

Universidad Autónoma de Chiapas Facultad de Humanidades Campus VI

Imaginarios sociales sobre el mexicano en el discurso de la historieta popular

Tesis

Que para obtener el grado de
Maestro en Estudios Culturales

Presenta

Aldo Escobar Mateos

Director de tesis

Dr. Fernando Lara Piña

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Diciembre del 2017





FACULTAD DE HUMANIDADES CAMPUS VI
COORDINACIÓN DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO
ÁREA DE TITULACIÓN



F-FHCIP-TM-016

AUTORIZACIÓN/IMPRESIÓN DE TESIS/MAESTRÍA

Tuxtla Gutiérrez, Chiapas noviembre 22 del 2017
Oficio No. CIP/368/17

C. ESCOBAR MATEOS ALDO
Promoción: 5°
Matrícula: PS218
Sede: Tuxtla Gutiérrez, Chiapas
Presente.

Por medio del presente, informo a Usted que una vez recibido los votos aprobatorios de los miembros del JURADO para el examen de grado de la Maestría en Estudios Culturales para la defensa de la tesina intitulada:


"IMAGINARIOS SOCIALES SOBRE EL MEXICANO EN EL DISCURSO DE LA HISTORIETA POPULAR".

Se le autoriza la impresión de Siete ejemplares y tres electrónicos (CDs), los cuales deberá entregar:

- Una tesis y un CD: Dirección de Desarrollo Bibliotecario de la Universidad Autónoma de Chiapas.
- Un CD: Biblioteca de la Facultad de Humanidades C-VI.
- Seis y un CD: Área de Titulación de la Coordinación de Investigación y Posgrado de la Facultad de Humanidades C-VI, para ser entregados a los Sinodales

Sin otro particular, reciba un cordial saludo.

ATENTAMENTE
"POR LA CONCIENCIA DE LA NECESIDAD DE SERVIR"


MTRO. FREDY VÁZQUEZ PÉREZ
COORDINADOR



C.c.p.- Expediente/Minutario.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE CHIAPAS
FACULTAD DE HUMANIDADES
CAMPUS VI



**Imaginarios sociales sobre el mexicano
en el discurso de la historieta popular**

Tesis

Que para obtener el grado de
Maestro en Estudios Culturales



Presenta

Aldo Escobar Mateos

Director de tesis

Dr. Fernando Lara Piña



Tuxtla Gutiérrez, Chiapas

Diciembre del 2017

Este trabajo fue realizado gracias al financiamiento que recibí como becario número **583561** de la Maestría en Estudios Culturales de la Universidad Autónoma de Chiapas, otorgado por el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología durante el periodo agosto 2015 - julio 2017.

Dedicatorias

A mi mamá, Fidela, la mujer más importante de mi vida, sin ella nada de esto hubiera sido posible; le agradezco por darme la vida, el esfuerzo, la dedicación y el amor con que me crió y educó, a ella consagro este trabajo.

A mi hijo Alvar, mi alegría, mi vida, mi mundo, mi razón de ser, eres la luz que guía mi camino.

Agradecimientos

Al Dr. Fernando Lara Piña y a la Dra. Elsa María Díaz Ordaz Castillejos por toda su paciencia durante estos dos años, son una gran inspiración y ejemplo a seguir.

A la Dra. Karla J. Chacón Reynosa por su gran apoyo y comprensión, otro gran ejemplo a seguir.

Al Dr. Jose A. Cruz Coutiño por su carácter, grandes consejos y sobre todo por su amistad.

Al Dr. Genaro Zalpa Ramírez de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, gran ser humano, fue un honor conocerle y aprender de Ud.

A mis profesores de la MEC por todo el esfuerzo, dedicación y paciencia que tuvieron al instruirme.

A mis hermanos de línea, Manuel y Rubén, por su amistad, apoyo y por haber vivido juntos esta gran aventura.

A mi gran amigo Raúl Cancino por esas charlas nocturnas, las tazas de café, sus consejos y amistad, también a Conan, Chorch y al gato Queer.

A mis compañeros y amigos de la quinta generación de la MEC, en especial a Isela, Isis, Alberto, Sergio, Alma y Zaira.

A Verde Libre, gracias por todo...

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
Capítulo 1. Fundamentos teóricos para el estudio de la cultura y el imaginario social en las historietas	16
Introducción.....	16
1.1. La cultura, una breve reseña del concepto	18
Nota al capítulo.....	18
1.1.1. La cultura como significado	24
1.1.2. La acción social como práctica significativa en las historietas	28
1.2. Una aproximación a la perspectiva del imaginario social como constructo del sentido de la realidad	30
1.3. La historieta en el contexto mexicano	37
Capítulo 2. La historieta como sistema semiótico	41
Introducción.....	41
2.1. El texto visual.....	42
2.2. El discurso de la historieta.....	46
2.3. La historieta como práctica sociodiscursiva.....	48
2.4. La imagen	49
2.4.1. La nomenclatura de la imagen	51
2.4.2. La naturaleza y la modelización icónica de la imagen.....	54
2.4.3. Las escalas de iconicidad	70
Capítulo 3. Enfoque metodológico.....	74
Introducción.....	74
3.1. Posicionamiento epistemológico para el estudio de las historietas	74
3.2. Selección del corpus de estudio.....	77
3.3. Recolección de datos.....	78
3.3.1. La matriz de análisis.....	79
3.3.2 El método iconográfico e iconológico.....	80
Capítulo 4. Análisis e interpretación del corpus de estudio	84
Introducción.....	84
4.1. Descripción de la historieta	85
4.1.1. Las viñetas	85
4.1.2. Los globos del texto	90
4.1.3. Las onomatopeyas	92
4.1.4. Las metáforas.....	94
4.2. Aplicación de la matriz de análisis y el método iconográfico e iconológico.....	96
4.2.1. Descripción de las formas simples.....	97
4.2.1.1. El entorno	97
4.2.1.2. La ciudad	99
4.2.1.3. Los escenarios.....	101

4.2.1.4. Las figuras femeninas	104
4.2.1.5. Las figuras masculinas	105
4.2.2. Proyección simbólica de las formas simples.....	109
4.3. La construcción de significados.....	117
4.3.1. La vida cotidiana.....	120
4.3.2. El trabajo, la principal virtud.....	122
4.3.3. La conducta.....	123
4.3.4. Las responsabilidades	129
4.3.5. La lealtad y la fidelidad.....	135
4.3.6. Entre lo bello y lo feo	147
4.3.7. La voluntad.....	158
4.3.8. El sexo.....	161
4.4. La proyección imaginaria sobre mexicano en del discurso de las historietas.....	168
4.4.1. La idiosincrasia sobre el imaginario del mexicano	169
4.4.2. La mujer	172
4.4.3. El hombre.....	178
Conclusiones.....	183
Referencias.....	189
Anexo 1	196
Anexo 2	198

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo busca dar a conocer una propuesta de estudio sobre lo que en las ciencias sociales y humanas se denomina imaginario social.

Concepto difícil de entender, el mencionar imaginario social remite indudablemente a pensar en la imaginación como algo no serio, pues podría relacionársele con otras palabras más como fantasía o ficción, que lo alejan de la objetividad que tanto se busca al hacer investigación científica.

No obstante, se ha considerado aquí al imaginario social como objeto de estudio dadas las implicaciones que ha tenido en la conformación del saber colectivo, independiente de criterios de verdad o cientificistas y en cómo a partir de esas estructuras se ha construido una especie de pensamiento sobre el ser mismo, una forma de representación social que innegablemente se reproduce en la vida cotidiana.

La pertinencia de este proyecto se basa en considerar la existencia de imaginarios sociales como un fundamento de la cultura. La cultura, entendida como una de las dimensiones de expresión de la vida social humana la cual se da por medio del consumo de símbolos, signos y objetos dentro del espacio en el que se producen y circulan (Araújo, 2009), devela no solo hechos concretos como esa producción y posterior consumo, sino que permiten ver, por medio de su estudio,

que estos símbolos y mitos tiene su origen en maneras o supuestos de entender e interpretar la vida, imaginarios sociales con los cuales las personas se identifican y conviven dentro de una determinada sociedad ya que, de acuerdo con Cegarra (2011), constituyen una de las principales fuentes de representación y de significación social.

Lo anterior sugiere que el imaginario social es la base sobre la cual se construye una realidad, un sentido del orden de las cosas que a la vez, se inserta tanto en la vida de las personas y de la sociedad a la que estos pertenecen que llega a formar parte de su cultura, de cómo aprehenden la realidad, la interiorizan y reproducen.

Una de estas expresiones de la vida social humana, en donde se producen símbolos y signos es la historieta popular mexicana. En ella se emplean múltiples elementos simbólicos y contextuales para poder recrear historias y personajes por medio de los cuales se intenta retratar al actor principal de todas las tramas de las aventuras ahí relatadas: el mexicano. *Recrear al mexicano* en las historietas no solo se basa en la caricaturización de personas, sino se trata de crear y exponer un tipo de pensamiento sobre nosotros mismos, una forma y estilo de vida en donde se *refleja* nuestra personalidad y carácter. De acuerdo con Aurrecoechea y Bartra, la historieta posee importancia social de gran impacto dado que

para tres generaciones de mexicanos, los monitos han sido silabario y cartilla de lectura, lección de historia y fuente de educación sentimental, acceso a mundos exóticos y materia prima de los sueños, satisfacción vicaria de frustraciones económicas, sociales y sexuales. Las historietas han creado mitos y consagrado ídolos, han fijado y dado esplendor al habla popular, han ratificado nuestro machismo y nuestra fe guadalupana (Aurrecoechea y Bartra, 1988: 9, citado en Zalpa, 2005: 15).

Desde esta perspectiva se concibe a la historieta como un vehículo portador de ese pensamiento en la cual expone una (de tantas) configuración (es) y sentido de la vida de las personas. El plantear el supuesto de la existencia del imaginario

social como parte de la cultura surge para poder interpretar el cómo es que la sociedad acuña sentido a su existencia misma, tener un referente de quiénes somos.

La base en la que se apoya ese elemento que dota de sentido la vida humana, el imaginario social, proviene del devenir humano, de una historicidad donde la diversidad de la acción humana, colectiva e individual, ha arrojado personajes, símbolos, íconos, arquetipos, etc., que a lo largo del tiempo le han dado su lugar en el mundo. Por lo tanto, es que se puede considerar que los imaginarios sociales “constituyen un hecho social, colectivo y poseen representaciones en los individuos, los cuales viven, legitiman y comparten en sus relaciones sociales cotidianas” (Cegarra, 2011: 68).

Es por medio de la historieta, como bien de consumo, desde donde se articula una propuesta: la existencia e institución de una imagen sobre el mexicano, una forma imaginaria de concebirlo; la cual se plantea hacia fuera, hacia el mercado, es decir, hacia sus consumidores. Al tomar el formato de libro-álbum (Shulevitz, 2005), lo cual facilita y hace amena su lectura, la historieta popular mexicana usa principalmente medios gráficos: signos, símbolos, además de un lenguaje sencillo para comunicarse con su lector que, de acuerdo con Martínez Posada y Muñoz Gaviria “sólo puede llegar a ser accesible a la percepción y «conciencia» de los individuos gracias a las formas lingüísticas e iconográficas en que se expresan” (2009: 211), es decir, un lenguaje sencillo y ordinario para un público de las mismas características.

En específico, las publicaciones que conforman el corpus de estudio son historietas como: *Las chambeadoras*, *Los sensacionales chafiretes*, *Sensacional de barrios*, *Sensacional de mercados*, *Los sensacionales maestros*, *las chalanas y demás chambitas*. En este sentido, la historieta, entendida a partir de ahora como el vehículo portador del discurso donde se plasma este imaginario social, será el medio desde el cual se

procederá a realizar dicha acción; dado que a partir de ellas se busca conocer e interpretar el papel que se le otorga a la figura del mexicano en relación a la configuración de la realidad, en cómo los mexicanos nos percibimos a nosotros mismos, por supuesto, desde esa percepción imaginaria.

De lo anterior, se han formulado 3 preguntas de las cuales se parte para dar comienzo, pero sobre todo guía y sentido a esta investigación:

- ¿Cuáles son los imaginarios sociales sobre el mexicano que se construye en las historietas populares que conforman el corpus de estudio?
- ¿Qué visión del mundo admiten o proponen los imaginarios sociales sobre el mexicano, en el discurso de las historietas populares?
- ¿Qué recursos discursivos se emplean en la construcción de los imaginarios sociales del mexicano?

Se debe tener en cuenta que no se parte propiamente de una figura literaria; sin embargo, el mexicano, visto desde su representación en la historieta popular, encierra un sinnúmero de significados, éstos van desde lo estético, moral, social, lingüístico, psicológico, cultural, etc., atributos caricaturizados en la historieta, estos, pretenden ser la representación de la cultura mexicana, la cual se ha institucionalizado en el imaginario mismo de quienes lo han creado, pero sobre todo de quienes lo explotan por medio de las historietas, para fijarlo y legitimarlo en la mente de quienes lo consumen.

El develar el imaginario social sobre el mexicano que se construye en las historietas es la propuesta de trabajo que aquí se presenta, no obstante, también se exige para los mismos fines, el poder interpretar la visión del mundo representada dentro de la historieta popular; además de poder identificar los recursos discursivos que se emplean en la construcción del imaginario social sobre el mexicano.

Este proyecto se estructuró en 4 capítulos. En el primero de ellos se hace un acotamiento de los conceptos clave que dieron pie a esta investigación: el de cultura e imaginario social, en donde se establece la relación que existe entre ambos y las implicaciones que estos dos tienen sobre las historietas, principalmente en el campo de los estudios culturales. En el capítulo dos se establecen las consideraciones hechas a la historieta, vista como un sistema semítico, desde la composición sinóptica de sus viñetas, en las cuales se encuentra la narrativa de la imagen y su composición espacial.

En el capítulo tres se desarrolla la forma en que se abordó el análisis de la historieta, partiendo desde un breve planteamiento epistémico, para dar pie a la perspectiva técnica, es decir, los pasos y el procedimiento empleado en el trabajo, la matriz de análisis diseñada para la clasificación de la información, el método de recolección y procesamiento de datos. En el cuarto capítulo se hace una exposición de todo el análisis hecho a la historieta, tanto desde su nomenclatura, el procesamiento de los datos por medio de la matriz de análisis, y la presentación de los resultados del proceso de investigación. Finalmente, este trabajo cierra con las conclusiones y algunas reflexiones propias, por medio de lo cual se espera que todo ello pueda ser considerado como un conocimiento nuevo con respecto al tema analizado.

CAPÍTULO 1. FUNDAMENTOS TEÓRICOS PARA EL ESTUDIO DE LA CULTURA Y EL IMAGINARIO SOCIAL EN LAS HISTORIETAS

Introducción

La primera tarea que atañe a esta tesis será hablar sobre la cultura. No sería pertinente comenzar este trabajo sin antes tomar un punto de partida, y de esta forma poder situar esta búsqueda del conocimiento dentro del campo de los estudios culturales. Definir este concepto en términos entendibles y aplicables a esta investigación exige una argumentación comenzando por la idea que se tiene de cultura, la cual, a decir verdad, aún circula entre las personas como lo estrechamente relacionado con el objeto que crea el indígena o el artesano, la cual se *aderezó* más con la folclorización de las manifestaciones rudimentarias de la vida de *los otros*, de aquellos salvajes que había que civilizar por medio de la fuerza.

Todo este parafraseo se basa en la o las ideas que se tienen sobre lo que es la cultura en vez de su concepto, y es así dado que no es común encontrar a la vuelta de la esquina a alguien que pueda responder cabalmente, si se le preguntase, sobre la cultura. Sin duda, la respuesta giraría en torno a ideas que se tienen de lo que ésta es, de voces de otros que llegaron a escuchar por ahí o por allá, de las cuales se apropiaron para enriquecer *su propia cultura*. De igual forma, se podría encontrar a otros más que con toda seguridad responderían algo relacionado con las bellas

artes: pintura, escultura, danza, literatura, música clásica, etc. Otros más atrevidos incluso mencionarían los buenos modales y las reglas de etiqueta, que con toda seguridad y aplomo afirmarían que lo son, claro, sin perder la idea de algo que muchas veces no está dentro de sus prácticas y gustos.

Como bien lo sugiere Zalpa (2011), parece haber un beneplácito generalizado al emplear esta palabra para casi todo hoy en día. Dentro de una desorganizada maraña de ideas sobre lo que es la cultura, el autor identifica lo previamente dicho como uno de tres distintos contextos de uso, siendo éste el primero: el uso común que se le da al término, donde no se concreta algo en el discurso, solo un uso llano de la palabra, circunstancial y marginal.

En el segundo contexto se le otorgan definiciones descriptivas, bien definidas sobre el significado de la palabra, aunque éste como tal sea sólo un concepto que bien puede ser sustituido por sinónimos y así hacer más clara la idea que se esté planteando. No obstante, en el tercer contexto de uso se le otorga una categoría de concepto profundo, pues éste es la base de una teoría, que como bien dice el autor, no puede ser modificado, a menos que también se modifique su teoría.

La declaración de la idea de cultura con la que se ha estado jugando pareciera ser hueca y sin sentido, pero principalmente sin sustento, dado que parece no tener fuente alguna que respalde dicha afirmación, no obstante la tiene: una declaración tomada de unos, que se basaron en lo que otros les dijeron, los cuales oyeron que alguien más lo dijo, quien por algún lugar lo vio de alguien más que lo escribió, o parafraseando un poco las palabras de Geertz (2003), son simplemente el conjunto de relatos que nos contamos sobre nosotros mismos.

Ahora bien, la cultura vista de primera mano como esos relatos sobre nosotros mismos, el sentido de éstos bien puede identificarse en los rituales domésticos, el culto a las deidades, la cosmogonía religiosa; el esquema de

organización familiar, la posición de los lugares en la mesa, la búsqueda de un primogénito varón en la familia, las formas de saludo, la superchería, los ritos para curar los males o, como en nuestro caso, personajes de historieta por medio de los cuales se busca hacer una representación ficticia de los mexicanos.

Para este proyecto se ha considerado a todo ello como una serie de hechos ubicados en un marco de *institucionalidad* insertos en la sociedad y provenientes de un devenir histórico de prácticas que crean un consenso de significados por medio de los cuales se vive y construye el sentido de la existencia, que bien puede ubicarse entre lo social y cultural. Todas estas prácticas tienen su origen en ideas, supuestos o maneras de interpretar el mundo y la vida en él, de cómo es que puede ordenarse la existencia del ser humano con respecto a sus consanguíneos y hacia los demás.

Lo anterior podría entenderse como una aproximación al tema para dar parte del gran universo de prácticas y significados compartidos que existen entre las personas que integran algún grupo social. Se ha comenzado a manejar la idea de cultura, sin definirla aún, pero comenzando a entenderla desde las ideas que se tienen de ella, puesto que la inquietud que llevó a desarrollar este trabajo parte justamente de ideas diseminadas en la mente de la población las cuales funcionan como fundamento sobre el cual se crea el significado de prácticas que estructuran el sentido de la vida en sociedad, lo que más adelante se identifica como *imaginarios sociales*.

1.1. La cultura, una breve reseña del concepto

Nota al capítulo

Este apartado, en el que se plantea una reseña sobre la noción de cultura en las ciencias sociales se apoyó en el libro *Cultura y acción social. Teoría (s) de la cultura*, obra del Dr. Genaro Zalpa Ramírez, profesor de la universidad autónoma de

Aguascalientes, a quien tuve el gusto y honor de conocer en dicha universidad. Este trabajo me permitió esclarecer muchas dudas con respecto al eje central de esta investigación: la cultura. De igual forma su libro sirvió como guía para la búsqueda y consulta de otras obras más.

Al indagar en la búsqueda del concepto, se podría remitir el origen y sentido de la palabra cultura a raíces etimológicas y por ende geográficas, como lo hace Halton (1993) al ubicar su génesis en la palabra indoeuropea *Kwel*, donde también se hace mención de las consideraciones de Williams (1976, citado en Halton, 1993: 43), quien sugiere que a partir de esta palabra se derivaron otras más como: colono, colonia, etc.; lo cual a su vez es retomado por Zalpa (2011), quien sintetiza su genealogía hasta ubicarla en la palabra latina *colere*: cultivar, considerándola así como el significado que posteriormente se ligaría a la noción de cultura en las ciencias sociales.

No obstante, y para dar inicio a esta reseña, concebir a la cultura como el todo complejo de Tylor, el cual era una especie de amalgama que incluída el conocimiento, creencias, arte, la moral, leyes, costumbres y todos los hábitos adquiridos por el hombre como integrante de una sociedad (Zalpa, 2011), direccionaba a entender a la cultura justamente como un todo, un concepto totalizante del que no se escapan las nuevas acepciones de este término, pues pareciera ser que los aportes posteriores a Tylor que consideran a la cultura como costumbres, hábitos y/o formas de vida, aún permite verlas como variantes de ese concepto.

El tratar de separar y hacer un poco más clara la idea de ese *todo complejo*, y buscar nuevas posibilidades de interpretación sobre la existencia de un mundo social que separa al hombre de la naturaleza y su posterior estudio, permite ver e interpretar a ese cúmulo de conocimientos, los cuales son aplicados por la sociedad

que los practica en función a un sistema de creencias que se entrelaza con otros por medio de los cuales se sustenta la vida social de las personas.

Al respecto, la descripción hecha sobre los cultivos de los trobriandeses hecha por Malinowsky, en donde se conjugan la experiencia empírica, conocimientos técnicos para el cultivo, pero principalmente la *magia*, aspecto que se menciona con gran énfasis, se debe a que, en voz de los propios trobian “el origen de la humanidad está en el suelo; los primeros antepasados de cada grupo local o subclan [...] emergieron en un lugar determinado, según siempre se afirma, trayendo consigo su magia de los huertos” (Malinowsky, 1977: 85).

No obstante, basándose en sus observaciones, este autor llegaría a la conclusión de que la cultura, como un ordenamiento de la vida de las personas, funge como una especie de *script* que cumple una función, y ve así, a la cultura, como una red de instituciones sociales interconectadas entre sí, las cuales dan respuesta a las necesidades inherentes de los grupos humanos (Zalpa, 2011).

Dentro de esta reseña también se debe mencionar la propuesta de Franz Boas, quien adoptó una postura relativista con respecto a la cultura, en ella, él propone que no se puede considerar a la cultura bajo un solo génesis y evolución, como si esta fuera única, sino que cada grupo social tendría, bajo ese supuesto relativista, una propia. A partir de esta postura, también establece que el fin último de su trabajo sería la de analizar las particularidades de las culturas, y no buscar una constante, universal e inmutable línea de desarrollo de lo que es la cultura.

Benedict y Mead, antropólogas fundadoras de la corriente conocida como *culturalismo*, propusieron una visión de cultura a partir del concepto de *personalidad social*, y de esta forma consideraron a los seres humanos, para su estudio, como criaturas sociales, como *partes totales* del grupo social al que pertenecían. Ese concepto particular de personalidad puede considerársele como el elemento

integrador de los actos, costumbres, ritos y supuestos de entender la vida por parte de los diversos grupos sociales alrededor del mundo.

Estas autoras recurren a la filosofía para poder explicar esa personalidad en los grupos humanos, como ejemplo, se apoyan en personalidades apolínea y fáustica para comparar la vida social de tribus como los Zuñi, los Dobu y los Kwaltiuatl, y de esta manera poder describir e interpretar que es justamente esa personalidad colectiva la que le da cierta materialidad a las subjetividades de la vida social.

Desde esta perspectiva, se entiende la gran diversidad humana y social, y por lo tanto cultural que existe en el mundo; a partir de esto, la cultura deja de ser el objeto de estudio de la antropología, sino que se convierte en un elemento y/o herramienta que permite la explicación de los hechos sociales.

El antropólogo francés Claude Lévi-Strauss aportó el concepto de estructura, y propuso a éste como una metodología para el estudio de la cultura. Con ese aporte, este autor sugiere que la mejor aproximación hacia el hecho cultural no es la observación directa, sino que se debe seguir un procedimiento deductivo por medio del cual se pueden develar las estructuras que rigen y conforman la realidad empírica: las estructuras mentales que condicionan y prescriben el actuar de los sujetos.

todo miembro de una cultura es tan estrechamente solidario con ella como aquel pasajero ideal lo es de su tren. Desde el nacimiento y probablemente incluso antes [...], los seres y las cosas que nos rodean adquieren en cada uno de nosotros un conjunto de referencias complejas que forman un sistema; conductas, motivaciones, juicios implícitos que después la educación viene a confirmar por la vía reflexiva que ella nos propone el devenir histórico de nuestra civilización. Nos desplazamos literalmente con ese sistema de referencia y los conjuntos culturales que se forman alrededor de él no nos son perceptibles más que a través de las deformaciones que les imprime. Puede incluso incapacitarnos para verlos (Lévi-Strauss, 1999: 105).

La cultura entonces tendría un carácter prescriptivo, pues esta contiene reglas y predicamentos, estructuras bajo las que se rige, reglamenta y regula la acción humana.

El trabajo de Clifford Geertz que puede ser ubicado en la corriente de la antropología simbólica, entiende a la cultura como significación. A partir de esto se descarta la idea de entender a todo hecho social como cultural por el simple hecho de emanar de los actos de la vida humana, más allá de poseer una utilidad, se busca el significado que éstos puedan tener para quienes los practican.

Geertz, quien se apoya en Weber al considerar al hombre como “un animal inserto en tramas de significado” (Geertz, 2003: 20), propone al análisis cultural como una ciencia que debe interpretar los significados de las acciones humanas. Esta nueva perspectiva de concebir a la realidad desde la significación o como hechos significantes, permite ver y entender que es la misma humanidad la que ha tejido una red de significados colectivos, que homologan el pensar de los individuos (aunque no por ello las considere como estructuras mentales), pero sobre todo los constriñe en su actuar.

Como método, propone la descripción densa, por medio de la cual no se buscan las estructuras mentales como en el caso de Lévi-Strauss, pues Geertz abandona esta idea al considerar que el entendimiento de la cultura se da de mejor manera al considerarla como pautas o fórmulas por medio de las cuales los seres humanos significan su vida y existencia (Geertz, 2003).

Para seguir con esta corriente de la antropología simbólica, se debe mencionar a Turner y sus trabajos sobre lo ritual y lo simbólico. Este autor establece que el ritual es “una conducta formal prescrita en ocasiones no dominadas por la rutina tecnológica, y relacionada con la creencia en seres y fuerzas místicas. El símbolo es la más pequeña unidad del ritual” (Turner, 1980: 21). En estrecha relación con lo dicho por Geertz, el ritual es pues una acción, una

manifestación de la conducta humana en donde se hacen presentes unidades de significados, representadas objetos a los que se les acuña algún significado.

A su vez, en el mismo libro otorga su definición de símbolo: “una marca, un mojón [un rastro], algo que conecta lo desconocido con lo conocido (Turner, 1980: 53), en comparación con el signo, que solo se asocia a cosas ya conocidas, pues estas pueden fungir en relación a la ausencia de algo, similar a lo dicho por Pierce (s/f).

Es pues el símbolo, el enlace que permite interpretar y comprender las particulares, la subjetividad de las acciones humanas. Para este fin, sugiere que los símbolos y significados operan bajo 3 premisas: las interpretaciones indígenas, el significado operacional, el significado que se le da durante su uso y que muchas veces es distinto al primero; y el significado posicional, el cual se da a partir de la significación de un símbolo en relación o función con otros símbolos (Turner, 1980, citado en Zalpa, 2011: 55).

Con base en estas consideraciones se mantiene la *línea* simbólica, la búsqueda de los significados de la realidad social presente en las acciones de las personas. Los símbolos, de acuerdo con Turner, no son estáticos, pues estos, en su uso, presentan múltiples arborescencias de significado y sentido, al igual que las prácticas en donde éstos se hacen presentes. Es de esta forma, en que se dictan más pautas para el estudio y análisis de la cultura como predicamentos, normas y pautas de conducta que regulan y se manifiestan en los actos, pero que a la vez provocan y/o motivan, en el individuo, deseos, sentimientos que direccionan su actuar, los regulan, los hace ser miembros activos y efectivos de un grupo social.

Es a partir de estos breves apuntes que parto hacia otro punto de la discusión: el desarrollar mis supuestos por los cuales se entiende aquí, en este trabajo y para sus fines, a la cultura como significado.

1.1.1. La cultura como significado

Vale la pena hurgar en los rescoldos de aquello que a simple vista pudiera ser parte de toda una serie de estructuras complejas que los seres humanos han creado alrededor de su vida práctica y material, lo cual a su vez puede dar pautas para tratar de recrear y entender el porqué de la existencia de aquello observado, como los ejemplos de la sección anterior. Todo un proceso de búsqueda por medio del cual se pueda dar cuenta del sentido y el significado de las manifestaciones de la vida humana en sociedad, que muchas veces no son asequibles a primera vista.

Bastante se ha jugado ya citando ejemplos de la realidad objetiva, ontológica, tratando de dar a entender que existe y debe haber una separación (para estos fines), entre el hecho concreto y el sociocultural, que a fin de cuentas es el que se desea desmenuzar en esta sección.

Si bien Geertz (2003) sugiere la descripción densa para poder dar con todos esos significados ocultos, no se puede ir buscando algo que de primera mano no se sabe con exactitud, así como tomar un guiño por una contracción ocular involuntaria, sin advertir lo que la acompaña. Se puede sugerir entonces que cultura aquí es hablar sobre procesos simbólicos y de significados de la realidad social.

El hecho significativo que se le atañe a la cultura, pues esta es una especie de “generador de estructuralidad” (Zalpa, 2011: 151), y su tarea como tal es la de crear una socio-esfera en la cual es ser humano vive, es porque ésta se da en función y relación con algo.

Una primera explicación de ello podría ser el considerar a la cultura en términos más precisos como “la organización social del sentido, como pautas de significados históricamente transmitidos y encamados en formas simbólicas, en virtud de las cuales los individuos se comunican entre sí y comparten sus

experiencias, concepciones y creencias” (Giménez Montiel, 2005a: 67). Propiamente se habla de cosas que significan algo, no obstante, no es un significado en el sentido laxo de la palabra, sino de uno que aquí se ha relacionado con lo que se denomina como *representaciones sociales*, retomando el concepto de Moscovici (1979).

Para comenzar con esto, hay que aclarar que este concepto tiene su origen en el de *conciencia colectiva* de Durkheim, quien la concibe como un saber normativo compartido por los miembros de una sociedad el cual es irreductible a un nivel individual, dado que es un hecho social.

Si por conciencia se entiende una especie de razón, la cual muchas veces se relaciona con la de la propia existencia (la humana), es decir, el ser humano como ser racional, y a su vez, por medio de esa herramienta logra trazar rutas o caminos que dirigen hacia el entendimiento de la realidad; es lógico interpretar de primera mano a este concepto como una forma de conocimiento de la realidad, es decir, lo que esto o aquello *es*, colectivamente hablando, un conocimiento compartido de la realidad.

Ahora bien, Moscovici concibe a su propio concepto de representación social como una forma particular del conocimiento, la cual tiene como propósito fundar el inicio u origen de los comportamientos y la comunicación entre los individuos, también lo entiende como

un corpus organizado de conocimientos y una de las actividades psíquicas gracias a las cuales los hombres hacen inteligible la realidad física y social, se integran en un grupo o en una relación cotidiana de intercambios, liberan los poderes de su imaginación (Moscovici, 1979: 18).

La *conciencia colectiva* de la que habla Durkheim opera en un campo más amplio, en el de las generalidades, que bien pueden ser preceptos universales sobre la moral, el bien y el mal, la vida y la muerte, etc. Jugando un poco con la imaginación y las palabras, podría afirmarse que todos los seres humanos tienen y

comparten una concepción sobre lo que es el peligro, en el cual su último significado indudablemente es el de muerte: peligro – muerte. En donde también se puede transitar por algunos estadios intermedios: peligro – precaución – muerte, peligro – daño – muerte. Si bien la muerte es el significado final de toda una serie de conjeturas, y por lo tanto un conocimiento universal sobre lo que esto es, los estadios intermedios podrían fungir como las representaciones sociales que se hacen al respecto, es decir, cómo alguien significa tal o cual cosa o realidad.

En sí la definición de Moscovici remite a la existencia de un hecho: la representación social, la cual posee dos facetas: una figurativa y otra simbólica, donde “es posible atribuir a toda figura un sentido y a todo sentido una figura” (Mora, 2002: 7), la faceta o cara figurativa conlleva una serie de significados compartidos que a manera de reglas permiten construir y ordenar el sentido y la vida misma.

El sistema penal del que echa mano el poder judicial de los estados democráticos para ejercer sus funciones se basa en un precepto universal: el de la justicia. La justicia impone y procura el orden y la sana convivencia entre los ciudadanos de un estado – nación. Esta justicia y orden operan en un plano simbólico que se materializa en algo tangible, la institución social que se compone por medio de, para este ejemplo: una constitución, una suprema corte de justicia, sus jueces, sus agentes policiales, en donde también entran en juego simples insignias y colores, símbolos, armas y medios coercitivos.

Lo simbólico puede entenderse como una dimensión que forma parte de las prácticas sociales, y por lo tanto no se le puede deslindar de ellas. El hecho de descubrirse la cabeza (cuando en esta se porta un tocado) como señal de buena voluntad, no atañe solamente a la acción en sí, sino al porqué de la acción y los significados que conlleva.

Ahora bien, si la cultura se concibe aquí como significado, ésta debe basarse en un sistema de signos, ese sistema puede verse en y desde la acción que se ejecuta. Algo tan simple como por ejemplo: comer, una necesidad inherente en las personas: todos comen. No obstante, el hecho a resaltar aquí reside en qué se come y de qué forma.

El comer cerdo (vetado para los judíos), cabra o res, ya sea con las manos o con cubiertos, sentado u acostado representan un hecho cotidiano donde éste se lleva a cabo, no así para quien no forme parte de ese mundo de prácticas. Son estas acciones las que separan al hecho natural (comer) del hecho cultural (cómo comer). Al posicionarse en el segundo, surge una serie de diferencias entre las prácticas, donde cada una de ellas hace diferenciable el hecho concreto: el cómo comer, una representación social permeada de un sistema de signos que crea significados, una semiosis, la cual se entiende aquí como

el resultado de la humanización del mundo por parte de la cultura. Dentro de la cultura cualquier entidad se convierte en un fenómeno semiótico y las leyes de la comunicación son las leyes de la cultura. Así, la cultura puede estudiarse por completo desde un ángulo semiótico y a la vez la semiótica es una disciplina que debe ocuparse de la totalidad de la vida social (Eco, 1973: 110, citado en Giménez Montiel, 2005a: 74).

No obstante, el hecho de que aquí se plantee a la cultura como significado, no en sí por el simple hecho de que se hable de la presencia de cosas que funcionan como signos, y que por tanto signifiquen algo, sino que éstos, los significados, son pautas culturalmente significativas que dotan de sentido a las prácticas sociales. Es decir, la cultura no es un significado por ser tal o cual cosa que signifique, sino que ésta se encuentra instaurada en un marco social, en un entorno en el que la vida de los individuos se desarrolla.

La cultura, al ser un cúmulo seriado y lógico de significados, sirve de base para la construcción del sentido social, una práctica, una acción social motivada y

significativa para alguien. La cultura como significado construye el sentido social, esta construcción se da por medio de una serie de prácticas significativas que aquí se han denominado como acción social.

1.1.2. La acción social como práctica significativa en las historietas

Para poder entender en este apartado la relación que existe entre la definición de cultura como significado y la acción social, habría que establecer en primer lugar que se parte de la idea de ver la acción como una conducta humana o manifestación de ésta motivada por algo, en la cual subyace también una razón que los propios sujetos entienden para sí como parte de su concepción del mundo.

De acuerdo con Weber (2002), el significado que pueda tener la acción para el ejecutante entra en juego con el sentido que cobre para los demás con los que interactúa, al ser de esta manera, se determina el modo de ésta dejando ver así una primera forma de un sistema de valores compartidos, que bien puede ser considerado como una estructura de prácticas y significados.

Es así como puede entenderse que la acción social está orientada hacia los demás, una serie de expectativas de conducta que se tiene sobre los otros, una especie de acciones y reacciones predeterminadas por ese sistema de valores que determinan ese actuar y sobre todo su sentido y significado.

Una acción social puede entenderse como un acto intencionado ya sea por la acción misma u omisión de ésta, como el hecho de intervenir en una confrontación entre personas y de esta forma evitar el caos, ignorar dicha confrontación, o bien la ejecución de ciertos actos que congreguen o motiven a una o más personas a realizar algún acto.

El sistema de valores compartidos por medio del cual se puede comprender los significados de las acciones podría delinear o dar algún fundamento para

hacerlo ver como la cultura o parte de ella, la pertinencia de considerar este vínculo entre la acción social y la cultura se da por medio de la existencia de significaciones que se comparten en la colectividad.

Para la historieta, en donde se han de perfilar la personalidad de los sujetos a partir de su conducta y su actuar, la acción social es evidente desde la identificación de la interacción humana, y desde quién ejecuta esos actos y prácticas motivadas ahí presentadas hacen ver la presencia de un sistema de valores compartidos y una inherente estructura de significados emanada de ello. La idea en que se basa este trabajo deriva de la conexión existente entre las prácticas vistas ahora como la acción social y el significado de éstas. Para Zalpa (2011) existe una relación entre las prácticas y sus significados ambos mediados por un *habitus*.

Al tomar un poco del análisis hecho por este autor al trabajo de Bordieu, se puede definir al *habitus* para este fin como “un sistema de esquemas interiorizados que permiten engendrar los pensamientos, las percepciones y las características de una cultura” (Zalpa, 2011: 118). Las acciones motivadas de las que se ha venido hablando tienen un origen prescriptivo, pues provienen de una serie de predicamentos emanados de una estructura que los rige, y que a su vez permite interpretarlos, en cierta medida similar al *script* sugerido al inicio del apartado 1.1. El *habitus* que media a la acción social es una serie de esquemas fundamentales que rigen y prescriben el actuar de los sujetos.

Al ser así, la representación de la vida de personajes ficticios en la historieta puede tomarse para su análisis desde la perspectiva de la acción social mediada por un *habitus* que determina su actuar y permite su interpretación, dejando ver así, la presencia de una representación de un mundo (ficticio), que a pesar de que se basa en una *realidad objetiva*, que puede ser identificada como la vida de los mexicanos (reales), el mundo imaginario que se manifiesta en las historietas se rige

por sus propias leyes, predicamentos y forma de ver e interpretar la vida que ahí se recrea.

La interpretación de esa vida ficticia de las historietas se basa, como ya se había establecido, desde la concepción de cultura como la significación de la socio-esfera que han construido los sujetos, y que para este menester habría que agregar también que funge como una herramienta para el conocimiento social.

Una de las manifestaciones de la vida social y que evidentemente se puede conocer por medio de su manifestación cultural, es el imaginario. Las estructuras que forman esas socio-esfera, o dicho de una forma más llana, el mundo social que crea la acción humana puede entenderse e interpretarse a partir de concebir a sus manifestaciones culturales.

1.2. Una aproximación a la perspectiva del imaginario social como constructo del sentido de la realidad

Como primer referente sobre el estudio del imaginario se puede citar a Cornelius Castoriadis, quien estructuró, acotó y dio cierta materialidad a ese concepto tan polémico, puesto que explica en mejor y mayor medida lo que para él significaba esta palabra, además de que sentó las bases para poder entenderlo como un *paradigma* sobre el conocimiento sociológico (Arribas González, 2006), pues su interpretación la basa en lo que él considera el nivel simbólico en el que operan las instituciones sociales.

De acuerdo con Castoriadis (1997) la concepción positivista de la realidad dada direcciona la noción de imaginario hacia el campo de la fantasía, la pseudo ciencia o incluso la ciencia ficción, y por lo tanto inválida para las ciencias formales. Por su misma naturaleza intangible no puede tomarse a manera de sustrato, ponerlo bajo una lente y así poder analizarlo y examinar sus propiedades.

Para tal efecto, se toma como muestra o sustrato a las manifestaciones que podemos encontrar del imaginario. Se sugiere que esas manifestaciones tienen un origen histórico – social, social por provenir del ser humano y su vida colectiva, e histórico por ser precisamente éste un sujeto que ha configurado sus ideas y pensamientos a lo largo del tiempo. Arribas González (2006: 19) sugiere que “tanto como se transforma la sociedad con el paso del tiempo, con su propia evolución, alterando sus características, así deberían evolucionar, del mismo modo, los marcos de referencia para que puedan recoger las transformaciones habidas”.

La relación social – histórico entra en juego cuando se establece la vida en sociedad, no desde una visión determinista, sino que esta relación es evidente desde la concepción de los sujetos como seres no aislados de su entorno ni de sus congéneres, son sujetos socializados. El sujeto es un fragmento caminante y hablante de la sociedad, un *fragmento total*, puesto que cada uno es parte efectiva y potencial, del *núcleo esencial* de las instituciones y de las significaciones de la sociedad (Castoriadis, 1997).

Propiamente el sujeto nace en un seno social, al cual se le transmitirá toda una serie de reglas, estatutos, creencias, ideas, leyes, etc., las cuales con el paso del tiempo quedarán fincadas en su ser, interiorizándolas como un *habitus*, para posteriormente materializarlas y manifestarlas en su conducta, pensamiento y acción, su cultura.

Algo que ya se ha establecido hasta el momento en este debate es la perspectiva de cultura que se maneja en este trabajo, propiamente la cultura como significación, no obstante, un poco antes de llegar a ello, también se le había considerado como un conjunto de saberes colectivos, estructuras y demás. Ahora bien, estos saberes son los que de primera mano se entienden como una serie de elementos que configuran y dan sentido a la vida en sociedad, pero que se materializan por medio de las representaciones sociales.

Otra manera de entender lo anterior puede darse desde el concepto de imaginario, y la forma en que éste opera como un mecanismo de reconocimiento de la realidad, pero a partir de elementos meramente simbólicos. Una primera definición de imaginario que apoya lo anterior puede ser la siguiente

Lo imaginario, o más precisamente, un imaginario, es un conjunto real y complejo de imágenes mentales, independientes de los criterios científicos de verdad y producidas en una sociedad a partir de herencias, creaciones y transferencias relativamente conscientes; conjunto que funciona de diversas maneras en una época determinada y que se transforma en una multiplicidad de ritmos. Conjunto de imágenes mentales que sirve de producciones estéticas, literarias y morales, pero también políticas, científicas y otras, como de diferentes formas de memoria colectiva y de prácticas sociales para sobrevivir y ser transmitido (Escobar Villegas, 2000: 113).

En lenguaje llano, puede entenderse que el imaginario es *lo que se cree o como se cree que debe ser algo*, en este caso una manifestación de la actividad humana, pero esta, no puede ser laxamente entendida como una actividad que cumple una función, como lo había creído Malinowsky; sino que todos los conjuntos de manifestaciones tienen su fundamento en una idea prescriptiva, pues esta las rige. La manifestación posee un significado, el cual está directamente ligado con la idea que lo fundamenta.

Como también lo apuntan Martínez Posada y Muñoz Gaviria, hay tres premisas identificadas en esa definición: “una configuración de contextos simbólicos de interpretación, su inherente historicidad y una especie de referente, un trasfondo en el que se basan las representaciones sociales para su reproducción” (2009: 20). Un hecho concreto puede ser analizado desde esta perspectiva de imaginario, pues esas tres premisas pueden ser identificadas en él.

Un ejemplo de ello podrían ser los mecanismos de control social, por medio de las cuales se hace una representación material del poder que el estado ejerce sobre los ciudadanos. Una imagen, el escudo de una corporación policiaca o

un uniforme y un color como hecho material despliegan una red de significados y relaciones con respecto a la situación real donde se presente. En una riña, la presencia de un sujeto que porte dichas elementos y por lo tanto conforman la investidura policial, es una figura de autoridad y poder, otorgándole así ser el único que pueda intervenir en dicho asunto, pues su capacidad de intervención, decisión y juicio está avalado por el estado; al igual que la aplicación de distintos métodos persuasivos o incluso coercitivos como la violencia.

En ese sentido, la investidura de ese hipotético sujeto puede representar en primera instancia a la justicia, segundo, al estado y el poder que éste tiene sobre sus ciudadanos, desde el hecho de poder brindar protección para uno de los involucrados o también una sanción y castigo para el otro. Los contextos simbólicos en esta primera etapa del desglose de la definición de imaginario pueden entenderse como

[Los] conjuntos de respuestas sobre la tragedia, el amor, la moral, la muerte, etc., preguntas estas planteadas a toda la sociedad y que cada una responde espacio-temporalmente de forma variada, pero en todos los casos dispone de una cosmología, de una imagen del mundo con la que el individuo se identifica (o diferencia si pertenece a otra sociedad con simbolismo diferente). Según Durkheim, este mundo de significaciones sociales se estructura en torno a dos esferas arquetípicas: lo sagrado y lo profano, que delimitan y configuran el mundo para el hombre (Berriain, 1990: 12, citado en Martínez Posada y Muñoz Gaviria, 2009: 211).

Es en los contextos simbólicos donde se hacen presentes las formas de saber colectivo a partir de las representaciones sociales por medio de las cuales significamos la existencia y el mundo social en el que se vive. Estas a su vez, permiten la transmisión de dichos saberes, los afianzan en el espacio físico y temporal donde se estén manifestando, pues satisfacen una dimensión de la vida social de los individuos.

La historicidad del hecho puede ser identificada en la historicidad misma de los sujetos y su vida en sociedad, el devenir de la humanidad. “En este sentido, los imaginarios asumen cierta historicidad que, al ser reconocidos en tanto construcciones socioculturales, no pueden resistir las reconstrucciones del devenir histórico” (Martínez Posada y Muñoz Gaviria, 2009: 212), todo esto se da claramente porque éstos tienden a adaptarse a la situación espacio temporal en donde se ubiquen.

La placa policial moderna donde se representa el poder y el orden, o la portación de armas es una manifestación de la capacidad, no la intención, de ejecutar un acto coercitivo si la situación lo amerita. La sola presencia de ese tipo de artefactos es capaz de regular la conducta de los sujetos, pues de ser necesaria o inevitable, la solución final de una discrepancia podría darse por medio de su uso, es decir por medio de la violencia.

Al ser así este último recurso coercitivo ejecutado por los individuos por medio de las armas, terminaría por instaurar un orden de las cosas, por un lado la satisfacción de un derecho o una garantía, la justicia para alguno de los involucrados, y la pena y castigo para el otro.

El imaginario así, no es propiamente un producto de la imaginación, sino un hecho concreto, social, que teje contextos simbólicos anclados en la mente y memoria de las personas, y que se revitaliza por medio de las representaciones sociales que de éste se haga, de esta manera

Los imaginarios sociales serían, desde esta óptica, construcciones culturales afectadas por la temporalidad y manifestados de diversa forma según los contextos sociales. La condición básica a nivel metodológico de esta idea del imaginario social es su expresión de un determinado saber social, no homologable a diferentes temporalidades y espacialidades (Martínez Posada y Muñoz Gaviria, 2009: 212).

En lo que respecta al conjunto de imágenes mentales, estas podrían entenderse como la huella psíquica de la que habla Saussure, no obstante, pareciera ser que las estructuras del pensamiento humano solo varían con respecto a las representaciones sociales que de ellas se hagan. Cada una es satisfactoria y cumple una función en el espacio y tiempo donde se desarrolle, como bien se apuntó páginas atrás, pero el hecho específico que se plantea, por ejemplo, la idea de justicia, es invariable a la conformación histórico – social del imaginario.

La justicia bien puede verse desde la placa policiaca, de la cual se desprende una red de significaciones, en unas positivas y en otras negativas, dependiendo como ya se dijo del momento y el lugar, no obstante, la idea original, el imaginario del que pueden emanar distintas representaciones sociales no cambia.

No obstante, es la misma idea de justicia, un imaginario que sirve como base para múltiples representaciones de ésta, desde la concepción de lo bueno y lo malo se establece toda una serie de reglas y ordenamientos que sujetan la dinámica social, y por ende la idea de mundo que se tenga. Al ser el imaginario la idea detonante para la acción social, éste muchas veces se difumina en la acción misma, la práctica, como su manifestación inmediata deja ver la idea de la *racionalidad* de los actos de los individuos, una racionalidad que satisface o busca satisfacer las necesidades materiales, espirituales, sociales, políticas, económicas, etc., de quienes la practiquen.

Se considera como racional dado que, como individuos insertos en un tiempo y espacio, la vida humana se rige en relación con el mundo o más bien, en cómo lo viven; es decir, en cómo cada miembro aprehende el sentido de la vida en relación con los demás, para de esta forma crear un sentido general entre toda la comunidad. La cultura agrupa, identifica a un grupo en relación con otro,

demuestra sus particularidades por medio de las cuales se pueden distinguir las características de ellos.

La idea de justicia inscrita en el código de Hammurabi, en específico la ley del Talión, nos da cuenta de una idea de justicia la cual varía mucho en relación con la que se tiene hoy en día, y no solo de ella, sino también de la vida y la muerte en comparación con los códigos civiles y penales con bases en el pensamiento moderno. En la actualidad se puede entender esa ley como una tradición antigua, y a los códigos civiles como modernos aparatos de justicia emanados del pensamiento ilustrado de la civilización occidental.

Una ley escrita en piedra que data de más de 3500 años de antigüedad, que sin embargo, en muchas comunidades indígenas y rurales del país también existe dentro de sus sistemas de administración municipal (aunque no con este nombre), mejor conocido como usos y costumbres, dado que éstas comunidades no se rigen bajo los reglamentos y códigos civiles emanados del estado y la federación; donde por tradición, el pago o castigo deber ser en igual medida del delito cometido. A todo esto algunos juristas, o incluso personas comunes y corrientes ven a este tipo de prácticas como algo completamente ajeno a lo *civilizado* de las legislaciones del estado, calificándolas como culturales.

De igual forma, no es extraño el asombro que se llega a manifestar al presenciar actos o conductas que no concuerdan con lo que el espectador ha naturalizado y que forma parte de sus hábitos: desde saludos por medio de besos en la mejilla, el contacto físico entre varones (vetado en muchos grupos sociales), el lenguaje, los rituales de cortesía, la forma de comer, etc. Muchas de esas cuestiones interiorizadas y por lo tal denominadas como culturales, son manifestaciones de conductas aprendidas en el seno social donde el sujeto ha nacido, que pueden llegar a distar de las que en otro grupo se aprenden y reproducen.

Propiamente, el imaginario como saber colectivo es un rasgo que, a pesar de no haber sido directamente denominado como cultura, es parte conformadora de sus manifestaciones, pues a partir de éste, el imaginario, se pretende hurgar el universo simbólico del cual parten las significaciones que se estudian en este proyecto.

1.3. La historieta en el contexto mexicano

Existe una pregunta clave que detonó la búsqueda por tratar de definir algo que en principio parecía privativo del refinamiento y del buen gusto, y que ha propiciado múltiples debates, crisis y frustraciones al tratar de entender cierta palabra como algo unívoco: ¿qué es la cultura? Para salir de aprietos, se ha revirado para bien esa ofensa, lanzando al aire otra pregunta igual de compleja que la primera, que, sin embargo, puede ayudar a dar con la respuesta ¿qué no es cultura?

Siendo así, ¿qué hace la historieta en los estudios culturales? Si algo hay de cierto al considerar que la historieta es cultura o una manifestación de ésta, es el hecho de que a partir de ese objeto se pueden identificar muchas más cosas que solo el texto y la imagen, elementos por medio de los cuales se recrean las historias ahí relatadas. De acuerdo con Taibo II

Somos el país del mundo que consume más historietas y fotonovelas por habitante, y este consumo, gústele o no a las élites de la palabra de nuestro país, es la piedra angular de la cultura popular mexicana junto con la televisión y la radio (1982: 8).

Esa declaración la hizo con base en un estudio que él y otros colegas suyos hicieron sobre la historieta mexicana, la cual se retoma aquí para contextualizar este apartado. Dentro de la amplia gama de géneros de este tipo de publicaciones,

aquí en México se pueden encontrar títulos memorables como: *Lagrimas, risas y amor, El libro sentimental, El libro vaquero, La novela policiaca, Kalimán, MeminPinguín, La familia Burrón*, etc., todo un pluriverso de ellas.

No obstante, hay algunas más en específico que son el objeto de estudio en este trabajo. Historietas como: *Las chambeadoras, pa servirle a usted, Sensacional de barrios, Los maestros y sus chalanas y demás chambitas, ¿Así soy, y qué?* etc., son títulos que bien pueden ser identificados dentro del género de contenido sexual explícito, o también conocido como pornográfico.

La pornografía, en una de sus múltiples acepciones, podría considerarse como “la representación de un objeto del deseo erótico, probablemente un cuerpo o una parte del mismo” (Yehya, 2012: 11). Dicho esto, habría que aclarar que la historieta no es en sí esa representación de dicho objeto del deseo, sino más bien una especie de vehículo que lo contiene y lo transporta hasta las manos y mentes de sus lectores; al ser así, la inocente historieta podría considerarse un fetiche, un objeto por el cual se llega a sentir una especie de admiración sexual, dado el contenido ya mencionado. A pesar de ello, no se pretende aquí poner una etiqueta, aunque así parezca, a este objeto de estudio; sino más bien describir la principal particularidad que atrajo la mirada curiosa del investigador para pensar estas historietas como algo más que sano entretenimiento.

Es pues la historieta un fajo de hojas encuadernadas, como un libro o un catálogo con una dimensión de 15 cm x 15 cm, un bien de consumo, un producto más dentro de un mercado emanado de una industria dedicada al entretenimiento. Un entretenimiento que se basa en la exaltación del deseo sexual de su consumidor, tomando a éste último como base para crear un producto y obtener utilidades de su venta.

Esta declaración no es hueca o sin fundamento, puesto que, para llegar a ello, es evidente la existencia de estrategias de mercado (Kotler y Keller, 2006), por

medio de las cuales una empresa lleva a cabo el análisis de núcleos poblacionales a quienes se pretende vender un producto. De esta manera, se recaban datos de las personas tales como: edad, sexo, nacionalidad, grupo étnico, lugar de residencia, nivel académico, incluso su personalidad, gustos y preferencias; pero también los más importantes: el nivel socio económico y por ende su poder adquisitivo, siendo más atrevidos y yendo un poco más lejos, también su nivel *cultural*. A partir de todo lo anterior, se pueden ir infiriendo las connotaciones sociales, políticas y económicas que tiene la historieta.

En este tenor, se puede afirmar que la historieta popular mexicana, vista como un bien de consumo, proviene de una industria que lanza sus contenidos a un público bien definido y que aún hoy en día, bajo la presencia de los medios digitales, subsiste.

No por nada se ha llamado historieta popular o literatura popular e incluso subliteratura, una denominación dónde ese adjetivo coloca a la historieta en un nivel que no encaja dentro de los cánones de la *alta literatura*, otros bienes de consumo dirigidos hacia un público completamente distinto. Ahora bien, ante todo esto habría que preguntar ¿de qué forma se habla sobre el pueblo? Si lo popular es del pueblo, y este tipo de historieta fue pensada y creada para ellos, ¿qué visión del mundo propone esa historieta con respecto a los mexicanos desde su concepción misma, y posteriormente, su discurso?

Dentro de las 50 o 70 páginas que tiene la historieta (aunque algunas llegan a más) se encuentran personajes del dominio popular: el albañil, el/la verdulero (a), el chofer de microbús, el/la *teporocho* (a), la tamalera, la cabaretera, la vecina del barrio, la señora de los tacos, etc. Cada uno de ellos basados en personas (aunque no en alguna en particular), que pueden encontrarse a la vuelta de la esquina. Existen trabajadores de la construcción: albañiles, vendedores de los puestos de frutas y legumbres en los mercados: verduleros, operadores del transporte público:

choferes, personas que presentan graves cuadros de alcoholemia: *teporochos*. La persona existe, pero el personaje se crea.

Aunque Geertz señala de forma tan simple algo tan complejo de entender al afirmar que la cultura era ese conjunto de relatos, no habría porque negar que el contenido de las historietas es eso, relatos sobre nosotros mismos, sin embargo, no pueden ser vistas como simples objetos o meras historias impresas en un papel corriente, llanas y vacías; sino como elementos que cumplen una función específica en la vida de la sociedad. Esos relatos pueden entenderse como el compendio de un universo simbólico que sirve para afianzar ciertas creencias y prácticas que dotan a las personas de elementos que les ayudan a darle sentido a sus vidas.

Todo lo anterior, por muy desperdigado y prejuicioso que parezca, emana desde una trinchera, desde un campo que hurga muy en el fondo del hecho, del acto o del objeto para dar con aquello que a primera vista no se ve. Si bien Taibo II y todo su séquito, al igual que Aurrecoechea y Bartra párrafos y páginas atrás, le dan un alto valor y lugar a la historieta, es porque han considerado en ella la existencia de una función social.

Al atribuírsele esa función a la historieta, ya sea la de *letrar* al pueblo, o bien como un pequeño repositorio, ese fajo de hojas ha servido para concentrar y preservar en ella saberes y tradiciones, pero principalmente difundirlos. La difusión de ese universo simbólico ha contribuido a tejer redes simbólicas y de significados por todo el país, aunque pareciera ser que todas ellas son las que en realidad lo han tejido.

CAPÍTULO 2. LA HISTORIETA COMO SISTEMA SEMIÓTICO

Introducción

En este capítulo se exponen las consideraciones y argumentos en los que se apoyó este trabajo para considerar a la historieta, como bien dice lo dice su título, una red de significados, un sistema semiótico. Para tal efecto se hizo una disección del corazón del corpus de estudio: la imagen. Habría que aclarar en primer término que no se trata de una imagen llana en sí misma, sino en principio, del conjunto de éstas localizadas en las páginas de la historieta. Seguido de un desglose de las viñetas que lo conforman, a partir del cual se identifica más a detalle lo que se denomina como espacio sinóptico, en el cual se ha de localizar toda la serie de elementos discursivos por medio de los cuales se hace la construcción de los imaginarios sociales sobre el mexicano. No obstante, la transición de uno a otro de esos espacios y elementos no se da de manera abrupta, pues existen intervalos teóricos que crean los vínculos, nexos que conectan y otorgan la significación tanto

social como cultural de cada uno de los trazos, líneas y espacios que configuran el lenguaje de lo que bien se ha denominado como texto visual.

2.1. El texto visual

El revisar las páginas de alguna historieta con la simple mirada permite explorar e identificar qué elementos se encuentran en ellas. Texto escrito e imagen gráfica repartidos en un área cuadrangular forman un espacio bidimensional en donde se plasman ideas, o en este caso historias; de esta manera se puede reconocer a ese espacio como un campo visual que representa una forma distinta a la de las letras e imágenes por separado y en cómo estas comunican así su mensaje.

Como bien lo señala Abril (2007), existe una interacción cognitiva en el observador ante el hecho de que la imagen potencializa la capacidad comunicativa del texto escrito al otorgar una mejor visualización de los conceptos manejados por éste último; aunque no por ello se demerite la capacidad comunicativa del texto escrito en detrimento al de la imagen, ambos son diferentes y persiguen fines distintos, pero juntos crean una entidad más completa en todas sus formas.

Ante este entendido, el valor informativo de la composición de este tipo de materiales, que a partir de ahora se denominará como texto visual no queda en un plano de lo complementario, como un accesorio o elemento que llena un hueco en el espacio, sino que en todo este conglomerado se crea una narrativa verbal y espacial, la cual se apoya en

la visión simultánea e integradora del conjunto de componentes heterogéneos, (íconos, índices y símbolos; signos escriturales, fotográficos, pictóricos y gráficos, etc.) que se relacionan funcionalmente, y que necesariamente han de ponerse en interacción para dar sentido al texto verbovisual (Abril, 2007: 64).

El pasar lo lingüístico a lo gráfico en una especie de amalgama integradora permite crear conexiones de significado que van más allá de la laxa expresión que muestran sus componentes, un proceso semiótico, más o menos similar al *infinitum* de Peirce, en donde se crean significados más complejos a partir de unos elementos significantes primarios o iniciales.

Esa área cuadrangular y bidimensional como lo es la página de la historieta también puede considerarse como un *espacio sinóptico*, entendiendo éste concepto como una forma cultural, textual y cognitiva; y se considera así, *cultural* por la manera en que se presenta toda esa información al lector, en una historieta, no una pintura, ni escultura, de igual manera por el reconocimiento de elementos pertenecientes al mundo conocido por el espectador, *textual* por el resultado de la composición de los elementos empleados para la representación de la información que se transmite; y *cognitiva* dada la experiencia visual que dicho espacio hace experimentar al lector, el reconocimiento y la sensación que esto mismo provoca en él.

Ahora bien, cabe señalar que la historieta no se considera texto visual por el hecho de que sea una hoja con letras e imágenes y equívocamente se entienda así, por ser un texto que se acompaña con imágenes. Es un texto visual por la simple y llana razón de que en su composición sinóptica se emplea principalmente un lenguaje visual para comunicar el mensaje.

La aprehensión del mundo natural se da por medio de la vista, esto desde los primeros años de vida del ser humano, en dicho proceso existe otro que permite construir significados como resultado de asociaciones a partir de lo percibido, lo cual a su vez crea el sentido o más específicamente un sentido de lo visto, como bien lo considera Acaso López Bosch (2009) y que se explica a detalle en próximos apartados. El sentido y significado tiene sus bases en las construcciones conceptuales de lo observado y observable, es decir, a partir de lo visto u

observado se crean conexiones entre lo que es y lo que quiere decir, significados y significantes (a manera de lo dicho por Saussure) lo que posteriormente permite crear ciertos conceptos y significar el mundo observable.

Si bien el mundo del entretenimiento o de la publicidad ha retomado elementos de, o emulado hechos históricos y sociales para recrear historias, presentar personajes o panoramas, esto con la intención de crear *atmósferas* en sus productos para de esta forma exaltar los sentidos de los espectadores y atraer su atención, se debe principalmente a que los medios visuales son en gran medida un buen conducto para transmitir la información y causar el impacto y sensación deseados.



Imagen 1

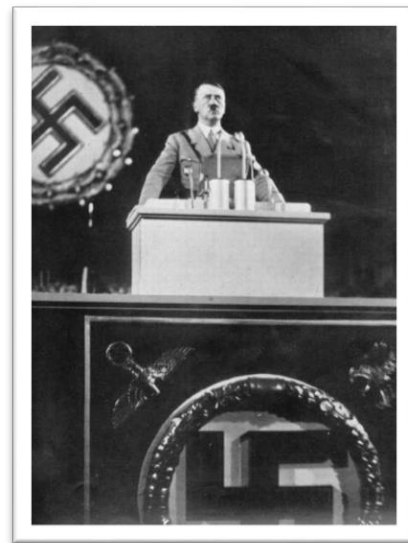


Imagen 2

Se trasmite una idea, un mensaje por medio de elementos conocidos que se homologan para crear nuevos contenidos, pero que remiten a unos ya existentes o previos. Se busca causar un impacto, una sensación en el espectador por medio de una interpretación y significado que ya conoce. Este proceso se da por medio de una lectura, no literal, sino cultural de los elementos que se conocen y perciben como parte de su entorno o de lo conocido.

La imagen de un hombre dando un discurso, llanamente se puede entender como la de *un hombre dando un discurso*, ésta puede cambiar dependiendo de la manera en que se presente y los elementos empleados en dicha presentación. Como un ejemplo de ello, la primera imagen muestra a un hombre en un púlpito o estrado el cual se ve adornado por una especie de símbolo o logotipo de color rojo, mismo que se vuelve a mostrar, pero a espaldas de éste. En la segunda imagen se puede ver una foto histórica: Adolfo Hitler dando un discurso.

La primera imagen fue tomada de una serie televisiva estadounidense de la década de 1980: *V invasión extraterrestre* (título que se le dio en México), en cuya trama se trata de representar un gobierno fascista, opresor y colonizador de una raza extraterrestre que llega a la tierra, para dicho fin, crear esa atmosfera fascista, opresora y colonizadora, se emplean muchos elementos visuales de un hecho histórico – social: la Alemania nazi.

Ante tal hecho, es evidente la existencia de una connotación conceptual (Abril, 2007), en ella en primer lugar se argumenta, se lanzan proposiciones, se establece un parámetro referencial a partir del cual se construyen significados que dotan de sentido al texto visual. La polisemia natural de la imagen bien podría re-direccionar a otro significado distinto al tratado de plasmar originalmente; en todo caso, para poder significarla tal como se ha tenido la intención habría que considerar lo dicho por Poloniato (2002), quien considera que para evitar esto, la imagen debe de estar fundada en códigos fuertes, no muy flexibles en su interpretación, y que por lo tanto las relaciones entre los significantes y significados no sean tan cambiantes, y que éstos no se alteren en un corto plazo de tiempo.

De toda esta connotación conceptual del espacio sinóptico bidimensional conocido ahora como texto visual, habría que tener en cuenta que, si este comunica

un mensaje, entonces se estaría hablando inherentemente de la presencia de un discurso.

2.2. El discurso de la historieta

En el apartado anterior se definió lo que para este trabajo se considera un texto visual, por medio del cual se transmite un mensaje y en donde se echa mano de algunos recursos ya sea textuales escritos o gráficos y la relación que debe haber entre ellos para poder comunicar lo deseado por medio de un lenguaje visual; lo resultante de todo ello es sin duda un discurso.

Por discurso se puede entender a una forma específica del uso del lenguaje, ya sea textual escrito, oral, incluso por medio de señas o mímica, gráfico, etc. Se habla en sí de una forma de expresión en la cual se comunica algo, esta noción de discurso se separa de lo comúnmente conocido como *discurso* desde una perspectiva gramatical o sintáctica, pues de esta forma se entiende comúnmente al *discurso* como lo que se dice y en ello entran en juego los juicios sobre la correcta forma de escribir y hablar que remite, como ya se dijo, a lo sintáctico y gramatical: un discurso en la plaza del pueblo, en un homenaje a la bandera, en una ceremonia, una boda, etc.

La noción que se tiene sobre discurso para estos fines lo concibe como el acto de comunicar en sí, un evento comunicativo en función a algo, en una situación; una práctica que busca un objetivo, lejos ya de las reglas prescriptivas que lo determinan en su forma (van Dijk, 1996).

Al hablar del uso del lenguaje se puede entender entonces que en ello existe una práctica, para este caso, comunicativa e inherente a un evento de la misma índole. Se trata entonces de una práctica comunicativa enmarcada en un evento comunicativo, una interacción social humana en este caso (entendiendo que los

animales no humanos también viven en sociedad y se comunican, pero no de la misma forma en que los humanos lo hacemos, solo por aclarar). Para Calsamiglia Blancafort y Tusón Valls el discurso es una “práctica social [...] una forma de acción entre las personas que se articula a partir del uso lingüístico contextualizado” (2001: 15), el uso de la lengua en una situación específica.

En esta práctica comunicativa a su vez se puede identificar que la emisión de señales, mensajes, conductos por donde viajan los datos, es información que se usa en una situación en específico, un contexto de interacciones sociales. El contexto, atendiendo a la propuesta de van Dijk (2011), puede entenderse como una situación de uso, en donde el mismo discurso, las palabras y los actos de habla son los que determinan al contexto, es decir, el discurso crea la situación de uso, el contexto en que se usa el lenguaje. Se sugiere así que el contexto *brot*a por sí mismo desde que se entabla la interacción comunicativa por medio de los actos de habla, verbales y no verbales, estos son los que estimulan al o los interlocutores a actuar, a responder al estímulo por medio de una respuesta.

La dinámica del estímulo - respuesta *juega* entre el sentido y valor que se le pueda acuñar a los elementos verbales y no verbales del acto comunicativo, muy similar al ejemplo del guiño del ojo al que se refiere Geertz en su *descripción profunda* (2003), en donde ese sentido y valor está sujeto a la situación de uso de esa mueca. Puede entenderse de esta manera, debido a los estadios por los que transita una conversación, que de esta forma pueden hacerse inferencias con respecto a las palabras usadas, recursos lingüísticos y no lingüísticos, pausas, o de índole gestual, gutural o mimético, y lo que éstos significan. Todas las situaciones o estadios por los que un acto comunicativo pudiera llegar a pasar sin duda determinarán el sentido de ésta, su contexto.

La situación de uso o contexto, es el que va a poder permitir situar a la historieta como una práctica discursiva pero también social, como se explica en el siguiente apartado.

2.3. La historieta como práctica sociodiscursiva

Si bien el apartado anterior se refería al discurso y al contexto, dos *cosas* que van de la mano, pareciera ser que ante este entendido se hablaba única y exclusivamente de un acto comunicativo verbal: una plática entre personas. Sin embargo, también se hablaba de un uso lingüístico contextualizado, dicha sentencia incluye lo oral, lo escrito y por supuesto lo visual.

La historieta maneja un lenguaje verbovisual compuesto por texto escrito e imagen gráfica, es de esta manera que comunica su mensaje, la composición sinóptica de la que ya se habló, y por lo tanto, comunica, y mucho. A pesar de ser una mercancía sencilla de hojas impresas, lo que ahí se plasma es un *producto* de gran valor, un tipo de discurso enmarcado en una práctica discursiva muy peculiar que como tal no emana directamente de un ser humano, a pesar de que sí es creada por uno, sino en el seno de una sociedad que la crea y consume para sí mismo, y por lo tanto podría considerarse en este punto, para su análisis y mejor entendimiento a la historieta como una práctica sociodiscursiva.

Ahora, esta parte del trabajo podría tornarse un poco turbia o fuera de lugar, si bien previamente se estableció que la historieta da un discurso, y que éste echa mano de una serie de elementos (discursivos) para comunicarlo, éstos son en gran medida elementos contextualizados, enmarcados en una práctica social: la historieta en sí misma. En el apartado 2.3 se situaba a la historieta como un bien de consumo generalizado, un consumo cultural (aunque no se indagará como tal en

este concepto) un medio de gran circulación que difunde su información, una práctica sociodiscursiva.

La pertinencia de considerar aquí a la historieta como una práctica sociodiscursiva deriva de lo anterior y se refuerza con las consideraciones de Fairclough en donde se plantea que “una práctica discursiva se define por momentos/contextos de emisión, circulación y recepción, que especifican como actividad comunicativa [... a la] producción, distribución, [y] consumo” (Fairclough, 2001, citado en Abril, 2007: 89).

Si bien todo material impreso pasa por este mismo proceso de producción, distribución y consumo, no todo ese material es igual, varía en su contenido. Volviendo con este consumo callejero, las historietas comparten el techo del puesto de revistas con publicaciones de deportes, recetarios, periódicos, espectáculos, infantiles, pornografía, etc., cada una de contenido distinto y por ende un consumidor diferente; es en este entendido en el que saltan a la luz las connotaciones sociales del consumo de cada uno de esos materiales, se puede entender entonces al consumo y recepción como una práctica social.

2.4. La imagen

Cuando se habla de imagen existe una idea de lo que ésta es: la representación de algo. La imagen no es tal hasta el momento en el que algún espectador puede *ver* algo en ella, dado que “la imagen como representación es la conceptualización más cotidiana que poseemos” (Villafañe, 2006: 29), por tanto, si se habla de cotidianidad se hace referencia a la vida diaria del sujeto, su realidad. Esta explicación se basa en la experiencia sensible de las personas, pues es de esta forma cómo se puede denominar así a todo lo que para el observador tenga un significado.

Siendo así, se puede afirmar que la imagen está en todas partes, desde su concepción misma intencionalmente creada bajo ciertos lineamientos, donde se busca la representación de algo: una persona, un animal, un objeto, una idea, un pensamiento o incluso un sentimiento, todas ellas plasmadas en pinturas, fotografías, grabados, tallas de madera, etc.; hasta representaciones abstractas interpretadas por el cerebro e imaginación a las cuales se les atribuye sentido y significado, aún sin poseerlo explícita e intencionalmente; como por ejemplo: caprichosas figuras creadas por la naturaleza, árboles, rocas, nubes, etc., o también por la acción humana no intencionada, como una mancha de pintura, o la huella de un zapato, de una mano, etc.

De esta declaración, que se basa en una experiencia empírica del mundo cotidiano, se puede entender que el sentido y significado de las imágenes son reminiscencias de experiencias pasadas, de aprendizajes tempranos que se adquieren del entorno donde el individuo crece, algo que posteriormente lo dota de significados tardíos, los cuales universalizan sus ideas y concepciones de lo percibido, desde las cuales aprende a clasificar el mundo que lo rodea. Esto conlleva a crear ideas que el sujeto interioriza y posteriormente vuelve parte de su cultura, pues es ésta, la explicación más plausible para poder reconocer muchos rasgos de la realidad en imágenes que el propio receptor concibe como tales.

Lo anterior también refiere a una acción de reconocimiento de la realidad, por una parte, la conciencia de saber que se está viendo *algo* en algo más; y por otra, ese algo que se ve, una parte del mundo conocido por el espectador.

Este breve análisis pudiera ser satisfactorio desde un fundamento empírico, pues se basa en la experiencia práctica de los sujetos, dado que existe una realidad para el observador de la cual se puede obtener un mundo de representaciones y significados, es por eso que imagen, en un principio puede entenderse como una representación de la realidad.

No obstante, el simple hecho de identificar una cosa en algo más no da como tal un fundamento satisfactorio del cual se pueda partir para generar una definición, lo que cabe aquí es señalar los elementos por medio de los cuales se pueda desarrollar y entender la definición de imagen a partir de una teoría. Sin embargo, y a pesar de que el reconocimiento de las imágenes y su significado posee una gran carga social y cultural, tarea que atañe a este trabajo, es pertinente en primer lugar tratar de articular una adecuada definición de imagen, desde sus componentes básicos y naturaleza de la misma.

En este apartado se hablará brevemente sobre el soporte de la imagen, para posteriormente enfocarse en lo que ha venido a considerarse su *naturaleza*, seguida de la representación icónica. Cabe señalar que la naturaleza y la representación son elementos clave que se retoman de la teoría de la imagen que a continuación se exponen. De igual manera estos elementos pudieran tomarse como la parte *técnica* de la teoría, pues se basan en consideraciones que se toman como la nomenclatura básica de la imagen para poder describirla, y posteriormente poder desarrollar la evidente relación que guarda con los signos, que a su vez, sirven de base para plantear el concepto de texto visual.

2.4.1. La nomenclatura de la imagen

Para entender qué es la imagen, hay que partir del primer referente empírico que se tiene cuando se habla de ella, todas las personas son capaces de percibirla, por medio de la vista en algo más que la contiene.

El soporte, el elemento inmediato con el que el espectador tiene contacto, hace posible la distinción de los elementos fácticos de una representación. Desde esta declaración, puede entenderse que existen dos dimensiones o realidades de la

imagen, Aumont (1992) habla sobre una doble realidad de la percepción, principalmente en la obra plástica, considerando que la imagen es real desde el sentido de tangibilidad de ésta, su soporte: una foto, una pintura, una escultura, etc., incluso la propia vista y la imaginación, las cuales posteriormente nos permiten acceder, llegar al reconocimiento de la imagen contenida en alguno de esos soportes, y al ser así

Las dos realidades de la imagen no son de la misma naturaleza en absoluto, puesto que la imagen como porción de superficie plana es un objeto que puede tocarse, desplazarse y verse, mientras que la imagen como porción del mundo en tres dimensiones existe únicamente en la vista (Aumont, 1992: 65).

La imagen es asequible para el espectador desde que ésta es tangible para él, al estar contenida en un soporte como ya se dijo, siendo así, se puede afirmar que la imagen es una representación de la realidad, no la realidad misma. Para entender mejor esto, se pueden adelantar algunos puntos de la teoría al sugerir que la realidad surge de la imagen cuando el observador hace una *lectura* y reconocimiento de ella, lo que dirige a la formulación de un significado, una idea, no obstante, esa lectura se da por un medio que contiene a la imagen.

La segunda realidad de la imagen es la serie de elementos que se usan para la representación de algo, la modelización icónica (Villafañe, 2006), término que se explica mejor páginas más adelante.

Se puede tomar como ejemplo una fotografía, la de un caballo. La fotografía está constituida por 3 elementos: el papel que la compone físicamente, el caballo que aparece ahí, su modelización icónica, y la identificación de realidad que hace el sujeto al observarla, la idea de caballo. Se percibe el soporte y lo que está en él: una representación de la realidad, y la realidad misma, el caballo es real, existe, aunque en la fotografía solo sea una representación.

La primera realidad de la percepción se refiere al objeto que contiene una imagen: su soporte, es decir, en donde la imagen está plasmada o contenida, en el ejemplo de la fotografía se entiende que se habla de una hoja de papel. La otra sería la percepción de la representación, la cual se refiere al reconocimiento de la imagen y los elementos fácticos por medio de los cuales se da esa representación; las cuales llevan al espectador a hacer un reconocimiento e identificación de la realidad cuando éste reconoce la imagen.

Lo anterior también puede entenderse a partir de la distinción que pudieran hacer dos personas que ven una misma mancha, por ejemplo: la primera podría ver solo una mancha en la pared, en cambio la segunda podría identificar en esa mancha un elemento de su realidad, puesto que esa mancha podría presentar algún grado de similitud en la cual el espectador puede identificar algo que él conoce.

Se citaban algunos ejemplos de imágenes, así como se propuso el ejemplo de la fotografía del caballo, un soporte intencionalmente creado con un propósito explícito: la representación del caballo con un alto grado de iconicidad; de igual forma también se puede sugerir en el extremo contrario a ese alto grado de iconicidad de la fotografía, uno de menor grado: una nube en el cielo, donde alguna persona pueda reconocer en ella de igual forma un caballo, aunque con rasgos más burdos y difuminados que los de una fotografía, no obstante lo reconoce. Otro ejemplo muy particular en México, pueden ser las apariciones marianas en mosaicos de las estaciones del metro de la capital del país, una caprichosa mancha en una pieza de mármol, la cual para algunos es la imagen que se menciona, y para otros una simple mancha.

Todo eso atiende a un grado de inmediatez como bien lo menciona Acaso López-Bosch (2009) que tiene sus bases en la experiencia previa de la persona que

observa la imagen, y que como tal, forma parte de los elementos fácticos de la representación de la realidad que se exponen a continuación.

2.4.2. La naturaleza y la modelización icónica de la imagen

Para comprender mejor a que se refiere cuando se habla de iconicidad, primero hay que identificar la naturaleza de la imagen que se mencionaba al inicio. De acuerdo con lo propuesto por Villafañe, la naturaleza de la imagen es lo permanente y/o invariable, configurado desde 3 elementos básicos a partir de los cuales se puede entender mejor lo que es la imagen: “una selección de la realidad, un repertorio de elementos fácticos y una sintaxis” (Villafañe, 2006: 30).

Emulando lo dicho por este autor, si se tomase una fotografía, una pintura, un video, un recuerdo y finalmente la percepción directa de, por ejemplo: un niño, cada uno de ellos podrían ser consideradas como imágenes, sin embargo, esa consideración podría dirigir hacia una definición de imagen basándose en el soporte que la contiene, clasificándolas como natural al ser la percepción directa, registrada, mental, etc., no obstante, lo que atañe aquí es entender la naturaleza de la imagen, lo invariable de esas representaciones, sin importar ya dónde éstas se presenten.

Los tres elementos ya mencionados, la selección de la realidad, los elementos fácticos y la sintaxis, fungen como lo invariable en una imagen, para considerarla como tal, el cumplimiento de estas condiciones es lo que permite identificarla y por tanto definirla.

Por medio de la imagen se busca la representación de la realidad, ésta puede ser representada porque existe para el sujeto, éste la reconoce como parte de su vida cotidiana, y tal reconocimiento se da por medio de una serie de elementos.

Los elementos fácticos son también elementos configurantes de la realidad, es decir, la explicités con la que se hace esa representación y que cumplen la condición del primer punto: el niño es y se reconoce por la previa experiencia sensible del receptor. Él ha visto niños toda su vida, y homologa su idea de *niño* por las similitudes que todos los niños que él conoce comparten, ya sean blancos, negros, altos o bajos, obesos o esbeltos, hombre o mujer, él puede identificar al *niño*.

Incluso la paz, representada por una paloma blanca, lo es por un reconocimiento tardío, convencional y universalizado de representaciones, significados abstractos y consensuados, la paz y la paloma no tienen relación lógica alguna, (menos si se agrega el color blanco), salvo aquella que social y culturalmente ha sido acuñada, de lo cual se puede ir vislumbrando la presencia de signos (Acaso López-Bosch, 2009). La sintaxis, en este caso, se entiende como la manifestación del orden del cómo se representa, una correlación directa entre lo que es y cómo se expresa, aunque esta sea arbitraria como en el caso de la paz y la paloma, pero que contiene y vincula sus elementos en una lógica de la representación, no podría vincularse la paz con un buitre o un cuervo, o la paloma con algún color oscuro.

Ahora bien, de primera mano se puede asegurar que ésta es la naturaleza de la imagen, a partir de la cual se ha diseñado un esquema del desgloce de la representación que divide el estudio de la imagen en dos procesos: percepción y representación. La percepción se refiere a los rasgos identificables en la imagen, lo que el sujeto identifica como su realidad, y la representación al conjunto de elementos fácticos empleados, “del primero de ellos dependen todos los mecanismos de selección de la realidad: la representación supone, a su vez, la explicitación de una forma particular de tal realidad, un aspecto de la misma”

(Villafañe, 2006: 30). Estos dos procesos de estudio de la imagen conforman la modelización icónica.

Para entender lo que es la modelización icónica, se parte del supuesto de que la imagen posee un referente con la realidad, como ya se ha venido explicando. La modelización es la representación por medio de un grado de correspondencia que la imagen tenga con lo representado, su inmediatez, la cual puede variar de nivel de semejanza, la cual se hace presente siempre y cuando el espectador pueda encontrar correspondencias de la realidad en la imagen, es decir *ver algo en ella*. Como ejemplo de la experiencia práctica, la modelización puede verse en los siguientes casos:

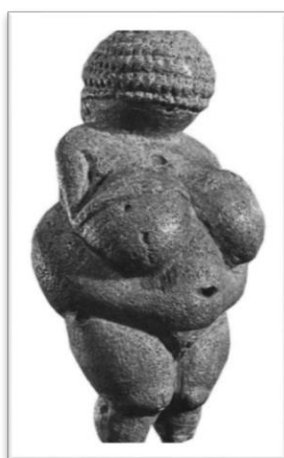


Imagen 3

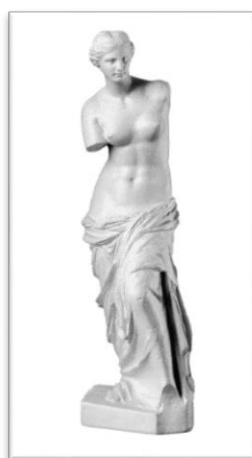


Imagen 4



Imagen 5



Imagen 6

En estos ejemplos se han considerado algunos rasgos generales del *objeto* representado: la mujer. Esos rasgos generales de las mujeres: los senos, las piernas, la cintura, el vientre, la silueta, etc., son inherentes en ellas, pues todo cuerpo femenino los posee (ya sea en menor o mayor medida), son identificables en ellas y por tanto permiten al espectador identificarla como tal.

En esta distinción de los elementos, no se puede dejar a un lado el elemento sociocultural presente en toda imagen. A pesar de que las 4 imágenes representan

mujeres, cada una por separado pudiera representar a una mujer en particular, esa representación atañe como tal un significado particular. De esos posibles significados podrían sugerirse el artístico, cultural, académico, estético o incluso sexual.

La modelización icónica tiene sus bases en los conceptos visuales del sujeto, los cuales se fundamentan en sus primeros estadios de conciencia del desarrollo cognitivo, es decir, lo que comienza a aprender desde la niñez. Acaso López-Bosch (2009) considera este hecho como el aprendizaje de un lenguaje visual, muy distinto al lenguaje verbal. Esta dimensión visual del lenguaje se contrapone al aprendizaje de una estructura, como la gramática ante el hecho de poder hablar, se aprende a hablar mucho antes de poder leer y escribir. Siendo así, se aprende a observar, reconocer y asociar mucho antes de poder interpretar, aunque la asociación puede considerarse como una interpretación, muchas veces no es así.

Para Acaso López-Bosch el lenguaje visual es el “código específico de la comunicación visual” (2009: 25), en la imagen se hacen presentes una serie de elementos, signos (tema que se desarrolla más adelante), que el espectador asocia con su realidad inmediata. En un hipotético caso, un bebé en etapa lactante podría asociar un par de generosos senos con comida, en comparación con un hombre que bien podría percibir los mismos senos como un signo de feminidad y belleza.

El lenguaje visual no sigue una serie de reglas que determinen su significado, para poder acceder a él, el espectador tiene que hacer una interpretación, dar un significado a las cosas, ese proceso de significación es variable y está sujeto a las condiciones bajo las que las que se esté usando o se presente

El protagonista, en este caso, es el receptor, quien aporta su experiencia personal en cada representación y consume el mensaje en determinado contexto [...] ninguna interpretación es igual de individuo a individuo. En el acto de interpretación, la representación en sí desaparece; al interpretar, el espectador

realiza un acto de significación y da un nuevo sentido a lo representado (Acaso López-Bosch, 2009: 33).

De lo cual se puede encaminar hacia la idea de que, en el caso del lenguaje visual, el espectador es quien construye el significado y por tanto el mensaje. Se plasma lo que el individuo conoce, como en el ejemplo del niño, el sujeto identifica plenamente lo que él ha aprendido que es un niño. La idea de mujer es real para el sujeto cuando éste es capaz de ver los rasgos más significativos que pudiera reconocer de ella: el cabello, los pechos, las piernas, su silueta, etc., y como tal la carga social y cultural de ese reconocimiento y posterior significado, dado que además del niño o la mujer, dichas representaciones pueden significar algo más. De este aprendizaje, haciendo correspondencias entre un objeto, una acción y su modelización, se crean pues, modelos de realidad, o en otras palabras correspondencias.

La realidad es lo que el sujeto conoce, su percepción surge a partir de la identificación de sus características; éstas son un esquema pre-icónico el cual crea la primera modelización, hay que aclarar que, para dicho efecto, se toman características muy significativas de lo que se representa. La representación se basa en una serie de elementos icónicos propios, identificables para el observador, es entonces cuando la imagen se hace presente. La percepción, vista como un proceso inverso, *descompone* la imagen, en primer lugar, por el esquema icónico que está en la imagen, pasando a la percepción de los elementos modelizados por parte del espectador, él reconoce en la imagen uno o varios de ellos, y lo que significan: su realidad.

Un esquema pre-icónico cumple una función primaria al designar los rasgos básicos de la modelización: una extremidad u otros componentes de un cuerpo, un espacio, un color, etc., cada uno de éstos elementos son en cierta medida una primer modelización: de un caballo la crin, la pata, la cola, la cabeza, etc., son los

elementos de los que se puede partir para su representación, que en palabras de Panofsky (1987), son la significación fáctica, pues son características de fácil inteligibilidad, los que se reconocen a primera vista.

El siguiente paso sería una representación abstracta “seleccionar unos elementos plásticos que deberán ejercer el papel de los elementos reales” (Villafañe, 2006: 35). Es abstracta puesto que es una representación espacial por medio de una imagen fija, para modelizar un cuervo podría usarse un color oscuro, un espacio abierto y una pata, ala o pico, esta correlación de figuras plásticas iconizan al cuervo, o al mismo en pleno vuelo, todo ese “orden” espacial e icónico, la sintaxis de elementos, se emplea en su correspondencia para la representación de la imagen. No podría entenderse la modelización icónica sin elementos configurantes de la realidad. En un hipotético nivel de abstracción, podría sugerirse que un ala se refiere a las aves, y a su vez al vuelo, yendo un poco más allá, en un nivel más abstracto se podría hacer referencia a la libertad, todo un proceso semiótico y de construcción de significados.

Con estos pasos y elementos se iconiza y modela la realidad, no obstante, para entender la imagen no sólo se necesita el proceso de creación, sino también de decodificación por parte del espectador. El sentido del proceso de modelización icónica de la realidad se completa cuando el espectador hace la apreciación de esta, pues es para quien finalmente la imagen tiene el significado real.

En este proceso final el espectador extrae un esquema icónico, que sería el equivalente a la realidad objetiva, pues es éste el que representa, modeliza a los elementos reales. En este proceso se identifican ambas realidades: la objetiva (lo que se representa) y la figurativa o modelizada (cómo se representa). De todo lo anterior, se prevén dos posibles resultados: la conceptualización de la imagen, una conexión entre la realidad por medio de un *feedback*, que se puede entender como la experiencia previa y sensible del espectador, lo cual da como resultado una

“transferencia” de la imagen a la realidad. Y por otro lado, que ésta no se dé debido a que la imagen posea un nivel elevado de abstracción, sea arbitraria o sea producto de una convención; y por lo tanto no pueda existir esa conexión con la realidad, o en un contexto más sociocultural, esa realidad no exista para el intérprete final.

Como bien lo considera Gomila (2016), al hacer un análisis de la relación *Representamen* (signo) – *Interpretante* (significado) de la teoría de signos de Peirce, al plantear que no todo signo tiene un significado. Él afirma que la condición fundamental para que el *interpretante* sea como tal en relación al *representamen*, es decir, el elemento fáctico de la representación sirva para denotar la realidad, éste debe de significar algo para el intérprete, la representación pues, es un signo, el indicio de algo, suponiendo un proceso de significación por medio de una previa experiencia del conocimiento del mundo.

En tanto que este proceso suscribe las dos posibilidades ya referidas, también es necesario hacer mención de los tres tipos de modelización de la realidad que se pueden encontrar: representativa, simbólica y convencional. Por cada una de ellas no significa que existan 3 tipos de imagen, sino su modelización.

Para poder identificar cada una de estas modelizaciones, se debe de comparar la realidad a representar con su forma representada. Se puede ver a la modelización representativa como una representación analógica de la realidad, para que esto se considere como tal, debe de haber una correspondencia en cuanto a la estructura de estos dos elementos, o retomando las palabras de Arnheim “una representación es un enunciado sobre las cualidades visuales, y tal enunciado puede ser completo a cualquier nivel de abstracción” (Arnheim, 1969:135).

Es entonces ésta modelización la forma de representar la realidad por medio de una homologación estructural basándose en rasgos pertinentes y genéricos de los que hace uso la representación. Un ejemplo de ello podría ser la versión

caricaturizada de una persona en proporción a un cuerpo real, la caricatura exagera las tallas y rasgos físicos, sin embargo, se puede reconocer a la persona en esa modelización representativa, dado que el orden en que se presentan estos rasgos pertenece a los de una persona real.

En cuanto a la modelización simbólica, puede entenderse que existe un nivel más alto de arbitrariedad y por lo tanto de abstracción, como en el caso de la paloma, representación (modelización) simbólica de la paz. Como bien se considera “en este caso una imagen le ha otorgado una configuración visual particular a un hecho abstracto” (Villafañe, 2006: 37). Siendo así, podría sugerirse la institución de un símbolo y su significado, un acuerdo colectivo enmarcado dentro de un hecho histórico – social.

A manera de crear un vínculo entre esta modelización simbólica y el hecho tangible de su existencia, puede tomarse como referencia el relato bíblico del diluvio, en el momento en que Noé recibe de Dios la orden de que en determinada fecha debe echar al vuelo una paloma, ésta regresa con una rama de olivo en el pico, lo cual es señal de calma, de paz, de que la ira de dios ha llegado a su fin y la tierra puede volver a ser habitada de nuevo. Todos esos elementos: la paloma, el color blanco y la rama de olivo son algo que los historiadores del arte llaman *motivos*, empleados en muchas pinturas religiosas y de la cual se ha tomado la relación símbolo-significado para representar la paz.

La paz es un concepto muy abstracto, sin embargo, su representación es de menor grado a esta: una paloma blanca; o en otros casos, el lienzo blanco que se blande al aire para representar también la paz o la rendición de un bando en tiempo de guerra una creencia del dominio popular, lo cual conlleva el mismo hecho: quien lo muestra pide la paz. O en el caso contrario, la guerra, podría tomarse como ejemplo la conocida bandera pirata, de colores oscuros, el negro por

excelencia y la calavera, sables y huesos que conformaban su escudo, símbolo de pillaje, hostilidad y violencia en los siglos XV y XVI.

Para poder entender un poco mejor ese tipo de modelización, se hace un balance entre iconicidad y abstracción, en la cual la representación se *carga* más del lado de la iconicidad y el símbolo del lado de esa modelización simbólica pueden se derivan dos referentes, uno figurativo y otro simbólico, como se muestra en la tabla:

	Iconicidad	Abstracción	
Representación	-	+	Realidad
Símbolo	+	-	

Tabla 1 (Villafañe, 2006: 38)

Finalmente la modelización convencional, en comparación con la representativa, no es analógica, pues como su nombre lo indica es por convención, la realidad a representar y su modelización no guardan relación o correspondencia alguna (aún en mayor grado que el ejemplo anterior), al menos visualmente, “las características visuales de los signos no existen en la realidad que ellos modelizan y responden más bien a criterios de utilidad tales como la facilidad de reconocimiento, su simplicidad, etc.” (Villafañe, 2006: 38). El triángulo de color rojo, negro, amarillo, o con la combinación de todos ellos como señal de precaución, puede tomarse como una modelización convencional de peligro, aun cuando la figura geométrica, y los colores por separado no tengan relación lógica o natural alguna de dicha realidad a representar:

Es pues la modelización una representación de la realidad, la cual puede darse en la medida de los 3 tipos ya identificados. Ahora bien, a partir de este

punto pueden distinguirse 2 arborescencias del tema: primero, la modelización de la imagen dependiendo del grado de iconicidad empleado en la representación, y segundo, la presencia de signos en las modelizaciones ya mencionadas.

3.4.3. Los signos

Párrafos atrás se decía que la imagen como modelo de la realidad guarda una relación directa con ésta en la medida de cómo su grado de iconicidad puede interpretarse como un signo, es decir, que los elementos empleados en su representación, puedan fungir como referente o indicio de algo. En la imagen entonces podrían encontrarse signos que al ser interpretados remiten a la realidad, puesto que la primera representa a la segunda, pero esto se da en cierto grado y medida, como bien se considera al afirmarse que

Un signo, o *representamen*, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado [...] El signo está en lugar de algo, su objeto. Está en lugar de ese objeto, no en todos los aspectos, sino sólo con referencia a una suerte de idea, que a veces he llamado el fundamento del *representamen* (Peirce, s/f: 22).

En síntesis, el signo representa a algo. En ese párrafo son más evidentes dos elementos: el signo o *representamen* y el *interpretante* o significado, no obstante, hay un tercero en relación a esos dos: el objeto. Esos 3 elementos, son los componentes del proceso de *semiosis* o significación que éste autor expone en su teoría.

Al inicio se hablaba de un grado de iconicidad: el ícono como el signo empleado para la representación de la realidad. El retrato del caballo funge como un signo que remite a su objeto: el caballo; que a su vez remite a un pensamiento, una idea posterior de un conocimiento previo: un caballo real.

No obstante, si se cambiase la imagen completa del caballo en el retrato por solamente la crin, una pata o incluso una herradura, cualquiera de estos tres elementos aún podría fungir como un signo del objeto (aunque en menor medida), el signo del caballo, para generar la idea completa, dado que como ya se dijo: *representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter*. De igual forma se puede remitir a la idea de caballo, como a la de campo, rancho, incluso un pensamiento más elaborado como la libertad, tal y como sugería la cita: *se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aún más desarrollado*.

Hasta este punto, que pareciera redundante, se trata de explicar que todo puede fungir como signo, y cómo éste se conecta pasando por su objeto y la idea final, su intérprete. Magariños de Morentín (1983) expone esta relación considerando al signo como lo que es para alguien, lo que es en alguna relación con otra cosa más, y lo que es por o en sustitución de algo.

Lo que a su vez crea un proceso continuo, el cual se conoce como *infinitem*, dado que este proceso referencial se repite una y otra vez, puesto que el *interpretante* final, también es un signo, *representamen* de algo más, otro objeto, que remite a otro *interpretante* y así sucesivamente.

Ahora bien, la relación de cada uno de esos elementos con los demás va en medida de su función denominadora sobre el otro, de una gama de relaciones triádicas en las que, a manera de fórmula algebraica, Peirce demuestra el proceso de significación. No obstante, para los fines de este trabajo no se explorarán todas esas relaciones, solo se toma parte fundamental de su teoría, principalmente la que se puede aplicar de forma más llana al estudio de la imagen que aquí se pretende. El primer fundamento que se toma es la relación que guarda el *representamen* con su objeto, lo que el autor considera va medida de lo que llama Base

La base del signo (íntimamente ligado con él) vendría a ser alguna cualidad, relación existencial, causal o de contigüidad espacio – temporal, consideración convencional, o en resumen, cualquier aspecto que el signo selecciona del objeto al que sustituye para establecer una relación representacional (Atencia Linares, 2003: 5).

Esta base funge como un vínculo entre el signo o *representamen* y su objeto, la relación va en medida de su cualidad representativa, ésta se designa respectivamente en 3 niveles, y a su vez denomina los tipos de *representamen* que existen: Primeridad – ícono, segundidad – índice, terceridad – símbolo.

La primeridad corresponde al ícono: “Un ícono es un signo que poseería el carácter que lo vuelve significativo, aun cuando su objeto no tuviera existencia; tal como un trazo de lápiz en un papel que representa una línea geométrica” (Peirce, s/f: 59). El ícono hace referencia a la semejanza que puede haber entre éste y su objeto, lo que representa, de igual forma, a las propiedades generales del objeto para su identificación, sin necesidad de que el objeto se encuentre presente. (Gomila, 2016). Como en el trazo a lápiz, que pudiera representar a una manzana, la idea de manzana es reconocible por el espectador sin necesidad de tener una manzana real para el cotejo de sus similitudes. No es una manzana real, sino una representación de ella.

El índice corresponde a la segundidad: “Un índice es un signo que perdería al instante el carácter que hace de él un signo si su objeto fuera suprimido, pero que no perdería tal carácter si no hubiera interpretante” (Peirce, s/f: 59). El índice, contrariamente al ícono, mantiene una relación directa con su objeto, o como bien lo logra descifrar Gomila (2016), una conexión existencial, real, el objeto debe de existir para que pueda determinar su *interpretante*. En el índice, se distinguen dos tipos: el causal, el cual puede entenderse como el signo causado por el objeto, y lo ejemplifica por medio del humo del fuego; si existe humo en medio del bosque éste fue posiblemente causado por un incendio; y el espacio – temporal, que depende

de su contexto de uso: una flecha que señala una carretera por donde hay que salir, la flecha cumple con la función de índice en cuanto al tiempo específico en que para el intérprete funge como tal, la misma flecha podría aparecer en otro contexto de uso y por lo tanto ser un *interpretante* distinto, como índice *pierde* esa connotación, pero como signo es permanente, puesto que puede ser interpretado de otra forma por alguien más. Finalmente, la terceridad del símbolo:

Un símbolo es un signo que perdería el carácter que lo convierte en un signo si no hubiera interpretante. Es tal cualquier emisión de habla que significa lo que significa sólo en virtud de poder ser entendida como poseedora de esa determinada significación (Peirce, s/f: 59).

El símbolo se refiere a una relación convencional que establece un hábito o regla de interpretación, en comparación con las dos clasificaciones anteriores, ésta se basa más bien en la conceptualización de significados; es decir, se construye un sentido y un significado convencional a partir de otros signos, puesto que al no haber relación *natural* entre el signo y el objeto, se crea un significado a partir de otros signos *menores*. Un ejemplo de ellos puede ser el color rojo, que por sí solo puede no ser un ícono, índice o símbolo, salvo si se llegase a emplear como fondo de una señal de advertencia en una carretera. La flecha del ejemplo anterior tendría significados distintos si por un lado estuviera trazada sobre un fondo amarillo, y por otro, sobre un fondo rojo. En este caso el color rojo (no el dibujo de la flecha) fungiría como símbolo de peligro, dando así el mismo significado a todas las señalizaciones en las que estuviera presente este color.

Categorías	Primeridad	Segundidad	Terceridad
	Cualidad	Relación	Mediación
	Posibilidad	Existencia	Ley
	Afecto	Acción	Representación
	Sentimiento	Experiencia	Hábito
Tipos de signo	Ícono	Índice	Símbolo

según su relación entre el <i>representamen</i> y el objeto	Relación de semejanza	Relación real	Relación convencional
--	--------------------------	---------------	--------------------------

Tabla 2 (Abril, 2007: 32)

Respecto al objeto, entendido ya como lo que es representado por el signo, el autor también hace una clasificación de dos tipos: el objeto dinámico o mediato y el objeto inmediato. El dinámico puede explicarse como el independiente del signo, es el objeto real. El inmediato es el objeto tal y como es representado por el signo. Visto a la inversa, el objeto inmediato es la representación que se hace del objeto, por medio del cual se accede al objeto real.

Para completar la serie de arborescencias de la triada básica (si se permite llamarla de esta manera), se explican los tipos de interpretante que el mismo autor menciona en su obra. Recapitulando un poco, queda más claro que el interpretante es el resultado del proceso de asociación entre el *representamen* y su objeto, es la idea final de la suma de ambos, lo que para la persona significa (un significado que tiene connotaciones sociales y culturales, algo que se explica más adelante a detalle). Los tipos de interpretante son: Interpretante emocional, energético y lógico.

En palabras de Atencia Linares, “el interpretante emocional es el efecto entendido como un sentimiento que produce el signo en el intérprete” (2003: 9). Se ve al sentimiento como primer reacción afectiva o resultado que el signo provoca, la interpretación es eso: una reacción afectiva. No obstante, con esto no se quiere decir que el sentimiento en sí sea el significado real, sino solo una forma de significado.

Al interpretante energético, se le concibe como un efecto mayor al primero, la reacción que dirige al reconocimiento de lo otro, centrado en lo que al objeto

representado se refiere, una reacción propiamente dicha, y por lo tal, podría considerarse como no razonada, es solo una reacción, un impulso. Este reconocimiento es en primera instancia la base para entender un pensamiento más complejo, más no un estadio previo de ese pensamiento.

El interpretante lógico se refiere a ideas más elaboradas, conceptos generales que determinan el significado del signo, un efecto mental que éste tiene sobre el sujeto. Esta tercera categoría puede entenderse como el significado real o final que el signo tiene para el intérprete, un significado más completo y complejo que las dos anteriores; aunque esto no quiere decir que aquellas sean estadios previos en el proceso de decodificación del significado real, aunque así parezca.

Una de las complicaciones al momento de tratar de citar ejemplos que pudieran clarificar lo dicho por Peirce con respecto al interpretante, es que el mismo autor no establece una relación *lógica* entre el signo e interpretante, así como lo hace con el objeto y su base para poder explicar los 3 tipos de signo, él solo los dicta. Gomila (2016) propone que no necesariamente cualquier sentimiento, ni tampoco reacción física provocada por el signo debe ser considerado como un interpretante, sino que éstos lo son en medida en que satisfacen o se apegan a una estructura de significados muy específica, ¿qué se quiere decir con esto? Que solo será un interpretante en el momento en que éste tenga un significado para alguien, el cual se verá motivado por la circunstancia en que se presente, o para los fines de este trabajo, en el contexto de uso.

A todo esto, hay que señalar algo muy importante que tanto Villafañe y Peirce hacen mención, pero pareciera pasar desapercibido, la existencia de un intérprete. La explicación teórica giró en torno a la imagen y al signo, sin embargo, la respuesta final para las significaciones de ambos recae totalmente en el intérprete, para quien existe el significado.

Como ya quedó establecido, en la imagen se pueden reconocer signos, referentes de la realidad que se desea representar, y que sin duda es reconocible por el espectador al momento de identificarla. La imagen vista como un conjunto de signos tiene un significado para el sujeto, son clasificados por él mismo al ser el intérprete final, es éste quien decide los significados más próximos a aceptar o descartar dentro de conocimiento general del mundo que conoce. Las 4 Venus ya mencionadas pueden representar distintas cosas para un espectador, cada una de las imágenes representa cuerpos femeninos, no obstante, se infiere en ellas un reconocimiento distinto, debido a los signos presentes en ellas, que bien podrían oscilar entre lo bello, lo estético, artístico y lo burdo, grotesco, y hasta pornográfico. Las representaciones pueden darse de muchas maneras, y de igual forma, de muchas maneras puede ser interpretada por un sujeto.

Si una imagen llegase a cumplir una función pragmática, ésta podría ser identificada dentro de una de las 3 modelizaciones, o en el mejor de los casos en las 3 al mismo tiempo, dada la polisemia de las imágenes el significado podría derivarse del contexto de uso.

Un trazo de lápiz en papel que pudiera crear la figura de una manzana bien puede ser identificada como la representación icónica, dado que como ya se dijo representa la realidad por medio de una homologación estructural basándose en rasgos pertinentes y genéricos de los que hace uso la representación, ésta se da por medio de la semejanza que guarda lo representado con lo que se representa, esa semejanza guarda el mayor grado de explicites de todos.

No obstante, si a ésta imagen se le pudieran otorgar más atributos, su significado podría pasar de literal o explícito a uno de carácter simbólico. El dibujo de la manzana representó en primer lugar a una manzana real, sin embargo, para alguien más podría ser la representación del pecado y como tal un símbolo de la

cristiandad, para otros el logo de una marca de equipos de cómputo y como tal un símbolo de las tecnologías de la información.

Al igual que en el ejemplo de las señales, el uso de los colores en la imagen, una figura geométrica, etc., como señal de peligro o precaución se usan con base en convenciones de significado. Hablando en específico del color rojo, éste no guarda relación natural o lógica alguna con lo que se entiende por peligro, ni mucho menos el triángulo empleado para tal efecto, sin embargo, ambos elementos combinados son índices de la existencia de un riesgo en el momento y espacio donde ese tipo de señalamiento se encuentren localizado, en presencia de su objeto efectivo, es decir, lo que significa.

Volviendo con la manzana, en este caso roja, si ese color fuera como tal una señal inherente de peligro, no se comerían ese tipo de frutos con dicha coloración. No obstante, podría refutarse esta declaración con la existencia de otro tipo de frutos silvestres del mismo color que efectivamente son venenosos, o la *Amanita Muscaria*, un tipo de hongo tóxico de color rojo vistoso con pecas blanquecinas que llama mucho la atención a la vista; siendo en ese caso, por ser un hongo el objeto portador de ese índice podría sugerirse la existencia de algún nivel de peligrosidad.

2.4.3. Las escalas de iconicidad

La representación, como ya se mencionó, se basa en el grado de parentesco o inmediatez (iconicidad) de la imagen, a partir de esa consideración la imagen también puede clasificarse por medio de las *escalas de iconicidad*, las cuales son “formulaciones teóricas de todos los posibles niveles de realidad” (Villafañe, 2006: 39), que se caracterizan por dos premisas: el número de niveles, cada uno de los cuales representa un determinado valor de iconicidad o abstracción, y los criterios

utilizados para adscribir a cada nivel el grado de iconicidad correspondiente. La escala de iconicidad tiene una *graduación* de niveles para poder ubicar en alguno de estos al objeto que se esté analizando, los criterios usados para denominar dichos niveles van en medida de criterios paradigmáticos y pragmáticos mencionados en cada nivel como a continuación se expone:

Grado	Nivel de realidad	Criterio	Ejemplo
11	La imagen natural	Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identificación	Cualquier percepción de la realidad sin más mediación que las variables físicas del estímulo.
10	Modelo tridimensional a escala	Restablece todas las propiedades del objeto. Existe identificación pero no identidad.	La venus de Milo
9	Imágenes de registro estereoscópico	Restablece la forma y posición de los objetos emisores de radiación presentes en el espacio.	Un holograma
8	Fotografía en color	Cuando el grado de definición de la imagen este equiparado al poder resolutivo de ojo medio	Fotografía en la que un círculo de un metro de diámetro situado a mil metros sea visto como un punto.
7	Fotografía en blanco y negro	Igual que el anterior	Igual que el anterior
6	Pintura realista	Restablece razonablemente las relaciones espaciales en un plano bidimensional	Las meninas de Velázquez
5	Representación figurativa no realista	Aún se produce la identificación, pero las relaciones espaciales están alteradas.	Guernica de Picasso Una caricatura de Peridis
4	Pictograma	Todas las características sensibles, excepto la forma, están abstraídas.	Siluetas, monigotes infantiles.
3	Esquemas motivados	Todas las características sensibles abstraídas. Tan sólo restablecen las relaciones orgánicas.	Organigramas, planos.
2	Esquemas arbitrarios	No representan características sensibles. Las relaciones de dependencia entre sus elementos no siguen ningún	La señal de circulación que indica "ceda el paso".

		criterio lógico.	
1	Representación no figurativa	Tienen abstraídas todas las propiedades sensibles y de relación.	Una obra de Miró

Cuadro 1 (Villafañe, 2006: 41)

De igual forma, una tipificación basada en funciones otorga en este caso una mejor clasificación e identificación de la imagen que componen las historietas, puesto que “del grado de iconicidad de una imagen depende, a veces, la mayor o menor idoneidad de esta para desempeñar determinada función pragmática” (Villafañe, 2006: 40), se le atribuye pues a estos elementos una función, dentro de la cual, los elementos del corpus de estudio se ubicarían en el nivel 5:

Grad o	Nivel de realidad	Función pragmática
11	Imagen natural	Reconocimiento
10	Modelo tridimensional	Descripción
9	Imagen de registro estereofónico	
8	Fotografía en color	
7	Fotografía blanco y negro	
6	Pintura realista	Artística
5	Representación figurativa	
4	Pictogramas	Información
3	Esquemas motivados	
2	Esquemas arbitrarios	
1	Representación no figurativa	Búsqueda

Tabla 4 (Villafañe, 2006: 42)

Basado en los niveles de realidad, a la imagen se le atañe una función pragmática. De primera mano la imagen natural cubre una función de reconocimiento, algo que ya se ha explicado en repetidas ocasiones. En concreto, la imagen natural se *emparenta* con otras del mismo nivel de realidad, la cual en principio otorga un patrón sobre el cual se basa la homologación con todas las

demás, como es el caso de la imagen del niño, para ello, se exige que las imágenes posean el máximo nivel de iconicidad, que sin duda serían la imagen natural.

A los niveles que van del 10 al 7 se les otorga una función descriptiva, la cual, no exige un nivel de parentesco tan grande como en el primer caso, pero que si necesita representar propiedades del objeto que permitan que éste se reconozca. Los niveles 5 y 6 se clasifican como tal al existir la posibilidad de interpretación de la realidad, por lo tanto, son idóneos para la expresión artística, dependiendo del nivel de abstracción o el realismo con el cual puedan ser creadas esas imágenes. No así en los niveles 4, 3 y 2 donde esos dos elementos, les permiten cubrir una función informativa, dado su fácil reconocimiento, como es el caso de las señales ya mencionadas. El último nivel posee una función imprecisa, al ser ésta una representación no figurativa, tal como lo expresa la tabla, podría ser entendida como la búsqueda de nuevas formas de expresión visual, o de igual manera la ausencia de la misma, puesto que ésta se encuentra sujeta a la interpretación del espectador.

CAPÍTULO 3. ENFOQUE METODOLÒGICO

Introducción

En este capítulo se trata la estrategia metodológica que se empleó para poder trabajar con el corpus de estudio. Se inicia con un planteamiento hermenéutico que permite ver el posicionamiento de los estudios culturales con respecto a los hechos socioculturales de los que se ocupa dicha área del conocimiento. Posteriormente, se sigue con los pasos concretos del trabajo en sí, en donde se muestra ese proceder, algunos de los criterios y herramientas empleadas en esta tarea.

3.1. Posicionamiento epistemológico para el estudio de las historietas

Este capítulo, el más breve de los que componen este trabajo, pero no por ello menos importante, busca ubicar al lector en una pequeña y delimitada sección en específico de todo un gran cúmulo que comprende el área del conocimiento (científico), en donde pertinentemente a su vez se ubica y categoriza a este trabajo.

Si bien dentro de la clasificación de las ciencias aún persiste un duro debate por situar, encasillar y definir qué objetos de estudio pertenecen a tal ciencia o campo del conocimiento, es válido en estas líneas tratar de simplificar todo ello

para poder hacerlo asequible, retomando a la ya clásica y primordial distinción entre las ciencias naturales y las ciencias del espíritu o humanas.

El tener en cuenta que ya desde la parte introductoria quedó de manifiesto el sentido de este proyecto, y por lo tanto sería reiterativo decir que esta es una investigación cualitativa de corte sociocultural, aún podría persistir la duda o inquietud sobre cuál es la finalidad o redituabilidad de este tipo de trabajos, por no decir éste en específico.

Por medio de este tipo de proyectos se busca estudiar un objeto físico, tangible, surgido de la acción humana intencionada, un producto que persigue un fin tanto económico como político, incluso social. Ante este panorama, el estudio de la historieta pudiese parecer inútil, tal consumo de energía y tiempo, valiosos recursos que bien podrían emplearse para otros fines más productivos como el diseñar una casa, crear una base de datos o un programa informático, devaluar la moneda de algún país, crear un tipo de arma más sofisticada a las ya existentes, reparar un auto, o incluso barrer una calle.

Todas las anteriores son acciones que representan un bien o bienestar para alguien, ya sea económico, político y/o social, pues ello se ve reflejado en la inmediatez con la que se gozan los beneficios que acarrearán dichas acciones. En comparación, el trabajo intelectual que desafortunadamente hoy en día fuera de la burbuja académica aun carga con el estigma de la inutilidad y de una supuesta carente remuneración (casi siempre económica), tangible y palpable. Tuvo a bien Wilhelm (1949), señalar los riesgos que se corren al formar a una sociedad solamente en cuestiones meramente técnicas al considerar que

La sociedad se puede comparar a una gran máquina en movimiento, mantenida en él por los servicios de numerosas personas: quien se halle provisto tan sólo de la técnica de su profesión se encontrará, por muy bien que la posea, en la situación de un trabajador que durante toda su vida se ocupa en un solo punto de esa gran máquina, desconociendo las fuerzas que la ponen en movimiento y sin tener idea de las otras partes del ingenio y de su cooperación en el fin total. Será

un servicial instrumento de la sociedad, pero no un órgano que la plasme conscientemente (Wilhelm, 1949: 11).

Todo este parafraseo se dio así por la simple y sencilla razón de que se trata de plasmar la existencia real y persistente de una preocupación basada completamente en la satisfacción de las necesidades de los seres humanos; supuesto que muchas veces se apoya y justifica desde las ciencias económicas y que Maslow (1991) plasma en su ya célebre jerarquización de las necesidades básicas. A pesar de ello, pareciera ser que hoy en día todas ellas han quedado suprimidas a la satisfacción básica de la obtención del dinero, dentro de una dinámica social de un sistema capitalista que engulle todo lo que puede, y por lo tanto ha orillado a gran cantidad de la población a cederse a sí mismos ante esta tecnificación del trabajo y la maquinaria social para poder aspirar formar parte de ella pero solo como un frío y desgastado engrane, vendiendo su conciencia como bien lo apunta Wilhelm, y negarse el derecho a saber cómo funciona tan magnífico mecanismo.

El estar ahí y no ser parte consciente de ese todo es algo que las personas no se deberían permitir. Si bien gran parte de la sociedad actual (de la que soy integrante) ha cedido y vendido muchos de sus derechos debido a la imperante necesidad de cubrir sus necesidades realmente básicas (y muchas otras en origen creadas), es tarea del investigador social el tratar, si no de resarcir un daño, hacer evidente lo que se esconde detrás y debajo y que la dinámica social actual no quiere mostrar. El rol, papel o función de éste es la de estar ahí, como ágil testigo que capture todo lo visto, conocible, cognoscible y lo que no, tomar una postura hermeneuta y ser sensible a las experiencias que el mundo le traiga.

La lectura del mundo conocido hecha por el investigador, el conocimiento óntico del sujeto y su entorno debe pasar por un proceso de interpretación, un

proceso hermenéutico que bien puede considerar a la vida del mundo como un texto que debe ser interpretado, no como una lectura literal de hechos y situaciones cotidianas simples, sino en la búsqueda de estructuras subyacentes las cuales rigen la vida y le dan sentido más profundo a la conducta humana, que nada tiene que ver con el mundo natural en el que vivimos, pues son las personas, los grupos histórico – sociales quienes dotan de sentido para sí mismos a la naturaleza de la que provienen.

Derivado de lo anterior y para estos fines, se ha tomado una postura epistémica basada en la interpretación de la acción humana desde un producto cultural: la historieta. A partir de ésta se busca indagar y develar, como ya se dijo, estructuras, conductas, formas de pensamiento y praxis social por medio de las cuales las personas denominan y dotan de sentido su existencia.

Si bien el posicionamiento epistémico tomado para esta investigación se ha descrito de la manera en cómo se hizo, cabe señalar aquí y ser muy claro en ello, que no siempre el hecho de definir una cosa de una sola vez da por sentado el significado o sentido de ésta; bien es cierto que este posicionamiento hermenéutico interpretativo debe establecerse para hacer claros los objetivos que se persiguen, dicha tarea se podrá ver reflejada a lo largo de todo el cuerpo del trabajo, en la manera en que se establecen los parámetros operativos, los supuestos en los que se apoya y justifican las aseveraciones; y los resultados finales de esta investigación.

3.2. Selección del corpus de estudio

Una vez que estuvieron delimitadas las preguntas que guiarían esta investigación y los objetivos a alcanzar, se procedió a hacer la selección del corpus de estudio, dicho proceso se basó en una elección al azar de 22 ejemplares entre físicos y digitales. Las consideraciones empleadas en ese proceso se basaron

principalmente en la calidad de los ejemplares, eligiendo a los que en mejores condiciones se encontraban, mejor calidad de impresión y nitidez presentaban; de igual forma, se buscaron temáticas que trataran de representar lo más fielmente hechos de la vida cotidiana de *personajes reales* por decirlo de alguna manera. Como ya se había mencionado, no se buscaron personajes completamente ficticios, como superhéroes o personas con capacidades extraordinarias, ni mucho menos historias que presentaran situaciones o contextos extraordinarios o fuera de toda *lógica natural*, se buscaban en sí, como ya se señaló, historias que reflejaran la vida de amas de casa, obreros, *personas comunes y corrientes*.

Esas historias tienen como protagonistas a personajes basados en personas reales, como por ejemplo: mecánicos, amas de casa, estudiantes, prostitutas, panaderos, estibadores, etc. Cabe aclarar, todos ellos son personajes de ficción, basados en personas que bien pueden existir en la realidad, pero que en esos fajos de hojas se caricaturizan como parte de ese entretenimiento que se busca otorgar. La lista completa de los ejemplares que forman el corpus de estudio puede ser consultado en el anexo I.

3.3. Recolección de datos

Durante la exhaustiva revisión y lectura del *corpus* de estudio se comenzó a hacer la selección y clasificación de imágenes y breves resúmenes de las historias en donde se pudiera mostrar al lector de que trata cada una de las historias.

En las imágenes se buscó identificar a aquellas que mejor mostraran o retrataran a los personajes, situaciones y lugares en donde se ambientaban las historias, para de esta forma poder hacer una descripción de los contextos espaciales en que se desarrollan la vida de los personajes y a los personajes mismos.

Con respecto a los resúmenes, que se encuentran desde el apartado 4.3.1 al 4.3.8, se buscaba presentar la forma en que se recrea la personalidad de los sujetos desde su *puesta en escena*, momento en el que se hace evidente el rol que juegan en la historia y todos los atributos, defectos y/o virtudes con que se recrea al personaje. A pesar de que texto e imagen se presentan por separado, ambos conforman al texto visual que es la historieta, a ese mundo imaginario que se representa en el corpus y el medio o canal por el cual se plasman todas esas representaciones.

3.3.1. La matriz de análisis

Una vez establecido lo anterior, se procedió a planear la manera en que se abordaría el trabajo a realizar en el corpus de estudio, para tal efecto, se diseñó una pequeña matriz de análisis, inspirada en el *mapa general de las dimensiones textuales* de Abril (2007: 88). En ella se plasma lo que se ha considerado aquí como las dos categorías generales en las que se presenta la información a analizar: *forma* y *contenido*. Entendiendo aquí a la *forma* como la manera en que se presenta el *contenido*, y a éste como el cúmulo de significados presentes en la *forma*.

La *forma* presenta como sub categoría a la *dimensión sociocultural o el contexto sociocultural*, que es en sí la propuesta o visión del mundo que se hace en las historietas. Esta visión del mundo construida a partir del discurso verbovisual que manejan las historietas son a su vez la dimensión semiótica, la serie de significados construidos y constitutivos de dicho discurso.

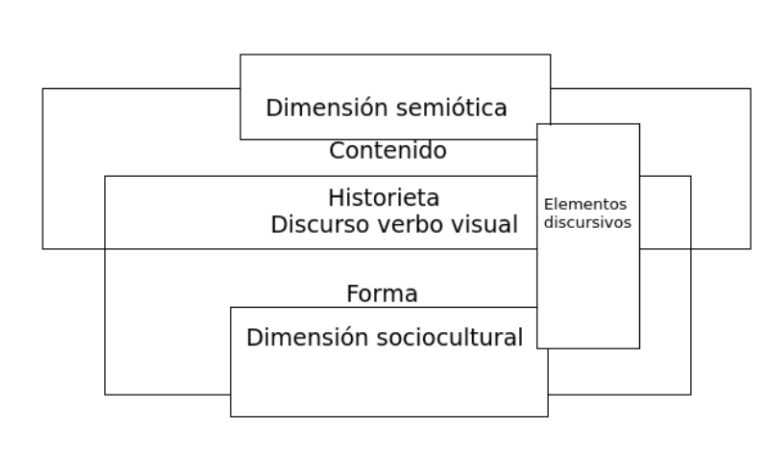


Imagen 7

3.3.2 El método iconográfico e iconológico

Decodificar el significado de una imagen corresponde innegablemente a un proceso mental por parte del espectador, el intérprete por medio de sus conjeturas es quien determina al interpretante. No obstante, el sentido que se le acuña (que posteriormente se universaliza), atiende a un hecho culturalmente adquirido.

En algún momento de su vida, Panofsky consideró lo siguiente: “[Un] aborigen australiano sería incapaz de reconocer el tema de la Última Cena: para él no expresaría más que la idea de una comida más o menos animada” (Citado en Burke, 2005: 43).

La imagen es un discurso, éste denota múltiples significados los cuales, al ser clasificados y decodificados por el espectador, acota el campo de acción de éstos, creando así una imagen más particular de la idea que corresponde a lo que el propio espectador ha aprendido a lo largo de su vida.

Para la recopilación y clasificación de los datos, este trabajo se apoyó en la propuesta del estudio iconográfico e iconológico de Panofsky (1987, 2006), para hacer una descripción general de la historieta en los niveles propuestos por el

autor y posteriormente una interpretación del mismo con base en las categorías de análisis.

La «iconografía» [...] como lo señala el sufijo «-grafía», se refiere a la disciplina que describe imágenes, retratos, cuadros, estatuas o monumentos, especialmente antiguos. Ésta tiene, pues, un carácter puramente descriptivo e, incluso, estadístico. La «iconología» [...], por su parte y como lo da a entender el sufijo «logía», hace referencia al momento interpretativo de dicho procedimiento investigativo. La iconología designa entonces la ciencia o disciplina que trata sobre el contenido simbólico y de sentido [...]. Su tema - objeto son las imágenes pictóricas en tanto formas de mediación de sentido que no se pueden reemplazar por algo otro. En ese sentido, la iconología es la apertura del sentido oculto que le es inherente a la imagen y resulta, por tanto, de la interpretación y la síntesis, y no exclusivamente del análisis (Panofsky, 1972, citado en Martínez Posada y Muñoz Gaviria, 2009: 209).

La propuesta de Panofsky (1987) consta de 3 niveles. Primer nivel: Análisis pre-iconográfico, el cual es un análisis básico del cuadro de la historieta, “es el reconocimiento de formas puras, configuración de línea, color, masas de forma como representación de objetos naturales, tales como seres humanos, animales, plantas, casa, etc., formas puras portadoras de significados primarios o naturales” (Panofsky, 2006: 5). En donde se reconocerá de primera mano todos los elementos presentes en la imagen, los cuales posteriormente se clasificarán en categorías de análisis.

Segundo nivel: Análisis iconográfico, en esta etapa se sugiere una proyección simbólica de los elementos naturales previamente registrados, se hace una relación y combinación de temas, de esos marcos de referencia bajo los que también se fundamentan las manifestaciones del imaginario, que, en el caso de la historieta, pueden ser caricaturas de lo que se representa. Este nivel puede considerarse como un campo temático, donde no existen representaciones aisladas, sino un espacio donde “el mundo se manifiesta a través de imágenes históricas y alegorías, por oposición a la esfera del contenido primario o natural [donde] un

análisis iconográfico correcto en el sentido estricto presupone una identificación correcta de los motivos” (Panofsky, 2006:6).

Tercer nivel: Análisis Iconológico, finalmente aquí se lleva a cabo una labor referencial en cuanto a la indagación del sentido del conjunto de imágenes, los símbolos y signos representados en la obra en referencia a la realidad ahí expresada, una intuición sintética, que está estrechamente ligada a los patrones de sentido interiorizados en la mente humana. Aplicando la experiencia práctica se pueden identificar todos esos objetos adicionales que constituyen el mundo de los motivos.

Además de esto, este autor también agrega que es el individuo quien lleva a cabo el proceso antes descrito por medio de distintos matices psicológicos que reconoce en la lectura de la imagen. Él clasifica estos matices como asunto o significación y forma. La primera comprende la identificación de formas familiares de concepción del mundo, un proceso psíquico que no es más que significación elemental de fácil inteligibilidad la cual él llama función fáctica. Es una identificación sencilla basada en la experiencia práctica donde se localizan todas las variantes o cambios en relación a distintas acciones o acontecimientos.

La forma se identifica como la lectura de esas figuras primarias que se le presentan al sujeto, es una lectura sensible de lo que se le presenta y representa para éste la imagen. En este punto también se hace la distinción entre lo visible y lo cognoscible, las representaciones de la realidad de lo visible y lo cognoscible establecen una notable diferencia entre lo que se ve (la forma) y lo que se conoce a través de lo que se ve (significado), describe y clasifica las imágenes (las formas del plano iconográfico) e interpretan el pensamiento o razón de que transmiten, el plano iconológico (Panofsky, 2006).

El instrumento de recolección propuesto por Panofsky trabaja en un mismo plano operacional que el análisis de datos propuesto por Mason (1996), dado que

ambos sugieren 3 etapas en sus métodos. En el caso de Mason él habla de 3 formas de leer las informaciones: la lectura literal, que busca conocer el contenido, la estructura y el uso dado a las palabras, la lectura interpretativa, que busca conocer lo que las palabras quieren decir, lo que significan y representan, y la lectura reflexiva, que reivindica el papel del lector /investigador, como agente participante en el proceso de producción e interpretación de la información (Mason, 1996: 109, citado en Tojar Hurtado, 2006: 287).

Es de esta forma en la que se ha trazado una línea de acción, comenzando por las consideraciones teóricas por medio de las cuales se hizo un posicionamiento sobre el corpus de estudio, y que a su vez permitió *construir* el objeto a analizar dentro de ese corpus.

CAPÍTULO 4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DEL CORPUS DE ESTUDIO

Introducción

En este último capítulo se presenta el análisis hecho a todo el corpus y los resultados derivado de ello. Partiendo de la descripción del mismo, se hace una breve introducción a la revisión de sus partes para después centrarse en el análisis de las imágenes, comenzando por la clasificación de ellas, la descripción de sus formas y la proyección simbólica de las mismas. Posteriormente se vinculan éstos significados con la información dada en la narrativa de las historietas desde una breve descripción de las historias, pues en ellas queda de manifiesto el rol o papel asignado al personaje. De esta manera al combinar el significado de la imagen con los valores o características otorgadas al personaje que representa esa imagen en la historieta se crea un perfil más amplio de la personalidad del sujeto. Al ser así, se perfilan las representaciones imaginarias que de las mujeres y hombre mexicanos se hace en la historieta.

4.1. Descripción de la historieta

Para realizar el análisis de los imaginarios se decidió comenzar por explorar a las historietas desde cada una de las secciones de que se componen, para de esta forma dar un breve, pero importante panorama sobre la distribución y composición del *corpus* de estudio.

4.1.1. Las viñetas

En primer lugar, el compendio de páginas funge como soporte físico de la historieta, cada página a su vez puede ser considerada como el espacio que sirve de interfaz entre el lector y el discurso verbovisual, como se muestra en los siguientes ejemplos:



Imagen 8



Imagen 9

Al tomar esas páginas, se puede notar la presencia de pequeñas secciones de imagen y texto, espacios narrativos que dan espacialidad, temporalidad, secuencia

y coherencia a la historia, esos pequeños espacios son unidades significativas a las que se les denominan viñetas. En el siguiente ejemplo se secciona en viñetas que componen la página del ejemplo anterior:



Imagen 10



Imagen 11

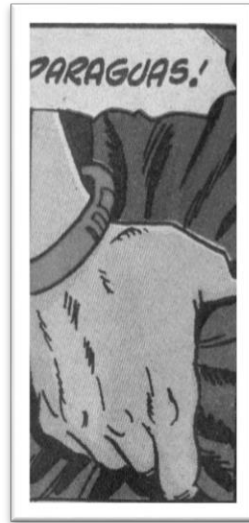


Imagen 12

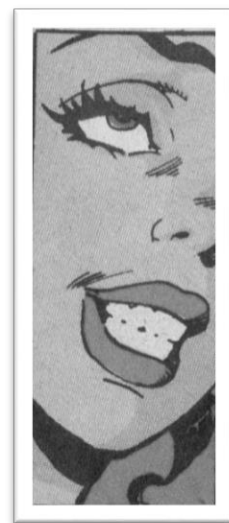


Imagen 13



Imagen 14

Las viñetas se componen por una o más imágenes que narran la historia, el texto en este caso otorga elementos complementarios a la narrativa de la imagen,

dado que, la secuencia visual es de mayor inteligibilidad, no obstante, el texto al ser más concreto y no tan abstracto ocupa menor espacio para poder completar el sentido de lo que se está tratando.

A su vez, las imágenes en las viñetas pueden variar dependiendo de la función que cumplan. Por medio de los distintos estilos de encuadre, mejor conocidos como planos, se buscan dar la mayor cantidad de información posible para poder recrear los escenarios, o dicho de otra forma los contextos, en su mayoría espacio – temporales donde se sitúa la historia. Para Hjelmslev (1971, citado en Peppino Barale, 2012), los distintos planos utilizados en las secuencias de las historietas cumplen una función principal: la de crear la idea sobre los personajes, el ambiente y las situaciones que se plantean en el desarrollo de la historia, ya que por medio de estas se producirá como resultado un conjunto de concepciones mentales y respuestas emotivas en el lector. Este mismo autor dicta una lista sobre las funciones de los planos que se usan en la historieta:

1. Forma de la expresión: Que es el conjunto organizado de signos concretos regulados bajo su propio código [...]
2. Sustancia de la expresión: Materialidad o composición de esos signos, fonética, gráfica o cinética [...]
3. Forma del contenido: Aspecto paradigmático del signo en su conjunto, la forma u orden adoptados tras elección del autor [...]
4. Sustancia del contenido: Conceptos, ideas o emociones que se pretenden transmitir, tras la elección perceptiva y la reconstrucción cognitiva del mensaje que ha efectuado el espectador (Hjelmslev, 1971. Citado en Peppino Barale, 2012: 36).

Tal como puede observarse en los siguientes ejemplos, las expresiones faciales muecas, ademanes y demás expresiones del lenguaje corporal presentadas en primer plano, otorgan, en principio una experiencia emocional en el lector, éstas al ser el significante emocional de una imagen en segunda dimensión, que si bien el lector puede reconocer como expresiones humanas, también ligarán a las que le preceden creando así la secuencia de la acción y al mismo tiempo, plantear la situación emocional en la trama.



Imagen 15



Imagen 16



Imagen 17



Imagen 18



Imagen 19



Imagen 20



Imagen 21



Imagen 22



Imagen 23

4.1.2. Los globos del texto

Los globos de texto en la historieta se presentan de diversas formas. Estos globos cumplen una función: otorgar o denotar de sentido al discurso escrito. Por ejemplo, los globos de texto ubicados en los márgenes superiores o inferiores de la viñeta representan a manera de *voz en off* la narración de las secuencias de las viñetas, una voz en cierta medida mecánica e inexpresiva lo cual denota o da a entender que es la voz del narrador, en el caso de que se haga presente en la historieta. Otros más, localizados dentro del plano de la imagen representan los diálogos, lo que el personaje expresa, estos globos de presentan de forma ríspida con picos o agudas protuberancias, estos representan sentimientos o emociones fuertes de índole sexual, de violencia o exaltación.

Los de forma circular u ovalada por lo general representan los diálogos comunes, carentes de sentimientos o expresiones que propicien o den pie a alguna situación de conflicto en la trama.




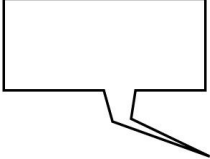
Conversación normal	Pensamiento	Grito, exaltación, excitación, coraje, etc.	Voz mecánica, rígida o inexpresiva.
			



Imagen 24



Imagen 25



Imagen 26



Imagen 27



Imagen 28

4.1.3. Las onomatopeyas

Sin embargo, el texto no solo se hace presente por medio de los cuadros ya mencionados, sino también fuera de ellos, junto a las imágenes aparece la onomatopeya, un recurso más del que se echa mano para poder representar elementos contextuales necesarios para la comprensión y desarrollo de la historia. La onomatopeya, entendida en la historieta como la palabra que representa un sonido, otorga una carga expresiva mayor a la imagen de la viñeta. Las onomatopeyas van desde ruidos corporales, o hechos por las personas, así como otros ruidos o sonidos ambientales, golpes, sonidos del viento, de animales, etc.



Imagen 29

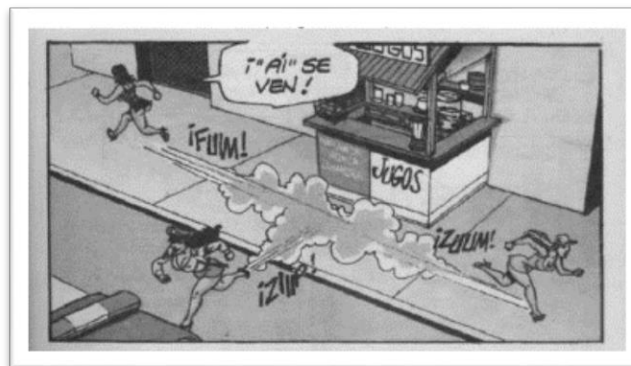


Imagen 30



Imagen 31



Imagen 32



Imagen 33

En la siguiente tabla se enuncian las onomatopeyas más comunes que se pueden encontrar en el corpus de estudio:

Ruidos artificiales	Ruidos humanos	Voces humanas
¡Bang! ¡Bang! (disparos)	Cof,cof... (tos)	¡Aghgggggh! (terror, placer, orgasmo)
¡Zas!, Flap, plach, Paz, Paf,	¡Achuu! (estornudo)	¡Ay! (dolor)

(golpe)		
¡Boom! (explosión)	¡Chisst! ¡Chsss! (silencio o secrecia)	¡Bah! (desprecio)
¡Boing! (rebotar)	¡Psst! (llamar la atención)	¡Brrrr! (sensación de frío)
¡Clic! (apretar el gatillo de un arma descargada)	¡Glup! (tragar)	¡Buaaaa! (llorar)
¡Crac! (crujido)	(¡hic!, ¡hip!) (hipo de borracho)	¡Buuu! ¡Buuu! (abucheos)
¡Crash! (choque)	¡Muac! (beso)	Hum... (duda)
¡Cronch! (crujido)	¡Paf! (bofetada)	¡Puaf! ¡wuac! (asco)
¡Ding! ¡Dong! (campanas)	¡Clap, clap, clap! ¡Plas, plas, plas! (aplausos)	¡jajaja! (risa fuerte)
¡Pop! (pequeño estallido)	¡Sigh! (suspiro)	¡jejeje! (risa astuta)
Tic-tac, tic-tac (segundero del reloj)	Sniff, sniff (olisqueo, solloso)	¡jijiji! (risa contenida)
¡Toc, toc! (llamar a la puerta)	Zzz, zzz, zzz (sueño profundo)	¡jojojo! (risa socarrona)
¡Riiiiiing! (timbre)		¡Mmmm! (sabroso)

4.1.4. Las metáforas

La historieta está plagada de metáforas tanto visuales como textuales, son un recurso más que se emplea para exponer las representaciones e imaginarios sociales, los cuales van desde refranes, dichos populares mexicanos, hasta imágenes con gran carga simbólica, que bien connotan un significado y detonan una emoción, incluso en algunos casos proponen una enseñanza, como es el caso de las moralejas. Parte de la construcción del conocimiento popular, o del dominio público (por llamarlo de alguna manera) no se da, como en el caso de la academia desde los libros o estudios especializados en la materia (a decir verdad, son los académicos quienes los estudian desde esa posición), sino por medio de este tipo de medios y recursos, en su mayoría basados en una tradición oral, pero que aquí se plasman de manera escrita y gráfica como el reflejo de la cultura popular mexicana.

Como se puede notar en la imagen 37, el cráneo con huesos, encerrado en un globo de dialogo color rojo indica claramente el deceso de algún personaje, mismo que se encuentra fuera de plano. En la imagen 38 las llamaradas añadidas a la escena connotan el sentido sexual de la misma.



Imagen 34



Imagen 35

Las metáforas dotan un sentido extra textual, como en el caso de las onomatopeyas, se consideran de esta forma dado que son perceptibles gráficamente dentro de los cuadros y van más allá de lo que el narrador y el mismo

texto dice sobre la historia. Las metáforas insertas en dichos populares, refranes, albures y diversos recursos lingüísticos por medio de los cuales se transmiten los saberes locales o familiares se presentan de forma escrita directamente en las secuencias de los textos.

4.2. Aplicación de la matriz de análisis y el método iconográfico e iconológico

El análisis de imágenes no se aplicó a todo el corpus de estudio, el cual consta de 1870 páginas aproximadamente, dicha tarea se llevó a cabo en un segmento, el cual se delimitó por medio de la selección de imágenes de hombres, mujeres y representaciones espaciales de los escenarios que aparecen en las historietas. Ese segmento a su vez, fue reducido con base en el número de incidencias encontradas, es decir, a la cantidad de representaciones gráficas de los roles o papeles que esos hombres y mujeres desempeñaban en la historia, al igual que en el caso de los espacios donde se ubican las tramas. De esta forma se identificaron los personajes que en un inicio se habían planteado analizar en este trabajo, y que pueden ser consultados en el anexo 2.

El trabajo de análisis se llevó a cabo por medio del método iconográfico e iconológico de Panofsky, expuesto en apartados previos. Con este método se buscó hacer el registro de formas simples, su proyección simbólica y posteriormente su significado, proceso que se expone en los siguientes apartados.

El texto como ya se había expuesto se trabajó desde la narrativa. La narrativa en este caso no solo apoya a la imagen en la representación gráfica que ésta hace, sino que también hace una proyección describiendo elementos básicos sobre la conducta, personalidad y actitud de esos mexicanos imaginarios. Los imaginarios sociales emergen en la historieta desde el momento en que al personaje se le otorga

un carácter, una personalidad que en muchas ocasiones se carga más del lado del cómo se cree que debe de ser tal o cual persona, hombre o mujer, dependiendo de su rol en la red de relaciones sociales que se teje como parte de la interacción la citada relación, puesto que es evidente la correspondencia de ciertas características y atributos de un personaje debido a la posición que *juega* con respecto a los demás.

4.2.1. Descripción de las formas simples

Las formas simples son las representaciones, imágenes, colores, trazos y todo aquel elemento gráfico que sea significativo dentro del cuadro. De forma llana se capta cada elemento para poder hacer un registro e identificación de los mismos. Para este primer proceso cabe aclarar que se parte de las imágenes identificadas como *representaciones espaciales* que pueden ser consultadas en el anexo 2, pues en ellas se identifican los lugares donde sucede la acción, la historia y sus protagonistas. Por medio de la reducción de corpus ya mencionada anteriormente, se hizo una homologación de viñetas y escenas, basándose en los rasgos más representativos y comunes empleados en esas imágenes, con lo cual se sugiere que el análisis, aún sin haber aplicado el método de Panofsky, ya había comenzado.

4.2.1.1. El entorno



Imagen 36



Imagen 37



Imagen 38



Imagen 39

Las primeras dos imágenes ubican espacialmente el lugar donde se desarrollan la mayoría de las historias, un ambiente citadino. En ambas, aunque de manera difusa, es posible ver edificios de varios pisos de altura, la presencia de muchos edificios adyacentes unos de otros, algunos de ellos pueden identificarse por sus difuminadas cúpulas como edificios religiosos, iglesias o catedrales como es el caso de la primer imagen, que pudiera representar alguna de ellas, o bien, el palacio de bellas artes de la Ciudad de México, teniendo en cuenta que desde la lectura de las historietas fue posible identificar que el lugar donde las historias se desarrollaban era el ya citado. En la segunda imagen, los dibujos al no ser muy claros en su trazo, no permite identificar algún edificio significativo como en el primer caso, no obstante, ambas imágenes, al presentar tal saturación de representaciones de edificios homologan el paisaje urbano de las ciudades.

El siguiente par de imágenes representan un lugar completamente distinto. A pesar de que la propuesta original del trabajo planteaba personajes y contextos netamente urbanos, el corpus abarcó algunas historietas en donde se planteaban contextos rurales y por ende personajes basados en personas del campo.

En la primera imagen pueden verse algunos caminos de tierra, arbustos y piedras que los adornan, además de la presencia de personas a pie con vestimenta

distinta a las de la ciudad, como se verá más adelante. El diseño y estilo de las casas, de una sola planta y de fachada modesta, hacen juego con el fondo, la presencia de vegetación, aunque no se detalla el tipo de plantas, es abundante, dicha estampa se remata con la insinuación de algunos árboles y mucho follaje.

La segunda imagen es más detallada en los elementos que la configuran. Las palmeras y los cocos están bien definidos y se presentan en abundancia, la presencia de lo que parece ser un extenso pastizal satura la imagen, al frente, justo en medio se puede notar un caballo, con el bocado, las riendas, ensillado y con bultos a cuestras.

4.2.1.2. La ciudad



Imagen 40

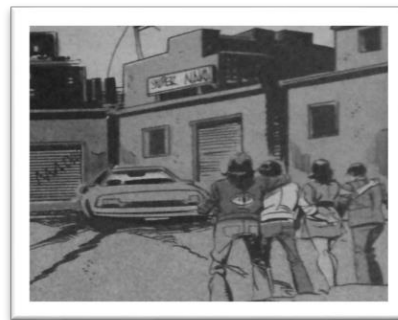


Imagen 41



Imagen 42

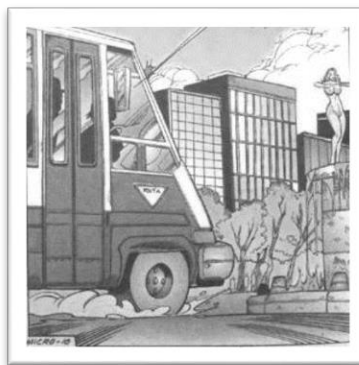


Imagen 43



Imagen 44



Imagen 45

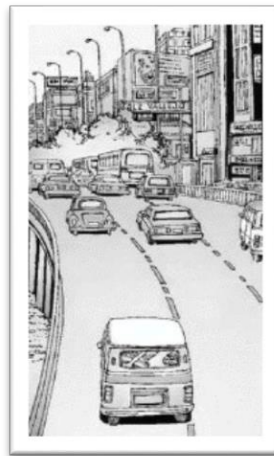


Imagen 46

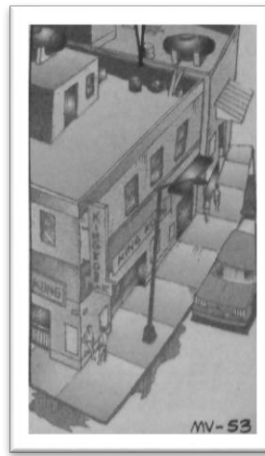


Imagen 47

Este bloque representa una primera segmentación de los lugares más recurrentes en las historias ubicadas en el contexto citadino, los establecimientos comerciales, las calles y las vecindades.

Los establecimientos se ubican en espacios de fácil acceso. Las fachadas de dichos lugares están rotuladas con los nombres del establecimiento, gráficos asociados con el lugar, o con algún otro que hace alusión a alguna pinta clandestina. En el caso del mercado, establecimiento más representativo y recurrente, presenta elementos comunes de dicho lugar, los locales de cemento con azulejos, los pisos grisáceos, la presencia de clientas en su mayoría o *marchantas*, las cajas de frutas o *huacales*, la fruta misma exhibida en los puestos, incluso la presencia de perros callejeros completa la escena.

Al acotar un poco más éstos lugares, las calles, otro lugar muy común en las historietas, presentan más detalles que permiten ver la recreación de un ambiente urbano. La presencia de personas es inevitable, ya sean transeúntes o hipotéticos clientes de los establecimientos ya señalados. El trazo de calles pavimentadas da a entender que esos lugares se encuentran ubicados en un espacio urbano. En una de ellas se hace clara referencia al color de los microbuses, también conocidos como *peseros*, característicos de la Ciudad de México, además de que se muestra claramente una efigie muy similar a la Diana Cazadora, escultura emblemática de dicha ciudad.

Además de las calles, las grandes avenidas presentan casi las mismas características: automóviles y microbuses de transporte público, semáforos y alumbrado público, grandes edificios, personas ataviadas con atuendos referentes a obreros o transeúntes citadinos son recurrentes.

4.2.1.3. Los escenarios



Imagen 48



Imagen 49



Imagen 50



Imagen 51



Imagen 52



Imagen 53

Las vecindades, como parte de los espacios íntimos donde se desarrollan las historias presentan rasgos similares. La presencia de paredes mal acabadas o desgastadas que dejan ver los ladrillos con los que están hechos los muros. En las imágenes también se pueden apreciar tanques de gas fuera de las casas, macetas, lavaderos, además de charcos de agua y tendedores con ropa.

En lo que respecta a los ambientes rurales, es recurrente la presencia de abundante vegetación, como plantas, y árboles frutales grandes; cielos abiertos, y calles no pavimentadas o asfaltadas, lo cual es posible de identificar por la presencia de marcas, protuberancias y piedras que asemejan irregularidades en el terreno. En las imágenes también se puede apreciar la distribución no aglomerada de casas, éstas se representan como edificaciones de un solo nivel, con muros dañados y cancelería muy sencilla y burda.



Imagen 54



Imagen 55



Imagen 56



Imagen 57

A diferencia de los ejemplos anteriores, los condominios son otro espacio íntimo donde se desarrollan las historias, en ellos los elementos son completamente distintos. La presencia de un elevador y un ventanal al fondo que permite ver hacia la calle, asemeja el lobby de un edificio de departamentos. Pisos y muros bien conservados completan la percepción del lugar. Las dimensiones del edificio son claras, al poder apreciarse desde sus pisos más altos, el resto del paisaje urbano. En el interior de los departamentos se hace evidente la presencia de salas y muebles, equipos de sonido, cuadros en la pared, macetas con los que se trata de reflejar el estilo de vida y nivel de confort de personas adineradas o que al menos gozan de una buena posición económica.

4.2.1.4. Las figuras femeninas



Imagen 58



Imagen 59



Imagen 60



Imagen 61



Imagen 62



Imagen 63



Imagen 64

La presencia de las representaciones femeninas en las historietas es inmensa, y muy similar en su forma, ésta se da por medio de trazos muy exuberantes y estilizada, no existe una diferenciación fenotípica, al menos desde la vestimenta, que haga posible identificar sus roles, como en el caso de los hombres.

Casi todas ellas comparten los mismos rasgos que las hacen identificables como mujeres: ropa corta, faldas blusas y vestidos que permiten ver sus muy delineadas formas como son sus largos y delicados cuellos, grandes y bien marcados senos donde se pueden apreciar sus pezones, redondos y sugerentes

glúteos donde en ocasiones es posible apreciar su ropa interior, diminutas pantaletas o tangas, delgada cintura, espalda dócil, y hombros menudos, brazos delgados; piernas gruesas, y pantorrillas de las mismas características. De igual manera al ser representadas con pantalones entallados o blusas que no dejan ver en su totalidad el cuerpo desnudo, si connotan la estilización del ideal de la silueta femenina que se desea representar.

Sin embargo, hay excepciones, en el caso de la primera imagen identificada como *esposa*, esta es representada de esta manera debido a la trama, detalle explicado más adelante. Ella no coincide ni se asemeja con los ejemplos ya descritos, presenta talla muy ancha, un collar de cuencas circulares, ropa entallada y descubierta que permite ver su complexión robusta, grandes senos, más no por ello bellos en comparación con las demás imágenes; espalda y hombros anchos, vientre abultado, una falda corta de color negro deja ver sus también robustas piernas, entalladas en medias a cuadros, además de presentar una mueca de coraje que la hace ver como si estuviera gritando. Ella es una de las pocas imágenes donde sí se puede identificar el rol por su representación fenotípica, además de que así es marcada en la historieta misma.

4.2.1.5. Las figuras masculinas



Imagen 65



Imagen 66



Imagen 67



Imagen 68

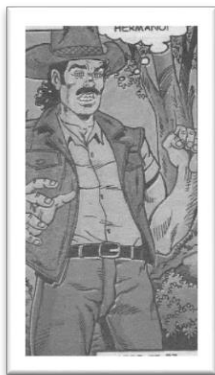


Imagen 69



Imagen 70



Imagen 71



Imagen 72



Imagen 73

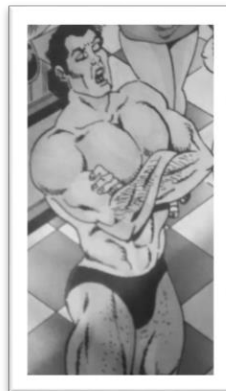


Imagen 74



Imagen 75

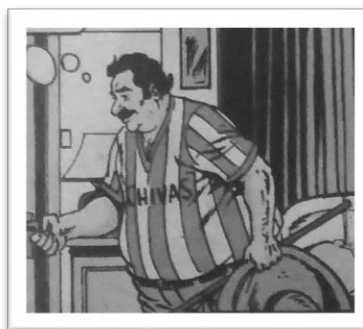


Imagen 76

Las figuras masculinas son las que mayor variedad en cuanto a sus formas y representaciones se muestran, la razón de dicha situación se desarrolla más adelante, este apartado trata sobre la descripción de las figuras masculinas. Existen personajes que son representados de forma robusta y fornida, en ellos se muestran grandes y abultados vientres, al igual que sus brazos más no por eso se define sus músculos, caras redondas y de facciones toscas. Algunos de ellos presentan bigote

abundante e incluso barba, otros más de cabellera regular, y unos pocos son presentados calvos.

Los cuerpos delgados, como bien se puede inferir presentan rasgos y facciones más ligeras que en los primeros ejemplos, sin embargo, se hacen dos distinciones entre ellos. Existen cuerpos donde las facciones de los personajes delgados son más finas y detalladas, cuerpos estéticos donde los rostros de los personajes son finos y guapos, algunos presentan ojos verdes o azules. Los torsos de los personajes se marcan los músculos pectorales y abdominales, en los brazos también pueden verse a detalle los músculos al igual que las piernas.

Los demás cuerpos delgados no son tan detallados en las formas como en los anteriores, sus brazos a pesar de ser así no representan un músculo trabajado o fuerte, eso en todas sus extremidades, lo cual no permite ver rastro o marca de algún rasgo físico de ese tipo en ellos. Sus rostros se presentan muchas veces inexpresivos, sin ningún detalle que los caracterice, salvo en algunas ocasiones se les presenta con alguna sonrisa pícaro. La cabeza de estos personajes muestra la presencia de cabello corto, algunos con tocado o gorra.

Otros más de facciones exageradas, presentan narices grandes, algunos con puntos negros o espinillas a detalle, sus ojos se presentan como simples puntos pequeños, también se notan oídos grandes en desproporción de acuerdo a su rostro.

Los personajes en las descripciones anteriores están bien definidos por las prendas que visten. En el caso de las profesiones, el médico, el burócrata y el licenciado son presentados, en el primer caso con la bata blanca que caracteriza e identifica al galeno, por debajo pueden notarse la presencia de ropa de vestir, corbata y pantalón formal. En el segundo y tercero se muestran ataviados por trajes.

La segunda distinción de los roles es sobre los obreros, choferes, músicos, peones y demás personajes. Los obreros, como en el caso de los albañiles y estibadores se representan por medio de las prendas color azul, pantalones y overoles, haciendo ver que se trata de representar prendas de trabajo. El calzado ahí representado es de tipo cerrado y de coloración oscura, negro por lo general, lo que hace ver el uso de botas para quienes desempeñan trabajo rudo.

Los músicos, en especial los mariachis presentan el traje que los caracteriza, sombreros de ala ancha adornados con lentejuelas (aunque no se distingue el brillo), chaquetilla y el pantalón también presentan el mismo tipo de motivos en lentejuelas.

Los choferes, tanto de autobús como de microbús muestran un detalle formal en su manera de vestir, pues son representados con pantalón formal color negro, camisa blanca de manga corta y corbata. Más no así en el caso de otros conductores como el trailero y el conductor común y corriente. El primero se muestra con pantalón y botas, camisa y chamarra con la que cubre toda la parte superior del cuerpo, rematando el atuendo con una gorra, el conductor común y corriente viste la ropa normal.

También hacen aparición en los cuadros, aficionados al fútbol, cuyo atuendo es característico por el uso de las playeras de los equipos mencionados en las historietas, las representaciones se complementan con banderas o banderines de los equipos, sombreros de ala exageradamente ancha con los nombres de los equipos al frente.

En el caso del panadero y el mecánico no presentan ropa que pueda ser asociada con sus oficios, se muestran ataviados de prendas sencillas, zapato oscuro y playeras sin ningún otro detalle particular.

En el espacio rural, como es el caso de los peones, y personas asociadas con este ambiente, como el ranchero son presentados con ropa de trabajo, pero distinta

a la ya descrita. La camisa o casaca es de tipo norteño, con cuello formal y bolsas a los frentes, chamara, pantalón vaquero, botas y sombrero del mismo tipo, el rostro de estos hombres está adornado de un espeso bigote.

Al indio se le presenta con ropa sencilla, siempre ataviado de color blanco, pantalón o *calzón* como también se le conoce, ceñido por un trozo de tela, huaraches cruzados o *pata de gallo*, camisa del mismo material y color, rematando con un sombrero de palma conocido como *panza de burro*.

En otros casos como los personajes extras o secundarios, como transeúntes, muestran prendas sencillas, calzado oscuro, pantalones de diversos colores, playeras y camisas sin más detalles.

En general, tanto hombres como mujeres son representadas con características físicas que permiten crear un perfil preliminar de cada uno, sin embargo, la proyección simbólica depende de lo fenotípico, pues crea una categorización dicotómica de lo que son los hombres y las mujeres en la historieta.

4.2.2. Proyección simbólica de las formas simples

En la historieta no se pueden encontrar *motivos*, como en el caso de la obra de arte que remitan a, o provengan de algún hecho histórico social o religioso que puedan otorgar elementos para desarrollar una proyección simbólica. No obstante, se debe señalar que esa proyección se da por sí misma desde los relatos que ahí se cuentan sobre el mexicano. Podría considerarse a la historieta como autorreferencial, la cual crea su propio universo simbólico cargado de representaciones y significados dando forma a los imaginarios sociales que aquí se debaten.

La proyección simbólica de los personajes puede expresarse en dicotomías simples, una serie de adjetivos con los que se puede denominar a una figura, que en ocasiones se contraponen, en otras refuerzan una idea, y otras más sirven como plataforma para crear juicios a partir de las actitudes de los personajes.

Dicha proyección no se da solamente desde su representación gráfica: la imagen, sino también desde *el rol y la personalidad* que les son otorgados a los personajes en la propia historia, los cuales se hacen presentes e identificables durante a lo largo de la historieta. Lo simbólico parte de lo sencillo, desde una división de atributos de los personajes.



Imagen 77



Imagen 78

La primer característica identificada como lo bello, está encumbrado en los rasgos voluptuosos del cuerpo de la mujeres simbolizado en formas exuberantes: grandes senos, al igual que la cadera pero que contrastan con una estrecha cintura (como se mencionó en la descripción de las formas simples), entendiéndolo así como un *cuerpo estéticamente bello* dentro de los estándares utilizados en la misma

historieta, por lo tanto, este tipo de representaciones pueden interpretarse como rasgos como bellos, puesto que como se explica más adelante, no todas mujeres se consideran bellas, juicio derivado de los mismos elementos que otorga el *corpus*.

Este tipo de mujeres presentan las largas cabelleras, sus rostros muestran facciones finas, delicadas y en muchos casos se hace evidente el uso de maquillaje, dando a entender que *desean ser vistas*, pues se distinguen de los demás personajes femeninos que no cumplen el ideal de belleza ahí planteado. Esos dibujos a simple vista son una representación sencilla del cuerpo de una mujer, no otorgan a más detalle la conexión entre figuras concéntricas de los senos y glúteos y cómo esto puede entenderse como lo bello, voluptuoso y excitante, salvo la conexión y significado que se ha construido a partir de la presencia de personajes que se oponen a éstas figuras.

Las mujeres que poseen este tipo de atributos no cumplen un rol significativo en las historias, algo más que pudiera dar otros elementos para ampliar su proyección simbólica, salvo la que se debate en estas líneas. Lo bello es todo lo que para el otro provoca una exaltación a los sentidos, un deseo por poseer aquello en donde se encumbra la belleza. Las mujeres que presentan estas características son un símbolo de lo bello, lo estético, pero también del deseo, y por lo tanto se convierten en su objeto.

Ese objeto a su vez tiene un significado explícito: el sexual. La representación fenotípica de las mujeres en general es voluptuosa y sensual, los distintos elementos están cargados de connotaciones sexuales: prendas íntimas y lencería expuestas a la vista que permiten ver los sexos; ausencia de sostenes o brasieres que exponen los pezones, erectos en todos los casos, lo que indica una reacción del cuerpo a determinada situación: *la excitación*.

Una mujer excitada, un objeto del deseo dispuesto, pues la excitación es la respuesta a un estímulo sexual (que no se identificó en la historieta), y por lo tanto

permite la disposición natural al coito, una mujer dispuesta al sexo, y al ser así, la mujer en la historieta se convierte simbólicamente en un *objeto sexual*.



Imagen 79



Imagen 80



Imagen 81

Caso contrario son los cuerpos que no encajan en la descripción anterior, a pesar de ser muy pocas las incidencias, tienen el mismo peso e importancia que los primeros, poseen una gran carga simbólica pues complementa la dicotomía que aquí se debate.

En las mujeres lo *antiestético* no está sujeto a la presencia o ausencia de algún rasgo que deforme al personaje, sino que se representa con atributos distintos a lo identificado como lo bello. Aquí las representaciones del cuerpo siguen mostrando a la mujer, pero ésta carece de los elementos que pueden otorgarle la categoría de bello, y por lo tanto no cumple con el perfil de objeto del deseo. Al no ser objeto del deseo, la proyección simbólica de esas imágenes les connota una carga significativa, que, desde la historieta, se considera negativa.

La obesidad, como característica más notable, niega por completo la concepción de objeto del deseo. La presencia de la mujer en las historias se basa completamente en su cuerpo. Las mujeres bellas, estéticamente hablando, son los

personajes principales de las historias, y por lo tanto, foco de atención de los protagonistas varones.

A las mujeres representadas con cuerpos obesos se les otorgan roles que se proyectan como negativos, no porque posean una personalidad que así lo dicte, sino porque se oponen a los primeros, el caso de la *esposa*, y las *amigas gordas* son prueba de ello, esos personajes no son atractivos para los varones, como se verá más adelante, a pesar de que la *esposa* lo es por estar casada, no es atractiva a la vista de los demás varones ni de su esposo y por lo tanto es traicionada por éste último, quien busca el *amor* en una mujer de características físicas identificadas dentro de lo bello. Su papel y actitud agresiva, como reacción ante el engaño se torna como negativo, pues se le transfiere un rol antagónico al de la amante, una mujer bella a quien su esposo corteja y desea sexualmente hablando.

Las *amigas gordas*, a pesar de atribuírsele buenos sentimientos en la historieta, su rol varía entre lo antagónico, como en el caso de la *esposa*, y lo no deseable, pues su soltería, como principal característica del personaje, se le atribuye a su falta de atractivo físico, lo cual conlleva el desprecio y rechazo de los hombres, y las burlas por parte de las demás protagonistas mujeres, lo negativo reside en que ella no es la mujer con quien un hombre quisiera estar.

Esos tres ejemplos de nulo atractivo visual (inferencia hecha siempre en comparación con los demás), desarrollan una fórmula general en cómo se concibe a éste tipo de representaciones en la historieta, la cual puede ser desde un personaje antagónico y por lo tanto negativo, o bien, un personaje secundario, no protagónico y por lo tanto invisibilizado tanto en la historia como de la vista del propio lector, o en términos llanos la mujer *fea* no tiene cabida en las historietas.

El cuerpo del hombre tiene más matices en cuanto a su representación, y por lo tanto, más proyecciones simbólicas. Se pueden encontrar representaciones de hombres obesos o flacos, altos o bajos, etc., en principio parece ser que la figura

masculina no cumple ni busca un ideal estético, como en el caso de la mujer (salvo aquel otorgado por el rol que juega en la historia, punto que se desarrolla más adelante). Su proyección simbólica no está sujeta a la representación fenotípica y por lo tanto lo bello en el hombre se relega a otro plano, aunque claro, se explora primero para así poder desarrollar una breve tipificación.

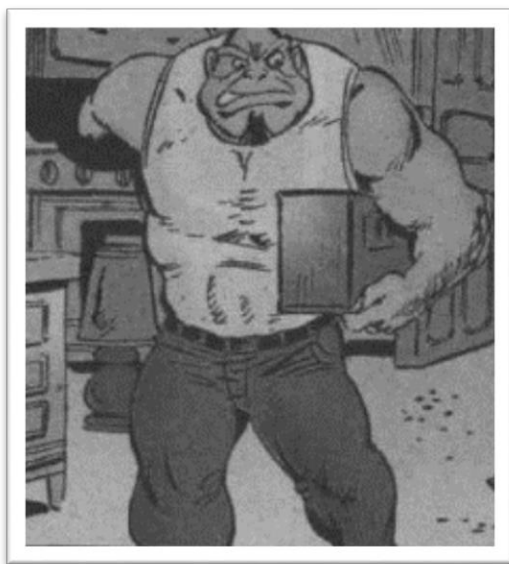


Imagen 82

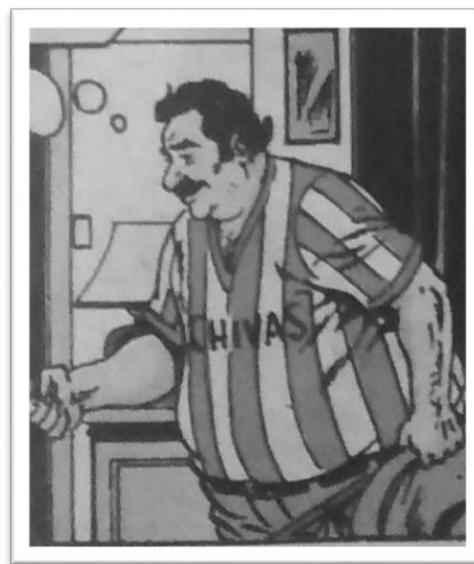


Imagen 83

Para comenzar, las figuras robustas poseen rasgos físicos que les infieren un aire de hombría y se interpreta así, en términos llanos dada la intención que se persigue al representar de esta forma a los personajes. La complexión robusta y fornida se puede identificar por lo abultado de los vientres y el grosor de sus brazos, no obstante, no es un signo de debilidad y flacidez sino todo lo contrario. Al ser algunos obreros quienes presentan estas características, ellas connotan en el personaje la fortaleza de sus cuerpos, el hombre fuerte, viril, pues no se le otorgan cargas negativas al hecho de poseer un cuerpo con esas características, ni mucho menos que éste sea el de un albañil, chofer, o algún otro obrero. Ese tipo de representaciones connotan la fuerza, la fortaleza, lo que hace al hombre ser, incluso su galantería no es dependiente de un cuerpo estético, pues en este caso la fuerza

es lo que hace al hombre ser atractivo, principalmente para los personajes femeninos. Las imágenes que representan el cuerpo de los hombres ya referidos muestran detalles que pueden ser interpretados como signos de masculinidad, lo masculino es lo bello.



Imagen 84



Imagen 85

Las imágenes que si presentan cuerpos estéticos se conciben así porque su personaje cumple una función en la historia (como se refería párrafos atrás), se les infiere la condición de hombre atractivo, comenzando por el físico, a aquellos personajes que ostentan, en la mayoría de los casos, un estatus socioeconómico superior al de los demás: licenciados, médicos, burócratas, empresarios, lo no obreros. Elementos como lo bello y lo económico aderezan y permiten que se cumpla en parte el ideal del hombre atractivo y adinerado o con buena posición económica. A estos personajes se les da también una característica principal, la de buen partido, y por lo tanto exitosos en el amor, o en la obtención de las gracias

sexuales de las mujeres. Para estos casos lo bello reside tanto en el aspecto físico del hombre como de su posición económica.



Imagen 86



Imagen 87

Las representaciones de complexión sencilla, no robustas, no estéticas, conforman la última parte de la segmentación de figuras masculinas. Éstas son formas simples de representación, sin ningún atractivo visual (equiparable con los descritos), no obstante, la proyección simbólica de estos personajes depende mucho de las virtudes que se le otorguen en la trama, y que no estén asociadas a sus atributos físicos ni condiciones económicas.

Estos personajes se distinguen por su personalidad, y actitud hacia la vida. En la mayoría de los casos se proyectan alegres, pícaros, graciosos, galantes, gentiles, y trabajadores, no obstante, también hay rasgos que se contraponen en cierta medida a los primeros, son embusteros, mentirosos, traicioneros, mañosos y libidinosos. La *virtud* principal de éstos sujetos reside en su actitud, dado que no se amedrentan por su aspecto físico desfavorecido en comparación con otros, ni por su precaria situación económica, por lo tanto, no representa un impedimento para

conseguir sus fines; ellos emplean sus cualidades para competir y estar a la par de los demás personajes, principalmente en lo que a mujeres se refiere.

El hombre no viril, ni fuerte, tampoco atractivo o adinerado también tiene su lugar e importancia, es una forma más en la que se puede concebir al mexicano en las historietas, dado que también es competitivo en la búsqueda y potencial ganador de los favores sexuales de la mujer. Lo bello o atractivo de este tipo de personajes no está relacionado con una belleza física, ni tampoco a un capital económico, lo valioso, lo bello es su actitud, ya sea hacia la vida o al momento del cortejo del sexo opuesto.

4.3. La construcción de significados

Una vez que se ha desarrollado la parte descriptiva de las imágenes, la cual fue hecha principalmente a representaciones de los cuerpos de hombres y mujeres, se procede a cerrar esta sección del capítulo con la última parte de proyecciones simbólicas de los mexicanos. A pesar de que en el apartado anterior ya se adelantaban algunas descripciones de las imágenes con relación a su rol, es en este punto donde se abordan de forma más completa, puesto que se enlazan con las relaciones sociales que se establecen entre ellos, pues en la historieta es evidente que éstas determinan el actuar de los personajes, de igual forma, se aborda la historia en sí misma, desde una breve descripción, ya que es por medio de ella que se pueden conocer las situaciones, *el terreno donde están ubicados los personajes*.

En este punto pues, se enlazan ya las imágenes y las historias, de esta forma se explora todo el panorama con el que se pretendió trabajar al inicio de esta tesis.

Para comenzar, se ha construido un cuadro donde se muestran los tipos de relaciones sociales que se pudieron identificar en todo el *corpus* de estudio. Esas relaciones se han clasificado por el tipo de relación que hay entre los sujetos, el

vínculo que los une y que a su vez los determina, la condición de la misma, y el estatus de los personajes involucrados en dicha relación:

Tipo de relación	Tipo de vínculo	Condición de la relación	Estatus de los personajes
Familiar	Consanguíneo – filial directo	+ / - (positiva / negativa)	Padres - hijos
Familiar	Consanguíneo – filial - afín	+ / -	Abuelos – nietos – tíos – primos
Sentimental fraternal carnal	No consanguíneo – no filial – afín	+ / -	Amigos – novios – pareja – matrimonio – padrastros – suegros – yernos – nueras – compadres, etc.
Social Jurídico – legal mercantil política otra	No consanguíneo - no filial – no afín	+ / -	Tutores – tutorados padrinos – ahijados Jefe – empleado Vendedor – cliente Oficial de la policía o el ejército – subordinado profesores – alumnos Otros

La pertinencia del desarrollo de este cuadro reside en la necesidad de identificar los vínculos que existen entre los personajes, dado que ellos permiten de alguna forma poder entender y explicar el actuar de los sujetos, y por lo tanto agregar más elementos al perfil de la conducta de ese mexicano imaginario que en estas páginas se intenta develar.

En primer lugar, se muestra una relación entre padres e hijos identificada como consanguínea – filial directa, dado que son los lazos de sangre directos los que los unen, al ser los primeros quienes engendran a los segundos. En el siguiente caso, la consanguinidad se mantiene, aunque de forma no directa, puesto que no se trata de una relación entre padres e hijos, por lo tanto, se considera consanguínea - filial afín, puesto que dentro de ella se identifican a familiares en segundo y tercer grado. Para la categoría 3, la relación que existe entre los sujetos ahí mencionados no es consanguínea, pero ésta se establece y mantiene dado el nivel de afinidad

que logran crear los sujetos, es decir vínculos afectivos, como es el caso de los novios y/o esposos y amigos. Para la última categoría como bien se explicita, la relación no se basa en vínculos afectivos ni consanguíneos, sino de otra índole, y al ser así se identifican con los nombres mencionados en el cuadro, un ejemplo de ello podría ser una de tipo jurídico – legal: el caso de un huérfano al que un juzgado civil le asigna un tutor.

Cada nivel ha sido descrito como se muestra en el cuadro dado el tipo de vínculo primario o principal que une a los sujetos y de lo cual se parte para denominar dicha relación. No obstante, se infiere que pueden existir modificaciones de estado en relaciones ya establecidas, que a su vez propician situaciones que afectan de alguna forma su actuar.

En hipotéticos casos: hay padres e hijos (donde existe un vínculo consanguíneo – filial directo), que fuera del seno familiar pudiesen establecer una relación de tipo laboral. El vínculo primario podría considerarse como el preponderante frente al emergente, lo cual podría llevar a pensar en un conflicto de intereses, o alguna otra cuestión que pudiera de alguna manera afectar la relación, y por lo tanto observar una interacción distinta a la esperada, como, por ejemplo: en una relación de tipo laboral en donde los participantes no tengan un tipo de vínculo consanguíneo.

De igual forma el estatus de dos sujetos inmersos una relación de tipo no consanguíneo – no filial – no afín, pudiese cambiar a una de tipo social o sentimental, evidenciando así los cambios de estado, permitiendo explicar la red de relaciones que se establece y el actuar de los sujetos. Un ejemplo de ello es la relación entre una empleada doméstica y su empleador, o su *patrón* (recurso muy trillado y socorrido para el éxito de las telenovelas); en donde se pasa de una relación netamente de tipo laboral a una de tipo sentimental, dando pie así a una

serie de situaciones y conjeturas, debido al estatus social de ambos sujetos, pues estas se contraponen a lo esperado.

En el *corpus* de estudio se pueden analizar todas las relaciones existentes desde esta perspectiva, por ejemplo, las que pasan de fraternas a sentimentales entre compañeros de trabajo, de otro tipo a sentimentales entre profesores y alumnos, de tipo social a sentimental, o incluso también casos no esperados o fuera de la norma dentro de las relaciones ya establecidas, como puede ser un cambio de tipo consanguíneo – filial directo a uno sentimental – carnal: una relación incestuosa entre padres e hijos, claro está si fuera el caso que la historieta plantea.

Las relaciones que aparecen en el cuadro son las primeras identificadas en el *corpus* y con ellas se *abren* todas las historias. Las transformaciones que surgen en los tipos de relación son una segunda parte por medio de la cual se reconfiguran las relaciones sociales y por lo tanto las acciones, pues es a partir de los cambios donde se desarrollan las tramas, y los personajes perfilan su *personalidad* pues esta solo es identificable hasta el momento en que los personajes *actúan*.

A continuación, se expone el análisis interpretativo del *corpus* de estudio, es decir, el cómo se construye al mexicano desde una representación imaginaria.

4.3.1. La vida cotidiana

La principal característica que sale a la luz durante en todo el *corpus* es el comportamiento del mexicano, ya sea hombre o mujer, esa conducta es determinada por el rol asignado al personaje, dentro de lo cual en primer lugar se destaca el hecho de que las personas no son ociosas. Constancia de ello puede verse durante todo el *corpus* comenzando por los nombres de las historietas, en el caso de *Las Chambeadoras, pa'servirle a usted* (que es el nombre más explícito y del que mayor número de ejemplares hay en el *corpus*), pueden identificarse algunos

elementos que permiten ver las connotaciones simbólicas del título sobre las personas a las que se refiere en esos ejemplares. El nombre de la historieta habla propiamente de mujeres que trabajan, *chambear* significa trabajar, *chambeadora* hace referencia a una mujer que trabaja, tanto por la forma sustantivada del *verbo* como por el género. La cláusula *pa' servirle a usted*, dicho de forma correcta *para servirle a usted* adquiere connotaciones serviciales.

El nombre de esa historieta hace clara alusión a la vida de mujeres trabajadoras, a pesar de ello no siempre es así, pues en muchas de ellas los personajes en quienes se centran las historias son hombres, lo que hace ver que el atributo de ser una persona trabajadora, un trabajador, un *chambeador*, es un adjetivo también aplicable a los hombres.

El *corpus* también está compuesto por otros títulos no tan explícitos en esa connotación laboral: *Precaución, microbuseros en paradas continuas, Acá los maestros, Los sensacionales maestros, las chalanas... y demás chambitas, Sensacional de mercados*, etc., donde también se relatan historias de personajes relacionados con actividades laborales. Otras más que por su nombre sugieren otra temática como *Sábanas mojadas. Historias de cama, ¡Me vale!, Secretos de cama, etc.*, relatan historias de personas que no están vinculadas directamente con el tipo de actividades ya mencionadas, sino que presentan historias de vida de estudiantes, amas de casa, *personas comunes y corrientes*, por decirlo de alguna manera.

En todas esas historietas se resaltan las cualidades positivas de los personajes desde el hecho de que son personas que trabajan, ya sean hombres o mujeres, como es el caso de las mencionadas en primer lugar; a pesar de ello y como ya se mencionó, no todo se resume a una actividad laboral; sino que en general, todas las historietas tratan de mostrar cómo podría ser un día en la vida de alguna persona.

4.3.2. *El trabajo, la principal virtud*

En las historietas cada personaje cumple una función, comenzando por los que trabajan. La mayor parte de los oficios de los obreros ya se había mencionado: choferes del transporte público, albañiles, panaderos, mecánicos, vendedores ambulantes, carniceros, plomeros, etc., sin embargo, a la par en la historia, también existen personajes que no encajan en esa concepción de obreros: los médicos, los burócratas, personajes identificados como licenciados y otros más como empresarios.

Las mujeres *chambeadoras* que no se sujetan a la norma de la ama de casa, y que trabajan fuera de ella, desarrollan sus actividades dentro de los espacios asignados a la actividad laboral considerada para mujeres: mercados, plazas comerciales u otras casas, como en el caso de las empleadas domésticas; todas ellas son mujeres cuyas actividades se limitan a la preparación de alimentos, el aseo de casas, la costura y el cuidado de los niños, salvo algunas otras excepciones como la mujer policía, las estudiantes o las prostitutas.

En el inicio a la mayoría de estos personajes se les asigna una buena conducta y una buena voluntad al representarlos como personas trabajadoras o no ociosas, el trabajo, como una característica virtuosa de estas personas es una virtud, por lo tanto, se identifica así la primera característica de los personajes.

No obstante, el hecho de trabajar no siempre se considera como algo positivo, considerado así por el tipo de trabajo que desempeña la persona. Caso específico el de la prostituta, el cual dentro de todo el *corpus* es la única incidencia de este tipo, una persona desvalorada por el trabajo que desempeña, el cual se carga de una connotación negativa, y por lo tanto la virtud de buena persona en la prostituta se anula. *No todas las personas que trabajan son buenas*, este juicio de valor se hace

justamente a partir de la actividad laboral en la que está inmersa, y por el efecto que éstas personas y sus actividades tienen sobre los demás.

Y al ser así, además de desvalorizar a la persona, la actividad laboral pierde el estatus de *trabajo* para de esta forma convertirse en nada, la prostituta y su actividad laboral no son equiparables a las ya mencionadas. Para los demás sujetos que están en la categoría de las excepciones, consideradas como no trabajadoras, caso específico de los ladrones, delincuentes, asesinos, estafadores, etc., su condición contraria al de la buena persona está determinado desde el inicio.

A partir de esto se puede identificar la primera dicotomía por medio de la cual se puede interpretar la proyección imaginaria del mexicano: lo bueno y lo malo.

4.3.3. La conducta

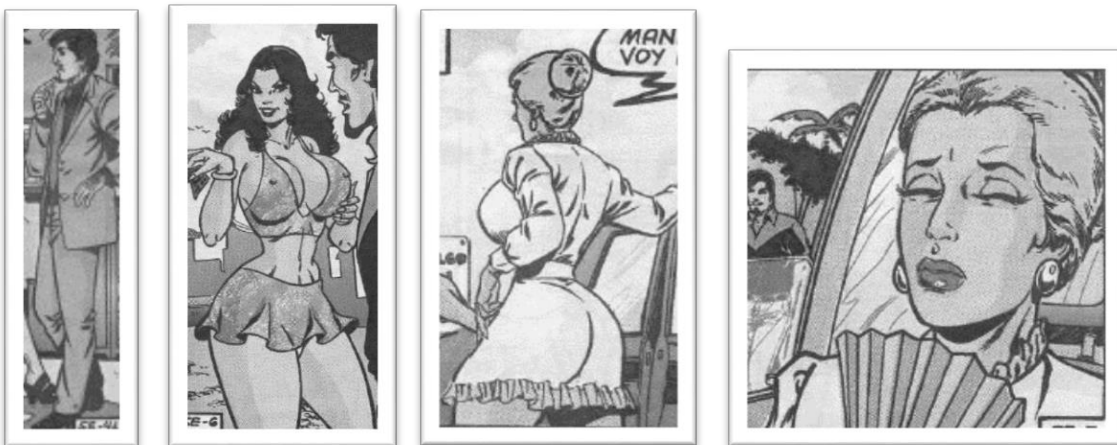
La segunda característica que constituye al mexicano puede percibirse a partir de su toma de decisiones, de lo cual deviene lo que en la historia se puede interpretar como su conducta, elemento que a su vez puede ayudar a construir un perfil más completo sobre las demás virtudes de los personajes, así como de sus sentimientos.

Enlazados con la característica de *buena persona*, la conducta también pasa a ser parte de ese lado positivo del mexicano: *el trabajo es bueno – la persona que trabaja es una buena persona – las buenas personas tienen buenos sentimientos*; o por el contrario: *Las personas que no trabajan no son buenas – las personas que no son buenas no tienen buenos sentimientos*.

Los personajes lo son al jugar un papel dentro de la historia, el cual ya está determinado desde el inicio al otorgársele primigenios atributos: una actividad, o

la falta de ésta y lo que conlleva el hecho de ser o no una persona ociosa, por lo tanto, una connotación de buena o mala persona. Esta virtud a su vez direcciona a cargarle más atributos al personaje desde el plano sentimental, lo que completa una primera fase de su *personalidad*. Sin embargo, al no ser sujetos aislados, la interacción que tienen con los demás personajes irremediabilmente repercute en su actuar, la reacción como respuesta a la acción de los otros muestra la aceptación o aprobación ante la conducta y personalidad del otro, y por lo tanto los verdaderos sentimientos del personaje, que como ya se dijo, se pueden identificar desde sus acciones. Tales son los siguientes casos:

Historieta No. 4 *Todo por el cucu*, en donde el protagonista identificado con el rol de *empresario* queda varado en un pequeño pueblo debido a una avería en su automóvil, en este lugar conoce a una *prostituta* la cual lo seduce. El *empresario*, a pesar de ser casado, queda cautivado por la belleza y el ofrecimiento de la *prostituta*. Con la clara intención de poder visitarla en el bar donde trabaja, éste manda a su esposa en autobús hacia la capital con el pretexto de que la reparación del vehículo tomará más tiempo de lo esperado, lo cual evidentemente es una mentira. Protagonistas de la historieta No. 4: El empresario, la prostituta y la esposa (Imágenes 88 a la 91).



Historieta No. 8 *Por falta de macho sufro... ¡calentura sexual!* La cual habla acerca de dos hermanos, hombre y mujer, que viven solos debido a que sus padres trabajan en estados unidos. Él es un joven que trabaja, aunque no se especifica en qué, y ella una estudiante. Al joven se le representa como trabajador, cariñoso y sobre protector que no permite que su hermana tenga amigos varones ni mucho menos novio, bajo la consigna de cuidar la dignidad de su hermana en ausencia de sus padres, no obstante, él no se priva de dicho placer, pues tiene una novia con la que sostiene relaciones sexuales. Protagonistas de la historieta No. 8: El hermano y su novia, la hermana (Imágenes 92 y 93).



Historieta No. 13 *¡Goolazo en el área chica!* La historia gira en torno a una bella joven y a su padre. Ella es una hija atenta y amorosa con su padre, y él un hombre trabajador, amoroso y protector con su hija. En la historia ella conoce a un joven del cual se enamora, sin embargo, su padre a pesar de ser comprensivo y amoroso, no aprueba la decisión de su hija debido a que el joven es un aficionado del equipo de futbol América, ya que el padre es un aficionado al equipo de futbol las Chivas. Situación paradójica debido a que más adelante en la trama, el padre corteja a una

exuberante mujer, que resulta ser la tía del pretendido de su hija, que también es aficionada al equipo de las Águilas. Protagonistas de la historieta No. 13: La hija, el padre, el pretendiente y la tía (Imágenes 94 a la 97).



Algo muy similar ocurre en la historieta No. 15 *¡Cueste lo que cueste, me echo ese filete!!* En donde un carnicero y su esposa no consienten el noviazgo de su hija con su joven pretendiente, situación que cambia cuando el padre de la chica en cuestión conoce a la supuesta *hermana* de su odiado yerno. Protagonistas de la historieta No. 15: La novia, la madre, el padre, el pretendiente y la supuesta hermana (Imágenes 98 a la 102).



En esta parte del corpus se muestra otra faceta de una misma persona, dejando a un lado el ideal de bondad del personaje, se procede a tratar las acciones derivadas de las relaciones sociales. La posición contraria a lo esperado evidencia una motivación de los actos desde la presencia de otro actor externo, que modifican el panorama o la situación ya establecida.

Para los casos descritos se puede ver que se plantea una valoración de algo positivo frente a algo que no lo es, principalmente porque ello se encumbra en la personificación dada a hombres y mujeres.

La mujer como punto de partida para crear el *nudo* de la trama, e identificada ya en el apartado 4.2.2 como un objeto sexual, es quien determina el actuar en este caso del varón, puesto que pareciera ser que las cosas en las historias no cambiarían de rumbo si la mujer no hubiese aparecido. Desde la perspectiva simbólica de la *prostituta*, que representa en su totalidad al objeto sexual como ya

se mencionó, *desvalorizada* e incluso *deshumanizada* por su oficio, se muestra como el elemento externo que modifica la conducta, en este caso el actuar del sujeto identificado como el *empresario*, quien recurre al engaño para el beneficio personal, para la satisfacción de un deseo, en este caso sexual.

El varón que *protege* a la hermana (en el segundo caso) por medio de la prohibición justificada en una consigna dada por los padres, en donde la *dignidad*, la cual se refiere a la virginidad de la hermana está por sobre todas las cosas, pues es lo que la hace ser valiosa. No obstante, el mismo hermano desvaloriza a su novia, indigna desde el hecho de no ser virgen, pues con ésta el sí puede mantener relaciones sexuales fuera del matrimonio, pues no están casados, y al ser así, se contradice la enmienda desde su sentido y significado simbólico hecha ante la prohibición que se le hace a la hermana

La mujer como símbolo de la dignidad, pureza y honor, desde el hecho de ser una *hermana* de quien se habla, no se toma ya desde la perspectiva personal de ella, sino desde la del hombre puesto que a pesar de mantener una relación consanguínea filial directa, o consanguínea filial, caso de las hijas y hermanas, la posesión o pertenecía de la mujer al varón pareciera ser algo inmanente en las historietas, es decir, aun ante la ausencia de un vínculo sexual o carnal que los una, dado que en la historieta se maneja a la cópula como la posesión de la mujer por parte del hombre, los lazos afectivos también lo son en la medida en que la mujer le pertenece al hombre. La mujer no se presenta como un ser aislado e independiente ante la toma de decisiones, pues pudiera sugerirse que a ese nivel son personas faltas de voluntad propia, que en cuyo caso recae totalmente sobre el varón.

De igual manera es identificable un sistema de intercambios adyacente a la estructura ya establecida en el párrafo anterior, la cesión de derechos sobre la persona a través de un intercambio se torna como algo, sino natural, al menos

lógico en la medida en que debe de existir una compensación por el consentimiento ante las relaciones emergentes. Caso de las historietas No. 13 y No. 15, en donde hace acto de presencia otra mujer, otro objeto del deseo que finalmente regula o equilibra la situación.

En todos los casos descritos se plantea una conducta del mexicano basada en el engaño, la justificación y el intercambio donde la conducta del hombre se ve determinada por el actuar de la mujer, planteando a ésta como elemento detonador para la acción humana, al menos en las historias.

La posición contraria a lo esperado comprueba la motivación de los actos desde la presencia de un actor dispar que sale de la norma o de lo establecido, al ser así, se le pueden adjudicar ciertas responsabilidades a uno desliándoselas a otro, una especie de juego en donde éstas se rotan.

4.3.4. Las responsabilidades

En el *corpus* además de establecer o predeterminedar algunas conductas derivadas de sus actos, también se juega con el actuar de los personajes, como ya se constató en la sección anterior; aunado a ello también se muestran las consecuencias ante el hecho de tomar una decisión y por ende la responsabilidad que conlleva.

Conforme se perfila la *personalidad* de los personajes, es evidente la actitud que éstos toman ante la presencia de los demás personajes y las situaciones que estos y su actuar propician. También es posible percibir una actitud ego centrista pues se busca siempre un beneficio personal a costa de otros, eximirse a sí mismo de las consecuencias de ciertos actos y el abuso o transgresión de las normas establecidas para conseguir dichos fines, en la historieta se echa mano de diversos medios y recursos para exponerse en las historias dichas situaciones.

Existen elementos tangibles, como los personajes mismos que por medio de sus acciones afectan en alguna medida el actuar de otros, al ser así, se les pueden imputar a las personas cierta responsabilidad. Otros más que no están dentro del control humano y por lo tanto podrían considerarse como circunstanciales; y por otra parte la existencia de hechos sobrenaturales, como el destino o la casualidad que en este caso exime de responsabilidad alguna a los personajes. Estos tres elementos, por medio de los cuales se puede justificar lo que sucede en las historias, tratan de explicar también de alguna manera la conducta y comportamiento.

En la historieta No. 21 *Los chacales en: Esta ricura lo llevará a la sepultura*, se relata la vida de un anciano mercader cuya esposa se encuentra agonizante. Un poco antes del deceso llegan a su casa un par de *indios* en busca de la moribunda. Antes de morir, la esposa le hace prometer al anciano que le entregará una casa a uno de los indios, el cual es su ahijado, esto como pago de una deuda, y que además les deberá conseguir un empleo digno del cual puedan vivir. Los *indios* son empleados como estibadores en la tienda del anciano, lo cual no les agrada en lo absoluto, por lo cual buscan venganza por el mal trato que han sufrido contratando a una mujer de dudosa reputación, con quien el ahijado ha sostenido relaciones sexuales previamente; esto sucede cuando el anciano cae enfermo a causa del envenenamiento que un médico, supuesto amigo de él, le provoca en venganza por supuestas estafas que ha sufrido de su parte.

El hecho imputable a la acción humana en este caso es que al estar enfermo el anciano, los *indios* buscan sacar provecho poniendo a esa mujer bajo su cuidado, con la consigna de que cuando éste muera se repatrían el dinero de él. No obstante, la mujer se enamora tanto del anciano como de su dinero (puesto que también mantiene relaciones sexuales con él), y por lo tanto decide sanarlo para de esta

forma tomar provecho y ventaja de su posición de amante y potencial madre, ya que uno de los deseos del anciano es tener descendencia.

La historia llega a su *clímax* cuando el médico al ver que el anciano se ha recuperado, decide asesinarlo por él mismo, pero sus planes se ven arruinados por la intervención de los *indios* quienes al ver al anciano en peligro temen perder el dinero que supuestamente la mujer les podría ayudar a obtener.

Finalmente el médico va a la cárcel, la mujer se casa con el anciano, quien recompensa a los *indios* por salvarle la vida regalándoles uniformes y un diablo de carga, no obstante, tiempo después el anciano también se ve *recompensado* al ser padre de dos hermosos *inditos*, hijos de la relación sexual entre la mujer y el ahijado.

Toda la historia gira en torno a las acciones humanas y sus consecuencias. En primer lugar, el maltrato del anciano hacia los indios que propicia la venganza de éstos en su contra, la enfermedad provocada por el médico como parte de otra venganza, el matrimonio de la mujer con el anciano y la consumación de la paternidad de éste, aunque no haya sido como él esperaba. Protagonistas de la historieta No. 21: Los indios, el anciano, la mujer y el médico (Imágenes 103 a la 106).



La historieta No. 16 *Ladrón que roba a ladrón tiene 100 km de perdón* habla sobre la vida de un chofer que trabaja para un hombre adinerado, cuando éste sale a un viaje de negocios, el chofer se toma la libertad de irse a *vacacionar* en compañía de su *hija*, en el auto y a la casa de campo de su jefe. Durante el trayecto sufren un accidente, en el cual ella resulta gravemente lastimada, en el hospital se entera que es una operación costosa, motivo por el cual el padre se ve obligado a tomar dinero de la caja fuerte de su jefe, sin importarle nada más que el bienestar de su hija. Al ser dólares lo que encuentra en la caja, acude a un banco para cambiarlos por pesos mexicanos, al llegar ahí es testigo de un asalto bancario, durante la revuelta, los hampones lo toman como rehén y chofer, ya que ellos no cuentan con un vehículo para el escape.

Ya muy lejos de la ciudad el auto se descompone, abordan a una joven mujer que pasaba por el lugar, la despojan de su vehículo y escapan de nuevo no sin antes liquidar al chofer, temiendo que pueda ir en busca de la policía y delatarlos; sin embargo, no lo matan, pero al creerlo muerto escapan. El chofer le explica a la mujer lo sucedido, repara el primer auto y sigue a los hampones hasta su escondite, el chofer decide encarar a los maleantes mientras la joven mujer va en busca de la policía, quienes logran dar con el lugar, apresar a los maleantes. De regreso al hospital se percata de que en el auto aún se encuentra el dinero robado del banco y los dólares que tomó de la caja de su jefe, a lo cual acude rápidamente a pagar por la operación de su hija, devolver el dinero de su jefe, reparar el auto dañado y así regresar todo a la normalidad. Protagonistas de la historieta No. 16: El chofer, su hija, el patrón y los ladrones (Imágenes 107 a la 110).



En la historieta No. 14 *Por terco, a este gusano no le quedó nada sano* la fórmula de la acción externa se hace presente al ser éstas las causantes de las penurias del protagonista, eximiéndole así de la responsabilidad de lo que le ocurre. Este número presenta la vida de un joven rebelde llamado *Víctor* que no mide las consecuencias de sus actos y que le atribuye a las circunstancias, al destino y a la suerte lo que le sucede.

En una noche de parranda en compañía de sus amigos y su novia, él se ofrece a prender una fogata usando gasolina, puesto que sus amigos no lo habían hecho debido a que la leña destinada para ese fin se encontraba húmeda, ellos le advierten sobre el peligro implícito en dicha acción, no obstante, no les hace caso. *Por azares del destino* una corriente de aire, al momento de prender el fuego, hace que el personaje se empape del combustible y por lo tanto sufra graves quemaduras en todo su cuerpo. Afortunadamente es llevado al hospital donde lo

salvan de morir, quedando internado por la gravedad de sus lesiones. Ya en el nosocomio, sumido en sus pensamientos no deja de culpar a sus amigos por haber sido ellos los causantes de su desgracia, al no haber encendido la fogata como se había acordado.

De igual manera durante su recuperación, no deja de culpar a las enfermeras y al médico por la lenta y dolorosa recuperación de sus heridas, al grado de que atenta contra ellas e incluso en contra de su propia integridad, para así sacar de sus casillas a todo el personal. Finalmente él muere, víctima de un escozor incontrolable por todo su cuerpo lo que lo lleva a auto flagelarse con sus propias manos buscando mitigar su malestar. Protagonistas de la historieta No. 14: Víctor y su novia (Imágenes 111 a la 113).



En los ejemplos anteriores se hace explícita la acción externa, combinada un poco con otros factores como la suerte y el destino, pareciera que existe una predisposición a la creencia de la existencia de fuerzas ajenas a los personajes que propician o determinan ciertas situaciones y ciertos *actores de cambio* que se involucran para que todo ello pase, al ser así, se exime, como ya se mencionó, las responsabilidades sobre los actos cometidos.

Al inicio se hacía mención de los personajes, los elementos circunstanciales y los hechos sobrenaturales como factores determinantes para la acción social, en las

historias se ven de manifiesto que, como también ya se mencionó, la existencia de intereses personales que conllevan a actuar de forma egoísta, pues el cumplimiento de esos deseos indudablemente termina por afectar a otros, a raíz de esos impulsos se crean vínculos negativos entre las personas que indiscutiblemente repercuten en su actuar. Situaciones como la venganza, que es la más evidente en la historieta No. 21 es la que crea toda esa gran trama de complejas relaciones, todas direccionadas a completar o conseguir un solo fin, cada uno de los personajes buscaba su beneficio personal a costa del de los demás, lo que reflejaba una conducta egoísta.

En los dos últimos casos, las consecuencias de las malas decisiones se hacen presentes al ser éstas las causantes de todo el drama presentado, a pesar de ello, la suerte y el destino parecen en primer lugar contrarrestar esas consecuencias y en segundo agravarlas, poniendo de manifiesto que a pesar de que la acción humana se hace presente, también lo hacen otros factores más, es decir, la suerte y el destino son parte de la vida de los mexicanos.

4.3.5. La lealtad y la fidelidad

Otro conjunto de partes constitutivas de esa *personalidad* del mexicano de las historietas es lo que se ha podido identificar como *la lealtad y la fidelidad*, a pesar de que ambas se pueden denominar como independientes una de otra, en la historieta se presentan a la par en situaciones en las que se inmiscuyen los personajes. Esta dicotomía en apariencia no antagónica, presenta *dos caras de la misma moneda*, dos facetas de un mismo sujeto por medio de las cuales se pueden interpretar los actos o conductas de éste en un *contexto* situacional muy específico, lo que hace ver a una conducta como virtuosa en detrimento de otra, aunque la segunda no se considere *negativa* como tal.

A pesar de que en un inicio se planteó la virtud desde una condición laboral, en los siguientes casos se plantea desde la acción, desde la toma de decisiones, en donde también se *juega* con la parte de las responsabilidades, pues dentro de ese mundo ficcional que proponen las historietas, poco a poco se va perfilando que existe una manía por la evasión e imputación de responsabilidades desde la tergiversación, en esta sección, de lo que comúnmente se entiende por lealtad y fidelidad.

Historieta No. 5 *Las gemelas: eran colas calientes y... ¡BIEN MAMADORAS!* Trata sobre la vida de dos hermanas gemelas de provincia, una de ellas en vísperas de contraer nupcias se da cuenta de que el vestido de novia, que con anticipación había comprado, ya no le ajusta, motivo por el cual emprenden un viaje a la capital del país para comprar uno nuevo. Después de hacer la compra, deciden ir a un bar a beber unas copas como parte de su despedida de soltera, en dicho lugar ella *gana* el *derecho* a tener relaciones sexuales con un bailarín nudista. Al día siguiente por el desvelo, la resaca y demás circunstancias pierden el viaje de regreso, fiel a su promesa de casarse, *la novia* hace lo posible por conseguir otra corrida que las lleve de vuelta a casa lo cual logra conseguir.

De regreso a su pueblo natal, el autobús hace una escala que las damas aprovechan para ir al baño, sin embargo, esta vez el autobús las deja y quedan varadas en el lugar, en ese momento un *trailero* que pasaba por ahí las escucha y se ofrece a llevarlas a cambio de tener relaciones sexuales con él, ante tal situación y desesperación *la novia* acepta con tal de llegar puntual en su boda. Al llegar a su casa, *la novia*, rendida por todo el ajetreo vivido le pide a su *hermana* que se case por ella, ya que, a pesar de todo lo ocurrido y su terrible agotamiento, no desea decepcionar a su novio, a quien tanto ama. La *hermana* ante tal petición, entra en conflicto y desiste, aunque finalmente acepta por el gran cariño que siente por su hermana la novia, y por lo mismo, no quiere echar a la basura todo el esfuerzo y

sacrificio que ésta realizó para poder llegar puntual a su boda. Protagonistas de la historieta No. 5: Las hermanas, el novio, el bailarín nudista y el trailerero (Imágenes 114 a la 117).



La historieta No. 22 *El abonero se cobró con mi trasero* relata las penurias por las que pasa un joven matrimonio el cual se encuentra en múltiples aprietos económicos. *El esposo*, un mecánico víctima de explotación laboral por parte de su jefe, vive al día al no tener suficiente dinero para poder cubrir los gastos del hogar. La esposa, una bella costurera, trabaja desmesuradamente para poder ayudar a su esposo con los gastos. Ante la visita periódica de *los acreedores* que exigen el pago de las deudas, la esposa recurre a la mentira al negar la presencia del esposo en casa y por lo tanto la imposibilidad del pago. Al ser tanto el acoso de ellos y la negación de la pareja para cubrir los pagos, *los acreedores* le proponen a la esposa

solventar las deudas por medio de sus favores sexuales, a lo que, por el gran amor y comprensión que la mujer siente por su marido, accede.

Ante tal acto de amor por parte de *la esposa*, el marido se ve obligado a exigir un aumento de sueldo, a lo cual el patrón explotador accede no sin antes exigir a cambio, la cesión de derecho sexual sobre la esposa. El mecánico relata a la esposa lo sucedido, argumentando que ella debe acceder a tal petición, puesto que ya había empeñado su palabra sin haberle consultado previamente. Nuevamente en un acto de amor *la esposa* confirma la aprobación. Protagonistas de la historieta No. 22: El mecánico, su esposa, el acreedor y el patrón (Imágenes 118 a la 121).



La historieta No. 6 *Soy el aventurero erótico desvirginador* trata sobre la vida de dos hermanos que trabajan como peones en un rancho, el mayor de ellos tiene

fama de ser mujeriego, el menor es un tímido joven que vive a la sombra de su hermano. En una de sus correrías, el hermano mayor supuestamente se enamora de una joven pueblerina a quien trata de convencer para tener relaciones sexuales, ella no cree tan fácilmente en sus argumentos, aunque acepta que si se siente atraída, pero que no se entregará a él a menos que se casen y le prometa fidelidad absoluta, no habiendo otra opción para él, acepta casarse con ella, no obstante éste no cumple su promesa de fidelidad.

Más adelante en la trama se descubre que el hermano menor estaba enamorado de la joven mucho antes de contraer nupcias con su hermano, la joven pueblerina ante un arranque de despecho por las infidelidades de su esposo, accede a tener relaciones sexuales con el hermano menor, sin embargo, no llega a más, dado que se encuentra enamorada de su esposo a pesar de que él sea un infiel sin remedio, alegando amor hacia éste y reconfortándose a sí misma asumiendo que ella es la esposa y las demás las amantes. Protagonistas de la historieta No. 6: Los hermanos y la joven pueblerina (Imágenes 122 y 123).



Para la historieta No. 1 *¡Ay Chepina... eres re'cochina!* Las cosas cambian un poco. Se trata de la historia de *Chepina* y *La Güera*, dos amigas y comadres propietarias de una fonda, ambas casadas con sus respectivos esposos. Un día una

de ellas, *Chepina*, le confiesa a su esposo el deseo de realizar una *fantasía* sexual: el intercambio de parejas, él se confunde ante tal proposición pues ella tiene en mente llevarla a cabo con sus compadres, *La Güera* y su esposo. A pesar de su desconcierto, él acepta. Para obtener el secreto que le hará llevar a la cama a su comadre, *Chepina* sugiere que primero ella debe entregarse a su compadre, de esa forma él les dará la clave para poder acceder a las gracias sexuales de *La Güera*.

Conforme la historia avanza, el esposo de *La Güera* le da la preciada información a su homólogo, con lo cual él finalmente sostiene relaciones sexuales con su comadre, a raíz de ese hecho, *La Güera* y el esposo de *Chepina*, su ahora amante, se dan cuenta de que son el uno para el otro, y deciden estar juntos, lo cual con mucha vergüenza se ven obligados a informar a sus parejas.

Al final de la historia se descubre que todo había sido un plan orquestado por *Chepina* y su compadre, pues ellos ya eran amantes desde tiempo atrás, y deseaban estar juntos, pues ya no amaban a sus respectivas parejas. A pesar de su infidelidad, no deseaban lastimar a sus ahora ex parejas, pues eran víctimas de su remordimiento ya que, en el fondo, aún los estimaban. Protagonistas de la historieta No. 1: *Chepina*, el esposo de *Chepina*, *La güera* y el esposo de la güera (Imágenes 124 a la 127).





Historieta No. 17 *Un buen chafirete mide a profundidad el aceite* en este número se presenta la vida de un *microbusero* que es padre de 3 hijas. Él amoroso y trabajador lucha día a día para sacar adelante a su familia, hasta que sufre un infarto y muere. Antes de su deceso, le hace prometer a su hija mayor que no se casarán con un *microbusero* como él, bajo la preocupación de que ellas *merecen una vida mejor a la que él les pudo dar*. Años después, cuando las hijas ya son mayores de edad, aparece un joven *microbusero* que pretende a la hermana menor, sin embargo, fieles a la promesa del difunto padre, las hermanas mayores hacen lo posible por ahuyentarlo, a pesar de ello, la hermana menor accede al cortejo y termina teniendo relaciones sexuales con su pretendiente. Las hermanas al enterarse de dicha consumación, se disfrazan de asaltantes enmascaradas, secuestran al joven *microbusero* y lo obligan a tener relaciones sexuales con las dos, en el acto, ellas toman fotografías que posteriormente le mostrarán a su hermana menor para que ésta se desilusione de él y lo deje. Protagonistas de la historieta No.17: El padre, la hermana menor, las hermanas mayores y el pretendiente (Imágenes 128 a la 131).

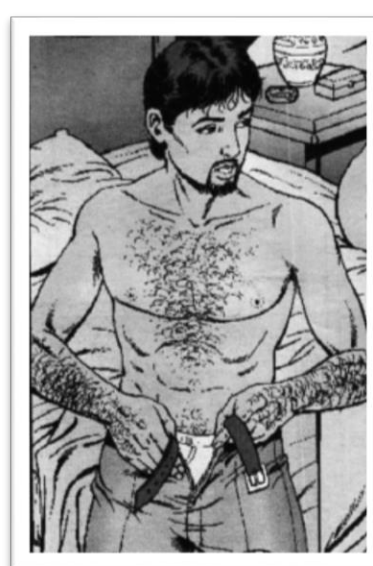


Historieta No. 19 *Tú lo sabes ¡Dos hombres me llenan!* Cuenta la historia de *Mónica y Vicente*, una pareja de ardientes esposos que viven con plenitud su vida sexual. Durante un viaje en automóvil sufren un grave accidente del cual ella sale ilesa, pero su esposo sufre un severo daño en la columna que lo deja parálítico e impotente, lo cual lo llena de horror pues significa el fin de su vida sexual y posiblemente también la de pareja. Al saber sobre su condición ella le afianza su total apoyo y comprensión ante tal desgracia, prometiéndole que encontrarán juntos una solución. No obstante, nada aparece mejorar y comienzan a tener grescas con respecto a su situación. Ella insatisfecha en la cama y él frustrado por no poder satisfacer sexualmente a su esposa.

Ante tal desesperanza, ella recurre a un médico y amigo suyo, Luis, para poder desahogar sus penas contándole lo difícil que ha sido enfrentar el problema, no obstante, ella busca algo más, en su desesperación y ansias de volverse a *sentirse mujer* se entrega a su amigo sin reparo, al finalizar el acto, ella siente remordimiento y vergüenza al haberle sido infiel a su esposo.

Por otra parte, al ser consciente de la situación por la que están pasando, Vicente idea un plan: contrata a un hombre para que, por medio del cuerpo de éste, y la voz de él (Vicente) ella por fin pueda *hacer el amor con su esposo*.

No dejándose llevar por la adversidad y en la búsqueda de nuevas alternativas, *Vicente* recibe un trasplante de tejido por medio del cual se le construye un pene, con esta solución al problema, ellos dos rehacen su vida sexual y de pareja que estuvo en riesgo de perderse ante el problema que representó el accidente que cambió sus vidas, no obstante, se deja que ver que ante tales adversidades prevaleció el amor y la lealtad de ambos como pareja. Protagonistas de la historieta No.19: Mónica, Víctor, Luis y el amante contratado (Imágenes 132 a la 135).





La actitud y finalmente los sentimientos de los personajes se pueden perfilar en mayor medida en este punto. Un hecho o acto evidente en todo el corpus de estudio ha sido la constante presencia de las relaciones sexuales, que en este apartado toman gran importancia al ser el factor determinante para poder hacer las disertaciones entre la lealtad y fidelidad.

La lealtad como parte de los preceptos morales que rigen la conducta puede ser aplicable a distintas situaciones y personas, diverge un poco con respecto a lo que se entiende por fidelidad y en cómo ésta se presenta en las historietas.

Como ya se señalaba, la lealtad como virtud se refiere a la actitud firme e incluso estoica del personaje ante una consigna: la promesa de matrimonio, la vida en pareja, la última voluntad de un padre y el matrimonio mismo, aun cuando paradójicamente se niega o contradice en el actuar, la lealtad propone un estado mental inmutable, las acciones lo niegan desde la práctica.

La fidelidad es un concepto muy amplio, en la historieta se presenta particularmente desde una perspectiva sexual y es a partir de ella en donde se niega a la lealtad desde la práctica, como bien se dijo. En estos casos son las ideas y los *buenos sentimientos* los que mantienen el orden las cosas en la vida de los personajes, pero ello no exime que se puedan realizar otro tipo de actividades.

Un personaje puede ser leal a una promesa o compromiso desde el momento en que parte de sus esfuerzos se dirigen a mantenerlos intactos, un personaje puede ser *fiel* a esa *idea*, pues es lo que lo hace ser, es el elemento que le otorga más atributos positivos y virtudes.

La fidelidad desde el plano sexual lleva directamente a pensar en que su permanencia se connota la lealtad, no obstante como puede verse en el *corpus* analizado, no es así. Quien no cumple con ese contrato de fidelidad indudablemente es infiel, pero en la historieta, se pasa por alto el hecho de infidelidad cuando se superpone e ésta toda una actitud o conducta de lealtad a la persona o causa traicionada.

En el caso de la historieta 5 se justifica la primer infidelidad por el hecho de ser la despedida de soltera, la segunda por ser un medio, una *moneda de cambio* para acceder al medio que la hará llegar puntual al compromiso nupcial, y la tercera, que es implícita, la novia es quien pide y accede a la infidelidad del novio con la hermana al pedirle a ella que tome su lugar en la ceremonia. En toda la trama, la novia, mantiene la promesa del matrimonio, la lealtad jurada y contraída ante tal contrato, a pesar de su actuar, sus infidelidades sexuales, que no cumplen con ese precepto. Es en la segunda infidelidad donde se concreta la inferencia hecha entre lealtad y fidelidad, la novia es infiel sexualmente hablando para poder cumplir con su promesa de matrimonio pues se mantiene leal al amor por su novio.

En la historieta No. 22 la *fórmula* es similar a la ya descrita, pues puede más el amor por la pareja, un amor idealizado en el apoyo y comprensión, la lealtad a ese contrato que busca mantenerse por medio de la aceptación de, en ese caso, el acoso sexual por parte de los acreedores, incluso ante la petición del jefe del esposo como se expone en la descripción de la historia.

La historieta No. 6 expone un cambio un tanto radical desde la exposición de los personajes y la ejecución de sus actos, en donde es la mujer, la *joven pueblerina*, quien traiciona sexualmente al esposo, pero esto se da ante la evidente infidelidad de él, y por la presencia de un actor externo pero muy cercano, el hermano menor, personaje que otorga la posibilidad de consumir el acto. La decisión final de la *joven pueblerina* se da desde el hecho de que ella es finalmente quien decide mantenerse firme en su postura de esposa, y mujer principal ante las demás parejas del esposo.

La historieta No. 1 plantea una situación compleja que mantiene la propuesta de la diferenciación entre lealtad y fidelidad muy similar a las anteriores, en donde el matrimonio como una especie de contrato y acuerdo que ya solo se basa en la simpatía de la pareja, no se disuelve aún ante la presencia de otro elemento que propicia la infidelidad. Para dicho fin se teje todo un plan con el fin de coaccionar a las partes no involucradas: *La Guera* y el esposo de *Chepina*, y de esta forma conseguir que la propuesta de la ruptura de ambas parejas surja de ellos. Incluso puede verse también en toda esa estrategia la presencia de un intercambio simbólico, más allá del intercambio de mujeres, muy similar al planteado en el caso de las historietas No. 13 y No. 15.

La conservación y cumplimiento de una promesa aún al costo de la dignidad personal, como es el caso de las hermanas de la historieta No. 17, pone en tela de juicio los preceptos que aquí se debaten. Al ser ellas quienes someten sexualmente al pretendiente de su hermana menor, y por lo tanto, las causantes de la infidelidad de éste, se convierten en el elemento discordante ante tal relación sentimental; mantienen la promesa hecha al padre aun cuando ello exija y conlleve cometer un acto de infidelidad y traición en la relación fraterna que tienen entre hermanas. En ese caso, la lealtad hacia el padre tiene mayor preponderancia ante

la relación que hay entre ellos como familiares, pues se involucran con la pareja de su hermana.

La historieta No. 19 pareciera ser la que refuerza todos los planteamientos anteriores, la idea de fidelidad se expone en gran medida en contra posición de la lealtad, la negación de la primera es explícita, los personajes la asumen desde el hecho de que ésta es propiciada por factores que son completamente ajenos a la acción o decisión de alguno de los dos, el entendimiento de ambas partes refuerza los lazos de lealtad que sienten por cada uno, y por lo tanto, la lealtad en ese caso es mucho más fuerte que la fidelidad, al menos desde el plano sexual.

4.3.6. Entre lo bello y lo feo

Lo bello y lo feo como partes conformantes de la concepción que se hace del mexicano en las historietas son más evidentes en esta sección, en primer lugar como punto de partida para desarrollarlas y a su vez como dos facetas que se complementan a sí mismas para poder interpretar cada una de ellas, pues las representaciones imaginarias que se hacen del mexicano también oscilan entre estas dos dimensiones.

La proposición primaria que se hizo al respecto se basaba en que la historieta era una especie de sistema autorreferente el cual dictaba sus propias reglas, concepciones sobre la vida, los sentimientos, virtudes y demás características adjudicables a la personalidad de sus personajes (todos imaginarios), por medio de los cuales se construye esa diáspora ficticia de lo que son los mexicanos.

La construcción de cada una de esas ideas sobre el personaje se hace en referencia al otro, con el que interactúa y sobre el cual se ejerce una fuerza que motiva algún cambio o acción, a partir de ese punto es donde se modela la idea de

lo que el primero lo es para el segundo y viceversa, pues se crean juicios de valor, que es de donde principalmente se *sujetan* los principios que conforman, en este caso, lo que es bello y lo que no.

Para los siguientes casos esa contraposición y concepción de lo bello y lo feo surge a partir de ciertas idealizaciones que se hacen del sujeto con el que se interactúa, principalmente por ser éstos el *objeto del deseo* de alguno de ellos.

Historieta No. 2 *Enanos jariosos ¡Lo chiquito no quita lo caliente!* Relata la vida de los hermanos Chaparro, dos jóvenes que padecen enanismo, y que desde niños han trabajado como payasos de circo. En ese lugar llega a trabajar una ágil y sensual trapecista llamada Débora, la cual es cortejada por Teódulo, el lanza cuchillos y supuesto dueño del circo. Los dos hermanos son objeto del abuso por parte de Teódulo tanto por su condición de empleados como por su enanismo, a pesar de ello, mantienen buena actitud frente a la vida. Ellos se enamoran de Débora a pesar de que ya ha cedido a las proposiciones de Teódulo, quien durante el transcurso de la trama se devela que no es capaz de satisfacer sexualmente a Débora. Como parte de los cambios del circo, Teódulo contrata a un trapecista supuestamente homosexual, que hará mancuerna con Débora.

Durante un periodo de ausencia de Teódulo, Débora mantiene relaciones sexuales con el nuevo trapecista, que resulta ser bisexual, con él traslada ese buen entender y trabajo en equipo del trapecio a la cama, consiguiendo así tan anhelada satisfacción sexual que su pareja no podía darle. Al volver, Teódulo se entera del engaño y encierra a Débora en una de las jaulas para los animales, los hermanos al enterarse y motivados por el amor que sienten por ella, le ayudan a escapar y a vengarse de Teódulo, no sin antes, sostener relaciones sexuales con ella; situación que le permite descubrir, además de la gran bondad de los hermanos, otras grandes cualidades y aptitudes en lo que al sexo se refiere. Consumada la venganza, los hermanos descubren que ellos son los verdaderos dueños del circo,

por lo cual destituyen a Teódulo, quien ahora trabaja como conserje, y Débora, a quien tanto aman, pasa a ser la amante de ambos. Protagonistas de la historieta No.2: Los hermanos Chaparro, Débora, Teódulo y el trapecista bisexual (Imágenes 136 a la 139).



Historieta No. 7 *El pelón cabezón entre asfixiantes curvas cachetonas* relata la vida de un suertudo *microbusero* conocido como *el galán*, dueño de los corazones de varias mujeres de un paradero de ruta, y de su amigo Federico, un nada agraciado hombre que no tiene suerte en *el amor*. Ante tal situación, *el galán* idea un plan para poder ayudar a su amigo a que este consiga conquistar a alguna de las damas que él pretende; dicho plan consiste en correr el rumor de que un tío lejano de Federico, ya fallecido, le ha dejado una cuantiosa fortuna, pero para poder hacer

válido el reclamo él debe presentar pruebas de que él también tiene un heredero, ósea un hijo. Cuando el rumor llega a odios de las mujeres, éstas cambian de parecer con respecto a las propuestas de Federico, quien aprovecha tal situación para poder satisfacer sus reprimidas *ganas de amar*.

El plan funciona a la perfección, a pesar de ello, tiene consecuencias devastadoras para *el galán*, ya que a partir de haber hecho público ese rumor, las mujeres que él tenía a su disposición, comienzan a ignorarlo ya que ahora su interés está sobre *Federico* y su potencial fortuna, lo cual crea un conflicto de intereses entre los dos amigos, el primero por ser ahora el objeto del deseo e interés de las féminas, y el segundo porque ha dejado de serlo.

Al final se descubre la mentira, por lo cual, al verse engañadas, las damas ejecutan su venganza haciéndoles creer a ambos hombres que han contraído una enfermedad venérea a causa de su promiscuidad. Una vez que los dos han caído en pánico, las mujeres se dan cuenta de que ellos, en específico *el galán*, ya no desea seguir con su vida promiscua, por lo que se ven obligadas a develar el engaño, para de esta forma, volver a ser parte de su séquito de admiradoras, pues lo que más ansiaban era volver con *el galán*, ya que como se puede entender, a *Federico* en realidad nunca lo quisieron. Protagonistas de la historieta No.7: El galán, Federico, la taquera, la vendedora de jugos y la mujer policía (Imágenes 140 a la 144).





Historieta No. 12 *Son tus jamonenes mujer los que me sulivellan* esta historia presenta la vida de *Carlos*, un atractivo mecánico que tiene una novia, *Lucero*, a la que ama mucho. No obstante, *Lucero* tiene un mal carácter y maltrata a *Carlos*, tanto por su oficio en donde siempre anda sucio y lleno de grasa, como por no tener tiempo para salir con ella debido a su dedicación al trabajo, situación que lo lleva a ser víctima de ciertos abusos, insultos y groserías por parte de la caprichosa joven.

Durante una fiesta a la que *Lucero* no acude, *Carlos* encuentra a *Fredebunda*, una chica del barrio quien está enamorada de él. Al finalizar la fiesta *Carlos*, completamente ebrio, es incapaz de irse a su casa por cuenta propia, por lo cual *Fredebunda* lo lleva a la suya, con la preocupación de que algo malo le pueda pasar por su estado. Al día siguiente, y ante las atenciones recibidas, él se da cuenta de que ella es una buena mujer, pero no le parece en nada atractiva dado su evidente obesidad, sin embargo, se siente en deuda con ella. Al ser objeto de las constantes burlas de su madrastra por su supuesta *fealdad*, y al atribuirle a esa razón su soltería, *Fredebunda* le pide un favor a *Carlos*: hacerse pasar por su novio ante su familia. Al inicio él rechaza la propuesta pero finalmente cede.

Tiempo después de haber hecho acto de presencia en la casa de *Fredebunda*, por el barrio se esparce la noticia de que *Carlos* es novio de ella, dicho rumor llega a oídos de *Lucero*, quien al sentirse engañada le reclama a su novio, ella se lanza a golpes sobre el mecánico, que a pesar de estar en graves aprietos, no se defiende ante tal agresión, justo en ese momento aparece *Fredebunda*, quien defiende a su amado y pone en su lugar a la irritada mujer.

Al final de la gresca, *Fredebunda* se retira del lugar sintiéndose avergonzada y humillada, pues se ha develado la mentira, durante su huida *Carlos* la retiene para explicarle que acaba de terminar con *Lucero*, al darse cuenta de que ella, *Fredebunda*, es lo que él necesita: una mujer de buenos sentimientos que le demuestre amor verdadero. Protagonistas de la historieta No.12: *Fredebunda*, *Carlos*, *Lucero* y la madrastra (Imágenes 145 a la 148).





La historieta No. 20 *La gordibuenita se la come doblada* cuenta la historia de Anabel, una joven que vive en un departamento con dos amigas, Fabiola y Romina. Anabel es una señorita que se siente acomplejada por su sobrepeso, al cual ella le atribuye su mala suerte en el amor. Una tarde antes de salir de su departamento sufre un pequeño incidente, su blusa se mancha de comida, por lo cual desesperada busca un cambio de ropa; su amiga Fabiola le ofrece una de sus blusas escotadas, a pesar de no ser del agrado de Anabel, accede a usar la prenda debido a la prisa que tenía por salir a realizar sus actividades.

En el transcurso de su día se da cuenta que la actitud de los varones hacia ella, que por lo general siempre era de rechazo, cambia radicalmente puesto que ahora era sujeto de miradas, piropos, halagos y buenos tratos.

En un momento del día es abordada por Esteban (un atractivo vecino de quien está enamorada), que la invita a comer. Durante el comida, él le confiesa que se siente atraído por ella, a lo cual, Anabel reacciona con una actitud de incredulidad. Nuevamente ella sufre un percance similar al anterior, por lo cual se dirige al baño a limpiar su blusa, momento en el cual ella se da cuenta de la razón de las buenas atenciones y tratos, pero principalmente de la invitación de Esteban, la clara exposición de sus generosos senos; lo cual la llena de horror y vergüenza.

Al salir del restaurante, él se ofrece a llevarla a su casa. Esteban, un poco más animado, le propone a Anabel sostener relaciones sexuales, ella ante tal propuesta no sabe cómo reaccionar, sin embargo, al recordar las miradas, los piropos y las atenciones que vivió durante el día, comienza a sentir cierta seguridad y confianza, se siente atractiva y deseada, por lo cual termina cediendo a la propuesta de su enamorado. Protagonistas de la historieta No.20: Anabel, Fabiola, Romina y Esteban (Imágenes 149 a la 152).



Los aspectos no gratos basados en las representaciones del cuerpo de los personajes son una constante en las historietas, en los 4 ejemplares descritos en este breve apartado se refuerza más en la medida de que son el tema central de la historia.

Todos esos aspectos podrían tomarse como defectos, y al ser así podría emitirse el juicio de que *las personas no gratas físicamente son las personas defectuosas*, a pesar de ello, como ya se había mencionado en la sección 4.2.2, no se toma aquí el defecto como un rasgo que deforme al personaje, sino como los atributos que se contraponen a lo establecido en las historietas: *lo estético, lo bello*; al ser así, se pueden identificar dos proposiciones que se hacen en las historietas con respecto a ese tipo de representaciones: lo no grato o feo es aquello, hablando o refiriéndose desde la concepción o idea de un *buen cuerpo*, que no es en nada atractivo para el hombre (apreciación que se hizo en principio sobre las mujeres), debido a ello no forman parte de lo que en un momento se denominó como *objeto del deseo*, pues no cumplen con las características para llegar a serlo.

Esta primera proposición surge a raíz de que en las historias las mujeres juegan un papel de dependencia con respecto al hombre, es decir, su importancia en la trama solo va en la medida en que ellas son o crean el *conflicto* en el relato, ya sea como personajes protagonistas o secundarios. En su mayoría quienes cumplen esa función son las *mujeres estéticamente agradables, voluptuosas, femeninas y sensuales*, atributos que se perciben por medio de su cuerpo. En el caso de las mujeres que no poseen dichos atributos su situación es diferente.

Para abordar el tema, hay que dejar en claro que son ellas quienes tienen que lidiar con una carga impositiva y además negativa que el propio personaje les infiere, desde ser *la no bonita y no grata*, se busca una manera de redimir su condición de, hablando llanamente, *mujeres feas*. Para tal efecto es este tipo de mujer quien tiene que ofrecer algo (como en el caso de la tercera proyección

simbólica de los varones), mostrarse más allá del cuerpo que posee y romper tabúes, esquemas, tradicionalismos (desde la revista), romper estereotipos. Para ello se exploran las *gracias no sexuales* del personaje, pues queda de manifiesto que ese no es el camino que pueden elegir esas mujeres, al contrario, deben ser otros sus recursos para obtener dicho fin.

Como el caso de *Fredebunda*, en donde ella tiene que ser graciosa, gentil, servicial, acomodada, complaciente, incluso defensora, protectora y agresiva, pero también sumisa y dócil. La dama en cuestión desarrolla y/o asume cada uno de esos calificativos dependiendo de la situación en la que se encuentra, es decir, en medida en que ella debe demostrar que es algo más que un cuerpo y una cara bonita, pues en cada una de esas facetas calificativas refleja el amor que siente por el hombre al que pretende, pues en este caso pareciera ser que se busca la aprobación del hombre para ser aceptada.

Sin embargo, dicha ofrecimiento también puede llegar a ser uno de tipo sexual directo, como en el caso de *Anabel*, quien inconscientemente ofrece sus encantos a la vista de los varones que la ven pasar por la calle. A pesar de que el ofrecimiento, como ya se dijo fue inconsciente pues ella no buscaba ese fin, fue esa la interpretación de quienes la veían pasar, uno de ellos Esteban, y pareciera ser que fue hasta ese momento en que pudo ver las *verdaderas cualidades* de su enamorada, que a fin de cuentas se resumían en lo que ella podía ofrecerle sexualmente hablando.

De esta manera pareciera ser que existe un estado de dependencia de la mujer hacia el hombre, es decir que, bella de cuerpo o de *sentimientos*, por decirlo de alguna forma, es un juicio que solo puede ser hecho por el hombre, pues es a fin de cuentas quien decide en primer lugar si es lo suficientemente convincente para estar con él y quedársela, como si fuera ésta un ese objeto sexual del que se habló en un principio.

La segunda proposición es con respecto a la no exención de los hombres sobre el mismo tipo de juicio (en relación con las mujeres), aunque de manera distinta, pues casualmente en este punto se devela que la mujer también puede tener un ideal o expectativa sobre el hombre. Esas expectativas se limitan sólo a 3 tipos: la estética, la económica y la sexual (como podrá verse en algunos ejemplares más del *corpus*), las mismas con las que se describió a los personajes varones en su proyección simbólica.

En el caso de *Los hermanos Chaparro*, se devela que su *virtud* residía en las proporciones de sus miembros viriles y consecuentes destrezas sexuales, llevado implícitamente dentro de la trama también su capacidad económica, pues como se explica ellos resultan ser los verdaderos dueños del circo donde *Débora* trabaja, lo cual podría interpretarse como un cambio de estado, pasando ella de ser su empleada a pareja sentimental y sexual.

No obstante, también el ideal estético de ella se ve cumplido en *Teódulo el lanza cuchillos* al ser él en quien se encumbrada dicha ideal, pues este en comparación de los hermanos era evidentemente atractivo físicamente, aunque careciera de los dos atributos ya mencionados, uno de los motivos por los cuales ella decide buscar quien pueda satisfacerla en dicho aspecto.

Para el caso de *Federico*, quien como tal no cumplía ninguno de los 3 ideales en principio, tuvo que recurrir a una mentira, el ser heredero de una fortuna, para así poder acceder al cuerpo de las mujeres, y por lo tanto desahogar y demostrar sus cualidades como amante. En esa parte de la historieta se cumple en su totalidad el ideal de las mujeres que finalmente le cedieron sus cuerpos: tener a su lado a un hombre adinerado, sin importar si este fuera atractivo físicamente o no. A pesar de ello, cuando se descubre la farsa él vuelve a su condición original, es decir, un tipo despreciado debido a su aspecto físico; lo que inevitablemente lleva a que todas las mujeres regresen a lado del *galán*, que a pesar de ser un *microbusero*

como *Federico*, es obviamente atractivo físicamente hablando, cualidad a resaltar de él.

Lo bello y lo feo se construyen así mismos a partir de que no se es, en una diáspora autorreferencial e imaginaria en donde se juega con las virtudes, sentimientos y demás elementos que, como se trata de develar aquí, conforman las representaciones del mexicano.

4.3.7. La voluntad

A la serie de características que se ha venido perfilando sobre los personajes se agrega a lo que a bien se le ha llamado aquí voluntad, aunque a decir verdad difiere en mucho la voluntad propuesta al principio en el apartado de la construcción de significados.

La voluntad, también entendida como determinación no se apoya en un supuesto o idea positiva que le infiera ciertos valores al personaje en quien se encumbra, sino más bien, se proyecta aquí como una actitud voluntariosa, caprichosa y coaccionante en el afán de llevar a cabo los deseos del personaje a cualquier costo. Por lo cual, la voluntad en esta sección se le pueden otorgar connotaciones negativas, como se expone en el siguiente caso.

Historieta No. 11 *MATÓN*: *Se las daba de muy macho y le dejaron ir el cacho* relata la historia de un joven y prepotente soldado que vivía en una colonia popular de la Ciudad de México, *El Molinito*. El joven se sentía empoderado por el hecho de pertenecer al ejército, y por la tanto era un transgresor de las normas sociales y de la ley. Dicho sujeto pretendía a la hija de su superior, el *teniente Morales*, quien no veía con buenos ojos que su hija fuera acosada por sus subalternos, éste teniente al enterarse de que su hija sostuvo relaciones sexuales

con el joven, con ayuda de otros soldados, lo golpean y violan en los baños del cuartel, amenazándolo de muerte si lo vuelve a hacer.

A pesar de ello, el joven no acata la amenaza y continúa viéndose con la hija del teniente. En una noche de farra con dicha dama en un bar, se encuentra con *el negro* uno de sus compañeros del cuartel quien le recuerda la advertencia del *teniente Morales*, no obstante, el joven soldado se increpa ante tal recordatorio, y en una evidente postura de machismo y prepotencia, reta al negro a jugar *ruleta rusa*.

Mientras transcurre el juego, *el negro* aprovecha un momento de distracción de su contrincante y le dispara en el rostro, dejándolo muerto en el piso, para poder salir de ahí *el negro* alega legítima defensa y huye del lugar.

Posteriormente en la historieta se da a conocer que todo había sido un arreglo entre *el teniente Morales* y *el negro*, puesto que el primero había mandado a matar al joven soldado, no obstante, al momento de pagar por los servicios del *negro*, el *teniente*

Morales se niega a cubrir la totalidad del pago prometido, abusando de su autoridad y prepotencia, elemento *característico y notable* de los militares en la historieta, motivo por el cual *el negro* jura vengarse con lo máspreciado que tiene dicho teniente: su hija. Protagonistas de la historieta No. 11: El joven soldado, la hija del teniente Morales, el teniente Morales y el negro (Imágenes 153 a la 156).





La proyección del sujeto desde su imagen y rol asignado en la historia devela un aspecto más en cómo se puede entender esa *personalidad* del mexicano que aquí se analiza. La faceta voluntariosa del personaje acarrea, aparte de la actitud en sí misma, toda una carga simbólica desde el momento en que es encumbrada en un personaje muy peculiar: el soldado. Esa voluntad puesta en un personaje de por sí caracterizado por algunos atributos más como: disciplina, fuerza, coraje, valor, determinación, etc., lo hacen ver desde un inicio como un alguien con un carácter férreo, esto complementa dicha concepción y representación tanto imaginaria como simbólica, que lleva a concebir esa proyección como la representación de otro ideal masculino, el del macho.

En otros ejemplos de representaciones masculinas los elementos conformantes de su *personalidad* también dirigían a recrear, inconscientemente, una idealización similar pero desde diferentes atributos: el físico, la picardía y el dinero, las 3 facetas descritas en la proyección simbólica. Aquí se presenta desde su carácter como tal, aunque a primera vista, el cuerpo es lo que resalta: una persona atlética y musculosa, en donde se acentúan más sus características *emocionales*: violento, voluntarioso, caprichoso y agresivo.

En este caso son esas características por medio de las cuales se describe e interpreta esa concepción del macho, no solo desde el primer personaje mencionado, sino también en los otros dos: *El teniente Morales* y *El Negro*, en quienes es aplicable la misma *fórmula* que permite ver las similitudes en ellos, y por lo tanto identificarlos como tal, aunque el análisis central de esa proyección del macho se basa completamente en el primer personaje.

El macho en este caso se distingue por su actitud voluntariosa como bien se menciona, y al ser así, existen otros elementos o características de su personalidad que la complementan, pues no puede ser voluntarioso si en primer lugar no trata de imponer su voluntad sobre la de los demás. En la historia es evidente que el joven soldado no cuenta más que con una de las facetas simbólicas de las descritas: el cuerpo estético, lo cual no le es suficiente, de esta forma, el único camino que le queda es someter a su voluntad a los demás por medio de la fuerza y la violencia.

Los otros dos personajes *El teniente Morales* y *El Negro* juegan sus papeles en contraposición del joven soldado, son todas sus actitudes (de ellos) y acciones las que terminan por detonar el actuar de éste último, principalmente al entrar en conflicto un cuarto personaje en la trama, en quien finalmente giran todas las acciones y decisiones y entran en conflicto los intereses de los 3 personajes masculinos: la hija.

4.3.8. *El sexo*

Finalmente, una de las características más interesantes que se encontraron en casi todo el corpus de estudio (las historietas No. 12, 14 y 16 fueron las excepciones), son las relaciones sexuales. Este elemento se hizo presente y explícito en las historias y en la trama de cada una de ellas, durante las interpretaciones

anteriores sólo se tomaron como un punto de referencia, detonante para la acción o como consecuencia de ésta. En este último apartado se analiza e interpreta como tema central y se habla de ello en su totalidad.

Como bien se pudo notar, en cada sección se toman temas centrales, aunque es evidente encontrar a todos o casi todos (los temas), integrados en las distintas tramas (vistas desde la descripción de las historias) puesto que como puede notarse, cada uno de los temas tratados, y vistos como cualidades de la personalidad, *atraviesan* al mexicano imaginario haciéndolo un personaje complejo de definir.

El sexo entonces se hace presente como la característica más visible y común, pero también más compleja de interpretar debido a la búsqueda de una interpretación que pueda dar cuenta del porqué se torna como un elemento tan casual o natural, claro está dentro de las historietas.

Historieta No. 3 *Acapulco en la azotea... Hace la nalga ajena más buena* trata sobre la vida de dos amigas lavanderas que después de meses de ahorrar el dinero de su trabajo, deciden ir de viaje fuera de la Ciudad de México. Ellas y sus esposos han planeado dichas vacaciones en Acapulco, pero no cuentan con que por ser periodo vacacional, las playas están llenas de turistas; ante tal problemática, se les ocurre una idea: convertir la azotea del edificio donde viven en una playa... nudista.

Para comenzar a echar a andar el plan, compran muchas cosas para ambientar el lugar, sin embargo, les hace falta lo más importante: la arena. Las mujeres se ven obligadas a hablar con unos albañiles, que casualmente trabajan frente al edificio donde ellas viven, y así les proporcionen dicho material. Para poder acceder a ello, llegan a un trato, ellos proporcionan la arena con la condición de que los inviten a pasar una tarde en su playa improvisada.

Ya instalada la playa, las parejas y los albañiles deciden comenzar a divertirse por medio de juegos y la ingesta de bebidas embriagantes. Conforme avanza la fiesta, los albañiles orquestan un plan: embriagar a los esposos para así tener oportunidad de copular con sus esposas, lo cual funciona; al ceder ante los afectos del alcohol los esposos quedan profundamente dormidos, momento que aprovechan los albañiles para tener relaciones sexuales con las mujeres, quienes, también animadas por la fiesta el alcohol, acceden sin ningún reparo.

Protagonistas de la historieta No. 11: Las lavanderas, los esposos de las lavanderas y los albañiles (Imágenes 157 a la 159).



Historieta No. 9 *Mudanceros: Saltaban del ropero pá atinarle al bújero* habla sobre la vida de un estibador de mudanzas y su promiscua vida sexual. Él se caracteriza por ser un patrón explotador, pues tiene un ayudante o *chalán* quien en realidad hace todo el trabajo mientras su jefe se dedica a satisfacer sexualmente a las esposas de los hombres que lo contratan.

Ante tanto abuso, el chalán finge estar enfermo, y convence a un médico amigo suyo para engañar a su jefe y así éste aprenda una lección. Por lo tanto, el estibador se ve obligado a buscar otro ayudante, lo cual se vuelve un caos ya que ninguno es tan eficiente como el primero.

Durante las jornadas laborales con los nuevos chalanes se hace evidente que él no puede continuar con su activa vida sexual como antes, pues ninguno de sus ayudantes es tan hábil y efectivo como el primero, por lo cual se ve obligado a realmente trabajar y dejar a un lado toda su diversión. Protagonistas de la historieta No. 9: El estibador, su chalán y las clientas (Imágenes 160 a la 164).



Historieta No. 10 *Cachonderias con la criada*. Aunque la patrona también es acerca de un atractivo y bien formado burócrata llamado Epigmenio, que se ha divorciado de su esposa, el día en que va al departamento de ella a dejar la pensión correspondiente, conoce en el elevador a una atractiva mujer con quien inesperadamente sostiene relaciones sexuales, al terminar su encuentro se da cuenta de que la mujer en cuestión es la empleada doméstica de su ex esposa, lo cual le hace sentirse muy turbado.

Cautivado por la belleza de la empleada, *Epigmenio* busca pretextos para ir a visitar a su ex esposa y así poder ver a la mucama. Ante sus constantes visitas y absurdos pretextos, la ex esposa comienza a cuestionar las constantes visitas de él.

En una de esas visitas, la ex esposa le propone tener relaciones sexuales a *Epigmenio*, a lo cual él accede, pero esto provoca que la empleada se disguste con él y lo pone en un dilema, estar con su ex esposa en la recámara o estar en la cocina con la empleada, *Epigmenio* busca la forma de estar con las dos a la vez. Ante tales maniobras es descubierto, y se le recrimina tal actitud, al verlo en aprietos, la ex esposa le confiesa que todo ha sido un truco para que él vuelva a casa, pero no como esposo, sino como amante de las dos mujeres. Protagonistas de la historieta No. 11: *Epigmenio, Ex esposa y la empleada doméstica* (Imágenes 165 a la 167).

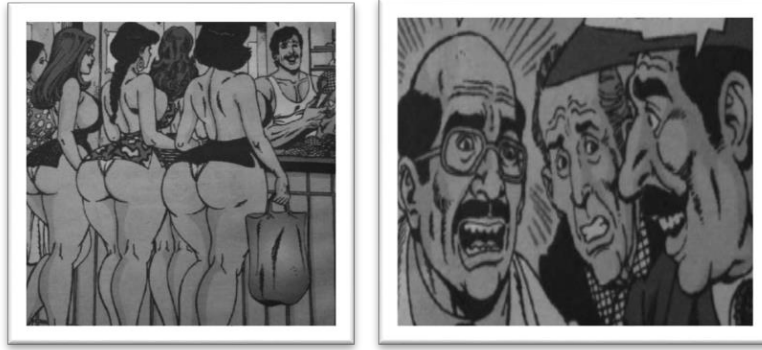


Historieta No. 18 *Biscocheros en: "Sentones mecos en los grandes virotes"* relata la vida de *Cheto*, un apuesto y fornido maestro panadero y de su chalán el *chucky*. *Cheto*, además de vender pan, se dedica a sostener relaciones casuales con sus clientas y a meterse en muchos embrollos debido a ello. A su panadería llega a pedir trabajo una exuberante cubana de nombre *Titania*, quien presume de ser experta bizcochera, por lo cual es contratada en el acto, noticia que se expande por el pueblo. A partir de ese día, son los esposos de las clientas quienes cada mañana se levantan temprano para comprar el pan del día. De esta forma, la cubana se

vuelve una obsesión para todos los hombres del pueblo, cosa que no les agrada en nada a las esposas de ellos.

Una calurosa noche, el chalán de *Cheto* espía a *Titania* en su casa, anonadado, observa que ella mantiene relaciones sexuales con un muñeco de trapo tamaño natural, esto como parte de un rito santero para la buena suerte, pues está en busca de marido. Conforme pasa el tiempo, *Titania* comienza a cosechar envidias y chismes, como ya se sabe, por parte de las esposas. En una fiesta del pueblo ella se ve rodeada por todos los hombres importantes de la comunidad, tomando los cortejos de buena gana. *Titania* accede a bailar con algunos de ellos, pero se enfada ante el acoso que comienza a gestarse hacia ella, cuando *Cheto* llega a la fiesta, *Titania* le pide que la lleva a la panadería; ya en ese lugar, *Cheto* le confiesa sus *sentimientos* a lo que ella parece acceder, sin embargo, en ese momento llegan todas las esposas celosas con la intención de golpear y correr el pueblo a la voluptuosa mujer, echándole a perder así la oportunidad de consumir ese *amor*. Protagonistas de la historieta No. 18: *Cheto*, *Titania*, El Chucky, las clientas y los esposos de las clientas (Imágenes 168 a la 172).





Hablar del sexo en la historieta es relativamente fácil, pues son escenas y actos que están *arrojados* ahí con toda naturalidad. La interpretación con la que se puede abrir este breve debate es simple: el sexo es una práctica natural y cotidiana. Dicha afirmación fuera del mundo imaginario de las historietas es cierta, exceptuando aquellas personas que no han iniciado su vida sexual y a quienes han hecho votos de castidad y por lo tanto son célibes, no obstante, en la historieta parece ser distinto.

La naturalidad y casualidad con la que se presenta el sexo de cierta forma trasgrede al sentido común de quien lee las historietas. La facilidad con la que se obtiene, la falta de remordimiento, o de valores que pudieran de alguna forma cuestionar el actuar de los personajes no se hacen presentes durante el acto sexual. En el apartado 4.3.5 se planteaba la discrepancia entre lealtad y fidelidad desde el plano sexual, e incluso se cuestionaba a ambas concepciones por medio de las cuales se construía al mexicano, hasta qué punto puede haber fidelidad sin que se traicione la lealtad de pareja, pues en esa parte del corpus se le impone al sexo una gran carga moral.

A pesar de ello, en general pareciera ser que basta el más mínimo pretexto para detonar una serie de acciones que deriven en ello, y al ser así, se plantea una lógica en ese universo ficticio en donde todo puede pasar.

Las posibilidades de encontrarse con alguna escena sexual en todo el corpus son muy altas, lo cual hace pensar que el sexo, principalmente casual es parte de la vida de los personajes, de esta manera se presentan a los personajes como seres que no sienten ningún remordimiento por los actos cometidos, pues se difuminan las líneas entre la moral, la virtud y los sentimientos que perfilan al personaje.

El sexo es accesible, esto pone al hombre y a la mujer en planos contrapuestos, en primer lugar, a la mujer como ese objeto accesible para el hombre, y éste como potencial acreedor del mismo. La mujer no cambia de rol o papel como objeto sexual ni del deseo, pues todas las acciones, tramas, incidentes dirigen a una relación sexual. En el caso de las historietas analizadas hasta este último punto 4.3.8 (a excepción de los casos donde el sexo es nulo), todas las acciones presentadas en las tramas conllevan o culminan en el acto sexual. En este último apartado se explicita el hecho de poder tener sexo sin mayor mesura y complicación, ese *juego* de los sentimientos y tramas complejas como en los casos anteriores se desecha, no se usa, aquí se trata tener sexo por el sexo mismo.

4.4. La proyección imaginaria sobre mexicano en del discurso de las historietas

En esta y las siguientes sub secciones se concreta la idea sobre cómo es el mexicano en la historieta. La representación imaginaria de éste no se apoya en elementos de la vida real, pues a pesar de que se trata de recrear vidas de personas comunes; las situaciones y hechos de esa ficticia cotidianeidad son completamente distintos a los que podrían encontrarse en la *realidad objetiva*.

Basta pensar a un hombre que camina por la calle en un día normal, quien de pronto se encuentra a una mujer, bella en su rostro y exuberante en sus formas, con quien poco después de entablar una plática terminan sosteniendo relaciones sexuales. O en otro caso, una situación fortuita que desencadena una compleja

serie de hechos en la cual se disparan las más absurdas e increíbles situaciones que derivan en conclusiones aún más asombrosas, en donde la única y más plausible explicación son la suerte y/o el destino.

Estas suposiciones pudieran ser situaciones en donde las personas se presentan en un ambiente en el que todo es posible y nada queda al azar, pues existe una explicación *lógica* desde lo que en las mismas páginas se puede identificar como tal. Las historietas son un mundo aparte que se rige por sus propias leyes que en nada tiene que ver con la realidad de quien escribe estas líneas ni de quien las lee.

No se busca hacer aquí una comparación final entre realidad y ficción, solo se habla de la historieta como un mundo imaginario en la cual se vive, e incluso se muere conforme a lo establecido en ella, pues así se ha escrito. Dicho esto, se hace finalmente el cierre del análisis de la investigación, el cual puede entenderse ahora como toda una especie de tratado sobre la idiosincrasia mexicana.

4.4.1. La idiosincrasia sobre el imaginario del mexicano

Se considera a ese pequeño fajo de historietas que forman el corpus de estudio como una especie de guía donde se trata y planeta una serie de posibilidades, casualidades y hechos concretos que forman la vida de los mexicanos, pues en él, aunque no de manera directa se presenta la conducta y la actitud de los personajes, su *personalidad* como ya se dijo; a la par de un sistema de creencias y valores compartidos de los cuales se parte para hacer una proposición de un *mundo* o la idea de éste a partir de lo que los mismos personajes conciben como tal. Como también se dijo, la historieta es un sistema autorreferente en donde las prácticas y significados se crean así mismos desde la acción social representada en dichas páginas.

A pesar que desde el inicio de la lectura de esas historietas pudieran encontrarse valores sociales asignados a cada uno de los personajes, no siempre es así y por lo tanto, valdría la pena aclarar que no pueden haber sujetos aislados y que su actuar está determinado por sí mismo, al contrario, el sujeto aislado no existe; él es un ente social que está determinado por el contacto y el actuar de los demás con los que interactúa, por medio de ellas se tejen la redes de relaciones sociales que a su vez transmiten los saberes compartidos de los que se parten o basan para determinar su actuar, creando así el mundo imaginario que se mencionaba en capítulos previos.

En ese lugar se pueden encontrar las prácticas y los significados de las mismas y por lo tanto crean a su vez un código de conducta que da sentido a la vida que ahí se relata, se establecen reglas, penas, etc., que rigen la vida de los personajes, creando una visión particular del mundo, que en parte ya se ha ido clarificando a lo largo del apartado 4.3 pues en él se desarrolla toda una serie de interpretaciones de lo que cada acto, personaje, acción y conducta representa y significa en esa diáspora imaginaria.

El sistema de valores que parece regir esa diáspora va desde una serie de predicamentos culturalmente asociados con prácticas y conductas que como ya se ha venido señalando tratan de perfilar la personalidad de los personajes.

La personalidad queda enmarcada en la actitud con la que se presenta al sujeto ante los acontecimientos de su vida cotidiana, su actuar queda delimitado en connotaciones buenas o malas que se le pueden adjudicar, no obstante, no existe una regla general que dicte en sí mismo que es lo bueno o malo, cada acción o reacción va en medida de los intereses particulares de los personajes, es decir la satisfacción de un fin egoísta.

Esos fines egoístas son los que se contraponen para crear los conflictos en la vida de los sujetos. A pesar de que una actividad tan sencilla y normal como el ir a

trabajar pudiese considerarse libre de alguna carga negativa o egoísta, en la diáspora imaginaria no es así, pues esta se adereza con múltiples acciones o deseos circundantes que se contraponen a los ajenos y detonan los conflictos, que, a pesar de ser en muchos casos absurdos, son reales e importantes para los personajes.

La acción humana entonces es motivada por fines egoístas, que a pesar de que no todos son propuestos de esta manera si subyacen a la personalidad inicial con que se presenta al sujeto, pues al estar inmerso y ser propicio a interactuar con los demás, esa actitud egoísta salta a la luz. No obstante, la acción humana no siempre queda justificada por la presencia de un responsable directo, a pesar de que en verdad es así. Esta actitud del sujeto refleja la búsqueda de la liberación de responsabilidades que muchas veces se persigue tratando de aminorar las consecuencias o el castigo, pero sobre todo el cargo de conciencia ante un acto o conducta considerado como malo o negativo, para ello se recurre a otros medios.

La existencia de factores externos que van más allá de lo humano son imputables a factores como la casualidad, la suerte o el destino, el mexicano imaginario cree en todos ellos, le otorga cierto magia o connotaciones místicas por medio de las cuales trata de darle explicación a su existencia y a su vida cotidiana, pero sobre todo redimir su propia responsabilidad; es decir, dejar de hacerse responsable de sus actos principalmente cuando se hace evidente la presencia de un error cometido.

Además de ello, la presencia de elementos como el amor, ya sea fraterno o carnal; el honor, la lealtad, la fidelidad, etc., cualidades que sirven como normas de conducta que van más allá de lo sentimental permiten ver en cierta medida las emociones de los personajes, que como bien se había apuntado, les otorgan un perfil positivo, sin embargo, estas virtudes también están sujetas al designio de un interés personal. El amoroso lo es porque quiere para si las atenciones de alguien del sexo opuesto, la amistad que conlleva directamente una conducta de lealtad lo

es al postrarse la incondicionalidad del uno con el otro, a pesar de que los actos cometidos o necesarios para poder demostrar y dejarlo de manifiesto no estén del todo bien, principalmente cuando existen afectaciones mayores hacia terceros.

Todas las cualidades, virtudes o características que crean el perfil amplio del mexicano están constreñidas por el actuar de los personajes, en primer lugar, por la mujer al ser ésta un elemento detonante de las acciones del varón, y la reacción de éste como la consecuencia de los actos de la mujer, y por tanto una justa razón o derecho propio de acción ante semejantes estímulos. Siendo así, la idiosincrasia del mexicano imaginario oscila entre una conducta egoísta y el cumplimiento de una voluntad en cierta medida caprichosa, y por otro lado el deslinde de toda responsabilidad por los actos o agravios que dicho cumplimiento exija, es decir, un actuar libre de toda consecuencia y responsabilidad.

4.4.2. La mujer

El rol de la mujer dentro de esta idiosincrasia imaginaria va más allá del papel asignado a la serie de personajes que se identifican en las descripciones y en las imágenes de los anexos.

La presencia de la mujer ya sea como figura central o secundaria en las historias posee una gran relevancia, a pesar de que no son muchas las categorías con las que se pudo identificar a la mujer, éstas poseen una carga simbólica no muy favorable para su representación.

En algunos casos las 3 tipificaciones con que se identifican a la mujer llegan a combinarse o trastocarse una con la otra pues todas ellas se reafirman a cada instante en el perfil creado para las mujeres.

Comenzando por el *ser mujer* que en sí mismo ya es complejo, sitúa a estos personajes siempre en relación con el hombre, siendo así, se entiende que la mujer

posee un estatus de constante dependencia, pues ella no puede ser sin el otro, el hombre es quien le infiere todos los valores con que se puede identificar a la mujer. Ella como sujeto no aislado, adquiere la mayor parte de sus atributos, *virtudes o defectos* a partir de que entra en contacto con los demás personajes, en especial los hombres. Ese primer contacto por lo general se torna como un detonador para la acción social, casi siempre conflictivo, de esta manera a la mujer se le identifica en primera instancia como una especie de *manzana de la discordia* pues en casi todas las historias son ellas quienes propician las condiciones para crear el nudo o problema en las relaciones sociales. Desde esta perspectiva de elemento detonador, a la mujer se le pueden imputar las causas y los orígenes de todos los *conflictos* en las tramas de las historias.

La mayor parte de estos *conflictos* están relacionados con las aspiraciones de los varones, principalmente sexuales, pues en igual medida, las historias indirectamente giran en torno a las aventuras de ese tipo que pudieran tener sus protagonistas, la búsqueda del sexo por parte del varón recae directamente sobre la mujer (puesto que no se presentan relaciones homosexuales en las historias). Al ser la mujer el objeto del deseo sexual del hombre se le transfiere nuevamente otro estado de dependencia, la importancia de ser mujer y de qué tipo desde el momento en que un hombre se fija en ella.

Es entonces la mujer tipificada en 3 perspectivas o categorías: como un sujeto en dependencia, como un detonante para la acción social, y como un objeto sexual. Las dos primeras facetas de la mujer parecieran no ser tan complejas de entender, dado que el estado de dependencia se comprende sin más argumentos, a pesar de ello, el hecho de que su *personalidad* sea dependiente del juicio del varón, es lo que permitió identificar sus distintas concepciones a lo largo de los apartados 4.3 al 4.3.8, en donde se ve que la mujer adopta diversas facetas dependiendo de la situación en que se encuentre.

El considerarla como detonante para la acción social se da debido a que existen consecuencias derivadas de su presencia en la vida de los demás personajes. En algún punto del desarrollo de este análisis se exponía hipotéticamente la posibilidad de que las historias no podrían sufrir cambios y tornarse *interesantes* si no existiera la presencia de alguna mujer que modificara el estado de las cosas: el mecánico podría completar su día laboral sin ningún percance o hecho que lo sacara de su rutina diaria, el *mudancero* de igual forma podría completar un viaje de mudanza sin que algún suceso extraordinario lo desviara de su objetivo, el panadero podría completar sus pedidos sin que algo se lo impidiese, etc.

Al haber planteado la idea de que el sexo es una especie de aliciente que motiva y suscita al cambio de las situaciones cotidianas, y al ser la mujer en quien éste se representa, se reafirma la proposición hecha sobre la mujer como objeto sexual.

Como bien se señalaba y volviendo un poco con la dependencia de la mujer ante el varón, ésta queda de manifiesto en la mayoría de las historietas. Esa dependencia no va en la medida de lo establecido comúnmente en las relaciones de pareja: la mujer como dependiente económico del hombre; sino que se da en su rol y estatus a lo largo de las historias. Las cualidades que hacen a la mujer ser en la mayoría de los casos dependen de juicios hechos por el hombre, comenzando por lo *bello*, es una categoría que ya se había desarrollado desde lo estético de la representación gráfica del cuerpo femenino, y la cual se confirmaba al ser justamente *esas mujeres* por las que mayor preferencia demuestran los varones. A pesar de ello, el estatus de dependencia que no se basa en lo *bello*, gira también en torno a diferentes cualidades que le otorgan un valor agregado a la mujer en cuanto a si existe otro interés particular del hombre hacia ella.

Ese interés en primer lugar se carga más del lado sexual hablando específicamente del cuerpo, como ya se sabe, no obstante, las mujeres que no cumplen con ese ideal de belleza estética, como fue el caso de los personajes obesos necesitaban algo más que ofrecer. Los casos analizados develaron que una mujer para por ser considerada como tal tendría que ofrecer una serie de habilidades: para la cocina, servicialidad, sumisión y capacidad de obediencia, y en última instancia (aunque es lo que en primer lugar motiva al personaje a actuar de la forma ya descrita), sus buenos sentimientos (*Fredebunda*, historieta No. 12). En otro caso más breve y explícito, su sexo más allá del cuerpo (*Anabel*, historieta No. 20), es decir, que la mujer más allá de su belleza, *sirva* para una relación sexual.

Ante tal estatus de la mujer, es evidente que existe una actitud de desinterés e incluso de desprecio por parte del hombre hacia ella. En realidad a la mujer no se le representa como un sujeto independiente (aunque este inmerso en la trama), ni con mayores elementos que la hagan *ser*, salvo aquellos que están dentro del interés del varón; de esta manera podría pensarse que ahí, en ese mundo imaginario el hombre es quien hace a la mujer, y la hace para sí mismo, y no a la inversa, pues las historias no giran en torno a los deseos, aspiraciones que puedan tener las mujeres, a pesar de que a muchas de ellas en un inicio de les haya identificado como *chambeadoras*.

Aunque las siguientes líneas parecieran contradecir en alguna medida a las anteriores, la mujer toma algo de importancia al ser un elemento que propicia la acción tanto de los demás sujetos como de la historia misma. Ya sea buscando realizar algunos de sus sueños o aspiraciones, necesidades o deseos, o simplemente durante el desarrollo de sus actividades cotidianas, la mujer se inserta en la vida de los demás al ganar notoriedad para el varón, ésta al *estar en su mira* se le categoriza o encasilla como *algo* de interés.

La motivación principal para la acción de los sujetos se basa en la satisfacción de deseos personales, algo en esencia egoísta, pues en esa búsqueda se suprime la voluntad de los demás. El actuar de la mujer que en principio pareciera ser libre, queda constreñido al deseo que ella pueda despertar en los varones, en primer lugar, al rechazo que éstas sufren y finalmente por la posición o estatus que los demás personajes les asignan a ellas (derivado de su dependencia y de su connotación de objeto detonante). Es pues la mujer un sujeto que queda atrapado y es reconstruido a partir de lo que pueda significar para otro, un hombre.

A la mujer se le transfiere una connotación de objeto sexual desde la presencia de un elemento constante en las historias: el sexo. En las deducciones hechas en el apartado anterior se daba por sentado el hecho de que la mujer como ese elemento detonador para los nudos de las tramas se daba principalmente en el ámbito sexual, se sugería además que el sexo pareciera una especie de motor que *mueve* a las personas, las motiva a hacer una u otra cosa (dentro de la historia), la mujer, al ser en quien se encumbra todo lo que para el hombre pueda significar placer sexual, pasa irremediabilmente a ser su objeto.

Esta condición de objeto sexual le transfiere un valor que no se basa en cualidades y/o virtudes, pues son éstos los que menos se consideran como parte constitutiva de lo que es ser mujer en la historietita; al ser solo el atributo o cualidad sexual por medio del cual se le asigna el rol a la mujer, se da incluso una deshumanización de ella, pues en las páginas solo se presenta un cuerpo voluptuoso como representación de la mujer, sin ir más allá en la búsqueda de más cualidades, los sentimientos no se toman en cuenta, solo lo que la mujer puede ofrecer, en cuanto a atributos físicos se refiere.

Esta apreciación de objeto sexual también se da en el plano contrario, lo que no está en dicha conceptualización. La idea de este objeto también se acuña a través de juicios de valor hechos sobre lo que a los hombres no les parece agradable, caso

de las mujeres obesas, ellas representan lo que no es y a su vez refuerzan esa idea del objeto desde la parte contraria. De lo cual puede entenderse que si no se considera objeto del deseo la persona tiende a ser invisible ante los demás, puesto que sus virtudes giran en torno justamente como ya se dijo, a su atractivo físico y sexual.

Al seguir con la idea de que la mujer *es* en relación al hombre, se identificó también una proposición de ésta como moneda de intercambio. Dicha percepción ya se hacía evidente en el apartado 4.3.3, desde la proyección simbólica, a pesar de ello, esa idea es una constante en la mayor parte de los demás ejemplares del corpus.

La idea de la mujer como moneda de intercambio está en estrecha relación con el de objeto debido a que parte de la *virtud sexual* de ésta, pues el sexo, al ser el principal atributo con que se presentan, le da un valor agregado a la mujer, es decir, por lo que vale: una persona que vale por su sexo.

A partir del sexo surgen otro tipo de atributos, éstos van en la medida en que el hombre es quien se los infiere. En los casos de las hermanas e hijas, la preservación de la virginidad y por lo tanto el honor y la dignidad son asunto serio en las historias; para el caso de las esposas, que ya no son vírgenes, queda relegado a la fidelidad sexual, y su lealtad al esposo, punto ya desarrollado.

Sin embargo, la preservación de dicho honor y dignidad en el primer caso no se refiere a la mujer en sí, sino en referencia al otro: el hombre. Como pudo verse en algunos casos más específicos, existe un sentido de pertenencia, desde una perspectiva de posesión material por parte del hombre hacia la mujer. Al ser hijas y hermanas las primeras de la lista, se entiende que al momento de cederlas, hay una pérdida en primer lugar material, pues la mujer abandona el seno familiar para irse con otro hombre; y en segundo, un quebrantamiento y pérdida del honor masculino, desde la cesión de la hija, por lo tanto, el *daño* se resarce con el

intercambio y reemplazo de una mujer por otra, de un sexo por otro. El primero, que por prohibición del incesto no se puede acceder a él, representa simbólicamente ese honor y dignidad, éste al verse perdido, se reemplaza por el segundo, al cual si puede acceder el beneficiario.

Para el caso de las esposas y las cuestiones de fidelidad y lealtad, se sigue una *fórmula* similar, excepto por el hecho de que a los esposos no los une un vínculo consanguíneo, sino afín que deriva en la relación sentimental y por lo tanto sexual. Al ser así, pareciera ser que la ruptura del vínculo y cesión del derecho sexual sobre la mujer es más grave en estos casos que en los anteriores, en donde si existe un lazo sanguíneo.

De esta manera, la mujer más allá de ser una parte integral de los grupos sociales, se consideran como una moneda de intercambio, un objeto por el cual se hace una especie de trueque social en donde sirven como cambio para resarcir daños, concretar alianzas, o simplemente como algo más que se puede poseer.

4.4.3. El hombre

Para poder perfilar la conducta o personalidad que adereza y le dan sabor a la imagen plana del hombre en las historietas, se busca dotar a este de una mayor gama de atributos más allá de lo llano y simple como puede ser la estética del cuerpo y la vestimenta, y así llegar a complejas redes de cualidades y defectos por medio de los cuales se pretende dar una *identidad*. En cierta medida se trata de recrear un personaje difícil de interpretar en sus sentimientos y actuar, pues el hecho de ser hombre asume una complejidad, a pesar de que todo ello se encumbra en personajes tan sencillos.

Los planteamientos que se refieren a los hombres no parten desde lo sexual ni lo estético como en el caso de la mujer, ni tampoco tiene las mismas connotaciones y atributos que ésta; la idea que se tiene del hombre en la historieta dentro de las 3 facetas con las que fue descrito e identificado va en un solo sentido: el ser que domina.

Este tipo de connotación está sujeta a la referencia que se hace con respecto a la mujer, y por lo mismo, no es que el hombre sea *el bueno de la historia*, sino que dentro del sistema de saberes compartidos que ahí se refleja, el hombre domina y decide sobre los demás puesto que ese es su deseo, se le infiere cierto poder y capacidad de decisión desde el momento en que la mujer es y adquiere un valor y significado para él.

Como bien se describió en algunas secciones, el hombre puede ser bueno o malo, guapo o feo, fornido o débil, agradable o no, etc., se personaliza físicamente a quien interactúa con los demás, aunque no por ello se exija o busque la uniformidad de todos ellos. Esa personificación de lo que podrían ser los hombres o esperarse de ellos crea en primer lugar una serie de estereotipos muy relacionados al personaje que representan, es decir, estereotipos sobre el mecánico, el albañil, el chofer, etc., y como tal podría hacerse una gran descripción e interpretación de lo que es cada uno de ellos. No obstante, lo curioso a detallar aquí es que el estereotipo final o resultante en la búsqueda de los imaginarios no apuntó como tal a cada uno de los mencionados, sino en general al cómo es la percepción del varón en ese mundo imaginario que son las historietas.

Podría decirse que todas las facetas con las que se presentó al mexicano señalan a un solo estereotipo, cada una de las cualidades que fueron repartidas en todas las figuras masculinas en sí conforman a un solo ser, el hombre.

Bajo la fachada de una persona común y corriente se resguardan actitudes, conductas y sentimientos que hacen al hombre ser. La mayoría de las veces el

actuar del varón queda relegado como la reacción directa y/o lógica que se podría esperar de la acción externa de otros, en específico por la de las mujeres, por lo tanto, al hombre en algunas ocasiones se le exime o se le trata de desligar de responsabilidad alguna, pues es la acción externa femenina la que lo hace actuar siempre en detrimento de los demás, actitud que queda justificada por la causa ya referida.

Es entonces el hombre una persona que tiene que lidiar con las cargas impuestas por, en primer lugar, su condición masculina y los deberes que ello demanda, y en segunda por la acción de otros. A pesar de ello, que pareciera poner al hombre como sobre quien recae las consecuencias del actuar de otros y de las condiciones de su entorno, no lo es así, pues esa condición es en cierta medida una manera de justificar o dar respuesta a la búsqueda de su personalidad.

Estas ideas se apoyan un tanto en las proyecciones simbólicas hechas sobre el varón en el apartado 4.2.2 en donde se develan las primeras facetas y por lo tanto una primera aproximación de su personalidad. En resumen, se había acordado que independientemente de los elementos que conforman cada faceta, que van desde el cuerpo y su rol en la historia, el hombre lo es por el hecho de poder acceder a una mujer. El gusto y deseo por las mujeres es en sí lo que mueve y determina su actuar, en la diáspora, no puede haber hombre que no guste de una mujer, y mucho menos que no haga lo posible por acceder a ella, que a fin de cuentas, es el principal objetivo.

Después del sexo, hay más elementos que parecieran contrarrestar el sentido negativo que dicha conducta sexual acarrea. Para el caso de los hombres que son padres o responsables de una familia el resguardo del honor familiar, que casi siempre recae en una mujer, es un asunto serio. Esta parte de la conducta masculina se basa, como ya se dijo, en el resguardo y protección de ese honor

encumbrado en una mujer, madre, hija o hermana, incluso la pareja, ya sea novia o esposa.

Este tipo de conductas refleja la existencia de un elemento adyacente el de la posesión: el hombre posee a la mujer. Existen distintos tipos o categorías de derecho de cesión por los cuales esto se da: matrimonio, noviazgo, paternidad, hermandad, etc., al ser así, la proyección simbólica del objeto sexual de la mujer se cumple en medida en que el honor y virtud de la familia reside en la sexualidad de la mujer, una virtud y un honor resguardado por el varón, puesto que le pertenecen a este.

Al seguir con este tipo de interpretación de la figura masculina en donde es evidente la existencia de una conducta que constriñe, ordena y obliga se comienza a delinear otra faceta del mismo sujeto, la del *macho*.

El *macho* en la historieta se distingue, en un nivel primario, como la del sujeto que ordena, controla y decide por los demás, no es difícil encontrar en el *corpus* pequeños rasgos que poco a poco evidencian el estado de dependencia de la mujer que apuntan justamente a la conducta macha del varón. Conforme se van develando los demás atributos, queda de manifiesto una exacerbación de los primeros, que la aderezan con una actitud voluntariosa, caprichosa y egoísta que potencializa esa conducta. Todos estos rasgos van muy de la mano a las proposiciones ya hechas en apartados previos, en donde se exagera su atractivo físico, su estatus económico y su capacidad retórica para la conquista de las mujeres.

Dicho esto, la figura del macho tiene un gran peso, valor y significado en las historietas dado que es a fin de cuentas el ideal de varón que se plasma y que se identifica dentro de las preferencias femeninas: el ideal femenino sobre el hombre es el *macho*.

En este punto, donde se retoma parte del análisis de la personalidad de la mujer para poder explicar mejor la del hombre, se refuerza a la par la existencia del sistema de valores y creencias de los mexicanos: la condición de sumisión y dependencia por parte de la mujer que realza la condición del *macho*, y a éste como personaje principal en quien se centra y encumbra el poder de esa sociedad imaginaria.

CONCLUSIONES

Una primera percepción que se tuvo sobre la historieta fue el verla como un bien de consumo, es decir, un producto más como cualquier otro que se puede encontrar en las tiendas, puestos de revistas, supermercados, etc., no se manejó el término *producto cultural* dado que no era la teoría de este trabajo.

La historieta, vista como el vehículo y la vía por donde circula el discurso, lleva elementos de la realidad hacia *el campo de la fantasía* por medio de los cuales se construyen los imaginarios sociales que se buscó develar en este trabajo. Al igual que la televisión, la radio y hoy día los medios digitales, grandes canales por donde viajan miles de datos, se puede asegurar que todos ellos operan de la misma forma, refuerzan e incluso crean en la mente de las personas nuevas concepciones sobre la vida o la muerte, inclusive sobre ellos mismos, afianzan las ya establecidas, y en casos más extremos, difuminan o eliminan algunos más. De todos esos medios de difusión o grandes canales como ya se dijo, la historieta pareciera ser la que ocupa el último lugar, como una especie producto corriente destinado para cierto tipo de consumidores.

La historieta en sí misma no exige mucho por parte del lector para poder entender e interpretar sus contenidos, su lenguaje llano y sencillo, bastante entendible, recrea contextos espaciales cotidianos: una tarde de compras en el mercado, la panadería, una jornada normal de trabajo o simplemente un día cualquiera en la vida de alguna persona. Sin embargo, fue por medio de las 3 preguntas de investigación planteadas al inicio, que se buscó y develó *lo oculto* en esas páginas, todos los constructos sociales y culturales referentes a la figura emblemática que se hace del mexicano en las historietas, las respuestas a dichas preguntas se desarrollan a continuación.

Como pudo notarse a lo largo del capítulo 4, los imaginarios sobre el mexicano son en primer lugar la personalidad que se le otorga a cada personaje y los contextos espaciales en donde éstos desarrollan su vida, los cuales en cierta medida fueron definidos para dicho fin: recrear una historia. Los imaginarios sociales sobre el mexicano se basan irremediabilmente en el considerar a estos como personajes. Los personajes son concepciones imaginarias prescriptoras en donde se perfilan conductas, actitudes, formas de actuar y de pensar, son el *cómo* se cree que es tal o cual persona. En su gran mayoría, las historietas relatan la vida de personas de escasos recursos, personas comunes por así decirlo: amas de casa, lavanderas, cocineras, mecánicos, choferes, albañiles, prostitutas, etc. En esos relatos de pueden figurar, como ya se he apuntó, maneras de percibir y recrear su vida y, por lo tanto, el actuar de esos sujetos.

No obstante, los imaginarios más allá de ser en concreto la figura del albañil o mecánico, la lavandera o prostituta y todos los demás personajes en las historietas, solo se identificaron dos, definidos en sus cualidades, valores y personalidad: la mujer y el hombre. En ambos se engloba en sí, un sistema de creencias sobre cómo las personas conciben al mundo, es decir, como se vive la vida en las historias relatadas.

En dicha tarea se identificó a la mujer dentro de las 3 categorías descritas en el apartado 4.4.2, en donde se desarrolló la propuesta de considerarla como el objeto del sujeto, el elemento detonador de toda la acción de la historieta, ya haya sido como un objeto sexual, un sujeto dependiente o un objeto de intercambio, donde a pesar de ser *ellas* en apariencia el personaje principal de todas las tramas, las mujeres son simplemente objetos dependientes del hombre, pues son *ellos* quienes terminan adjudicando alguna de las 3 características ya enumeradas, determinando a la mujer en cada una de ellas.

El hombre como sujeto de la acción se erige así, como el personaje que lleva la batuta en las historias, su rol o papel de macho queda bien definido desde distintas aristas. Todas las rutas, caminos y brechas por donde se buscaron las respuestas llevaron a concluir este juicio de valor hecho entre hombres y mujeres, cada uno de ellos materializado en un personaje en sí, perfilados por una personalidad en apariencia distinta, pero en el nivel simbólico del análisis se dejó ver a todos los personajes como lo que son los hombres y mujeres en las historietas.

El perfil a partir del que se construye la personalidad de los personajes se identificó como el de trabajadoras, para de esta forma, otorgarles virtudes positivas que se sobreponen a las que podrían entenderse como negativas: el deseo sexual, el hurto, la mentira y el engaño, etc. La característica de buena persona sirve *a posteriori* como un recurso para justificar todas las acciones que van en contra de esa cualidad. La vida de esos mexicanos imaginarios oscila entre lo que dicotómicamente hablando se pudo reconocer como lo bueno y lo malo, dos constantes que se manifestaron de diversas maneras, al igual que las demás categorías de análisis que se enunciaron. En todas ellas, pudo identificarse que en ese mexicano imaginario existe una búsqueda por satisfacer sus deseos más íntimos, lo que lo orilla a modificar su conducta en cuanto lo cree necesario, la situación lo amerite, o bien lo permita. Pudiendo percibirlo de esta manera como

un ser egoísta, que vive y actúa motivado por su propio interés, el cual justifica o redime por medio de su sistema de creencias.

La visión del mundo que proponen las historietas gira en torno a lo que laxamente se denominó como idiosincrasia, que para este trabajo se pudo definir como un sistema de valores y creencias, muchas veces sustentadas en, como ya se dijo, un interés egoísta e individual, apoyado por los designios del destino y de la suerte, en donde todo tiene un origen y una finalidad bien justificada, aunque muchas veces no se puede separar la creencia en un designio ultraterreno que a fin de cuentas, determina el resultado de todo el esfuerzo empeñado.

El mexicano imaginario vive y cree en la suerte y el destino, el castigo por las malas obras y la recompensa por las buenas acciones, esto a partir del código de conducta preestablecido, e incluso por la acción externa de los otros, por medio de lo cual justifica su propio actuar, deslindándose así de sus consecuencias (principalmente si estas son negativas para otros) y pensamientos, pues las adjudica al actuar de los demás. De igual forma, se le obliga a seguir creyendo en mundos de ficción en donde las posibilidades se tornan como fantasías inalcanzables, deseos y esperanzas por querer cambiar su propia realidad, pues es así como fue concebido, arrojado a ese mundo imaginario.

Con respecto a los recursos discursivos se es más breve, a pesar de que hubo peculiaridades en el léxico utilizado en los textos para detonar algún rasgo significativo en el lenguaje, ya sea el albur o doble sentido, las composiciones picarescas, los chistes, etc., propios de la cultura mexicana, la realidad fue otra. El estudio y la búsqueda de estos no se basaron en identificar lo ya mencionado, sino que se dio en parte involuntariamente al haber podido hacer toda la lectura visual de las viñetas en donde se pudo identificar, interpretar y contextualizar todos los signos visuales por medio de los cuales se recrearon los contextos, los personajes y su personalidad. El análisis operó en un nivel más simbólico en ese discurso el cual

emanó directamente de toda una serie de signos, símbolos e índices (y su lectura cultural claro está) de los que se echó mano para componer cada una de las historietas del corpus, y de igual manera, poder construir las categorías de análisis ya descritas en el capítulo anterior.

Los recursos discursivos en sí mismos pueden ser enumerados y clasificados como imágenes, texto, metáforas visuales y textuales, colores, formas, etc., cada uno de ellos pueden ser descritos a partir de su nomenclatura, como una lista de cosas. Sin embargo, como elementos discursivos solo adquieren esta categoría al momento de ser interpretados por el lector; la combinación de todos ellos da un discurso, como ya se dijo, socioculturalmente acuñado por quien lo lee, dado que todo el lenguaje verbal o visual que se pudo identificar en el corpus no es universal, sino, me atrevo a decir, privativo de la cultura mexicana., pues es ahí donde reside la subjetividad de la interpretación que los mexicanos hacemos de esa socio-esfera que hemos creado y en donde se sustenta nuestra vida social.

A pesar de que en los párrafos anteriores se plasman las respuestas a las preguntas de investigación, siento que estas podrían afianzarse más con un elemento que se desarrolló en el apartado 1.3., el cual plantea la situación y condición de la historieta en México.

Si bien Del Río (2004, 2010) sugiere una verdadera cultura del pueblo basada en sus consumos, ésta queda condenada desde el momento en que se echan a andar este tipo de productos, pues basándose en esa declaración, serían esas historietas las que estarían determinando a ese pueblo tan negado y olvidado, pero tan socorrido y necesario, pues han sido, son y seguirán siendo parte del discurso circulante en México.

La riqueza del corpus, a pesar de ser denotado como un producto pobre en todas sus acepciones, reside en que, por ser considerado así, pudiese pasar desapercibido, indigno de análisis pues no se le podrían atribuir más funciones

como la de generar una ganancia a la industria que lo produce y entretener a quien lo consume. No obstante, y si se retoman las palabras de Aurrecoechea y Bartra (Zalpa, 2005) citadas en la introducción de este trabajo, si la función social de la historieta es la de *letrar* al pueblo, ¿qué clase de educación se les estaría otorgando entonces a la población que las consume?

Esta no es más que una llana reflexión emanada de todo este trabajo, bien pueden ser tomada como otro supuesto teórico que en el futuro pudiera dirigir una nueva investigación basándose en el mismo corpus, lo cual permite no solo ver sino también perfilar todas las posibilidades de análisis y la verdadera riqueza epistemológica con que cuenta este burdo cuadernillo pseudo pornográfico. Epistemológica pues en su carácter prescriptivo, la historieta propone bases y fundamentos por medio de los cuales, como ya se esclareció, construye su propio sistema de conocimiento y valores; de lo cual, y como punto más importante de todo este encuadrado, se encontró que la historieta es un sistema autorreferente, que se construye así mismo, se autorregula, establece sus propios marcos operativos y de interpretación, pues la subjetividad ahí plasmada, que bien pudo haber sido abordada desde los estudios de otras disciplinas sociales, podrían haber arrojado resultados completamente distintos.

No obstante, se puede asegurar en estas líneas que todos esos resultados no podrían desligarse de la base que constituye a la manifestación de toda practica social y por ende de su naturaleza cultural: el imaginario.

REFERENCIAS

- Abril, G. (2007). *Análisis crítico de textos visuales. Mirar lo que nos mira*. Madrid: Síntesis, S.A.
- Acaso López-Bosch, M. (2009). *El lenguaje visual*. Barcelona: Paidós.
- Aguilar Enríquez, M. de L., Pérez Olvera, C. de la P. y Pérez Olvera S. de la P. (2004). La flora del escudo nacional mexicano. En *Polibotánica*. Recuperado de: <http://www.herbario.encb.ipn.mx/pb/pdf/pb18/escu.pdf>
- Araújo, N. (2009). Cultura. En Szurmuk, M. e Irwin, R. M. (coord.). *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. (pp. 71-74). México D.F.: Siglo XXI editores. Instituto Mora.
- Arnheim, R. (1969). *El pensamiento visual*. Buenos Aires: Paidós.
- Arribas González, L. (2006). El imaginario social como paradigma del conocimiento sociológico. *RIPS. Revista de Investigaciones Políticas y Sociológicas*, (5), 13 – 23. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=38050102>
- Atencia Linares, P. (2003). Peirce y la teoría de los signos. En *Filosofía contemporánea*. (pp. 1 – 15) Recuperado de: http://unizar.es/arenas/Paloma_Atencia_Peirce_y_la_Teoria_de_los_Signos.PDF
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.

- Bigsby, C. W. E. (1982). *Examen de la cultura popular*. México D.F.: FCE.
- Bolléme, G. (1990). *El pueblo por escrito. Significados culturales de lo "popular"*. México. D.F.: Grijalbo.
- Burke, P. (2005). *Visto y no visto. El uso de la imagen como documento histórico*. Barcelona: Cultura Libre.
- Calsamiglia Blancafort, H. Tusón Valls, A. (2001). *Las cosas del decir. Manual de análisis del discurso*. Barcelona: Ariel S.A.
- Castoriadis, C. (1997). El imaginario social instituyente. *Zona erógena*. (35), 1-9. Recuperado de <http://www.ubiobio.cl/miweb/webfile/media/267/Castoriadis%20Cornelius%20-%20El%20Imaginario%20Social%20Instituyente.pdf>
- Cegarra, J. (2011). La sociología fenomenológica como fuente epistemológica de los imaginarios sociales. *Investigación y Postgrado*. (26) núm. 1, enero-abril, 2011, pp. 65-90. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=65828406004>
- Cobley, P. y Janz, L. (2004). *Semiótica para principiantes*. Buenos Aires: Era Naciente SRL.
- Crehan, K. (2004). *Gramsci, cultura y antropología*. Barcelona: Edicions Bellaterra.
- Cuche, D. (2002). *La noción de cultura en las ciencias sociales*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Del Río, E. (2004). *Los moneros de México*. México. D.F.: Debolsillo.
- Del Río, E. (2010). *La vida de cuadritos*. México. D.F.: Debolsillo.
- Dondis, D. A. (1984). *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1994). *Signo*. Colombia: Letra e.

- Escobar Villegas, J.C. (2000). *Lo Imaginario. Entre las ciencias sociales y la historia*. Medellín: Fondo Editorial Universidad EAFIT
- García Canclini, N. (1989). *Culturas híbridas*. México. D.F.: Grijalbo.
- Geertz, C. (2003). *La interpretación de las culturas*. Barcelona: Gedisa.
- Giddens, A. (2002). *Un mundo desbocado. Los efectos de la globalización en nuestras vidas*. México. D.F.: Taurus. Santillana.
- Giménez Montiel, G. (2005a). *Teoría y análisis de la cultura. Vol. 1*. México. D.F.: CONACULTA. IC@CULT
- Giménez Montiel, G. (2005b). *Teoría y análisis de la cultura. Vol. 2*. México. D.F.: CONACULTA. IC@CULT
- Gomila, A. (2016). *Peirce y la ciencia cognitiva*. Recuperado de: <http://www.unav.es/gep/AF/Gomila.html>
- Halton, E. (1993). The cultic roots of culture. En Munch, R. y Smelser, N. J. (eds). *Theory of culture*. (29-63). Berkeley: University of California Press.
- Herner, I. (1979). *Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México*. México, D.F.: UNAM. Nueva Imagen S.A.
- Hobsbawm, R y Ranger, T. (2002). *La invención de la tradición*. Barcelona: Crítica, S.L.
- Hobsbawm, E. y Ranger, T. (2005). Inventando tradiciones. En Giménez Montiel, G. *Teoría y análisis de la cultura. Vol. 2*. (pp. 189-204). México. D.F.: CONACULTA. IC@CULT
- Klikenberg, J.M. (2006). *Manual de semiótica general*. Bogotá.: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Kotler, P. y Keller, K.L. (2006). *Dirección de marketing*. México, D.F.: Pearson Educación.
- Kuper, A. (2001). *Cultura, la versión de los antropólogos*. Barcelona: Paidós Ibérica, S. A.

- Le Goff, J. (1990). Prefacio. En Bolléme, G. *El pueblo por escrito. Significados culturales de lo "popular"* (pp. 9-13). México. D.F.: Grijalbo.
- Lévi- Strauss, C. (1999). *Raza y Cultura*. Madrid: Altaya.
- Magariños de Morentín, J. A. (1983). *El signo. Las fuentes teóricas de la semiología: Saussure, Peirce, Morris*. Buenos Aires: Hachette.
- Malinowsky, B. (1970). *Una teoría científica de la cultura y otros ensayos*. Madrid: Altamira, S. A.
- Malinowsky, B. (1977). *El cultivo de la tierra y los ritos agrícolas en las islas Trobriand*. Barcelona: Labor S. A.
- Malo Gonzales, C. (2006). *Arte y cultura popular*. Azuay: Universidad del Azuay, Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, CIDAP.
- Malo Gonzales, C. (2012). Cultura popular y los otros. *Universidad Verdad* (59), 9-26.
- Martínez Posada, J. D. y Muñoz Gaviria, D. A. (enero-junio de 2009). Aproximación teórico-metodológica al imaginario social y las representaciones colectivas: apuntes para una comprensión sociológica de la imagen. *Universitas humanística*, (67), 207-221.
- Maslow, A. H. (1991). *Motivación y personalidad*. Madrid: Díaz de Santos, S.A.
- Mitchell, W. J. T. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre la representación verbal y visual*. Madrid: Ediciones Akal.
- Mora, M. (2002). La teoría de representaciones sociales de Serge Moscovici. *Athenea digital*. (2), 1 – 25. Recuperado de <http://blues.uab.es/athenea/num2/Mora.pdf>
- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Barcelona: Paidós Ibérica, S.A.
- Moscovici, S. (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires: Huemul. S.A.

- Munch, R. y Smelser, N. J. (eds.), (1993). *Theory of culture*. Berkeley: University of California Press.
- Panabiére, L. (1996). *Ciudad águila, villa serpiente*. México. D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Panofsky, E. (1987). *El significado en las artes visuales*. (5ª ed.). Madrid: Alianza Forma.
- Panofsky, E. (2006). Concepto de iconografía basado en los tres niveles de la teoría iconológica de Panofsky. En *El método iconográfico – iconológico de Panofsky*. Recuperado de: http://132.248.9.195/ptd2008/septiembre/0632793/0632793_A4.pdf
- Peirce, C. (s/f). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión
- Peppino Barale, A.M. (coord.), (2012). *Narrativa gráfica. Los entresijos de la historieta*. México. D.F. Universidad Autónoma Metropolitana.
- Poloniato, A. (2002). *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes*. México. D.F.: Instituto Latinoamericano de la comunicación educativa.
- Randazzo Eisemann, F. (2012). Los imaginarios sociales como herramienta. *Imagonautas* 2 (2) 77-96. Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4781735.pdf+%&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=mx>
- Ricoeur, P. (2014). *Teoría de la interpretación. Discurso y excedente del sentido*. México. D.F.: Siglo XXI.
- Sapir, E. (2013). *El lenguaje: Introducción al estudio del habla*. México.: FCE.
- Sardar, Z. y Van Loon, B. (2005). *Estudios culturales para todos*. Barcelona: Paidós.
- De Saussure, F. (1945). *Curso de lingüística general*. Buenos Aires: Losada.
- Shulevitz, U. (2005). ¿Qué es un libro álbum? En *El libro álbum: invención y evolución de un género para niños*. (pp.8-13). Recuperado de https://issuu.com/bibliotecaaleer/docs/que_es_un_libro_album_-uri_shulevit

- Signorelli, A. (2005). Cultura de masas vs culturas populares. En Giménez Montiel, G. *Teoría y análisis de la cultura*. Vol. 2. (pp. 303-312). México. D.F.: CONACULTA. IC@CULT
- Szurmuk, M. e Irwin, R. M. (coord.), (2009). *Diccionario de estudios culturales latinoamericanos*. México. D.F.: Siglo XXI editores. Instituto Mora.
- Taibo II, F. I. (1982). Prólogo. En Alfie, D. et al. *El comic es algo serio*. (pp. 8-10). México D.F.: Eufesa.
- Thompson, J.B. (1998). *Los media y la modernidad. Una teoría de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Tojar Hurtado, J. C. (2006). *Investigación cualitativa. Comprender y actuar*. Madrid: La Muralla.
- Turner, V. (1980). *La selva de los símbolos*. México D.F.: Siglo XXI editores.
- Van Dijk, T. A. (1996). *Estructuras y funciones del discurso. Una introducción interdisciplinaria a la lingüística del texto y a los estudios del discurso*. México D.F.: Siglo XXI editores S.A. de C.V.
- Van Dijk, T. A. (2011). *Sociedad y discurso*. Barcelona: Gedisa.
- Villafañe, J. (2006). *Introducción a la teoría de la imagen*. Madrid: Pirámide.
- Weber, M. (2002). *Economía y sociedad. Esbozo de sociología comprensiva*. Madrid: FCE.
- Wilhelm, D. (1949). *Introducción a las ciencias del espíritu*. México. D.F: FCE.
- Yehya, N. (2012). *Pornografía. Obsesión sexual y tecnológica*. México D.F.: Tusquets Editores México, S.A. de C.V.
- Zalpa, G. (2005). *El mundo imaginario de la historieta mexicana*. Aguascalientes: UAA. ICA.
- Zalpa, G. (2011). *Cultura y acción social. Teoría (s) de la cultura*. Aguascalientes: U.A.A. Plaza y Valdés.

Zalpa, G. (2014). Análisis metafórico. Una herramienta para los Estudios Culturales. En *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, (39), 149-171. Recuperado de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=31631035007>

ANEXO 1

CORPUS DE ESTUDIO

	Título del número	Nombre de la historieta	Número, fecha y editorial
1	<i>¡Ay Chepina... eres re'cochina!</i>	Las Chambeadoras, pá servirle a usted	No. 27. abril 17 de 1996. Mango S.A. de C.V.
2	<i>Enanos jariosos ¡Lo chiquito no quita lo caliente!</i>	Delmónico's erótika	No. 11. octubre 15 de 1998 Toukan S.A. de C.V.
3	<i>Acapulco en la azotea... Hace la nalga ajena más buena</i>	Las Chambeadoras, pá servirle a usted	No. 1. marzo del 2012 Mango S.A. de C.V.
4	<i>Todo por el cucu</i>	Sabrosonas y bien entronas	No. 49. junio 26 del 2000 Mango S.A. de C.V.
5	<i>Las gemelas: eran colas calientes y... ¡BIEN MAMADORAS!</i>	Las Chambeadoras, pá servirle a usted	No. 3. Abril del 2012 Mango S.A. de C.V.
6	<i>Soy el aventurero erótico desvirginador</i>	Medias negras, fetiches y otras extravagantes perversiones presentan: Sangre caliente	No. 30. 18 de febrero de 2005 EDITO LEO S.A. de C.V.
7	<i>El pelón cabezón entre asfixiantes curvas cachetonas</i>	Precaución, microbuseros en paradas continuas	No. 16. Septiembre 22 de 2004
8	<i>Por falta de macho sufro... ¡calentura sexual!</i>	Secretos de cama	No. 60. 2006 EDITO LEO S.A. de C.V.
9	<i>Mudanceros: Saltaban del ropero pá atinarle al bújero</i>	Acá los maestros	No. 54. agosto 4 del 2005 Mango S.A. de C.V.

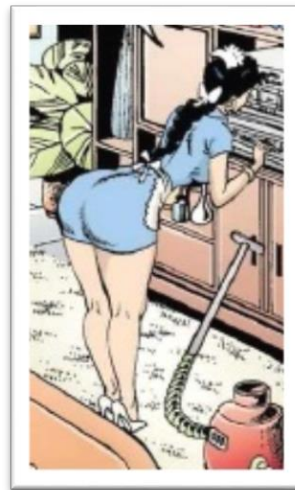
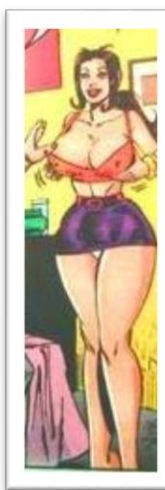
10	<i>Cachonderias con la criada. Aunque la patrona también le ponía</i>	Las Chambeadoras, pá servirle a usted	No. 126. Marzo 18 de 1998 Mango S.A. de C.V.
11	<i>MATÓN: Se las daba de muy macho y le dejaron ir el cacho</i>	¡Me vale!	No. 15. mayo 31 del 2001 Mango S.A. de C.V.
12	<i>Son tus jamonenes mujer los que me sulivellan</i>	Los sensacionales maestros, las chalanas... y demás chambitas	No. 86. diciembre 26 de 1990 EJEA S.A. de C.V.
13	<i>¡Goolazo en el área chica!</i>	Las Chambeadoras, pá servirle a usted	No. 84. mayo 27 de 1997 Mango S.A. de C.V.
14	<i>Por terco, a este gusano no le quedó nada sano</i>	¡Así soy...! ¿Y qué?	No. 264. Agosto 13 de 1992 EJEA S.A. de C.V.
15	<i>¡¡Cueste lo que cueste, me echo ese filete!!</i>	Sensacional de mercados	No. 341. Diciembre 21 de 1998 EJEA S.A. de C.V.
16	<i>Ladrón que roba a ladrón tiene 100 km de perdón</i>	Los sensacionales chafiretes	No. 125. Diciembre 27 de 1991 EJEA S.A. de C.V.
17	<i>Un buen chafirete mide a profundidad el aceite</i>	Precaución: Microbuseros en paradas continuas	No. 22. diciembre 15 del 2004 Mango S.A. de C.V.
18	<i>Biscocheros en: "Sentones mecos en los grandes virotes"</i>	Acá los maistros y sus chalanas	No.10. noviembre 27 de 2003 Mango S.A. de C.V.
19	<i>Tú lo sabes ¡Dos hombres me llenan!</i>	Sábanas mojadas. Historias de cama	No. 10. septiembre 10 de 1999 EJEA S.A. de C.V.
20	<i>La gordibuena se la come doblada</i>	Devórame otra vez	No. 39. Septiembre del 2014 Mango S.A. de C.V.
21	<i>Los chacales en: Esta ricura lo llevará a la sepultura</i>	Sensacional de barrios	No. 205. Octubre 19 de 1992
22	<i>El abonero se cobró con mi trasero</i>	Las Chambeadoras, pá servirle a usted	No. 154. Septiembre 30 de 1998 Mango S.A. de C.V.

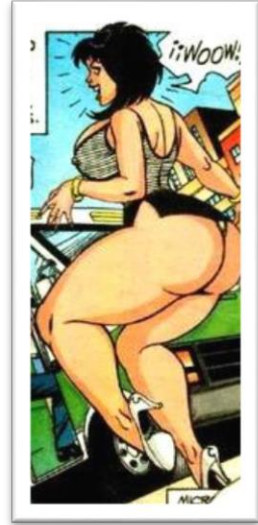
ANEXO 2

IMÁGENES DEL CORPUS

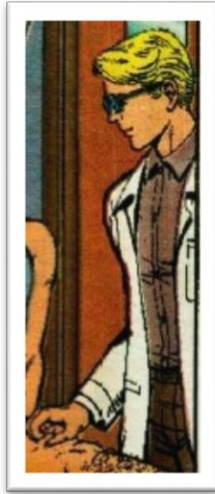
Representaciones femeninas

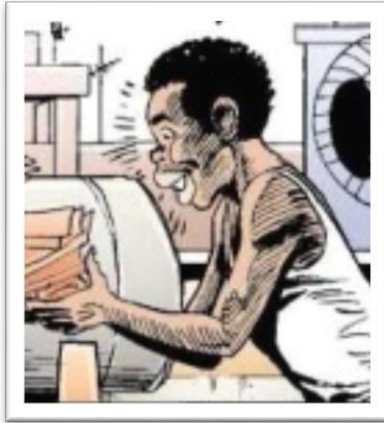
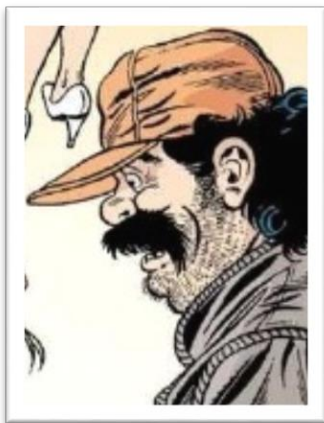




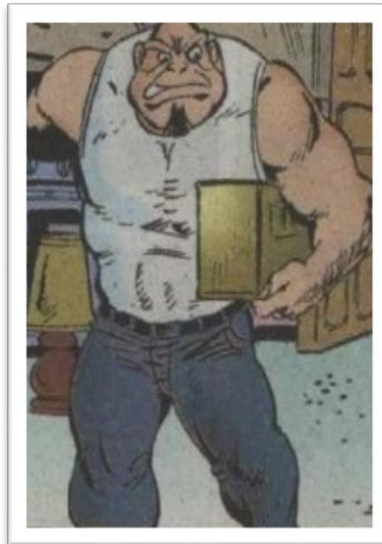
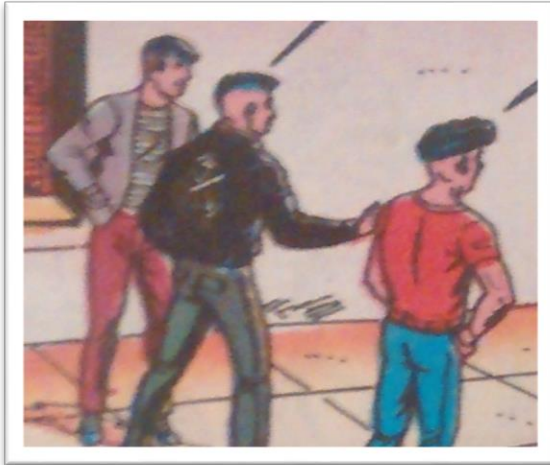


Representaciones masculinas









Representaciones espaciales

