

La caricatura antes de la caricatura

Una arqueología del humor gráfico desde la Prehistoria



Manuel Álvarez Junco/Universidad Complutense de Madrid, España*

RESUMEN: Es habitual citar a la familia de los Carracci, en la Italia del siglo XVI, como los primeros en formalizar lo que se denomina caricatura. A partir de este dato, aquí se pretenden fijar algunas características clave de este género, así como escrutar sus antiguos orígenes. Primero, haciendo un análisis sobre la configuración y publicación del humor gráfico, porque esa necesaria difusión no se dio en los retratos caricaturescos de los tiempos del Barroco, lo que condujo a retrasar el nacimiento del género hasta la eclosión de la prensa periódica del siglo XIX y a situar a Honoré Daumier como su figura de referencia fundacional. Segundo y último, realizando una zapa arqueológica de obras gráficas de la más remota antigüedad, calificables como pertenecientes a la caricatura, con lo que, de confirmarse, se establecería un pasado mucho más remoto en sus primeras piezas.

PALABRAS CLAVE: humor gráfico, caricatura, medios masivos de comunicación, arqueología, connotación.

ABSTRACT: It is usual to quote the Carracci family, in XVI Century Italy, as the first ones to formalize what is called caricature. Based on this data, the aim of this paper is to set the key features of this genre as well as explore its ancient origins. First, carrying out a reflection on fundamental graphic humor issues as form and publication; this necessary dissemination was not done in the caricature portraits of the Baroque times, and this would delay this genre birth time to the emergence of the XIX century periodical press and place Honoré Daumier as its foundations tone figure. Second and last, making an archaeological research of some remote past pieces that can be considered as caricature or cartoon, if this assumption is confirmed, that will lead to a much older antiquity of its first works.

KEY WORDS: cartoon, caricature, mass media, archaeology, connotation.

Caricatures before caricature. An archeology of humor from prehistory

Pp. 100-113, en *Versión. Estudios de Comunicación y Política*

Número 35/marzo-abril 2015, ISSN 2007-5758

<<http://version.xoc.uam.mx>>

Introducción

DIVERSOS TEÓRICOS, algunos tan prestigiosos como Gombrich o Kris (1938), inician el estudio histórico de la caricatura a partir del Barroco italiano. Concretamente sitúan el comienzo de la misma a finales del siglo XVI, en el taller boloñés de la familia Carracci, integrado por los pintores Annibale, su hermano Agostino y su primo Ludovico.¹ De llamarse *Accademia degli Incamminati*, que se podría traducir “de los progresistas”, donde proponían un estilo enfrentado al del gran Caravaggio, pasó a denominarse *Accademia degli Elettici*, “de los eclécticos”, ofreciendo una educación integral pictórica, tanto teórica como práctica, que incluía las artes denominadas “menores” en aquellos tiempos. En los ratos de ocio que les dejaba la creación de sus reconocidas obras, estos artistas disfrutaban haciendo, a visitantes o transeúntes, un tipo de retrato informal con rasgos especialmente exagerados o sobrecargados. Esos particulares dibujos de rostros con unas formas divertidamente grotescas fueron oportunamente denominados caricaturas (de *caricare*, “cargar” en italiano) y los Carracci considerados los primeros en formalizarlas.



Ilustración 1. Annibale Carracci. Caricaturas, circa 1595. British Museum, Londres, GB.

Analizar, como aquí se propone, los orígenes de la caricatura y el humor gráfico exige revisar previamente tales

conceptos para identificar cualquier pieza como propia del género. Para ello se plantean dos hipótesis:

- A la intencionalidad de divertir que portan este tipo de obras se tiene que sumar la de su necesaria publicación y difusión; algo que en el taller de los Carracci no se daba.
- Los primeros retratos divertidos de los que se tiene noticia, aunque no se les llamase entonces caricaturas, no se remontan sólo a épocas anteriores al siglo XVI italiano; se pueden localizar piezas significativas pertenecientes a culturas y tiempos mucho más antiguos, incluso miles de años.

Para establecer un plan de trabajo se proponen los siguientes objetivos:

- Definir lo que se denomina caricatura, tanto en su sentido estricto de retrato como en su acepción genérica para cualquier dibujo divertido.
- Estudiar el mecanismo configurador de este tipo de retratos.
- Analizar la necesidad que siempre tiene el humor gráfico de un soporte difusor.
- Explorar el pasado remoto y localizar indicios de humor gráfico primitivo.

Una aproximación a la definición de la caricatura

Mientras un dibujo normal puede ofrecer expresiones poco realistas, simplificaciones, sesgos o reducciones de lo visible o lo fantástico de manera más o menos voluntaria, bien por mecánica gestual, por afán artístico o por gusto estético, la caricatura persigue inequívocamente el efecto jocoso: la distorsión formal que expresa su dibujo busca resaltar lo especialmente llamativo con una finalidad divertida. Lo cual significa que esa síntesis expresamente “deformadora”, en el caso de este tipo de obras, se podría calificar, con más propiedad, conceptualmente como “conformadora”.²

Hoy en día, el término “caricatura” se utiliza con distintas acepciones, abarca diferentes significados dependiendo del contexto cultural. Por lo general, los diversos diccionarios de español aplican en primer lugar esa denominación a los citados dibujos de los Carracci, es decir, a retratos exagerados creados con el fin de parodiar a alguien. En segundo lugar colocan un concepto mucho más amplio, abarca cualquier dibujo de personas o situaciones realizado con intención de divertir y sin la necesidad de que represente a un personaje concreto. En gran parte de Iberoamérica, por ejemplo, se denomina así a cualquier dibujo divertido y en absoluto se limita a los retratos.

El presente estudio se referirá, pues, a la caricatura en sus dos acepciones habituales:

- Como el género concreto que supone el retrato lúdico de alguien por medio de formas exageradas.
- Como humor gráfico, concepto amplio que abarca a todos los dibujos realizados con afán de divertir. Aquí se incluyen los diversos tipos de piezas del término genérico, como el propio retrato caricaturesco y el extenso elenco de chistes en imágenes, acompañados o no de texto, en una sola viñeta o en tiras, los *cartones* políticos o los infantiles, etcétera.³

La intencionalidad como característica del humor

Una diferencia fundamental que se debe remarcar es la existente entre el “humor” y la “comicidad” porque, provocando ambos la diversión, el primero es intencionado y busca ese efecto –chiste, narración sarcástica, broma, parodia–, y la segunda es la consecuencia de cualquier situación jocosa, sea o no premeditada –una caída o un acto fallido, también llamados “metedura de pata” o error gracioso–. Esta distinción resulta de gran importancia porque califica, señala o descarta las piezas a considerar propias de un estudio de la gráfica humorística.

Sigmund Freud (1969) se refiere al chiste como paradigma del humor, lo caracteriza no sólo por la condensación sino por el desplazamiento, es decir, destaca el hecho de realizar un juego con el doble sentido: con aquello que encubre o alude a algo, con el propósito de la idea que subyace en su realización. Por tanto, uno de los ingredientes del humor es la existencia de una carga de incorrección (sea más o menos guiada por la burla o malevolencia o sencillamente dirigida a la mera “distracción”), que posee un motivo y persigue la meta de la diversión.

La condición de esa intención transgresora en la caricatura, como pieza destacada de lo que llamamos gráfica humorística, lleva en cualquier caso a que su realización adecuada (tanto su *condensación* como su *desplazamiento*) sea imprescindible para obtener el fin deseado. De igual forma, será imprescindible su comunicación para que la carga *incorrecta* y divertida alcance su propósito: llegar al espectador para quien se hizo. La dificultad perceptiva de ser el claro contenedor de una carga divertida y banal le diluiría o le anularía como humor.⁴

Tipologías humorísticas

No es razonable aislar el concepto de humor dentro de un círculo cerrado, pues recorre una sorprendente tipología de géneros, formas y soportes a lo largo de los tiempos y las culturas del mundo, por mucho que sea constante su exigencia de intencionalidad divertida, como alternativa de la realidad predominante. Si se intenta marcar un objetivo para centrar sus huellas y fijar sus coordenadas, surgen inmediatamente las primeras dificultades. Bremner y Roodenburg (1999), después de valorar un selecto elenco de metodologías científicas, llegan a la conclusión

de la imposibilidad de establecer un constante estático universal e intemporal para referirse a la totalidad de las formas del humor.

Conceptualmente lo humorístico contempla la observación de situaciones o figuraciones con una carga de manifiesta incorrección. Sin embargo, lo calificable como intrínsecamente divertido recorre desde lo que sería un mero entretenimiento, sin mayor intención que distraer la atención durante unos momentos, hasta lo que pretende hacer pensar de forma distinta; aquello donde el autor aporta algo⁵ sorprendente. Se encuentran así posibilidades que van de lo malvado y feroz hasta lo ingenuo e infantil, de lo disparatado a lo intelectualmente fundamentado, de lo ridículamente absurdo a la paradoja inteligente, de la broma privada a la denuncia pública, de los estrictos juegos visuales a las imágenes acompañadas por un texto conceptual.

Formalmente lo divertido podría localizarse por aquellos indicios calificables como “guiño gráfico” (trazos gruesos, contornos excesivamente simples, impostaciones tonales, contrastes infantiles de color, etc.), pero también en formas cómicas (detalles grotescos, grandes narices, pelos absurdos, ojos extrañamente bizcos, cuerpos exageradamente pequeños, vestidos ridículos, etc.), es decir, en todo lo que invite a la complicidad del espectador, que tenga una apariencia disparatada, relajante, amistosa e ingenua.

Tipologías de la caricatura

Las caricaturas tienen, como muestra primordial de humor gráfico, una unívoca finalidad graciosa, es decir, la idea de compartir una realización *di-vergente*, *des-viada*, *di-vertida*, con el espectador, para obtener su complicidad. El propio William Hogarth distinguió en su obra las caricaturas de los caracteres, diferenciando las primeras por su “búsqueda de la comparación cómica”.

Una radical síntesis de la cara, una selección jerarquizada de los característicos rasgos faciales de un personaje es lo que ofrece la caricatura en su configuración más común como retrato; es decir, la consideración del rostro como el vector más importante del que se valen los humanos para identificar a una persona. Se enfoca, consecuentemente, en una síntesis sumaria, en aquello con lo que todos la pueden reconocer, eligiendo las principales características de su cara y resaltando sus diferencias respecto al canon (lo más peculiar y “memorable”). La caricatura tipo centrada en el retrato facial suele ofrecerse sola o completada por un cuerpo gráficamente secundario, o reducido, para fijar más la atención en el rostro.

Existen representaciones corporales simbólicas donde se puede apoyar la definición de su personalidad, virtudes, defectos, estatus o carácter. El cuerpo de un animal o un objeto significativo puede servir para caracterizar el retrato, pues automáticamente quedan asignados al mismo sus atributos, virtudes o defectos. En el caso de

animales: la fiereza del león, la charlatanería del loro, la laboriosidad de la hormiga, la presunción del pavo real, la lentitud de la tortuga, la ponzoña de la serpiente, la voluptuosidad del gato, etcétera; en el caso de objetos: un misil con el retrato de un conocido velocista, un tanque con la cabeza de un aguerrido defensa de fútbol, una probeta con el rostro de famoso químico, etcétera.⁶

El mecanismo configurador de la caricatura

Desde el punto de vista estrictamente formal, el retrato caricaturesco consiste en una impostación selectiva de los rasgos significativos de la figura a representar. Se logra dar carácter y “fijar” a un personaje con la imitación de su característica apariencia por contracción, por reducción o por sobreactuación.

Lo sorprendente es que esto no supone una dificultad para la interpretación del espectador sino todo lo contrario. El sistema perceptivo humano se vale de simplificaciones visuales y posee de manera natural un inventario mental basado en esquemas y contracciones de lo que se observa en el mundo. “Ver es pensar”, señala Rudolf Arheim refiriéndose al limitado registro de lo que se ve y a la síntesis que sistemáticamente se practica para guardar solo lo esencial y significativo de algo o alguien.⁷

Las personas disponen, de este modo, de un archivo consistente en esquemas visuales característicos. “Pensar es simplificar”, otra observación de Arnheim, alude que la manera de comprender consiste en adecuar lo percibido a un sencillo orden y relación con el sistema, bien para confirmarlo y enriquecerlo, o bien para cuestionarlo, removerlo o sustituirlo; y ese pensamiento se reduce a esquemas lo más sencillamente posibles.⁸

Con el retrato caricaturesco el sistema de representación de la realidad ofrece una simplificación contundente: permite al cerebro valorar fácilmente aquellas imágenes que coinciden con el resumen que la percepción ha registrado con anterioridad. Se favorece así una identificación visual a través de este atajo comprensivo en el que el espectador reconoce algo por su síntesis. La sorpresa obtenida por la relación de coincidencia inmediata entre el dibujo y el esquema mental que las personas tienen guardado hace evidente su intención de complicidad, y provoca la simpatía entre el transmisor y el receptor.⁹

La configuración gráfica

El producto final que ofrezca cualquier humor gráfico, sea o no retrato, debe obtener el resultado de la sonrisa o la mera complacencia del espectador. Precisa de una configuración adecuada para que su comunicación sea exitosa, es decir, que el receptor quede enterado y afectado positivamente por la propuesta. Para ello, la elaboración del artista siempre debe dirigirse a evitar cualquier polisemia o derivación interpretativa que pudiera molestarla o trai-

cionarla, además de exhibir símbolos, ideas, sentimientos, con significados definidos.

La contextualización exige un patrón común a compartir entre el emisor y el receptor, una clara coincidencia cultural dirigida a asegurar un desciframiento unívoco del mensaje y, por tanto, la comprensión de su connotación jocosa. Cualquier obra humorística supone así una cuidadosa y precisa construcción, porque no es fácil idear y hacer funcionar el mecanismo de la comicidad. Transgredir la normalidad de los esquemas habituales que se utilizan para la vida cotidiana, bien por mera frivolidad, imaginación formal o por un concepto nuevo que distancia y cuestiona lo anterior, siempre supone tanto un esfuerzo creador como el conocimiento del ámbito temporal y cultural donde se desarrolla.¹⁰

Cualquier pieza a considerar propia del mundo del humor tiene, pues, dos características para su rastreo e identificación:

- Intención de divertir. Dependiendo del uso de una acepción más o menos restringida, la caricatura será una representación graciosa de personas o de situaciones, bien por sus formas o bien por sus contenidos.
- Elaboración y comunicación adecuadas. La caricatura deberá implicar el uso de un lenguaje simbólico conocido, un código cultural común que permita la comprensión unívoca de la transgresión a comparar, y un medio que lo haga llegar al público, con la finalidad de obtener un efecto de retroalimentación.

La comunicación adecuada del humor

El humor nada tiene de individual, es una función anímica encaminada a la consecución del placer y posee un carácter indiscutiblemente social: se elabora bajo la condición de la comprensión del juego propuesto por el otro; pues de no obtenerse, ocurre algo tan radical como su pérdida y desaparición.

Para Freud “lo cómico puede ser disfrutado de forma individual donde surge ante nosotros. En cambio, el humor debe ser comunicado” (1978, p. 1009).

El humor gráfico ofrece siempre una imaginativa solución gráfica para conectar con los demás. El humor es un juego que sirve para cuestionar los patrones establecidos, los automatismos, los tópicos y lo reglado. Gracias a él los conceptos y las normas se pueden retocar y remover. El uso del absurdo y lo grotesco distancia y cuestiona lo “correcto”. Sea estúpido o inteligente, banal o profundo, agresivo o inocente, el humor siempre planteará algo sorprendente, una visión distinta de aquello a lo que se dirige.¹¹

La comunicación del humor se concreta al servirse de un medio de difusión que materializa el efecto buscado. Este soporte es fundamental porque el humor, como

recurso social, precisa de su arribada al conocimiento del “público”.

Una pieza realizada para consumo privado pierde en principio su carácter de humor gráfico al no procurar su acceso público y no poder obtener la respuesta de retroalimentación necesaria, es decir, el resultado transgresor que motivó su creación. En este sentido, se debe apuntar que los dibujos caricaturescos de los Carracci sólo pretendieron la diversión particular y nunca utilizaron ningún tipo de grabado ni de difusión pública.

Es exigible, pues, la publicación de una pieza para considerarla como perteneciente al ámbito del humor gráfico. El cual ha utilizado históricamente diversos recursos y soportes para la comunicación: desde el grabado en piedra o en cerámica hasta el papiro, pergamino o papel; desde los métodos artesanales hasta las maquinarias impresoras de xilografía, calcografía o litografía, llegando a los de la actual difusión electrónica.

Hay ejemplos variados de humor gráfico, anteriores al Barroco, que sí tuvieron ese afán de difusión y publicidad. Antes de Gutenberg, con la xilografía, era común el acceso a las masas por medio de hojas didácticas, calendarios, manifiestos, bandos y estampas religiosas, entre otros. Posteriormente, con los diversos medios impresores de cada momento, se difundieron desde canciones e historias escandalosas hasta los avisos y advertencias de las autoridades. Dentro de estos grabados, anteriores a los Carracci, hay piezas que poseen la condición de dibujos grotescos, como todo el catálogo de estampas dedicadas a la crítica contra la Iglesia de Roma, nada ajenas a la burla y la diversión paródica. De éstas, una muy conocida es la estampa xilográfica de Lucas Cranach (ilustración 2), en la que el autor retrata al Papa de Roma con la imagen de un extraño híbrido animal como personificación del Anticristo.¹²

**Deutung der grewlichen
Figurn Papstesels/zu Rom funden.**



Ilustración 2. Lucas Cranach. “Der Papstesel zu Rom” (El Papa-asno de Roma).1523. Panfleto impreso en xilografía a una cara, producido en la imprenta de Cranach, en Wittenberg.

A partir del siglo XVII será la prensa periódica el medio habitual de comunicación y difusión entre las minorías educadas. En los cafés y clubes de París y Londres, donde se fraguaba una opinión pública embrionaria de enorme importancia posterior, era normal que hojas con textos y dibujos críticos fueran distribuidas junto a diversas colecciones de grabados.

Después del Barroco, con una distribución e impacto popular sorprendente para aquellos tiempos, se produjo uno de los grandes hitos de la historia del humor en la Inglaterra del siglo XVIII: la gráfica satírica del atrevido y brillante William Hogarth.¹³ La amplia difusión de sus espléndidos grabados calcográficos que retrataban con inteligente ironía a su sociedad, y que él mismo llevó con frecuencia a la pintura, se realizó en principio en clubes y reuniones de caballeros. Su popularidad fue tan extraordinaria que dieron lugar, incluso, a su edición en tazas y jarras. Entre 1732 y 1735 Hogarth desarrolló sus series de estampas más conocidas: *A har lot's progress (La carrera de la prostituta)* y *A racket's progress (La vida de un calavera)*. Con una finalidad divertida en sus escenas de detallados fondos combinaba los elegantes e hipócritas ambientes aristócratas con los de los bajos fondos. Hogarth fue un asombroso precursor del humor gráfico de hoy, logró alternar el ácido comentario social con el uso de lo ingenuo, además de incluir sorprendentes incursiones en el juego visual de los elementos representados.

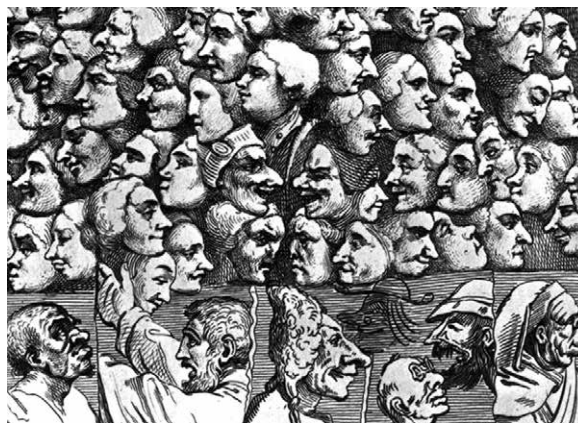


Ilustración 3. William Hogarth. Caracteres y caricaturas (detalle). 1743. Grabado calcográfico. Library of Congress. Washington, DC, EUA.

La figura de Hogarth, siendo extraordinaria, sufrió en su época la ausencia de canales masivos de publicación. El nacimiento del humor gráfico, según lo entendemos hoy, y con él la eclosión de la caricatura, se debe trasladar a los tiempos de la Revolución Francesa. Época durante la cual sí se dieron las condiciones políticas y sociales adecuadas, así como las plataformas mediáticas técnicas y conceptuales. El surgimiento y evolución de la litografía permitió tanto la elaboración rápida de los dibujos como la facilidad

de edición, lo que se tradujo en una publicación más ágil.¹⁴ El fundamental ambiente de libertad para la difusión de impresos, hasta entonces estrictamente controlada por los poderes públicos, políticos y religiosos, y el empuje revolucionario francés hicieron aparecer el nuevo escenario imprescindible para el tema que aquí ocupa.

En el giro entre el siglo XVIII y XIX aparecieron centenares de publicaciones: folletos, hojas volantes y periódicos con caricaturas y dibujos humorísticos. Los artistas de varios países de Europa, siguiendo la dinámica de la prensa revolucionaria francesa, publicaron multitud de imágenes cómicas. Es de destacar, en Inglaterra, Thomas Rowlandson (1757-1827), quien creó el primer personaje cómico (el Dr. Syntax), desarrolló la secuencia de viñetas produciendo, incluso, un librito en forma de tiras (*La Escuela del Escándalo*), y utilizó el bocadillo o globo. Junto a él, James Gillray (1757-1815), de un estilo agrio y salvaje, usó el globo de forma habitual. Otro hito del humor de aquella época fue George Cruikshank (1792-1878).

La Francia del siglo XIX produjo grandes artistas que desarrollaron su labor litográfica en la prensa satírica, como el caso de Charles Philipon (1800-1862), dibujante y director de *Le Charivari*; o el de Grandville (1807-1847), quien creó una ágil e imaginativa colección de dibujos de animales y plantas con comportamientos humanos, y de cuya obra destaca particularmente su libro *Un autre monde*. Pero entre ese elenco de dibujantes, la figura que conferiría con su obra compacidad conceptual a la caricatura sería Daumier.

Honoré Daumier (1808-1879), gran artista, pintor, escultor y dibujante de prensa (primero en *La Caricature* y posteriormente en *Le Charivari*, donde acompañaba a Grandville), se convirtió en referencia histórica para el humor gráfico con su litografía de *Gargantúa*, el personaje glotón de Rabelais, en la que retrató irónicamente al monarca Louis-Philippe I de Orleans (el “rey Pera”) engullendo todo lo que el pueblo le traía. La enorme trascendencia que tuvo ese dibujo le conduciría a seis meses de reclusión en un manicomio y, ante el mundo, a ocupar el puesto de creador de la caricatura como género.



Ilustración 4. Honoré Daumier. El rey Louis-Philippe representado como el conocido personaje de Rabelais. Litografía publicada el 15 de diciembre de 1831 en *La Caricature*. París.

Las consideraciones anteriores confirman que no bastaba con la elaboración de dibujos de formas divertidas o grotescas ni con la intencionalidad crítica en lo social y lo político, lo que completaría su estatus caricaturesco sería la publicación, y consiguiente llegada al colectivo, por medios de difusión adecuados. En este sentido, se puede decir que el fundador de la caricatura, tal y como hoy se entiende, es el genial crítico gráfico Daumier.

Una arqueología del humor gráfico. Diez piezas del remoto pasado

Se llama humor a la capacidad humana de percibir aspectos ridículos o absurdos de la realidad y destacarlos ante el grupo de forma ingeniosa. Este fenómeno antropológico ha servido siempre para obtener una visión diferente de la vida, facilitar al pensamiento la observación de los problemas desde un ángulo insospechado y ensanchar las interpretaciones de los conflictos propios y ajenos. Existen dificultades para su rastreo y calificación en tiempos remotos. Sin embargo, a pesar de la variedad inmensa de piezas que impide encajarlo dentro de un único concepto para todos sus territorios, es manifiesta su presencia en las civilizaciones de las que se posee noticias fiables para examinar su vida cotidiana.

Este estudio propone como último apartado una zambullida a la búsqueda de piezas de caricatura y humor gráfico de tiempos remotos, incluyendo la Prehistoria. La misión conlleva el problema de tener que delimitar, determinar y especificar lo que es humorístico, es decir, lo que lleva intrínsecamente una intención transgresora, sea burlesca o simplemente lúdica.

No se pretende marcar el punto de arranque de los grafismos críticos, satíricos o simplemente jocosos, ya que eso conduciría al embarque hacia míticos horizontes del mundo visual. Sería, además, excesivamente atrevido señalar las primeras muestras históricas, las piezas transgresoras que buscaban la complicidad del espectador y que definieron las primeras bases de este tema. Sin embargo, sobran indicios de que desde hace miles y miles de años ha habido grafismos de aspecto extravagante o grotesco, de los que se podría deducir que se hicieron con una intención divertida. Nada disparatado es imaginar que siempre han existido los juegos formales, con un componente más o menos ingenioso: desde las inteligentes metáforas, los artificios y hallazgos visuales hasta las sátiras envenenadas; desde los entretenimientos visuales hasta las críticas representaciones paródicas. Existen, pues, indicios de que los ancestros de tiempos y culturas lejanas han utilizado dichos recursos para una enorme variedad de finalidades –entre ellas, sencillamente divertirse o reírse de las normas propias o ajenas, desde las que hacen un guiño formal hasta aquellas en las se adivina una crítica social–. Sobre esas formas de apariencia transgresora y cómplice habrá que valorar si

portan un contenido propio del humor dentro de su amplio catálogo.

La necesaria connotación

Con el humor se expresa lo que no se puede decir normalmente. Dado su carácter grupal, lo humorístico está ligado siempre a la connotación; al referirse ésta al sentido que algo toma por asociación con otro sistema de significación. Lo cual quiere decir que el humor está inmerso y ligado a las concretas aguas culturales de donde surge.¹⁵ La adaptación a las circunstancias que lo rodean, sus personajes y sus situaciones, se convierte en una condición ineludible. Su presa son siempre los problemas y temores comunes, los tabúes propios de cada colectivo. Los tópicos sociales de grupo y clase son su medio ideal. El fenómeno de lo humorístico tiene siempre, sin excepción, la característica de lo concreto y se debe a consideraciones específicas de tiempo y lugar. La connotación marca cada pieza, su contexto y sentido, y superpone una intencionalidad a la base denotativa. Esto conlleva como contrapartida que si se plantea y defiende la universalidad de un determinado humor siempre se debe tener en cuenta su relatividad cultural, su imperativa dependencia al dónde, cuándo y entre quiénes se desarrolla.

La concreción del entorno determinará el sentido del mensaje. El humor actúa por definición como cuestionador de los patrones colectivos, como removedor de los tópicos culturales establecidos. Con el humor se halla la manera de eludir la realidad mediante una sorpresa. Por tanto, el paradigma cultural dentro del que se realiza será el lugar donde los conceptos, símbolos o formas serán relacionados de forma no habitual. Así, el establecimiento correcto del contexto conducirá también a la posibilidad y reconocimiento de su transgresión, al encuentro de una audiencia cómplice.¹⁶

Connotación significa el logro de una interrelación definida y concreta, espacio-temporal, adecuada entre los participantes (familia, grupo, amigos, enemigos comunes, sociedad), los factores culturales (creencias, valores ideológicos, historia, mitos, tabúes) y los factores psicológicos (sentimientos positivos o negativos, temores, simpatías, odios).

La caricatura es “la imagen connotada por antonomasia”, según Román Gubern (1987, p. 215). Junto aquello que se comunica se incluye la intencionalidad y las circunstancias del mensaje, lo que es compartido conjuntamente por emisor y receptor.

Una investigación que pretenda localizar piezas humorísticas de civilizaciones remotas tendrá la guía y dificultad de comprender su sentido desde la visión de hoy.¹⁷ Explicado de otra manera, no puede bastar que algo sea considerado propio del mundo humorístico, si sólo lo es ante nuestros ojos y no existe base para pensar que tuvo esa pretensión en su momento.

Desde el punto de vista formal se pueden considerar indicios de algo intencionadamente divertido, el encuentro con obras que exhiban una realización lúdica, donde lo que principalmente se muestra no es una mera representación en sí, sino formas gráficas donde destaca una manifiesta impostación de rasgos, trazos, tono gráfico, detalles, etc., con afán de juego. Una evidente reserva formal, sin embargo, en la búsqueda de esos indicios, será la presencia de maneras y modos primitivos, ingenuos o naif, que pueden conducir a la errónea deducción de una intencionalidad grotesca, cuando en realidad se devana una simple inexperiencia expresiva.¹⁸

Bajo un punto de vista conceptual pueden ser indicios el encuentro de actitudes, situaciones o escenas con una carga incorrecta ante una mirada actual, pero siempre en su interpretación estará la reserva y duda de su posible pertenencia a iconologías que en su época pudieron tener sentidos muy alejados a los de ahora como, por ejemplo, un simbolismo mágico o religioso, el exorcismo de un tabú o una exaltación funeraria. Es importante recordar lo poco complicado que es calificar como declamatoriamente ridículo el rito de una cultura lejana, mientras se ve excesivamente respetable un rito cercano por aparentemente grotesco que sea; lo fácil que es reírse de lo ajeno y lo injusta e insultante que resulta la crítica a las propias estupideces.

La comprobación definitiva de la connotación radica en la habitual obsolescencia que afecta a gran parte de las obras de humor. Resulta normal la perplejidad que provocan ejemplos pasados, no se diga ya de unos siglos sino de unos cuantos años o meses, cuando no se puede comprender el significado de piezas que fueron creadas para una concreta circunstancia o dentro de una cultura no tan lejana y cuya permanencia ha sido mínima; se necesitaría para ello una larga explicación con datos de su contexto.

A fin de indicar que la caricatura y el humor gráfico tienen un pasado realmente remoto, el presente estudio aborda el desafío de una selección de piezas de humor antiguas, en un recorrido, incluso, desde la propia Prehistoria, donde la ausencia de textos que fijen conceptos es la característica. En cualquier caso, sin necesidad de precisiones exhaustivas sobre su connotación y último significado –lo cual llevaría a una rígida exigencia en cualquier pieza humorística de cualquier época y cultura, incluyendo la nuestra–, la pretensión es averiguar si ha habido algún tipo de intencionalidad para poderla incluir dentro de este ámbito.

1. Arte rupestre del Sahara. Tassili N'Ajjer.

En una extensa zona del desierto del Sahara, entre Libia y Argelia, se encuentran gran cantidad de grabados que tienen entre 10.000 y 8.000 años de antigüedad. Fabrizio Mori, experto en estos grabados rupestres, los data en general entre los años 12.000 y 4.000 a. C.



Ilustración 5. Argelia. Tassili N´Ajjer. Petroglifo rupestre. Zona argelina del Sahara. 6000 a. C. Figura de hombre caminando.

Esta concreta obra rupestre hoy sería calificada, en principio, como caricaturesca, por la estudiada impostación de rasgos que ofrece el personaje retratado y que denota una intención burlesca. El cuerpo está representado de una manera ingenua pero bastante proporcionada; el desequilibrio aparece en los rasgos de la cara, destacando en particular la nariz. Este específico detalle facial ha sido un clásico recurso en toda la historia de la caricatura, donde quizás la tremenda desproporción de este órgano se relaciona con la fealdad y, por ello, con una intencionalidad divertida.¹⁹

Sin embargo, al no conocer el significado exacto o la función de estas piezas tan antiguas, es muy atrevido valorar si este tipo de exageraciones tienen un sentido conceptual de carácter mágico o religioso. Su conjunto formal parece indicar que su propósito no es exclusivamente representacional y todo conduce a la deducción de un sesgo intencional, un guiño al espectador, un juego de contraste entre los rasgos adscritos más adecuadamente al canon y los especialmente resaltados.

2. Arte rupestre paleolítico. Penascosa.

La única referencia gráfica obtenida es este calco del Centro Nacional de Arte Rupestre, de Vila Nova de Foz Côa, proporcionado por los investigadores españoles Javier Angulo y Marcos García (2006).

En el portugués Vale Do Côa hay una impresionante zona de arte rupestre, quizás la mayor conocida al aire

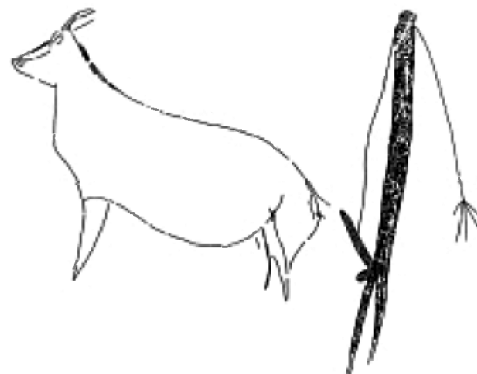


Ilustración 6. Portugal, Penascosa. Petroglifo paleolítico. 8.000 a. C. Bívoro y humano. Calco. Centro Nacional de Arte Rupestre, Vila Nova de Foz Côa.

libre en el mundo. Descubierta en 1991, abarca una zona de unos veintiséis kilómetros con unos sesenta núcleos de rocas. La mayoría de sus más de veinticinco mil figuras, sobre todo zoomorfas, son del Paleolítico Superior aunque hay otras del Neolítico y de la Edad de Hierro.

La composición que se ofrece en estas figuras grabadas en piedra aparenta una representación de una escena de bestialismo, algo que resulta frecuente en el arte paleolítico. Sin embargo, hay una sorprendente variación que la conduce al posible ámbito humorístico: la figura del caprino ha sido realizada al menos ¡seis mil años antes! que la humana que presenta su miembro erecto atrás del animal. Es decir, no es muy arriesgado deducir que una imagen grabada varios milenios antes fue “intervenida” gráficamente de manera intencionada por alguien, también primitivo pero muy posterior, para “hacer una gracia”.

3. Arte rupestre del suroeste de Libia. Desierto del Sahara. Ti-n-Lalan, Fezzan.

En Messak, en la zona libia del desierto del Sahara, son conocidas las representaciones de hombres con cabeza de perro copulando con jirafas o con elefantes. Sería más que dudoso considerar estas imágenes eróticas o divertidas, con una óptica del siglo XXI, y bastante probable relacionarlas a rituales mágicos. Según Paolo Graziosi,

quien las estudió en 1937, dichas imágenes pertenecen a la primera época neolítica, entre 6000 y 3000 a. C.

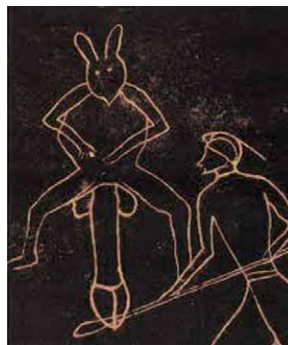


Ilustración 7. Libia, Sahara. Ti-n-Lalan, Fezzan. Paleolítico. 4000-3000 a. C. Calco gráfico de petroglifo de personaje con cuerpo humano y cabeza de conejo.

El concreto pretroglifo de Ti-n-Lalan presentado aquí (ilustración 7) muestra un personaje con cuerpo humano dotado de un pene gigante y una cabeza de conejo. Llama la atención esta escena por sus características, a nuestros ojos, caricaturescas, pues exhibe a alguien con la parte inferior de su cuerpo con actitud y proporciones humanas y gigantesco atributos sexuales y una cabeza de un animal de largas orejas, seguramente un conejo. A pesar de que es difícil asegurar una interpretación unívoca del tema, el hecho de elegir una figura con una actitud propia de un humano y los rasgos de un conejo, animal conocido ancestralmente por su frenética actividad reproductora, permite aventurar una intencionalidad grotesca, dirigida a destacar una exagerada sexualidad con un tono burlesco.

Se debe tener en cuenta el hecho de que en tiempos remotos se han utilizado las representaciones de animales con cabezas de hombres y las de hombres con cabezas de animales con fines simbólicos religiosos, muy alejados de lo humorístico. Por sólo por citar algunos: los hombres peces de Sumeria, Horus el dios halcón, Anubis el dios chacal, La Esfinge en la mitología egipcia, y los leones con cabezas humanas de Persia.

Asimismo, está comprobado que la idea de representar a las personas con atributos de animales también es un recurso caricaturesco clásico en nuestra cultura, al menos desde los egipcios, de los que se conservan algunas decenas de piezas de clara atribución paródica. La metáfora es algo que acompaña a las manifestaciones del hombre en su relación con los demás de manera ancestral. Verbalmente estas identificaciones se han hecho siempre y es presumible que gráficamente también. El hombre con cabeza de animal o el animal con cabeza de hombre constituye un modo muy antiguo de representación.

4. Cuenco con dibujo animado. Persia.



Ilustración 8. Persia. 3200 a. C. Cuenco de barro con secuencia de cabra en cinco momentos del salto. Museo Nacional de Teherán, Irán.

El cuenco establece un modo idéntico al de una tira de animación en los populares zootropos del siglo XIX: la cabra, dibujo a dibujo, brinca y alcanza las hojas de las ramas. Perfectamente se puede jugar a girar el objeto y obtener una impresión cinética en la que el animal salta y retorna a su lugar. El autor demuestra una intención obvia de juego con el espectador, en un gesto cómplice le plantea participar en el desarrollo temporal de lo que habitualmente es sólo decorativo y repetitivo. La excepcionalidad de esta novedosa propuesta humorística es evidente.²⁰

5. Detalle de la gran arpa de la tumba del rey de UR, Sumeria.



Ilustración 9. Sumeria, Ur. 2650-2550 a. C. Panel frontal de la gran arpa proveniente de la tumba del rey de Ur. Oro, plata, lapislázuli, concha, madera y betún. Detalle de héroe y dos toros. Mesopotamia. University of Pennsylvania Museum of Archaeology and Anthropology. Pensilvania, EUA.

Existe un arpa similar, en el British Museum, denominada "arpa de la reina de Pu-abi".

En el arte sumerio no es nada extraño ver la representación de animales con cara humana, pero siempre con afán de solemnidad; sin embargo, esto no ocurre en la pieza de la ilustración 9. Todo en esta famosa lira sumeria tiene un sentido festivo. El panel frontal está dividido en cuatro escenas que se ofrecen en vertical. La seleccionada en la parte superior presenta un personaje heroico flanqueado por dos toros con cabezas humanas. Probablemente se trata de Gilgamesh, el señor de los animales.

Las formas y expresiones de las tres caras, similares en todo, son desenfadas y eluden cualquier hieratismo o solemnidad, expresan afabilidad e invitan a una clara complicidad con el espectador. Por la disposición de las figuras se puede deducir la escena de un abrazo humano a dos amigos. Las actitudes de las manos de los toros son amistosas y parecen abrazar amablemente la espalda del hombre. Las divertidas caras de los tres, con idénticos rasgos y barba, ofrecen la misma expresión ingenua.

En la imagen inferior siguiente, un perro transporta una mesa con alimentos para un banquete seguido de un león con una copa y una vasija para vino o cerveza; más abajo, un asno toca el arpa mientras el chacal toca el sistro; en la última, el hombre-escorpión camina solemne mientras detrás le sigue una gacela con copas llenas, de lo que, se supone, era parte del contenido de la vasija; es decir, se trata de la representación de un banquete servido por animales que sustituyen a los humanos.

Las viñetas inferiores no tienen la gravedad propia de un banquete funerario, que suponen algunas interpretaciones. Las figuras humanas con una cabeza grande respecto al cuerpo son habituales en el arte sumerio, y los animales realizando labores humanas, como se puede comprobar en este ejemplo, surgieron desde las culturas más antiguas como un recurso que parece ser utilizado tanto para el entretenimiento como para la sátira social.

6. Retrato de Ati, la reina del Punt. Egipto, Imperio Nuevo.

Uno de los frisos egipcios más famosos es el que representa la mítica expedición que envió la faraona Hatshepsut, durante el Imperio Nuevo, al llamado país del Punt (la Etiopía o la Somalia o el Sudán actual). Este es sin duda uno de los hechos más sobresalientes de su reinado y las imágenes de su epopeya se exhiben en un extenso bajo-relieve, en un lugar destacado de su templo, en el Valle de los Reyes.

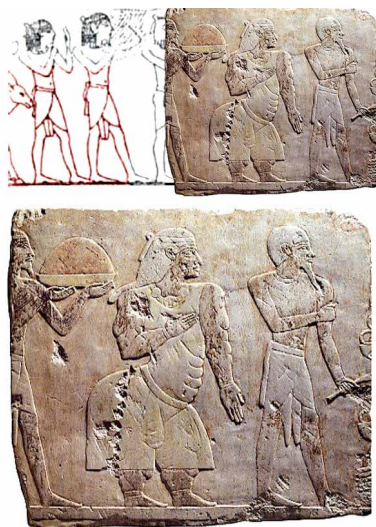


Ilustración 10. Egipto. *Deir el-Bahari*, Valle de los Reyes. Imperio Nuevo. 1465 a. C. Figura de la reina del país del Punt seguida de escolta con borrico. Friso en el Templo de Hatshepsut.

La figura de la reina Ati en este friso es muy particular: la estilización propia de los egipcios en sus representaciones desaparece y su figura ofrece de manera cruda sus rasgos de enana y un claro exceso de peso. Le precede su marido, el rey Parehu, y le sigue un diminuto burro que

tiene un expresivo texto de acompañamiento: “El burro al que le tocó cargar con la reina”. Pocas dudas se tiene de que esta imagen resultó divertida para los egipcios, no sólo por lo que se deduce de los comentarios del friso, sino porque la imagen se repitió una y otra vez en dibujos, con un estilo más grotesco (tipo caricatura), indudablemente basados en el original del templo de Hatshepsut.

Si bien, la idea visual que se tiene actualmente de Egipto suele ser solemne y seria, existen claros ejemplos de que el humor tenía muy buena salud entre ellos, así lo muestran diversas piezas que han sobrevivido y que se encuentran, incluso, en monumentos institucionales y tumbas, como es el caso de esta caricatura del Valle de los Reyes.

La mítica expedición al país llamado Punt fue enormemente popular y “mediática” en la era de Hatshepsut. De allí llegaban pieles, especias y multitud de apreciados bienes. Se dice, por cierto, que es el país del que proviene Bes, el dios egipcio del humor, que nunca tuvo templos pero fue venerado a través de estatuas, muy comunes en las casas egipcias, que representaban su aspecto bufonesco de enano barbado de pelo enmarañado. Los egipcios pensaban que cuando un bebé sonreía de forma inmotivada era porque Bes estaba presente a su lado haciéndole muecas.²¹

7. Retrato de personaje sonriente.

Ostracón de *Deir el-Bahari*.

Datado en el Imperio Nuevo y hallado en *Deir el-Bahari*, Valle de los Reyes, este retrato informal ha sido aparentemente realizado con una intención caricaturesca, pues en el arte egipcio es inusual encontrar una cabeza sin afeitarse, con expresión sonriente y un cono encima con un loto. La barba desaliñada podría deberse a que el personaje representado guardara luto, pero la sonrisa no corresponde en un imaginario que se caracteriza por el extremo hieratismo. El cono con el loto parece un añadido posterior, para insistir quizás en lo ridículo.



Ilustración 11. Egipto. Ostracón de *Deir el-Bahari*. 1550-1069 a. C. Retrato de personaje masculino sonriente, sin afeitarse, con gorro y loto en la cabeza. Petrie Museum of Egyptian Archaeology, University College, Londres, GB.

Entre los años 1550 y 1080 a. C., correspondientes a las dinastías XVIII y XX del Imperio Nuevo, en los pueblos de *Deir el-Medina* y *Deir el-Bahari* se solían concentrar los artistas que trabajaban en las diversas tumbas de faraones y de grandes nobles egipcios, así como en templos. De ahí provienen multitud de dibujos y bocetos, planos y diseños de las construcciones. Habitualmente estos artesanos, en la zona de Tebas, utilizaban *ostraca* (pedazos de cerámica; *ostracón*, en singular) para dibujar o esbozar de manera informal en ratos de ocio. En las cuevas próximas al Valle de los Reyes, donde solían descansar de sus labores, se han encontrado centenares de piezas con este tono “no oficial” de los creadores de las pinturas y bajorrelieves.

8. Vaso de los guerreros. Micenas.

Descubierta por Heinrich Schliemann en la Acrópolis de Micenas, esta famosa crátera representa a una serie de guerreros que marchan sobre un fondo plano, llevan consigo cascos, bolsas de raciones personales y escudos, y son despedidos por una mujer con la mano alzada. La crátera era un tipo de vaso que se utilizaba para mezclar el vino con agua, algo habitual en toda Grecia clásica.



Ilustración 12. Micenas. Vaso de los guerreros. 1150 a. C. Edad de Bronce. Marcha de guerreros a los que despide una mujer. Museo Nacional de Arqueología. Atenas, Grecia.

Esta pieza es muy conocida, se considera la más antigua representación de personas en las primitivas culturas helenas. La realización del dibujo es absolutamente la de un experto, con trazos lineales sin complicaciones, uniformes, de un tirón, sin dudas ni variaciones en toda la serie de figuras. Las formas de todos los soldados, así como las de la mujer que les despide con la mano alzada, son claras, simples y seguras. Los cuerpos son proporcionados, con modulaciones en sus líneas, creados por alguien que ha observado la naturaleza y sus formas y sabe representarlas, en fin, que conoce el oficio. No hay diferencias en sus figuras que las individualicen y todas ofrecen en sus rostros de perfil un estilo muy caricaturesco. En este sentido, la representación es muy similar a los modos de representar de los libros cómicos infantiles de nuestra época, por cuanto los personajes aparecen de lado, con ojos resaltados, narices claras y especialmente exageradas, y barbillas hundidas. Estilísticamente hay un cierto seguimiento de las representaciones egipcias y minoicas, al combinar un predominante perfil con vistas centrales.

Lo que en esta pieza mueve a incluirla en los parámetros humorísticos es el desenfado de su realización, alejada de cualquier hieratismo, realismo o dramatismo. La realización sencilla y de aire ingenuo, así como el realce de las narices, se ajusta a los cánones contemporáneos de un dibujo intencionadamente divertido.

Su esquematismo entronca con el planteamiento estético de otros vasos –también populares– de aquella época, con formas que buscan más la coherente integración formal en la decoración, que el realismo representativo. Posterior a esa época se retornará a una decoración de flora y fauna típica de la civilización micénica. Es motivo de reflexión extender tales apreciaciones a estas cerámicas micénicas de la época, en particular las de temas decorativos de pulpos, donde los tentáculos les ofrecen un motivo formal extraordinario para desarrollar una figuración más abstracta alternando espacios positivos y negativos. Por tanto, este tipo de artesanía no se fija mucho en el realismo de sus elementos, sino en las formas y la adecuación estética al espacio donde lo dibuja. Los tentáculos se convertirán en líneas a contrastar con el fondo, a llenar con elegante dinamismo el espacio a decorar. Los artistas dejan fluir el pincel y crean una composición de acuerdo a su sentido lúdico. Las formas no reflejan en primer lugar lo que los ojos ven, sino que la propia realidad del soporte cerámico a cubrir se impone sobre el seguimiento de la figura a representar. Está claro que el artista que decora tiene en mente, más que la reproducción y correcta representación realista, el equilibrio formal de los elementos gráficos que va a incorporar a la pieza, los grafismos concretos y su relación entre ellos; en definitiva, el juego espacial y la diversión al componer figuras.

9. León jugando al senet con antilope. Tebas Egipto.

En este papiro, proveniente de Tebas, un león juega al *senet* con un antilope mientras los demás animales de la escena le despojan de sus pertenencias. Se puede interpretar claramente como una crítica al faraón (el león) que acepta jugar con su presa (el antilope) mientras los demás animales se aprovechan de esa debilidad y le saquean sus bienes. Parece una manifiesta alusión a una actitud de pusilanimidad y pérdida de autoridad del gobernante. Se puede realizar esta relación metafórica de manera inmediata, como espectadores contemporáneos, porque es un recurso idéntico al que los cartonistas utilizan habitualmente hoy en día.

Nuevamente cabe destacar el ofrecimiento ancestral, clásico en el mundo humorístico, de una sátira gráfica donde los personajes aparecen representados por animales, con evidente simbolismo, para obtener una objetividad distanciadora con el tema. Han sido catalogadas decenas y decenas de piezas informales, papiros y *ostraca*, con figuras de animales realizando labores propias del hombre, evidentes parodias y formas a veces muy alejadas del tradicional hieratismo de su civilización. Así, lo que hoy



Ilustración 13. Tebas, Egipto. Imperio Nuevo. Dinastía XX. 1.100 a. C. Papiro. León jugando al *senet* con un antílope, mientras otros animales despojan el lugar. British Museum. Londres, GB.

es un recurso normal en el mundo de la animación cómica tiene orígenes remotos, y el universo de los animales humanizados es inequívoco territorio humorístico.

10. Kylix ático con retrato de Esopo con un zorro. Grecia.

En este *kylix* o *clíca*, copa para vino con dos asas, de poca profundidad y amplia anchura sostenida sobre un pie, se representa la caricatura de Esopo con un zorro.



Ilustración 14. Grecia. Kylix ático. 470 a. C. Esopo con un zorro. Museos Vaticanos. Estado Vaticano, Roma.

Si la caricatura tiene unos pioneros, el simple nombre de Esopo evoca a los grandes iniciadores del humor. Alguien considerado el creador del concepto de fábula, ancestralmente popular mediante sus parodias de animales realizando acciones y conductas humanas es *per se* un fundamental personaje del mundo humorístico. No

necesita presentación quien ha utilizado el tema de las parodias de animales realizando conductas humanas (como Walt Disney, por citar un ejemplo), algo que ha recorrido todas las civilizaciones, desde los confines del planeta y tiempos inmemoriales, hasta hoy en día.

Aun cuando no está probada la existencia de Esopo, como persona real, su obra se data en torno al año 600 a. C. Heráclidas Póntico lo sitúa como natural de Tracia, esclavo primero y posteriormente liberto. Otros, como Fedro, lo consideran nacido en Frigia. Consta que sus fábulas se utilizaban como textos en las escuelas griegas. Platón cuenta que Sócrates lo recitaba de memoria.

Grecia, creadora de la comedia, ha dejado varios testimonios gráficos de humor en multitud de vasos y cráteras, como los famosos vasos de la Magna Grecia que reflejaban las llamadas comedias *fiáticas*, donde se halla todo un muestrario caricaturesco.

Conclusión.

El nacimiento de la caricatura como género

Al comienzo de este trabajo se mencionó la consideración de que los Carracci constituyen el punto de ignición de la historia de la caricatura. Una vez expuestos los anteriores argumentos, se concluye lo siguiente:

La caricatura es un género esencial dentro del humor gráfico dedicado expresamente al retrato burlesco. Asimismo, el término caricatura, en su acepción genérica, se utiliza para denominar cualquier dibujo divertido en muchos países del mundo.

La caricatura es un dibujo contraído, representación resumida, síntesis gráfica, imagen esquemática y visión mental que se identifica con nuestro modo de percibir y asimilar la visualización de la realidad.

La caricatura está dedicada a la di-versión, como imagen des-viada, dis-traída, alternativa grotesca, que ofrece al espectador otra manera de ver la realidad cotidiana.

La caricatura es una imagen intencionada que busca una interpretación lúdica y, por tanto, es precisamente elaborada con ese fin comunicador. Creada para ser observada y comprendida por los demás, la caricatura necesita un soporte adecuado de difusión.

La connotación es clave en la caricatura y el humor. Su existencia pertenece a la parte subjetiva de una comunicación, al contextualizar y dotar de un sentido concreto a la base denotativa.

Desde los remotos tiempos de las sociedades primitivas la caricatura y el humor gráfico han estado presentes jugando con formas y conceptos.

En definitiva, la caricatura es un concreto tipo de retrato al que la familia Carracci otorgó un nombre adecuado, que como género humorístico despegaría con su extensiva difusión a cargo de la prensa europea del siglo XIX, y cuyos orígenes dentro de las realizaciones gráficas de humor se hallan en la remota antigüedad de las sociedades humanas.

Notas

¹ Estos autores, basándose en Wittkower y Bauer (1931), consideran que “es un hecho que el retrato caricaturesco no era conocido hasta finales del siglo XVI” (Gombrich y Kris, p. 316).

² Para Gombrich, la caricatura consigue expresar no la mera apariencia realista sino el *verdadero retrato*. “El resultado [...] es una semejanza incluso más auténtica que la mera imitación. Y la caricatura, ofreciendo más lo esencial, es más verdadera que la propia realidad” (1981, p. 209).

³ La palabra *cartón* también tiene su historia: los dibujos que los artistas italianos usaban de preparación para sus obras pictóricas eran realizados sobre un soporte de cartón y se convirtieron en una denominación común para las piezas informales que no tenían un serio soporte de tabla, lienzo o muro. Son muy famosos los de Leonardo da Vinci, por ejemplo. Por otro lado, “*cartoon*” y “*toon*” son términos utilizados por el mundo anglosajón para la gráfica humorística. En el mundo profesional iberoamericano la denominación “cartón” se suele aplicar de manera más restrictiva, se utiliza para designar los dibujos destinados a ilustrar críticamente la actualidad política; o a los de opinión, diferenciándolos de los de humor más ligero.

⁴ Ese reconocimiento de la intención en el retrato caricaturesco resulta tan eficaz para el espectador como odioso para el representado, quien, al descubrir la visión grotesca que le retrata, imputará el hecho a la maldad del artista o a una irritante torpeza que afecta negativamente su imagen.

⁵ Se puede hallar esta distinción en la observación de Sandro Barros (2006) respecto al humor en el Quijote: “La risa quijotesca denota una intención autorial que aporta un pensamiento calificador sin abstenerse de su carácter entretenedor”.

⁶ Robert de la Sizeranne, crítico de arte francés (citado en Medina, 1992), menciona tres tipos de caricatura: *Deformativa*, con exageración de rasgos y proporciones ridículas. *Caracterizante*, con rostro acompañado de una vestimenta de santo, revolucionario, criminal, etc., según su carácter. *Simbolista*, con personaje representado como objeto (una balanza, una espada, un termómetro) o como animal (tortuga, león, burro) por medio de algún detalle característico.

⁷ Según Arnheim (1981, p. 76), “toda percepción es también pensamiento, todo razonamiento es también intuición, toda observación es también invención”.

⁸ “La visión no es un registro mecánico de elementos, sino la aprehensión de esquemas estructurales significativos” (Arnheim, 1981, p. 60).

⁹ Ernst Kris (1964) señala la similitud de las caricaturas y los dibujos que realizan los niños en cuanto a la extrema simplificación y una ausencia de afán realista. Las sencillas líneas son claras convenciones simbólicas, fáciles de interpretar por entes primitivos que no comprenderían una representación compleja.

¹⁰ La contextualización en el humor es un elemento clave, e imperativa su concreción, porque sólo de su establecimiento adecuado podrá surgir la transgresión o incorrección que conduzca a lo divertido, es decir, al propio humor. Ver Manuel Álvarez, 2009, pp. 102-116.

¹¹ En *La risa* Bergson plantea que “la risa no tiene mayor enemigo que la emoción [...] el humor se dirige a la inteligencia pura” (1973, p. 64). Destaca que el discurso humorístico no produce una intensificación emocional sino lo opuesto, pues reduce en encomiamento y carga afectiva; es decir, logra un distanciamiento.

¹² La imagen combina una cabeza de asno con el cuerpo de una mujer con piel de reptil y un brazo de bestia, una garra y una pazuña por patas, una cola de cabeza de dragón.

¹³ Hogarth fue plagiado –*pirateado*– sin compasión. Acabó su vida desprestigiado a causa de sus profusas imitaciones y de las grandes enemistades que su ácida crítica le creó.

¹⁴ Para Manuel Barrero “la caricatura alcanzó gran sofisticación a lo largo de los siglos [...], pero no adquirió desarrollo suficiente hasta que no se estandarizaron las labores de grabado e imprenta que permitieron hacer copias correctas de imágenes de este tipo” (2010, p. 17).

¹⁵ Edmond Goblot (1929, p. 105) sitúa la connotación como la comprensión subjetiva y total de algo, y propone la connotación de los conceptos y la comprensión de las ideas.

¹⁶ Para Pedro Barros (1994) las connotaciones de las piezas humorísticas se valen de muy diversos recursos: los del tono impostado, los gestos y trazos, las alusiones, las metáforas, las comparaciones hiperbólicas, las elipsis, las deformaciones, las ambigüedades, el doble sentido, las figuraciones, la ocasión y el momento social concreto, etcétera.

¹⁷ Lévi-Strauss (1985, p. 41) ha explicado que cada cultura es un conjunto de sistemas simbólicos.

¹⁸ Román Gubern apunta que el “sentido contextual” –como diría Umberto Eco– de una imagen, se refiere a las muy distintas condiciones que debe reunir. Una pictografía azteca será incomprendible para un europeo, tanto como un cuadro de Magritte para un aborigen australiano (Gubern, 1996, p. 25).

¹⁹ Ver *Die Karikatur, von Leonardo bis Picasso* de Werner Hofmann (citado en Vega, 2008).

²⁰ Fue descubierto en 1970 por un equipo italiano en el yacimiento arqueológico de Shahr-i Sokhta (“Ciudad quemada”), Irán. El investigador persa Mansur Sadjadi observó que existía una dinámica cinética. Hace pocos años se presentó una película documental sobre la pieza. En ella, investigadores iraníes apuntaban a una representación del ancestral Árbol de la Vida, tan popular entre los asirios de un milenio posterior a la datación del cuenco. Las representaciones de cabras son muy habituales en la cerámica de esa zona, incluso antes de la época del mismo. Ver <<http://shahin.aminus3.com/image/2011-04-13.html>>.

²¹ Antonio Pérez Largacha –de la Universidad de Alcalá– señala que existe un grafito burlesco de la propia faraona Hatshepsut en las cercanías de su templo en la que se repite con gran similitud las maneras y formas del retrato de la reina del Punt, en clara parodia malintencionada. Ver <<http://www.liceus.com/cgi-bin/aco/his/02/05/0500.asp>>.

Referencias

- Álvarez, M. (2009), *El diseño de lo incorrecto*, Buenos Aires, La Crujía.
- Angulo, J. y M. García (2006), “Diversidad y sentido de las representaciones masculinas fállicas paleolíticas de Europa Occidental”, *Actas Urológicas Españolas*, vol. 30, núm. 3, pp. 254-267.
- Arnheim, R. (1986), *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Arnheim, R. (1981), *Arte y percepción visual*, Madrid, Alianza.
- Barrero, M. (2010), “Vigencia del humor gráfico en el siglo XXI. Modelo para la comprensión de un medio”, *Revista USP*, núm. 88, pp. 11-25.
- Barros, P. (1994), “La connotación contextual en el lenguaje humorístico”, S. Montesa y A. Garrido (eds.), *Actas del Segundo Congreso Nacional de la ASELE. Madrid, del 3 al 5 de diciembre de 1990*, Málaga, Centro Virtual Cervantes, pp. 255-265.
- Barros, S. R. (2006), “¿Humor o barroquismo incongruente? La risa como mecanismo consonante en

- Don Quijote”, *Espéculo. Revista de Estudios Literarios*, núm. 34, en <<http://www.ucm.es/info/especulo/numero34/humorqui.html>> [fecha de consulta: 2 de agosto de 2014].
- Bergson, H. (1973), *La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Madrid, Austral.
- Bremmer, J. y H. Roodenburg, eds. (1999), *Una historia cultural del humor*, Madrid, Sequitur.
- Eco, U. (2000), *Tratado de semiótica general*, Barcelona, Lumen.
- Freud, S. (1978), “El chiste y su relación con lo inconsciente”, *Obras Completas de Sigmund Freud Tomo III, cuarta edición*, Madrid, Biblioteca Nueva, pp. 1029-1167.
- Goblot, E. (1929), *Tratado de Lógica*, Madrid, Poblet.
- Gombrich, E. H. (1981), *Arte e ilusión. Estudio sobre la psicología de la representación pictórica*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Gombrich, E. H. y E. Kris (1938), “The principles of Caricature”, *British Journal of Medical Psychology*, vol. 17, núm. 3-4, pp. 319-342.
- Gombrich, E. H., J. Hochberg y M. Black (2007), *Arte, percepción y realidad*, Barcelona, Paidós Ibérica.
- Gubern, R. (1987), *La mirada opulenta*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili.
- Gubern, R. (1996), *Del bisonte a la realidad virtual. La escena y el laberinto*, Barcelona, Anagrama.
- Hofmann, W. (1982), *Die karikatur, von Leonardo bis Picasso*, Viena, Verlag Bruder Rosenbaum.
- Jung, C. G. (1974), *El hombre y sus símbolos*, Madrid, Aguilar.
- Koestler, A. (1964), *The act of creation*, Londres, Hutchinson.
- Kris, E. (1964), *Psicoanálisis de lo cómico y psicología de los procesos creadores*, Buenos Aires, Paidós.
- Leakey, R. y R. Lewin (1994), *Nuestros orígenes. En busca de lo que nos hace humanos*, Barcelona, Crítica.
- Levi-Strauss, C. (1985), *Las estructuras elementales del parentesco*, Barcelona. Planeta-Agostini.
- Lorenz, K. (1993), *La ciencia natural del hombre*, Barcelona, Tusquets.
- Medina, L. E. (1992), *Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico*, México, Trillas.
- Panofsky, E. (1998), *El significado en las artes visuales*, Madrid, Alianza Editorial.
- Pérez, A. (s. f.), “Hatshepsut. Reina de Egipto. 1”, *Liceus. Portal de Humanidades*, en <<http://www.liceus.com/cgi-bin/aco/his/02/05/0500.asp>> [fecha de consulta: 2 de agosto de 2014].
- Vega, E. (2008), *Nariz. Narrativa gráfica*, Madrid, Escuela de Arte Número10.

Recibido: 1 de septiembre de 2014

Aceptado: 12 de enero de 2015

*Autor: Manuel Álvarez Junco

Doctor en Bellas Artes por la Universidad Complutense de Madrid. Profesor titular en Máster de Diseño. Especialización Diseño gráfico de identidad visual y Humor gráfico. Departamento de Diseño e Imagen, Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid, España. <bbaajun@ucm.es>.

Libros más recientes:

Álvarez, M. (2009), *El diseño de lo incorrecto*, Buenos Aires, La Crujía.

Álvarez, M. (2011), *Los mupis de Junco*, Madrid, Ayuntamiento de Leganés.

Imagen de inicio:

Ilustración de Annibale Carracci. Detalle. Caricaturas, circa 1595, British Museum, Londres, GB.

Cómo citar este artículo:

Álvarez Junco, Manuel (2015), “La caricatura antes de la caricatura. Una arqueología del humor gráfico desde la Prehistoria”, *Versión. Estudios de Comunicación y Política*, núm. 35, marzo-abril, pp. 100-113, en <<http://version.xoc.uam.mx/>>.