatuto semiótico de esta operación. Si se sigue la distinción peirceana entre icono, índice y símbolo (Peirce, 1955), el cartoon en su primer nivel operaría fundamentalmente en el registro del icono: establece una relación de semejanza, por supuesto, todo lo parcial, seleccionada, o deliberadamente incompleta que se quiera, entre el trazo y el referente. Lo relevante es su eficacia discriminante y no la fidelidad mimética del dibujo: un cartoon logrado en este nivel no es el que más se parece al político representado, sino el que permite su reconocimiento con el menor número de líneas posible.⁶ El *leveling* es, en este

⁵ Aunque escapa al objeto de esta ponencia, no está de más señalar que hay personajes cuyos rasgos hacen que sean identificados de manera sencilla y que, además, superando las diferencias lógicas de estilo entre los artistas, se ven representados de manera siempre muy similar. Por citar un ejemplo reciente y característico, puede pensarse en el peinado del actual presidente de los Estados Unidos, Donald Trump, que viene a ser dibujado de manera casi idéntica en cartoons de artistas con estilos diametralmente opuestos. En ocasiones, por el contrario, puede resultar difícil para el espectador, identificar de manera rápida y sin dudas al personaje que quiere mostrar el artista, bien porque no tenga unos rasgos característicos marcados o notables o bien por carecer de la habilidad para identificarlos y reflejarlos en la ilustración.

⁶ Pudiera parecer que se trata de un ejercicio contable. Desde luego, no lo es, ya que no es posible determinar el número de líneas que forman parte de una ilustración (salvo que se trate de un ejercicio de virtuosismo artístico y se emplee una única línea continua, con más o menos quiebros, giros, vueltas y retorcimientos). Lo que se quiere decir es que el dibujante consigue destilar, si se permite el empleo de este término, el rostro de un personaje hasta convertirlo en un pequeño conjunto de rasgos característicos y casi exclusivos del mismo.

sentido, un ejercicio de economía cognitiva: cada rasgo retenido debe justificar su presencia por su capacidad de discriminar al sujeto frente a cualquier otro; todo lo demás se elimina.⁷

Esta operación, claro está, no es neutra ni carece de consecuencias teóricas. Al seleccionar qué rasgos se conservan, el dibujante realiza ya una primera lectura interpretativa del personaje, aunque todavía no es necesariamente evaluativa. La génesis icónica clasifica sin juzgar. Sitúa al sujeto dentro del repertorio de figuras reconocibles del espacio público y lo dota de una identidad visual estable; diríase que es una suerte de firma gráfica que permitirá, en los niveles posteriores, introducir sobre ella las inflexiones de sentido que, entonces sí, conllevan un juicio político. Sin esta base icónica estable, ningún nivel posterior sería posible: la ironía, la metáfora o la exageración satírica solo pueden operar sobre una forma que el espectador reconoce sin esfuerzo o con el menor posible.

El caso empírico que acompaña a esta ponencia permite ilustrar este primer nivel con claridad. La construcción del cartoon comienza por el trazado del contorno básico de la figura de Pedro Sánchez (Figura 1): un conjunto reducido de líneas —la silueta general, el peinado, algún rasgo facial distintivo— suficiente para que la audiencia reconozca de inmediato al presidente del Gobierno, sin necesidad todavía de gesto, expresión o elemento narrativo alguno. En esta fase, el dibujo podría representar a Pedro Sánchez en cualquier situación, ya que la génesis icónica fija el "quién", pero deja completamente abierto el "qué" y el "cómo". Irá clausurándose precisamente esa apertura en los niveles siguientes de manera progresiva.

⁷ No se tratará de ello aquí, pero no debe olvidarse que el cartoon político es un arte que exige una elaboración rápida y no puede el artista demorarse días en su elaboración so pena de quedar desactualizado.

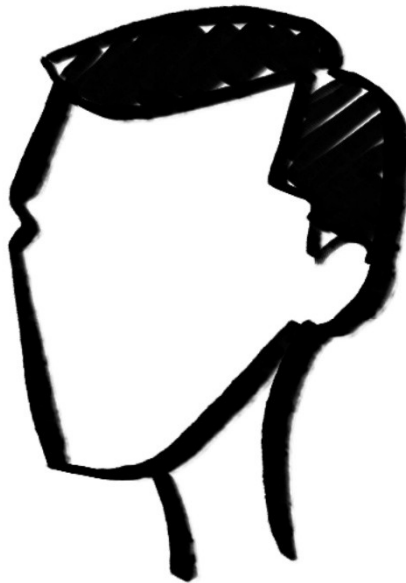


Figura 1: Silueta del rostro de Pedro Sánchez. Son numerosos los dibujantes que los caracterizan fundamentalmente por su peinado y exagerando el mentón. El autor ha procedido aquí a hacer algo similar aunque probablemente menos exagerado.

4. Nivel 2: Codificación de valores

Si la génesis icónica resuelve el problema del reconocimiento, resuelve el segundo nivel el problema del juicio. Es en esta fase donde el cartoon deja de ser una mera representación identificable para convertirse en un enunciado evaluativo: el dibujo empieza a decir algo sobre el sujeto que representa, y no solo lo muestra. A esta operación puede denominársela, siguiendo de nuevo la terminología de Allport Y Postman (1947), *sharpening*: es el afilamiento o exageración satírica de determinados rasgos, seleccionados no ya por su capacidad discriminante, que es lo que se llevaba a cabo en el nivel anterior, sino por su capacidad connotativa.

La metáfora visual física es el mecanismo central de este nivel: la caricatura de un rasgo corporal, un gesto o una postura concretos que traduce visualmente una cualidad moral o política atribuida al sujeto. Cuando el dibujante exagera una mandíbula, encorva una espalda o hace dura, fría o huidiza una mirada, no deforma simplemente una fisonomía buscando un efecto humorístico, establece una equivalencia simbólica entre un rasgo físico y un juicio de carácter. El cuerpo del político se convierte, en este nivel, en el soporte literal de sus propias acciones o

defectos: la forma exterior pasa a funcionar como signo de una interioridad moral o política que el dibujante quiere denunciar.⁸ Se trata, en términos retóricos clásicos, próximos al análisis burkeano de la forma y la actitud en la caricatura política (Bostdorff, 1987), de una operación fundamentalmente metafórica que opera todavía a escala local, sobre el propio cuerpo del sujeto, y que prepara, aunque todavía no la despliega, la lógica tropológica más compleja que se articulará en el nivel siguiente.

Conviene subrayar que este nivel no exige, todavía, ningún elemento narrativo externo al propio sujeto. El juicio de valor puede codificarse por completo mediante la sola deformación del rostro, el gesto o la postura, sin necesidad de escenario, objeto o texto acompañante. Lo que la Codificación de Valores añade a la Génesis Icónica no es información narrativa, es orientación afectiva. El espectador, que en el nivel anterior reconocía sin más al sujeto, empieza ahora a experimentar una reacción evaluativa (bien sea de desaprobación, de ridículo, de alarma...) ante esa misma figura, antes incluso de que el argumento completo del cartoon se haya desplegado.

En el caso empírico que acompaña a esta ponencia, este nivel se despliega mediante dos decisiones gráficas complementarias (Figura 2). La primera es la construcción del semblante: sobre la base icónica ya fijada en el nivel anterior, el rostro de Pedro Sánchez se tensa en una expresión de enfado marcado —cejas fruncidas, mandíbula apretada— que codifica de inmediato una lectura de irritación y resistencia. La segunda es la introducción de la postura corporal: la figura aparece sentada en una actitud de negativa obstinada más que de descanso. Ninguno de estos dos elementos requiere aún el resto de la escena para transmitir su carga evaluativa: un rostro enfadado y una postura de resistencia ya bastan para instalar en el espectador una primera lectura de terquedad o intransigencia, antes de que se revele su motivo concreto.

⁸ Es seguro que el avezado lector encuentre aquí cierta reminiscencia del pensamiento clásico que adjudicaba cualidades morales excelentes a la belleza y atribuía a la fealdad los vicios más execrables, de modo que maldad y fealdad iban siempre tan unidas como la belleza y la bondad. Pues bien, en el mundo de las artes visuales esto no ha dejado de ser así casi nunca, o tan solo en contadas ocasiones. Piénsese, por ejemplo, en los carteles propagandísticos que se usaron en los conflictos bélicos, en los que el enemigo es representado, la mejor de las veces, animalizado o deforme.



Figura 2: Se representa el rostro crispado de Pedro Sánchez, que muy probablemente el lector pueda haber visto en numerosas fotografías. Además se añade una postura que acompaña al gesto y que anticipa el contenido del cartoon.

5. Nivel 3 — Lógica Tropológica y Entimemática

Los dos niveles anteriores dotaban al cartoon de un sujeto reconocible (Génesis Icónica) y de una orientación evaluativa (Codificación de Valores), pero todavía no articulan un argumento propiamente dicho; informaban sobre quién es representado y qué actitud se le atribuye, pero no explicaban por qué. Introduce re tercer nivel esa dimensión argumentativa mediante la incorporación de elementos narrativos y simbólicos que exigen, para su resolución, la participación activa del lector. Es ahora cuando el cartoon deja de ser un dibujo que se contempla para convertirse en un enunciado que ha de ser completado.

El concepto central de este nivel es el de entimema visual. En la tradición retórica aristotélica (Aristóteles, 2007), el entimema se define como un silogismo retórico incompleto, en el que una de las premisas —habitualmente la mayor, la de carácter general— no se enuncia explícitamente porque presupónese ya instalada en el conocimiento compartido del auditorio. Es precisamente esa omisión, y la necesidad de que el receptor la supla, lo que dota al entimema de su eficacia persuasiva, al hacer que la conclusión parezca alcanzada por el propio receptor y

no impuesta desde fuera. El cartoon perfecto reproduce esta misma estructura en el registro visual: presenta una escena que constituye la premisa menor de un argumento, un caso particular, una situación concreta, y confía a la audiencia la tarea de reconstruir la premisa mayor, general y no enunciada, que permite extraer la conclusión crítica. Es decir, el cartoon no argumenta, induce a argumentar.

Sóstenese esta operación técnicamente sobre los cuatro tropos maestros identificados por la retórica clásica y retomados por la tradición estructuralista del análisis del discurso (White, 1973) y sobre cuya operatividad como estructura cognitiva ha insistido también la antropología simbólica (Ohnuki-Tierney, 1991; Turner, 1991): (1) la metáfora, que sustituye un término por otro en virtud de una relación de semejanza; (2) la ironía, que invierte el sentido literal del enunciado para producir un sentido opuesto o distinto; (3) la sinécdoque, que designa el todo mediante una de sus partes (o la parte mediante el todo)⁹; (4) y la metonimia, que designa un referente mediante otro con el que mantiene una relación de contigüidad, bien sea causal, espacial o funcional. Cada uno de estos tropos ofrece al dibujante un mecanismo distinto para condensar en un solo elemento visual una cadena argumentativa que, expresada verbalmente, requeriría varias proposiciones encadenadas. La eficacia del cartoon perfecto en este nivel depende de su capacidad de combinar varios de estos tropos en una única composición coherente, de modo que cada elemento añadido multiplique, en lugar de solo sumar, la carga argumentativa del conjunto.

La ilustración que acompaña a esta ponencia permite mostrar esta combinación con particular nitidez (Figura 3). La maleta sobre la que aparece sentado Pedro Sánchez opera, en primer lugar, por metonimia: el objeto no es en sí mismo relevante, pero mantiene con la acción de "hacer las maletas" una relación de contigüidad convencionalizada que lo convierte en el signo estándar de la mudanza o la partida inminente. La multiplicación de ese mismo objeto (son varias maletas, no una sola), introduce además un matiz de sinécdoque cuantitativa: el conjunto de equipaje representa, por acumulación, la totalidad de una salida ya empaquetada y dada por hecha, no un simple gesto simbólico aislado. Sobre esta base, la postura y el semblante ya codificados en el nivel anterior (la negativa obstinada, el enfado) adquieren ahora un sentido irónico. La escena presenta al

⁹ Afirma Bostdorff (1987), que la sinécdoque, se convierte por ello en elemento fundamental de los cartoons de carácter político, puesto que poseen también un sentido de progreso, de desarrollo de una historia, de trama. Los acontecimientos que se reflejan en ellos pertenecen a una secuencia, no se dan en aislamiento, sino como parte de un todo. La sinécdoque entraña la idea de progresión, de movimiento; como tropo representa un movimiento del pensamiento, implica temporalidad. Como afirmo en otro lugar (Losada, 2009: 15), "la idea de movimiento, de continuo, que acompaña a la sinécdoque la convierte en instrumento ideal, no sólo de las representaciones políticas, sino de ese proceso de recuperación y superación del trauma a través de la restauración del yo en el marco de la colectividad."

presidente rodeado de todos los signos de una partida inminente y, sin embargo, resistiéndose activamente a ella, en una inversión que socava el sentido literal de la propia imagen de la mudanza. Los sirvientes que, al fondo, recorren la estancia del Palacio de la Moncloa "buscando" añaden una capa adicional de sinécdoque institucional: representan, mediante unas pocas figuras secundarias, la totalidad del aparato de la institución movilizado en torno a una causa cuya naturaleza aún no se ha revelado en la propia imagen.

Es precisamente esa omisión (¿qué buscan los sirvientes? ¿por qué se resiste el presidente a partir?) la que constituye la premisa mayor no enunciada del entimema visual. El pie de viñeta, "Crisis en La Moncloa; Pedro Sánchez se *resiste* a abandonar el palacio hasta que no encuentren a su hermano", no resuelve la escena añadiendo información neutra. Se activa, mediante una nueva operación irónica sobre el registro verbal, la premisa general que el espectador debe suplir para completar el argumento. La yuxtaposición entre la gravedad protocolaria del término "crisis" y la trivialidad doméstica del motivo revelado —la búsqueda de un familiar antes de una mudanza— obliga al lector a reconstruir, por su cuenta, la inferencia crítica que el cartoon no formula explícitamente y que no es otra que la sospecha de que los verdaderos motivos de permanencia en el poder responden a lealtades y protecciones de naturaleza privada y familiar, y no a las razones institucionales que cabría esperar de una "crisis" de Estado. El cartoon no acusa, pero dispone las piezas para que sea el propio lector quien formule la acusación.



Crisis en La Moncloa.

Tras perder las elecciones, Pedro Sánchez se resiste a abandonar el palacio hasta que no encuentren a su hermano.

Figura 3: Se han añadido al dibujo las maletas y el fondo en que aparecen los empleados de La Moncloa buscando. Se descubre lo que buscan una vez que se ha leído el texto que acompaña al dibujo. Es entonces cuando este es entendido de manera completa por el lector.

6. Nivel 4 — Invocación de la Memoria Colectiva

Los tropos analizados en el nivel anterior operan sobre elementos locales de la composición (un objeto, una postura, una figura secundaria), pero su eficacia interpretativa depende de un supuesto que hasta ahora se ha dado por sentado: que el espectador dispone ya de esquemas culturales previos sobre los que anclar esas operaciones tropológicas. Hace explícito el cuarto nivel este supuesto y lo convierte en objeto propio de análisis. Se trata de identificar las capas de conciencia cultural y las metáforas raíz que el cartoon perfecto activa, y que son las que garantizan que su mensaje no se agote en la lectura ocasional, sino que resuene con esquemas de interpretación ya instalados en la memoria pública.

El concepto de metáfora raíz, procedente de la tradición cognitivista del análisis del discurso (Friedrich, 1989; Lakoff y Johnson, 1980), designa aquellas metáforas tan profundamente asentadas en una cultura que operan como estructuras generativas de sentido, más que como figuras retóricas concretas. No se emplean de manera consciente y deliberada en cada ocasión, sino que preexisten al enunciado concreto y lo hacen inteligible. El cartoon perfecto no crea estas metáforas raíz¹⁰,

¹⁰ Ni que decir tiene que esta tarea excedería con mucho las posibilidades de una sola viñeta.

sino que las invoca, las selecciona y las pone a trabajar en beneficio de su argumento. La diferencia entre un cartoon que se agota en su propia coyuntura y un cartoon que trasciende el suceso concreto que lo origina reside, en buena medida, en la pericia con que el dibujante selecciona la metáfora raíz adecuada para su caso.

Podemos identificar en nuestro ejemplo al menos tres capas de memoria colectiva activadas simultáneamente. La primera es la metáfora raíz del poder como posesión física de la que resulta difícil desprenderse, expresada en el habla común en fórmulas como "aferrarse al poder" o "no soltar el sillón", que el nivel anterior ya había sugerido mediante la postura corporal y que este nivel reconoce como esquema cultural preexistente, no como hallazgo original del dibujante. Si el cartoon funciona es porque esa metáfora ya circula en el imaginario político compartido y el dibujo simplemente le da forma visual concreta.

La segunda capa procede de la elección del propio escenario. La representación del Palacio de la Moncloa como una estancia poblada de "sirvientes" que se afanan al servicio de una voluntad personal invoca un esquema cultural de más largo recorrido: el de la corte cortesana, con su imaginario de servidumbre, favor y proximidad al soberano, aplicado por contraste irónico a una institución de gobierno formalmente democrática. Esta invocación no depende de ningún conocimiento especializado por parte del espectador, pertenece al repertorio general de la cultura política occidental, sedimentado a través de siglos de literatura, pintura e iconografía sobre el poder cortesano y resulta directamente accesible, incluso a audiencias sin formación historiográfica específica. Su función retórica es clara: se trata de vestir una institución democrática con los ropajes visuales de la corte. El cartoon sugiere una degeneración del ejercicio del poder hacia formas personalistas o patrimoniales, sin necesidad de formular esa crítica en términos explícitos.

La tercera capa opera en un registro más coyuntural, pero no por ello menos anclado en un esquema colectivo estable: esta es la del nepotismo o favoritismo familiar en la esfera pública. La mención al hermano del presidente activa un esquema interpretativo relacionado con la sospecha de trato de favor o protección hacia familiares de cargos públicos, que forma parte del repertorio habitual de la crítica política contemporánea, reforzado, en este caso, por la cobertura mediática de procesos judiciales relacionados con familiares directos del propio presidente del Gobierno, ampliamente documentados en la prensa española. El cartoon no necesita explicar ni justificar esa referencia, le basta con activarla, confiando en que la audiencia complete, a partir de su propia memoria informativa reciente, el contexto necesario para que el entimema visual descrito en el apartado anterior resulte plenamente inteligible.

La combinación de estas tres capas, la metáfora raíz del aferramiento al poder, el esquema cultural de la corte cortesana y la memoria informativa reciente sobre el caso familiar concreto, es lo que permite que el cartoon opere simultáneamente en dos registros temporales distintos. Primero, el de la actualidad inmediata, que ancla la viñeta a un suceso informativo concreto y fechado, y, segundo, el de la memoria cultural de largo alcance (Zelizer, 2002), que le permite trascender esa coyuntura y resultar inteligible incluso para quien desconozca los detalles precisos del caso. Es este doble anclaje temporal el que explica por qué determinados cartoons sobreviven a la noticia que los originó, mientras que otros caducan con ella.¹¹

7. Nivel 5 — Síntesis y Recontextualización

Los cuatro niveles precedentes han operado, cada uno, sobre un componente distinto de la viñeta: el reconocimiento del sujeto, la orientación evaluativa, la articulación tropológica y entimemática, y el anclaje en esquemas culturales preexistentes. No añade el quinto y último nivel elemento gráfico novedoso alguno, sino que da cuenta del efecto emergente que resulta de la acumulación de todos los anteriores. La condensación de significados alcanza un punto en el que la viñeta deja de referirse a un incidente aislado y pasa a proponer un marco interpretativo general para leer el fenómeno político que representa. Es en este nivel donde el cartoon culmina su tránsito de anécdota a argumento, y de argumento a encuadre.

Conviene distinguir aquí, con la precisión que exige la literatura sobre comunicación política (Entman, 1993), entre el contenido informativo de la viñeta y su función de framing. El contenido informativo, lo que la escena "cuenta", ya ha quedado establecido en los niveles anteriores. La función de encuadre opera en un plano distinto, puesto que no informa sobre el suceso; lo que hace es proponer la categoría general bajo la cual ese suceso, y por extensión otros similares, deben ser comprendidos. El cartoon logra este efecto de encuadre por un procedimiento de contraste implícito. Al ilustrar la política institucional mediante un episodio dotado de la trivialidad y la vacuidad de un asunto doméstico, sugiere, sin necesidad de decirlo, que existe un estándar alternativo, propio de otros ámbitos de la vida

¹¹ El conocimiento del contexto es necesario para que el cartoon produzca su efecto. Esto se deduce de lo que se ha dicho, pero es la inevitable conclusión a la que se llega cuando se ojean viñetas del pasado. No provocan reacción alguna, más allá de la estética, si no van acompañadas de una explicación de los sucesos que pudieron darle origen. Cuando estos sucesos, sin embargo, son de sobra conocidos o son tan relevantes que el paso del tiempo no los borra de la memoria con facilidad, puede el cartoon seguir teniendo el efecto crítico que con él se perseguía. Así, por ejemplo, podemos hoy entender el humor que se esconde tras alguno de los cartoons que se publicaron relacionados con el atentado contra las Torres Gemelas de Nueva York el 11 de septiembre de 2001, pero nos resulta imposible entender el humor de un cartoon de los años 50 del pasado siglo, sin conocimientos históricos concretos sobre aquella época.

colectiva, frente al cual la práctica institucional aquí retratada resulta manifiestamente deficiente.

Este contraste implícito es, precisamente, el mecanismo que permite al cartoon trascender la crítica a un individuo concreto y convertirse en una tesis sobre el funcionamiento de la institución que ese individuo encarna en la escena. El desplazamiento es sutil, desde luego, pero decisivo. Así, lo que en el nivel 3 podía leerse como una acusación concreta dirigida a un político determinado, se recontextualiza en el nivel 5 como una ilustración paradigmática de un defecto estructural, la sustitución de la lógica institucional por la lógica del interés personal o familiar, del que el caso concreto no es más que la ocasión, no el objeto último de la crítica. El cartoon no habla, en el fondo, de un presidente sentado sobre unas maletas, habla de la distancia entre el estándar de eficiencia y racionalidad que se exige a otros sectores de la vida pública y privada, y la aparente disponibilidad de la maquinaria del Estado, encarnada en la imagen de los sirvientes movilizados, para atender asuntos que exceden por completo su función institucional.

En nuestro ejemplo, esta síntesis final no requiere trazo adicional alguno. Emerge de la composición ya completa, en la que el espectador integra simultáneamente la figura reconocible (nivel 1), su carga evaluativa (nivel 2), la lógica tropológica del entimema del hermano desaparecido (nivel 3) y los esquemas culturales del aferramiento al poder y la corte cortesana (nivel 4). El resultado de esa integración es un juicio que desborda la anécdota. Se transmite la imagen de todo un aparato institucional, "palacio", "sirvientes", tiempo y recursos de Estado, puesto al servicio de la resolución de un asunto privado y doméstico, mientras la propia gestión pública queda, implícitamente, en suspenso. El cartoon no necesita mencionar explícitamente ningún otro sector, ya sea empresarial, científico, o ciudadano, para que la comparación opere, ya que le basta con retratar el ámbito institucional bajo los códigos visuales de la ineficiencia y la desproporción para que sea el propio espectador quien complete, desde su experiencia cotidiana de lo que se espera de una gestión mínimamente racional, el término de contraste implícito en la crítica.

Se cierra, con este quinto nivel, la arquitectura conceptual objeto de esta ponencia. El cartoon perfecto, tal como se ha reconstruido a lo largo de los apartados anteriores, no es el resultado de la acumulación mecánica de elementos gráficos, es el resultado de una progresión deliberada en la que cada nivel presupone y potencia los anteriores. Sin Génesis Icónica no hay reconocimiento, sin Codificación de Valores no hay juicio, sin lógica tropológica y entimemática no hay argumento, sin invocación de la memoria colectiva no hay resonancia, y sin Síntesis y Recontextualización, finalmente, no hay encuadre capaz de trascender la anécdota que le dio origen.

8. El cartoon como herramienta de teoría política aplicada

Podemos retomar ahora, una vez finalizada la reconstrucción de los cinco niveles que componen el cartoon perfecto, en clave argumentativa y no meramente descriptiva, la equiparación entre el dibujante y el teórico político planteada en el marco teórico de esta ponencia. Si resultaba entonces dicha equiparación una hipótesis de trabajo, el análisis realizado permite ahora defenderla de manera más precisa. Dibujante y teórico comparten no solo el objetivo, comprender y explicar la lógica de lo político, sino también un procedimiento estructuralmente análogo que consiste en depurar la complejidad empírica hasta obtener una forma condensada capaz de revelar, precisamente por su carácter sintético, algo que la descripción exhaustiva del caso particular no permitiría ver. Allí donde el teórico dispone de la abstracción conceptual y el aparato argumentativo del tratado, el dibujante dispone de la síntesis icónica, topológica y cultural reconstruida en los apartados anteriores. El resultado, en ambos casos, es un tipo ideal, en un caso verbal, en el otro visual.

No implica, no obstante, esta analogía procedimental equivalencia en la eficacia comunicativa de ambos registros. Antes por el contrario, uno de los argumentos centrales de esta ponencia es que el cartoon perfecto, precisamente por operar mediante los mecanismos descritos, dispone de una capacidad de penetración cognitiva superior a la del discurso verbal equivalente. Esta superioridad no debe entenderse en términos de superioridad argumentativa, puesto que el cartoon no sustituye la validez ni el alcance explicativo del razonamiento discursivo, sino en términos de eficacia en la instalación del juicio en la imaginación política del receptor. Tres de los mecanismos ya analizados explican esta ventaja. En primer lugar, garantizase con la Génesis Icónica un procesamiento prácticamente instantáneo del sujeto representado, sin el coste cognitivo que exige la lectura secuencial de un texto. En segundo lugar, la estructura entimemática, descrita en el nivel 3, convierte al receptor en coautor de la conclusión crítica al no formular explícitamente el juicio, sino inducir al espectador a completarlo por sí mismo. Logra, así, el cartoon que la conclusión se experimente como hallazgo propio antes que como imposición ajena, lo cual, siempre de acuerdo con la literatura clásica sobre persuasión y disonancia cognitiva (Festinger, 1957), incrementa notablemente la adherencia del receptor al juicio resultante, frente a la simple aceptación pasiva de un argumento ya cerrado. En tercer lugar, el anclaje en metáforas raíz y esquemas culturales preexistentes, descrito en el nivel 4, permite que el juicio transmitido no se perciba como una novedad argumentativa que deba evaluarse críticamente, sino como la mera actualización visual de algo que el

receptor ya "sabía" de antemano, reduciendo sustancialmente su resistencia a la conclusión propuesta.

Esta discusión, salta a la vista, conecta directamente con la literatura sobre framing en comunicación política, que ha documentado extensamente cómo el encuadre de un problema condiciona su interpretación pública con independencia de la información factual disponible (Entman, 1993). El análisis desarrollado en esta ponencia sugiere que el cartoon perfecto constituye, en este sentido, una tecnología de framing particularmente eficiente, precisamente porque comprime en un único artefacto visual varias operaciones que el framing verbal debe habitualmente desplegar a lo largo de un texto extenso: selección de rasgos relevantes, atribución de valor, articulación argumentativa implícita y activación de esquemas culturales compartidos. Frente al editorial o la columna de opinión, que han de construir explícitamente su marco interpretativo mediante el desarrollo argumentativo, el cartoon perfecto lo consigue mediante la simultaneidad de la percepción visual. Todos los niveles analizados ofrécense al espectador de un solo golpe, aunque su desciframiento, como se ha mostrado antes, responda a una arquitectura estratificada y compleja.

Tiene, finalmente, esta capacidad de síntesis una implicación normativa que conviene explicitar. Si el cartoon perfecto opera efectivamente despojando al poder de la solemnidad institucional que habitualmente lo protege de la crítica cotidiana, sustituyendo el registro protocolario ("crisis de Estado") por el registro doméstico y trivial ("buscar al hermano") en nuestro ejemplo, entonces el dibujante no se limita a comentar el poder desde fuera, como haría un cronista, sino que interviene activamente en la reordenación simbólica del espacio público, redistribuyendo mediante el trazo crítico la autoridad interpretativa que las instituciones reclaman habitualmente para sí mismas. En este sentido preciso, y no meramente metafórico, cabe sostener que el caricaturista político ejerce una función de teoría política aplicada. No elabora sistemas conceptuales explícitos, pero interviene, con una eficacia que el propio análisis aquí desarrollado permite especificar, en la misma disputa por el sentido de lo político que constituye el objeto tradicional de la disciplina.

9. Conclusiones

Partía esta ponencia de una premisa deliberadamente contraintuitiva para buena parte de la reflexión académica: que el cartoon no debería entenderse como un subproducto de entretenimiento periodístico, sino como una forma autónoma de praxis teórica visual, dotada de una arquitectura conceptual propia y de un procedimiento de construcción tan riguroso, en su lógica interna, como el que rige la elaboración de un tipo ideal en la teoría política clásica. El recorrido realizado a

lo largo de los apartados anteriores permite sostener esta tesis con un grado de especificidad que la formulación inicial, por sí sola, no podía ofrecer.

Se ha tratado de mostrar que, no sin cierta ironía, hemos llamado cartoon perfecto no es el resultado de la intuición o el talento aislado del dibujante, sino de una progresión de cinco niveles necesariamente encadenados, cada uno de los cuales presupone y potencia el trabajo realizado en el anterior: la Génesis Icónica, que resuelve el problema del reconocimiento mediante la economía del *leveling*; la Codificación de Valores, que introduce el juicio moral mediante la metáfora física del *sharpening*; la Lógica Tropológica y Entimemática, que transforma la viñeta en un argumento incompleto que el lector debe completar activamente mediante los cuatro tropos maestros de la retórica clásica; la Invocación de la Memoria Colectiva, que ancla ese argumento en metáforas raíz y esquemas culturales preexistentes para garantizar su resonancia más allá de la coyuntura que lo originó; y la Síntesis y Recontextualización, que condensa el conjunto en un marco interpretativo capaz de trascender la anécdota particular y proponer una lectura general del fenómeno institucional representado. Ninguno de estos niveles, por separado, agotaría el fenómeno que se ha querido explicar aquí ya que es, precisamente, su articulación estratificada la que constituye el objeto propio de esta ponencia.

El caso empírico utilizado a lo largo de la exposición, la caricatura de Pedro Sánchez sentado sobre unas maletas en el Palacio de la Moncloa, ha permitido ilustrar cada uno de estos niveles con un ejemplo único y coherente, mostrando cómo un mismo cartoon puede analizarse simultáneamente como ejercicio de reconocimiento icónico, como codificación afectiva, como estructura entimemática apoyada en varios tropos combinados, como activación deliberada de esquemas culturales compartidos y, finalmente, como propuesta de encuadre sobre el funcionamiento de una institución. El hecho de que estos cinco niveles puedan reconstruirse de manera diferenciada en un único artefacto visual, y de que dicho artefacto pueda además construirse progresivamente ante el lector, respalda empíricamente la tesis de que la aparente simplicidad del cartoon oculta una complejidad argumentativa comparable, en su lógica interna, a la de un razonamiento teórico desarrollado de manera explícita.

Derívase de este análisis la contribución principal que esta ponencia pretende ofrecer: la caricatura política puede considerarse una de las herramientas más sofisticadas de la teoría política aplicada en la esfera pública contemporánea. Téngase presente, eso sí, que su sofisticación no reside en la complejidad técnica del trazo, sino en la eficiencia con que condensa múltiples operaciones cognitivas (reconocimiento, evaluación, inferencia, memoria y encuadre) en un artefacto de percepción inmediata. Esta capacidad de absorción cognitiva, superior en términos

de penetración a la del discurso verbal equivalente, explica por qué el cartoon ha acompañado históricamente los momentos de mayor tensión en la relación entre ciudadanía y poder. El cartoon o las viñetas no son un comentario accesorio de esa tensión, son uno de sus instrumentos más eficaces de elaboración y difusión.

Abre esta conclusión, por último, líneas de investigación que exceden el propósito de esta ponencia pero que merecen ser señaladas. Cabría, en primer lugar, someter la arquitectura de cinco niveles aquí propuesta a un análisis comparado sobre un corpus más amplio de cartoons, con el fin de valorar su capacidad explicativa más allá del caso ilustrativo utilizado en esta exposición. Cabría, en segundo lugar, explorar en qué medida la eficacia relativa de cada nivel varía según el contexto cultural y político en que se inscribe el cartoon, dado que la Invocación de la Memoria Colectiva descrita en el nivel 4 depende, por definición, de esquemas culturales no universales sino situados. Cabría, por último, indagar empíricamente, mediante metodologías propias del análisis de recepción, en qué medida la superioridad de penetración cognitiva aquí defendida en términos teóricos se traduce efectivamente en un mayor impacto sobre la opinión pública, en comparación con formatos verbales equivalentes. Queden estas líneas, en todo caso, como testimonio de que el estudio del cartoon político, lejos de ser un terreno agotado por su aparente ligereza, constituye todavía un campo fértil para la teoría política aplicada.

Referencias

Allport, G. W., y Postman, L. (1947). *The psychology of rumor*. Henry Holt and Company.

Aristóteles. (2007). *On rhetoric: A theory of civic discourse* (G. A. Kennedy, Trad.; 2.^a ed.). Oxford University Press. (Obra original de ca. 350 a.C.)

Bostdorff, D. M. (1987). Making light of James Watt: A Burkean approach to the form and attitude of political cartoons. *Quarterly Journal of Speech*, 73(1), 43–59.

Burke, K. (1984). *Attitudes toward history*. University of California Press.

DeSousa, M. A., y Medhurst, M. J. (1982). Political cartoons and American culture: Significant symbols of campaign 1980. *Studies in Visual Communication*, 8(1), 84–97.

Edwards, J. L. (1997). *Political cartoons in the 1988 presidential campaign: Image, metaphor, and narrative*. Garland Publishing.

Entman, R. M. (1993). Framing: Toward clarification of a fractured paradigm. *Journal of Communication*, 43(4), 51–58.

- Festinger, L. (1957). *A theory of cognitive dissonance*. Stanford University Press.
- Friedrich, P. (1989). Language, ideology, and political economy. *American Anthropologist*, 91(2), 295–312.
- Gramsci, A. (1971). *Selections from the prison notebooks* (Q. Hoare y G. N. Smith, Eds. y Trads.). International Publishers. (Obra original escrita entre 1929 y 1935)
- Hustler Magazine v. Falwell, 485 U.S. 46 (1988).
- Lakoff, G., y Johnson, M. (1980). *Metaphors we live by*. University of Chicago Press.
- Lamb, C. (2004). *Drawn to extremes: The use and abuse of editorial cartoons*. Columbia University Press.
- Losada Maestre, R. (2009). *Los cartoons editoriales tras el 11 S* (Documentos de Trabajo Política y Gestión, n.º 14/2009). Universidad Carlos III de Madrid, Instituto de Política y Gobernanza "Fermín Caballero".
- Ohnuki-Tierney, E. (1991). Embedding and transforming polytrope: The monkey as self in Japanese culture. En J. W. Fernandez (Ed.), *Beyond metaphor: The theory of tropes in anthropology* (pp. 159–190). Stanford University Press.
- Paulson, R. (1975). Political cartoons and comic strips. *Eighteenth Century Studies*, 8(2), 190–219.
- Peirce, C. S. (1955). Logic as semiotic: The theory of signs. En J. Buchler (Ed.), *Philosophical writings of Peirce* (pp. 98–119). Dover Publications.
- Turner, T. (1991). "We are parrots," "Twins are birds": Play of tropes as operational structure. En J. W. Fernandez (Ed.), *Beyond metaphor: The theory of tropes in anthropology* (pp. 121–158). Stanford University Press.
- Weber, M. (1949). "Objectivity" in social science and social policy. En E. A. Shils y H. A. Finch (Eds. y Trads.), *The methodology of the social sciences* (pp. 49–112). Free Press. (Obra original publicada en 1904)
- White, H. (1973). *Metahistory: The historical imagination in nineteenth-century Europe*. Johns Hopkins University Press.
- Zelizer, B. (2002). Finding aids to the past: Bearing personal witness to traumatic public events. *Media, Culture & Society*, 24(5), 697–714.