



*“Acaba con esa historia, cariño.*

*Mi paciencia se agota”.*

*-Boogie el aceitoso*

¿Cómo sería un diálogo entre los personajes de la inmortal historieta *Mafalda*, creación del ya fallecido Quino, sobre Semiótica? Seguramente, quien llevaría la voz cantante sería la propia Mafalda, preguntando a sus amigos: “Y para vos, ¿qué es la Semiótica?”. Manolito y Felipe dirían que nos les interesa en lo mínimo esa cuestión porque les recuerda a la escuela; Susanita diría que si es algo que podría enseñarles a sus futuros hijitos, acepta la plática; Miguelito entraría en pánico y Libertad intentaría una respuesta elegante y pomposa aunque no supiera de qué está hablando.

Algo similar ha sucedido históricamente con la disciplina (para algunos, ciencia) semiótica: entre maestros, estudiantes, teóricos, estudiosos e interesados en el tema, hay todo tipo de posturas y así ha sido desde que, a principios de la segunda década del siglo XX, Ferdinand de Saussure (por el lado europeo) y Charles Sanders Peirce (del otro lado del Atlántico), intentaran definir esta rama del estudio de los lenguajes.

No es el fin del presente texto entrar en una discusión similar ni abonar a la misma, por lo que nos quedaremos con la idea general de que la Semiótica es el estudio de los signos en la sociedad, entendiendo por signo, lo que Umberto Eco definió como “cualquier cosa que pueda considerarse como substituto significante de cualquier cosa” (Tratado de Semiótica General). Es decir, un signo (sea éste lingüístico, visual, gráfico, auditivo, audiovisual o de otra naturaleza) no es el ente al que representa, sino precisamente, una representación del mismo: una palabra, por ejemplo, representa algo que no es la palabra misma.

En el caso de la historieta (llamada también cómic, noveno arte o novela gráfica), hay diversas clases de signos que representan

personas, emociones, conceptos, sonidos, lugares, objetos y muchas cosas más. Autores como Román Gubern (en su obra clásica *El lenguaje del cómic*) o Scott McCloud (en su libro *Understanding Comics*) han intentado construir una semiótica de este arte, aunque ellos no la nombren así. Es decir, han logrado caracterizar y categorizar los diversos elementos de las historietas y explicar su uso comunicativo. Sin embargo, estos textos exponen el tema de manera general y hay pocos estudios académicos sobre la historieta iberoamericana desde la perspectiva semiótica.

En el presente artículo intentaremos proponer algunos elementos básicos para la construcción de, precisamente, una posible semiótica de la historieta nacida en nuestro continente. Para ello, realizaremos un breve análisis de algunos de los elementos constitutivos del cómic en general y su uso en una pequeña muestra conformada por cuatro historietas clásicas iberoamericanas, muy conocidas y consumidas en casi todos los países de la región: *Los Supermachos*, de Rius (México); *Mafalda*, de Quino (Argentina); *Condorito*, de Pepo (Chile) y *Boogie el aceitoso*, de Fontanarrosa (Argentina). Recurriremos, para el análisis semiótico, a algunas viñetas y fragmentos de episodios de las cuatro obras. La mayoría de estos ejemplos puede encontrarse sin problemas en internet.

Para comenzar, un poco de contexto: *Los Supermachos*, historieta creada por Eduardo del Río, “Rius” (1934-2017) se publicó de 1965 a 1967, hasta que la Editorial Meridiano se quedó con el control de la misma y, aunque se siguió publicando, ya no era realizada por Rius, lo que demeritó la calidad de la obra. *Los Supermachos* marcó un hito en la historia de la historieta mexicana: era la primera en hacer sátira y crítica política en el país. Fue llevada al cine por Alfonso Arau en 1974 (sin mucho éxito) y Don Carlos Sandoval Bennett, pionero de la animación mexicana, realizó un cortometraje animado también en la década de los 70, que ya puede verse en Youtube. Las historias de *Los Supermachos* se desarrollan en un pueblo ficticio de la provincia mexicana llamado San Garabato, en el que viven todos los estereotipos de la sociedad de la época (y actual): el político corrupto, los indígenas olvidados, los comerciantes, los religiosos a ultranza, los borrachos, etcétera.

Por su parte, *Mafalda* es una historieta clave en el continente americano. Publicada en Argentina de 1964 a 1973, la obra de Joaquín

Lavado “Quino” ha pasado la prueba del tiempo y roto las fronteras espaciales. Citada hasta el cansancio, la tira cómica ofrece la visión del mundo de la niña que le da nombre y de sus inolvidables amigos, así como de personajes secundarios y terciarios como los padres de los pequeños, los maestros y otros. *Mafalda* es quizá la historieta iberoamericana más conocida del mundo.

*Condorito* es una historieta chilena, creada por René Ríos “Pepo” y se publicó en varios países de Latinoamérica entre 1949 y 2019. A México nos llegó en los años 70 y tuvo gran popularidad, incluso la onomatopeya “Plop” con la que cerraba cada historia llegó a formar parte del lenguaje cotidiano. Se trata de una historieta netamente cómica, sin otro fin que generar humor a partir de las relaciones entre sus personajes: el cóndor que da título al cómic, su novia Yayita, su sobrino Coné, sus amigos Huevoduro y Chuma (el “Cumpa”), sus suegros Don Cuasimodo y Doña Tremebunda, su odiado rival Pepe Cortisona, entre otros, quienes viven en la ciudad ficticia de Pelotillehue. Cada historia es breve e independiente y sólo consiste en la narración de un chiste.

Finalmente, *Boogie el aceitoso* es quizá la obra más conocida del gran historietista Roberto Fontanarrosa, creador también de otros personajes como Inodoro Pereyra. *Boogie el aceitoso* nació como historieta en 1972 y se publicó de manera regular en varios países latinoamericanos hasta la década de los 90. En México la conocimos gracias a la revista *Proceso*, que la incluía en su última página y, como en el caso de *Mafalda*, por las recopilaciones que publicó en formato de libro horizontal la editorial Nueva Imagen. En las breves historias de Fontanarrosa, el único personaje fijo es el propio Boogie, un ex marine mercenario que no siente afecto por nada ni nadie, además de ser machista, clasista, racista y homofóbico. Un personaje que hoy en día sería calificado como políticamente incorrecto pero que, gracias al ingenio de su autor, en sus relatos hay una crítica inteligente a la violencia.

Estas cuatro historietas tienen, en sus lenguajes, rasgos comunes y otros muy distintos, que de manera general intentaremos analizar semióticamente a continuación para, al final, llegar a conclusiones sobre su importancia social y comunicativa.

En primer lugar, en cuanto a su formato, tanto *Condorito* como Boogie

presentan sus historias en una sola página y ningún relato está relacionado con los demás en una secuencia narrativa específica, sino que son historias independientes; por su parte, *Mafalda* recurre al formato de *comic strip* o tira cómica: el relato se cuenta en pocas viñetas, normalmente entre una y seis y algunas historias se relacionan con otras (como el caso de la norteamericana *Peanuts*, algunas tiras se relacionan entre sí en una especie de paquetes narrativos); la única historieta de las cuatro que aquí comentamos con el formato de *comic book* es *Los Supermachos*: cada ejemplar de la historieta narra una historia en 32 páginas, algunas relacionadas con otras. Este formato permite un mayor rango narrativo para su autor.

En cuanto al uso del color, ni *Mafalda* ni *Boogie* lo tienen: son viñetas en blanco y negro; *Los Supermachos* (en su versión original, no en las recopilaciones recientes en libro) y *Condorito*, sí se publicaron a colores. En el caso de la segunda, siempre predominó un tono monocromático: casi siempre, los personajes visten colores cálidos, entre rojos y naranjas y los fondos tienden a los colores neutros y fríos. Ello, además de crear un contraste visual, resalta el tono cómico de los relatos. En la obra de Rius, el uso del color es más variado, aunque llama la atención el coloreado de los fondos, que de una viñeta a otra tendía a cambiar sin justificación aparente (los personajes pueden estar en una misma escena interactuando, por ejemplo, en la botica de Lucas Estornino, cuya pared es verde, pero en la siguiente viñeta se ve azul y en la otra, naranja). Incluso, en algunas ocasiones, se coloreaba toda una viñeta en un tono uniforme que incluía a los personajes. Esta situación, muy poco común en otras historietas, se debe a la colorista de Rius, Rosita W, quien era su esposa. No parece haber una intención comunicativa específica para ello, pero podemos aventurar que se buscaba distraer visualmente al lector para que éste no notara las deficiencias en el dibujo de Rius, que a veces eran grandes.

En el caso de *Boogie*, el blanco y negro acentúa la violencia de las acciones y les otorga dramatismo, en especial cuando Fontanarrosa acentúa los contrastes los claroscuros, lo que logra saturando algunas partes de las viñetas de negro. Este recurso comunica polos: Boogie es un personaje violento, directo, sin filtros, sin grises ni matices.

Otro recurso narrativo de la historieta es el uso de globos y didascálicas. Los primeros encierran el diálogo de los personajes e

indican quién dice qué. Las segundas, normalmente, son pequeños rectángulos que se usan para mostrar texto que explica u ofrece al lector información necesaria para el lector. Tanto en el manga (cómico japonés) como en el cómic estadounidense, estos recursos son muy comunes, forman parte orgánica de la narración. Pero, en las cuatro historietas que aquí analizamos, curiosamente, no hay gran variación y las didascálicas son prácticamente inexistentes. El uso de globos, normalmente, se ciñe a presentar el diálogo común de los personajes y, sólo en ocasiones contadas, se usa el globo “con picos” que denota gritos o emociones fuertes. El globo “de pensamiento” casi no aparece, quien más lo usa es Fontanarrosa y casi siempre en la última viñeta para mostrar al lector alguna frase dura que Boogie piensa sobre lo acontecido en el relato.

Este uso particular en las cuatro obras analizadas sugiere que, en la historieta iberoamericana, el relato es completamente lineal, toda vez que sus autores no necesitan hacer acotaciones por medio de las didascálicas (además por la longitud de los relatos) y, sobre los globos, aunque los personajes muestran personalidades complejas, sus autores prefieren mostrarlas por medio de otros recursos narrativos más que por sus emociones al hablar.

Un componente importante dentro del lenguaje de la historieta son las onomatopeyas, que representan visualmente sonidos producidos por las acciones de los personajes. Nuevamente, a diferencia de los cómics realizados en otras partes del mundo, las cuatro obras que forman nuestra muestra de análisis son reacias a utilizarlo. Como lo señalamos más arriba, en *Condorito* la más usada, y prácticamente única, es el “¡Plop!” con el que siempre terminan las historias y que denota el desmayo de uno de los personajes. Fontanarrosa sólo las usa para comunicar los sonidos producidos cuando Boogie ejerce violencia contra sus víctimas: desde “Cran, cran” o “Tchlin Chink Tklun” cuando balaceo a alguien hasta los golpes, como “Paf”, “Stoch”, “Kzzok”, o “Fluch” cuando aplasta algo (incluyendo seres vivos). Rius también usaba muy poco este recurso, y cuando lo hacía, le daba un lenguaje mexicano: “Sopas”, “¡Cuaz!”, “¡Mole!” o “¡Bolas!” y casi siempre para denotar golpes. Quino es quien, aunque también de manera escueta (sobre todo para señalar sentimientos de los personajes, principalmente el llanto), usa el recurso de manera magistral, porque juega con la representación del sonido como tal mientras comunica un mensaje retórico: son clásicas dos tiras de *Mafalda*, una en la que una

madre le da un “zape” (como decimos en México) a su niño y la onomatopeya es “¡Paz!” o aquella en la que Felipe y Mafalda juegan a los vaqueros y el pequeño le pide a la niña protagonista que use un sonido/diálogo “como en las historietas de cowboys”, a lo que la inteligente Mafalda responde mandando al cuerno a su amigo con sus “muertes extranjerizantes”.

De nuevo, en la historieta iberoamericana del siglo pasado no parece tomar importancia la onomatopeya como recurso narrativo clave y más bien se presenta como complemento de los diálogos, además de tener un cariz local: los sonidos representados en estas obras son muy diferentes a los de los cómics de otras latitudes (basta revisar una novela gráfica sobre súper héroes norteamericanos para comprobarlo).

Finalmente, el trazo en el dibujo de nuestros cuatro autores es muy particular: en los casos de Fontanarrosa y Rius (sobre todo de este último) es sencillo, nada rebuscado, incluso burdo en ocasiones. Sin embargo, en el caso del historietista argentino, el juego de contraluces es bastante sugerente y refuerza el tono de humor negro. Pepo tendía a un dibujo más cercano al estilo *toon* estadounidense, pero con rasgos marcadamente latinos: sus personajes femeninos tienen curvas pronunciadas y, los personajes varones, características faciales y corporales que incluso podrían caer en estereotipos. Quino se cuece un poco aparte: detrás de su aparente sencillez en el trazo, hay un dominio impresionante de la técnica del dibujo, dado que sus personajes son altamente expresivos. En pocas historietas los personajes con capaces de transmitir emociones sólo con sus rostros y posturas corporales (algo parecido sucede en el manga, pero en este tipo de comics se llega a la exageración). Si quitamos los diálogos de las tiras, podemos comprender sin problemas el sentido de las historias con sólo ver las expresiones de los personajes.

Queda mucho por estudiar, analizar, interpretar y proponer en el desarrollo de una posible semiótica de la historieta iberoamericana. Aquí hemos propuesto un sencillo acercamiento; con todo, podemos llegar a algunas conclusiones:

Con base en la muestra analizada (cuatro historietas: *Mafalda*, *Los Supermachos*, *Condorito* y *Boogie el aceitoso*), podemos decir que la historieta iberoamericana tiene un estilo propio y esto no es una verdad de Perogrullo: además de la obvia influencia del contexto

histórico y social, la obra de Quino, Rius y Fontanarrosa presenta rasgos identificables con la cultura latinoamericana, pues el uso del lenguaje historietístico se adapta a los lectores de la región, sin necesidad de copiar modelos extranjeros, principalmente yanquis, como muchos otros intentan. El caso de Pepo, aunque más cercano por su estilo gráfico a los cómics norteamericanos, no deja de tener ese cariz netamente local y por ello, como las anteriores, tuvo una fuerte aceptación en todo el continente.

En cuanto al contenido mismo de las historietas analizadas, podemos afirmar que el eje común entre las cuatro es el humor: *Condorito*, con un humor sencillo y, en muchas de sus historias, incluso bobo; *Los Supermachos* presenta un humor social con una intención, por parte de su autor, de educar políticamente a los lectores, de hecho, algunos gags y giros narrativos humorísticos sólo podrán ser comprendidos por audiencias mexicanas; *Boogie el aceitoso* tiene un humor negro mordaz, con una clara crítica social y de denuncia hacia la violencia y la prepotencia de los Estados Unidos en Latinoamérica, representada por su personaje principal; y *Mafalda* cuenta con un humor inteligente, que puede tratar desde los asuntos más cotidianos (como los juegos infantiles) hasta los más complejos (como la paz mundial) de manera comprensible para cualquier tipo de lector, independientemente de su contexto.

Hay muchas más obras por analizar, pero como conclusión final de este sencillo estudio, podemos afirmar que, al menos durante la segunda mitad del siglo XX, la historieta iberoamericana puede caracterizarse como respondona, contestataria y rebelde. Y eso es algo que, desde nuestra perspectiva, no debería perderse en cualquier sociedad latina.