

INTRODUCCIÓN

El principal objetivo a través de este trabajo investigativo es estudiar el discurso de las tiras cómicas de Mafalda para potenciar la comunicación y el desarrollo en la educación secundaria a través de su uso dentro del aula.

El cómic es uno de los medios de expresión más conocidos en la actualidad y que ha experimentado gran desarrollo en la historieta gráfica. Consiste en la narración de una historia a través de unas ilustraciones que se complementan con un texto.

Es una forma de expresión de la que se debe valorar tanto su carácter lúdico como su capacidad tanto de sensibilización como de denuncia, y por lo tanto también de alguna forma, transformadora de la realidad.

Es fruto de varios siglos de experimentación. Como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas.

“Mafalda” ha sido una caricatura muy popular que ha llegado a varias generaciones, debido al profundo discurso que encierra; razón por lo que muchos de sus lectores habrían encontrado un mensaje que llegue a identificarlos de alguna manera muchas veces inconsciente con sus diferentes personajes y situaciones. Lo que parecería permitir ser influencia en el comportamiento o en la forma de pensar.

Al ser Mafalda una representante de la sociedad latinoamericana, es importante estudiar y explicar el discurso político, ideológico y estético que el autor emplea, además de reconocer el aporte que hace a la sociedad y a la comunicación desde las prácticas sociales y culturales.

Después de haber conocido e identificado el discurso utilizado por Quino a través de su tira cómica, es nuestro trabajo descubrir hasta dónde y en qué medida esta tira cómica, puede contribuir para la comunicación y la educación en general.

La estructura de este trabajo, está dividido en tres capítulos, dos teóricos y uno práctico.

En el primer capítulo se despliegan todos los conceptos acerca del cómic, su origen, estructura, semántica y elementos constitutivos; además de definiciones acerca del humor y la caricatura.

También conoceremos más acerca del creador de “Mafalda”, Quino o Joaquín Salvador Lavado, dibujante argentino, que nació el 17 de julio de 1932 en la ciudad de Mendoza (Argentina), así como la trayectoria de “Mafalda”, su inicio, características y todo sobre los demás personajes que conforman esta tira cómica.

En el segundo capítulo utilizaremos el análisis crítico del discurso para develar el discurso político, ideológico, social de los personajes. Partiendo desde del eje paradigmático.

Es importante conocer de qué manera estos discursos vinculan simbolismos colectivos que son estereotipos culturales que se transmiten y se utilizan de forma colectiva.

Además analizamos de qué maneras los personajes de la historieta, se apoyan en marcos colectivos de percepción a los que llamamos representaciones sociales, entendiéndolas como el conjunto de conceptos, opiniones, actitudes, valoraciones, imágenes y explicaciones que es producto de la vida cotidiana y se encuentra sustentada en la comunicación.

Este método además nos permite poner de manifiesto la ideología de los personajes. De esta manera nos permite analizar la relación entre el discurso y los aspectos sociales que lo enmarcan.

Por tal razón vamos a intentar ver de qué modo se reproducen las identidades, las diferencias y los conflictos expresados en el texto.

Es importante conocer igualmente el discurso estético del cómic de Mafalda, el mismo que lo llevaremos a cabo a partir de las contribuciones del semiólogo Umberto Eco, desarrolladas tanto desde el concepto de obra de arte, el aspecto gráfico, el "lugar", la tipicidad y fisonomía del personaje.

Como segunda parte, nos centramos en el eje sintagmático, en el cual identificamos la estructura narrativa que emplea Quino en sus tiras, posteriormente se enfoca hacia un estudio amplio acerca de los elementos constitutivos que conforman el lenguaje del cómic como por ejemplo: La coexistencia espacial iconográfica, la temporalidad en la viñeta, el encuadre, el globo o *balloon*, la metáfora visualizada, las onomatopeyas, los signos cinéticos, entre otros. Así como los símbolos, íconos más representativos de esta tira cómica.

En una tercera parte, realizamos una propuesta de aplicación del cómic como uso didáctico, a través de una propuesta educacional, que refuerce los valores de los estudiantes de 10mo de básica del Colegio Nacional Técnico Humanístico Ligdano Chávez, ubicado en el sector de Carcelén, en la parroquia de Cotocollao de la ciudad de Quito.

Previamente a la ejecución de la propuesta, se realiza un diagnóstico, que da las pautas necesarias para conocer e identificar los puntos fuertes y débiles del grupo frente al tema de investigación y así poder aplicar las actividades adecuadas durante la aplicación del proceso.

Posteriormente se plantea los objetivos que se desean alcanzar, junto con el método como la metodología que se aplicará, los recursos y las actividades que se llevarán a cabo en la propuesta.

Entre los temas que tendrán mayor énfasis, serán aquellos que afectan actualmente a nuestra sociedad tales como: violencia, democracia, tolerancia y en general mensajes que aporten con el mejoramiento de las relaciones sociales.

Sin duda este material didáctico, pretende potenciar la comunicación y el desarrollo en el ámbito educativo.

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES

1.1. EL HUMOR

El humor es algo que consiste en un momento, una tensión entre límites y puede ser entendido como un sentido táctil, como una forma que oscila entre comicidad y tragedia, para la apreciación del mundo y de la vida.

“La palabra humor proviene de la palabra latina umor y del vocablo medieval humor, siendo ambos términos médicos que significan disposición biológica o temperamento. El humor se define comúnmente, y no sólo en psicología, como estado de ánimo, disposición del espíritu o del carácter. Es por tanto, un estado emocional o afectivo de relativa larga duración que determina en un individuo el realizar ciertas asociaciones mentales con cosas agradables o desagradables, según el humor que posea un momento dado”¹.

Existen algunas técnicas específicas de humor verbal, tales como la ironía, el sarcasmo, el juego de palabras, la sátira, la parodia o la paradoja. Y otras no verbales, referentes a gestos, posturas, caídas, resbalones, etc., que se suelen denominar humorismo de situación.

Uno de los tipos de humor más comunes en la actualidad es el denominado humor gráfico: caricaturas, tiras cómicas, imágenes divertidas, gente parecida a otra, personas en situaciones ridículas, etc. pueden resultar bastantes graciosas.

El humor o lo cómico se ha determinado como ese placer que produce la contemplación de los contrastes, de lo insólito, de lo prohibido.

El padre del psicoanálisis Sigmund Freud, planteó una teoría que a grande rasgos se refiere al chiste como ese momento capaz de proporcionar satisfacción en nuestro mecanismo de inteligencia.

Freud basa su análisis del chiste en una premisa lingüística: *“las palabras constituyen un material plástico de una gran maleabilidad. Existen algunas que llegan a perder totalmente su primitiva significación cuando se emplean en un determinado contexto”².*

Decía que el humor reestablece el buen ánimo, pues este sentido del humor es una disposición general de la psique. Es pues condición para que surja el humor, tanto de ánimo como la posibilidad de extraer del placer.

¹ BOKUN, Branco. *“El humor como terapia”*. TusQuets Editores, S.A. , Barcelona, 1987, Pag. 53

² FREUD, Sigmund *“El Chiste y su relación con el inconsciente”*. Ediciones Biblioteca Nueva. Madrid, 1973, Pag. 64

El humor para Greimas, es "*El placer que deriva de la `gracia` reside en el descubrimiento de dos isotopías diferentes en el interior de un relato que se supone homogéneo*"³.

Agrega que estas isotopías se comunican a través de un término "conector"; y presenta una estructura en dos partes, el "relato-presentación" y el "diálogo".

Por su parte, Bergson plantea una visión social del fenómeno humorístico. Para él la risa debe "*responder a ciertas exigencias de la vida común y, debe tener, pues, un significado social*"⁴

1.1.1. EL HUMOR Y LA SOCIEDAD

Desde el punto de vista terapéutico, Henry Bergson pensaba que la existencia de un orden social depende de que sus miembros mantengan en sus opiniones y conductas una actitud ante la vida flexible y vital. Creía que, en última instancia, lo que nos hace reír son las situaciones en que alguien se ha vuelto inflexible hasta el punto de perder su elasticidad social, cuando el lugar de la respuesta vital ante la vida lo ha tomado una rigidez maquinal. "*Ninguna sociedad será verdaderamente sana y bien ordenada si no es capaz de reírse de sí misma*"⁵.

Desde el punto de vista sociológico, por ejemplo, el humor y la risa han influido muchísimo en la evolución social. Por ejemplo hay teorías, como la que expresa Mijail Batjin, que defienden que el Renacimiento se debió a los efectos del carnaval, que en esa época duraba tres meses y medio al año, durante los cuales se liberaban todos los miedos y se cultivaba la fantasía. En la tragedia griega, por ejemplo, reír era una especie de maniobra o técnica mediante la cual se liberaba al espectador. La risa, en la antigua Grecia, era el don máspreciado de los dioses y de los mortales. Es más, la risa es signo de democracia. William Fry habla, precisamente, de las prohibiciones históricas del carnaval por los miedos que han tenido siempre los poderes fácticos al poder del humor y de la risa en la vida humana.

Bien decía Umberto Eco: "*Apenas Dios rió nacieron 7 hombres que gobernaron el mundo, apenas echó a reír apareció la luz, con la segunda carcajada apareció el agua y al séptimo día de su risa apareció el alma*"⁶.

El gag, joke, humour o chiste ha sido siempre la medida de la libertad verdaderamente existente en una sociedad. También el humor sirve como clave para comprender la situación de una cultura, hasta de una civilización.

1.1.3. HUMOR POLÍTICO

El humor político es una forma de participación que, destruyendo la seriedad, solemnidad, pomposidad y ritualismo que envuelven a la política, resulta en

³ GREIMAS, "*Semántica estructural*", Ed. Gredos, 1976, Pág. 108

⁴ C. F. BERGSON, Henri. "*La Risa*", Buenos Aires, 1942, Pág 14

⁵ Ídem, Pág. 58

⁶ ECO. Umberto, "*El nombre de la rosa*", Ed. Lumen, 2005, Pag. 34

pérdida de respeto o de miedo a la política. Sin embargo, también reduce la capacidad de la gente para oponerse al poder al promover la desmovilización.

“El humor político es, y siempre ha sido, un arte. Un arte de compromiso político y social”⁷.

El humorista, responsable de la producción de este arte, trata de sacar a la luz los actos de corrupción e hipocresía que tanto temen los gobernantes, pero siempre con un toque de humor.

Esta pizca de humor sirve para que no sea un golpe duro hacia el otro, para que no parezca un insulto. Algunas veces, este artista actúa como la voz crítica de la sociedad hacia las acciones de los políticos de turno, poniéndose en el lugar de la gente, comprendiendo sus problemas, interpretando sus necesidades y reflejar esto en su creación. Otras veces tratan de despertar la conciencia mostrando al público los errores y/o las irregularidades que cometen los funcionarios públicos en su accionar. Su objetivo es llegar a la verdad a través del absurdo.

1.2. LA CARICATURA

Las imágenes y los recursos icónicos de las caricaturas, eran auxiliados con textos como letreros y leyendas, diálogos, consignas, versos, de tal forma que, texto e imagen se conjugaban dando lugar a un mensaje homogéneo, unitario, sin equívocos, contundente, en el que los distintos componentes de la viñeta tenían un sentido sólo en cuanto estaban asociados con los demás elementos y en cuanto contribuían a aclarar el contenido latente, que a la vez que dice de una forma de mirar lo que está sucediendo, también muestra una intencionalidad clara: resumir la política editorial del periódico y el pensamiento del partido o facción partidista con el que se identificaba.

La caricatura de Mafalda, define y representa la primera etapa, o el punto de partida en la evolución del arte. Como una forma de expresión crítica social relacionada con el Arte de la comunicación, ya que es la forma de representación de las familias de clase media en la sociedad Argentina.

El arte de la caricatura mundial como se puede dar cuenta con una gran creatividad y filosofía que brilla con luz propia en tan divertida especialización que permite la transmisión de emociones e ironías que se envuelven en el escenario de la imaginación, del humor irónico.

1.2.1. CARICATURA POLÍTICA

La caricatura política es aquella cuyo tema gira en relación a cuestiones estrictamente políticas, desde un nivel local o internacional; en la que no sólo se representan a diversos personajes contemporáneos, sino que además también se representan por medio de imágenes conceptuales, decisiones u opiniones sobre política en general.

⁷ ECO, Humberto; *"Apocalípticos e integrados"*; Ed. Lumen; Barcelona; 1968, Pag 67

Eco señala que: *“La caricatura política es, ante todo, ideológica, condición que afecta a su lenguaje...y se fundamenta en una relación de poder”*.⁸

Los medios masivos de comunicación siempre han tenido en cuenta este tipo de humor. En sus comienzos, los diarios no tenían caricaturas en sus publicaciones, pero si existían revistas humorísticas y/o de actualidad, en las cuales se hacía referencia a los acontecimientos cotidianos.

En estas primeras caricaturas, el humor no era tan fuerte como ahora. Es más, muy pocas veces se criticaba a la persona a la cual se refería. En general, se producía este tipo de dibujos de la persona sobre la cual se realizaba el comentario, para acompañar un artículo periodístico de ese diario o revista. *“En la Argentina, se pueden destacar “Caras y Caretas”, “Tía Vicenta” o “Tío Landru”. Estas fueron las primeras revistas que empezaron a publicar caricaturas de humor político”*⁹.

Al ser la caricatura un instrumento de lucha ideológica y crítica social y al proliferar en épocas de crisis, es natural que la temática política tenga un sitio privilegiado dentro del género.

Herb Block asegura que la caricatura política no es ni una información noticiosa ni un retrato al óleo. En esencia, añade, *“se trata de una forma de hacer reír, de aguijonear la pomposidad y de criticar”*¹⁰.

Para este caricaturista de *The Washington Post*, este tipo de caricatura es una irreverente forma de expresión apta para burlarse de los “intocables” y poderosos. Sostiene que si el papel esencial de una prensa libre es servir como crítica del gobierno, la caricatura debe ser “el filo cortante de ese criticismo.

No hay que olvidar que la caricatura desde sus primeros tiempos ha sido un arma para combatir el poder. Lo fue primero contra los dioses griegos y egipcios y, posteriormente, contra los políticos que han encarnado ese poder.

La denominación de caricatura política no sólo abarca a personajes o situaciones vinculadas directamente a ese mundo, sino que también incluye expresiones de la preocupación social de los caricaturistas.

1.3. ¿QUÉ ES EL CÓMIC?

El cómic es un producto industrial, independientemente de su valoración estética o semiótica. Es un medio visual (gráfico-escrito) que incluye elementos icónicos y escritos con una estructura narrativa, que cuenta con un inicio, desarrollo, clímax y desenlace.

Es un medio de comunicación que comparte las características de la producción cultural de masas, integrada en una estructura industrial reglamentada.

⁸ ECO, Umberto; *“Apocalípticos e integrados”*, Editorial Lumen, 1994, Pag 69

⁹ DE SANTIS, Pablo, *“La historieta en la edad de la razón”*, Ed. Paidós; Buenos. Aires, Argentina, 1998, Pag 83

¹⁰ www.washingtonpost.com

Utiliza una serie bien definida de convenciones y códigos específicos: gestos y expresiones, símbolos cínicos, metáforas visuales o ideogramas, onomatopeyas, entre otros.

Según Umberto Eco *"La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. (...). Así, los cómics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes"*.¹¹

Su finalidad es principalmente distractiva, informativa y educativa, sin embargo puede abordar los más diversos y controvertidos temas desde, una simple aventura infantil, hasta el más complejo entramado político, económico y filosófico.

Para Giorgis el cómic *"cumple una función de comunicación visual y entran en el juego factores presentes en todo tipo de proceso comunicativo"*¹². En donde intervienen los siguientes elementos:

- Un emisor: autor o autores que comunican.
- Un mensaje: el contenido de la comunicación.
- Un código: el sistema de signos utilizado y que debe ser conocido por quien recibe el mensaje.
- Un medio: permite físicamente la transmisión del mensaje.
- Un perceptor: persona a quien es dirigido.
- Un contexto: en cuyo interior se produce la comunicación.
- Una función: la intención que tiene el emisor.

Como lenguaje el cómic se asienta sobre una iconografía propia, apoyada en elementos globalmente aceptados. Posee una semántica derivada del uso de los símbolos y convenciones.

1.3.1. ORIGEN DEL CÓMIC

Según un artículo *"el inicio del cómic está vinculado a las características económicas, sociales y culturales de la sociedad en la que se origina, es decir que el contenido del cómic es el reflejo de la sociedad en donde nace, en esta se incluirán sus conflictos, su personajes"*¹³.

El cómic es fruto de varios siglos de experimentación. Como forma de representación debe asociarse a la cultura de masas.

¹¹ Eco, Humberto: *"Apocalípticos e Integrados"*. Lumen, Barcelona. España, 1973. Pág. 299

¹² Prette, Carla; Giorgis, Alfonso. *"Leer el arte y entender su lenguaje"*. Susaeta, Madrid. España.. 2002, Pág. 5

¹³ www.todohistorietas.com

Desde esta perspectiva puede considerarse como uno de los primeros antecedentes del cómic publicado en la prensa a una litografía satírica de Napoleón Bonaparte del caricaturista inglés James J. Gillray, publicada hacia 1800.

Los primeros cuentos en imágenes corresponden al año 1829, posteriormente Töpffer publica un folleto sobre fisonomía que puede considerarse el primer intento de reflexión sobre el cómic.

Hacia 1865 el caricaturista alemán *Wilhelm Busch* crea *Max und Moritz*, tal vez los dos primeros personajes de historieta, dos niños que, con sus travesuras, ponen en jaque a la gente que les rodea.

La estética de la ilustración, el humor político y el periodismo satírico son géneros a tener en cuenta a la hora de considerar las influencias en el origen del cómic. En Europa se suman a estos elementos la tradición proveniente, por un lado, de aucas y aleluyas y, por otro, el auge de las novelas por entregas.

Las aucas eran dibujos de origen pagano que tenían al pie de la imagen una frase mientras que las aleluyas eran estampitas religiosas con la palabra "aleluya", más tarde se llamó de esta manera a una serie de viñetas con una frase corta en su pie.

Hacia finales del siglo XIX en Europa como en Estados Unidos, los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y, por consiguiente, controlar el mercado. La modernización de los sistemas de impresión de Estados Unidos va a permitir que a partir de 1893 en los suplementos dominicales apareciera una página en color. En esta página del "*New York World*" apareció en 1895 una viñeta del dibujante Richard F. Outcault que va a sentar las bases de la historieta actual.

El personaje que crea es *The Yellow Kid*, un chino vestido con un largo camisón amarillo, de los barrios populares de Nueva York.

En *The Yellow Kid* se daban, por primera vez, las tres condiciones que según R. Gubern permiten identificar al cómic tal como lo concebimos hoy día:

- 1.- Secuencia de imágenes consecutivas para articular un relato.
- 2.- La permanencia de, al menos, un personaje estable a lo largo de una serie
- 3.- Integración del texto en la imagen.

El éxito comercial de las primeras historietas fue un factor importante para que los periódicos incluyeran tiras cómicas en sus páginas. Las perspectivas económicas que vislumbraban alrededor del cómic fueron las determinantes para que, a comienzos del siglo XX, surgieran las grandes agencias que se encargarían de vender su material dentro y fuera de Estados Unidos.

De tal manera que el monopolio a través de las grandes agencias va a provocar:

1.- La estandarización de las historietas y la eliminación de aquellos aspectos que pudieran provocar rechazos en países con otras costumbres.

2.- La imposición de un modelo, de una forma sobre otras que, en ese momento, se estaban generando.

La mayor parte de los cómics de la década del 10 y 20 están contados en la exaltación de la vida cotidiana, en historietas como "*Gasoline Alley*" de *Frnk King*, "*Smitty*" de *Walter Bernd*, "*Blondie*" de *Ching Young*.

En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de la serie sobre la novela de *Edgar Rice Burrough* "*Tarzán*" con dibujos de *Hal Foster* y la primera historieta de ciencia ficción "*Bulk Rogers*" de *Philip Nowlan* como guionista y *Dick Calkins* como dibujante.

La vida de Al Capone será fuente de inspiración para la creación en 1931 de la primera historieta policíaca: "*Dick Tracy*" de *Chester Gould*.

Como consecuencia del nacimiento del cómic de aventuras a partir de géneros en principio literarios dice C. García, "surge definitivamente la especialización del guionista, y con ella una revalorización de los textos en la historia que, al igual que en el cine con la adopción del sonoro, ocasiona idénticos retrocesos narrativos. En el cine se vuelve a la teatralidad de la puesta en escena, en los cómics, a la ilustración con textos al pie"¹⁴.

En la primera mitad del siglo XX la historieta americana ejerce un control hegemónico a nivel internacional, pero el monopolio del cómic va a variar sustancialmente a partir de los años 60 con la irrupción en el mercado internacional de las historietas provenientes de Francia, Italia, Alemania, Bélgica, España, Argentina. Los temas marginales y aquellos que denuncia una sociedad cada vez más deshumanizada y consumista, son el motivo principal de la historieta *underground* que, en la década de los 80, constituyen el punto de atención de los nuevos lectores de los cómics.

1.3.2. ESTRUCTURA NARRATIVA DEL CÓMIC

Según el texto de *EISMER, W*, "*Los cómics y el arte secuencial*", la estructura narrativa del cómic, implica reconocer la existencia de diacronía entre sus elementos, la presencia de una línea temporal marcado por un 'antes' y un 'después'.

El antes/después en la historieta se apoya fundamentalmente en la estructura de la viñeta y su secuencia.

En el momento de leer una viñeta, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro. La secuencia temporal es claramente dominante en el

¹⁴ www.historiadelcomic.com

cómico. La línea que marca entre progresión temporal, la pauta de lectura viene señalada por el seguimiento izquierda-derecha, coordinado con la lectura de arriba-abajo como complementario. A esto se le llama vector de lectura.

El ordenamiento de las partes del discurso responde a determinadas estrategias. Busca una manera de entrar al tema y presentarlo.

Hay mensajes que desde el comienzo nos dan las pistas de lo que va a venir mientras que otros apenas y nos presentan un inicio.

- **Tipos de estrategia:**

Estrategias de Inicio:

- a. Puesta en escena: da una idea del ambiente y de los personajes.
- b. Corazón del asusto: Va al punto, desde el inicio sabemos quienes son los personajes y que pasará con ellos.
- c. Personalización y de despersonalización: En la primera, la idea se presenta a través de los personajes, y en la segunda, el discurso se sentía en ideas sin ocuparse de seres.
- d. Incógnita: Aparecen personajes e informaciones que no son comprensibles al inicio, sino que son una invitación a seguir adelante para ir buscando una respuesta.

En desarrollo:

Del inicio se abren distintas posibilidades para el desarrollo.

- a. Lineal: Se utiliza con el propósito de dar información, acumular datos, no se propone mediante aventura o sentido de persuasión.
- b. Redundante: Se apoya en lo que ha sido dicho para volver a lo mismo de diferentes maneras.
- c. Ascendente: Es de uso corriente en el relato popular. Todo se centra entorno a un único asunto, un único conflicto.
- d. Ascendente - Descendente: Permite al destinatario tomarse momentos de relax, no está ante algo que lo fuerza a una tensión sostenida a lo largo del discurso, muy utilizado por políticos.

Estrategias de cierre: Hay tres tipos:

- a. Previsibles: En el inicio el preceptor adivina el final y no se equivoca.
- b. Imprevisibles: No sabemos que manera finalizará el discurso.

- c. Circular: Puede ir de un lado hacia el otro.
- d. Abierto: Depende del núcleo dramático o conflicto.

1.3.3. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS DEL CÓMIC

Es importante conocer y definir los elementos constitutivos de una historieta; entendiendo por elementos todo aquello que tenga existencia concreta en la misma, esto es:

- El cuadro o viñeta.
- La página y su puesta.
- El encuadre, dibujo (o la técnica de representación)
- El texto.

1.3.3.1 El cuadro o viñeta

La viñeta es la unidad mínima de la significación de la historieta. Unidad espacio-temporal, unidad de significación y unidad de montaje; y al tiempo, unidad de percepción diferencial. Es una composición quieta, pero también es un fragmento de tiempo, siempre variable y ajustable a la intención del autor.

“Como composición plástica le son aplicables todas las reglas clásicas de la morfología. Cada cuadro es una representación, un lugar único donde las líneas directrices juegan y tensionan. Basta mirar a Roy Lichtenstein, que supo aislar una viñeta y entonces fue un cuadro.”¹⁵

Puede ser analizado a partir de líneas dominantes, centros de atención, orden de lecturas, contrastes de colores o tonos, relaciones de figura-fondo; en resumen, todas las variables a las que se someten las composiciones gráficas.

Pero además esta conjunción ordenada de firmas cumple un rol dentro del contexto de la historieta en general.

Se divide la historia en fragmentos visuales. Cada una de esas partes se enmarca, se encapsula en una viñeta, que finalmente convivirá con otras en una misma página. Con lo que se obtienen instantes de tiempo que se agrupan uno tras otro, con la particularidad de que el tiempo resulta aquí, debido a la página impresa, a la que se puede regresar con sólo volver a ver uno de los recuadros que ya había sido "leído" en su orden correspondiente.

La viñeta, por otro lado, suele estar limitada por una línea. A veces esa delimitación sólo es virtual, es decir en cualquier caso, la representación posee un límite que establece un adentro y un afuera (*off*).

¹⁵ ALTARRIBA, Antonio. *"La historieta. Una manera distinta de contarla"*. En: Una mirada a la historieta. Barcelona: Ficomic, 1998, Pág. 22

Debido a una cultura representacional se conoce que si un personaje se encuentra solo en un cuadro y mira hacia la izquierda, por ejemplo, con una expresión de terror, tiene el motivo de su angustia junto a él, aunque también lo normal es que esté dado sólo ver ese fragmento de su realidad.

“El que la historieta, como el cine, sea un género diacrónico, quitará el suspenso en el cuadro siguiente. Ese momento de incertidumbre generado por presentir el ‘off ‘ y no poder verlo, es un elemento que puede ser muy útil para el autor, con el fin de manejar las sensaciones del lector y así crear el clima necesario para su relato. Se ha escrito mucho sobre el " afuera " que resulta reconstruido a partir de un " adentro". La historieta al igual que el cine necesita inevitablemente construir su lenguaje a partir del fuera de cuadro, funcionando de esta manera como un recurso narrativo”¹⁶.

Se mencionó que cada viñeta encierra un fragmento de tiempo, como la variabilidad del mismo. Más allá de la imposibilidad, e inutilidad, de medir el tiempo que representa una acción contenida en un cuadrado, se puede hacer una simple deducción.

En resumen, es el autor quien decide cuanta "escena" se desarrolla en el límite de una viñeta y esto depende del transcurso de la narración.

Las tiras de los diarios son un ejemplo particular de este caso. Debido a que deben resolver una secuencia completa en un espacio prefijado y no muy generoso, eliminan los tiempos muertos y aprovechan al máximo el espacio.

Así, es posible encontrar toda una conversación o bien globos o nubecillas con mucha cantidad de texto. Lo que seguramente el autor hubiera descompuesto en mayor cantidad de viñetas en una historieta completa.

Se presenta entonces, la paradoja temporal que se describe en un punto anterior: la convivencia del tiempo en un espacio/página y el hecho de la variabilidad de la duración, tanto de tiempo de relato como de representación, de la viñeta.

Se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

a) Continente.- Está formado, normalmente, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del tebeo. Cabe destacar tres aspectos del continente de la viñeta:

1. Las características de las líneas constitutivas, rectas, curvas, ligeramente onduladas, etc.
2. La forma de la viñeta, la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.
3. Dimensiones de la viñeta.

¹⁶ www.historiadelcomic.com

b) Contenido.- Se puede especificar como contenido icónico y verbal. El icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva y adjetiva. La sustantiva significa que se representa y la adjetiva son características tales como el movimiento, la expresividad derivada de la información icónica.

El contenido verbal se puede dividir como anteriormente hemos señalado en; contextual o de transferencia, globos y onomatopeyas.

- **Recursos que hacen al cuadro**

El cuadro de la historieta se puede ver como ventanas que convierte al lector en testigos de las distintas situaciones de una historia, o bien el límite del cuadro se confunde en el otro y el tiempo se expande. Con la particularidad de que al permanecer la idea de cuadro, se acentúa una situación (sería como un paneo, en el cine, que deja un instante la cámara fija al principio y al final).

Otra posibilidad es que el cuadro desaparezca y el espacio se generalice (dejando quizá a los personajes en el paso) para poner énfasis en ese punto a la historia.

Incluso dicha situación puede determinar que la escena que se quedó sin cuadro conviva con los demás en el tiempo general de la página.

Si todo cuadro es una composición, por ende tiene pautas morfológicas que lo rigen, líneas dominantes, armonía básica, etc. Por lo que, según los diseñadores gráficos, se puede considerar que las líneas diagonales y a veces las verticales hacen más dinámica una composición; lo contrario ocurre cuando en un cuadro las dominantes son las horizontales.

Así las composiciones donde la diagonal o la vertical sean las importantes son convenientes para escenas violentas o de acción, o bien para el momento del clímax de la narración. En tanto que otras se acomodan más a un momento de calma, donde, si además es el comienzo de la historia, resultan cómodas para presentar el lugar donde se origina esta, por ejemplo.

Se debe tener en cuenta en una narración, que en los momentos de mayor tensión conviene achicar el plano para centrar toda la atención del receptor en los protagonistas del conflicto desatado, e impedir que se distraiga en un recorrido visual mayor; y teniendo en cuenta lo expresado anteriormente con respecto a la relación entre el cuadro y el tiempo, se acota también el desarrollo de la situación. La historieta, posee una tanda de recursos para destacar o poner énfasis en alguna situación determinada, como por ejemplo, la libre manipulación de fondos.

Desaparecerlos, ignorarlos, convertirlos en potentes refuerzos de la imagen (por una cuestión compositiva), o de la historia semantizándola (con el uso del color, por ejemplo).

1.3.3.2. La puesta en página

Un elemento fundamental en una historieta es la puesta en página, aquí se manejan los tiempos del relato y el orden de la narración.

La puesta está en la génesis de la obra, es decir, que el primer paso siguiente a la historia es la puesta.

La página, al igual que la viñeta, presenta un espacio/soporte donde trabajar una composición. Líneas directrices, nexos, puntos de atención, recorrido visual, planos y líneas, tensiones. La composición de la página resulta un elemento sensible y único, pero además cumple su función como soporte y se expresa multiplicándose.

De esta manera, toda historieta se compone generalmente de varias páginas y si además se tiene en cuenta el carácter diacrónico del cómic, se llega al aspecto temporal de la puesta en página.

Entonces, se puede abordar una página tanto en su faz única como composición en el plano o en su función temporal en relación con la narración que contiene.

Estos planos no deben verse por separado, la composición debe concebirse a partir de las escenas que contiene para estructurar un orden y tiempo de lectura, pero por otro lado necesita presentar una organización armónica, que desde lo formal pueda enfatizar los momentos de lectura que coincidan con los clímax de la narración.

Por esta razón y, seguramente por otra serie de cosas, es fundamental la distribución de los elementos en el espacio de la página como punto de partida para la realización de un cómic.

- **Recursos que hacen a la sucesión de cuadros y/o a la página**

Siguiendo con la posibilidad de enfatizar una imagen, esta puede, después de un cuadro negro que hizo la pausa, aparecer reforzada en relación con las demás por el solo hecho del uso de ese recurso.

Una escena que al autor le interese que sea leída como de tiempo muy pausado, rítmicamente monótona, rápido o bien lento, puede intentarse manejando cuadros de un mismo tamaño.

Estos a veces pueden expresar una sensación de imágenes editadas a velocidad, "efecto flash", muy propias del lenguaje del video clip, otras veces se enfatiza con el uso de la repetición.

También, al trabajar con la variedad relativa de tamaño entre los componentes de una página se puede, si se lo desea, acentuar la historia desde lo gráfico, acompañando los picos dramáticos de tensión y relajación.

La página es el primer marco compositivo que se divisa cuando se accede a una historieta. La página puede enfatizar con el recorrido visual, el orden de lectura.

Hay que tener en cuenta además que todo lo que se dijo sobre la morfología del cuadro, esto es, las líneas componentes y dominantes, se aplica con la misma

intención en la página, existiendo incluso los casos en los cuales la página y el cuadro son una misma cosa.

La página presenta entonces un recorte del tiempo general de la historieta; esto posibilita el uso de otros recursos, como el de terminar la carilla impar con un cuadro que posea cierta intriga y que su desarrollo se presente al dorso, donde las sospechas que fueron sembradas en el lector se revelan ciertas o no.

Cualquier elemento que ayude a mantener la atención en la lectura y cargar de ansiedad el hecho de dar vuelta la página, obviamente, contribuye al buen desarrollo de la narración.

En definitiva, tanto la página como el cuadro son sensibles a la historia que se está contando.

1.3.3.3. El encuadre, dibujo

A la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado ó al espacio que ocupe en el papel (formato).

1. Planos

a) El Gran Plano General (GPG): describe el ambiente donde transcurre la acción. En este tipo de plano los personajes apenas se perciben. El GPG ofrece la información sobre el contexto donde transcurre la acción.

b) El Plano General (PG): tiene dimensiones semejantes a la figura del personaje, lo encuadra de la cabeza a los pies y proporciona información sobre el contexto, aunque las referencias al ambiente son menores que en el caso anterior. La figura humana cobra protagonismo, sobre todo, en las viñetas de acción física. Al PG también se le denomina: plano entero ó de conjunto.

c) El Plano Americano (PA): encuadra la figura humana a la altura de las rodillas. Es un plano intermedio y sirve para mostrar las acciones físicas de los personajes así como los rasgos de sus rostros.

d) EL Plano Detalle (PD): selecciona una parte de la figura humana o un objeto que, de otra manera, hubiese pasado desapercibido. En algunas viñetas, un detalle puede ocupar toda la imagen.

e) El Plano Medio (PM): recorta el espacio a la altura de la cintura del personaje. Se destaca más la acción que el ambiente y, a su vez, cobra importancia la expresión del personaje.

f) El Primer Plano (PP): selecciona el espacio desde la cabeza hasta los hombros de la figura. Sobresalen los rasgos expresivos y conocemos el estado psicológico, emocional, etc., del personaje.

2. Ángulos de visión

El ángulo de visión es el punto de vista desde el que se observa la acción. El ángulo de visión permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como sensación de grandeza ó pequeñez según el punto de vista adoptado.

Tipos de ángulos

La elección de un plano o de un ángulo de visión va a producir efectos expresivos determinados:

- a) Ángulo de visión normal o ángulo medio: la acción ocurre a la altura de los ojos.
- b) Ángulo de visión en picado: la acción es representada de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.
- c) Ángulo de visión en contrapicado: la acción es representada de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.
- d) Ángulo cenital: es el ángulo picado absoluto y ofrece una visión totalmente perpendicular de la realidad.
- e) Ángulo nadir: es el ángulo contrapicado absoluto.

3. Formatos

Se llama formato al modo de representar el encuadre en el papel. El formato puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. El formato implica una elección bien diferente del tamaño. La relación entre el espacio, la viñeta y el tiempo real que se requiere para leerla es de gran importancia para crear el ritmo en la historieta.

4. El color

El color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, de la página, etc. El color puede cumplir diferentes funciones: figurativa, estética, psicológica y significante.

El significado del color no está estandarizado y en cada situación puede realizarse combinaciones que den lugar a nuevas interpretaciones. Un mismo color puede utilizarse para significar cosas distintas.

5. El dibujo

Otro elemento fundamental de una historieta es el dibujo. Alguien podrá decir acaso es el elemento; y será verdad si tenemos en cuenta el concepto clásico de historieta.

Puede no haber una línea que delimite la viñeta, de todas formas la historieta se organizará en base a secciones de tiempo, escenas que se elige contar, y esto es en última instancia la esencia del cuadro. Lo mismo sucede con el dibujo, hablando de él en el sentido más amplio (incluyendo como tal a la fotografía).

Cualquier impresión sobre el papel, que se repita y accione como conductor o solo icono referencial de una historia a contar, cumplirá esa función; con lo cual la idea del elemento esencial ya no tiene sentido.

Tradicionalmente el cómic trabajó con un dibujo sintético, que privilegia el aspecto informativo referencial. Pero también este gusto por la síntesis tiene que ver con el momento histórico, y el período estilístico entonces en boga, en el que nace la historieta.

Los dibujos dependen de un artista, por así decirlo. Y esto es importante porque la subjetividad de cada uno determinará el estilo. El mundo está lleno de buenos dibujantes aunque muchas veces no sean originales o versátiles.

Sin embargo, la versatilidad es un elemento importante a la hora de determinar qué estilo sería más apropiado para tal o cual historia a narrar. La versatilidad no contradice la noción de estilo, en todo caso puede ser un elemento suyo.

1.3.3.4. El texto, la onomatopeya y el globo o nubecilla

El texto que se utiliza en el cómic para representar todo tipo de sonido cumple las siguientes funciones:

- Expresar los diálogos y pensamientos de los personajes.
- Introducir información de apoyo en la cartelera.
- Evocar los ruidos de la realidad a través de onomatopeya.

El texto debe ser escrito, para lo que se recurre a la tipografía. Puede ser esta de cualquier tipo generalmente es manuscrita del dibujante, o hecha por letristas. Esto sirve para entender al texto como forma gráfica que está presente en una página.

En la historieta de producción industrial, para diferenciarlas del cómic de autor, el texto siempre es realizado por letristas; sin importar el dibujo, sin importar la composición de la página ni la historia.

La historieta de autor impuso la modalidad de que sea el dibujante el que dibuje las letras. Si bien hay casos donde la legibilidad se complica, resulta beneficioso al homogeneizar la composición, además de ser una forma más de expresión de la subjetividad del artista.

Si la situación a contar lo requiere, la tipografía se endurece, o se agranda, se hace minúscula porque se está hablando despacio, o se desgarran porque el mensaje es sangriento, puede haber un tipo de letra para cada personaje, o puede hablar con el sonido del mismo.

Dentro del texto escrito hay un elemento que es propio y característico del género: la onomatopeya.

La onomatopeya aparece siempre dibujada, es la imitación de un sonido y puede estar fuera o dentro del globo, forma parte esencial del dibujo, no necesita ser traducida. *"Es la banda de sonido de esta quieta y muda película."*¹⁷. La onomatopeya termina resultando un elemento gráfico que es necesario incluir en la composición, apoyando una dirección, jugando como fondo o figura, etc.

La onomatopeya es el texto y forma que compone una totalidad junto con el dibujo.

1.3.3.5. El globo, *balloon* o nubecilla

El globo es el espacio donde se colocan los textos que piensa o dicen los personajes. Constan de dos partes: la superior que es el globo en si y el rabillo o delta que señala al personaje que está pensando o hablando y muchas veces su forma ayuda a graficar los sentimientos, tonos de voz o la manera en que el personaje se expresa.

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

- a) El contorno en forma de nubes significa palabras pensadas por el personaje.
- b) El contorno delineado con tornas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.
- c) El contorno en forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.
- d) El contorno con líneas discontinuas indica que los personajes hablan en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.
- e) Cuando el rabillo del bocadillo señala un lugar fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.
- f) El globo incluido en otro globo indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.
- g) Una sucesión de globos que envuelven a los personajes expresa pelea, actos agresivos.
- h) El globo con varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personales.

1.3.3.6. La cartela y el cartucho

La cartela es la voz del narrador. Este texto no se integra en la imagen, se ubica en la parte superior de la viñeta y su forma es rectangular.

El cartucho es un tipo de cartela que sirve de enlace entre dos viñetas consecutivas. En este caso el espacio de la viñeta está ocupado por el texto.

¹⁷ Altarriba, Antonio. *"La historieta. Una manera distinta de contarla"*. En: Una mirada a la historieta. Barcelona: Ficomic, 1998, Pág. 25.

La composición en la viñeta, composición en la página. Multitud de elementos que fueron pensados por el autor y que están en juego en una historieta. Elementos que van desde la puesta en página al tamaño de las viñetas, y que podrían ser llamados recursos de realización.

No son anecdóticos a la historia, ni son sólo accesorios de la obra; fueron ideados por el autor junto al guión y al dibujo, y resultan propios a ellos.

Algo que saben los diseñadores gráficos, por ejemplo, es que todo elemento de una pieza comunicacional (en este caso una pieza gráfica) connota. Partiendo entonces de la base de que nada de lo que componga dicha pieza está porque sí, todo resulta justificable por un fin determinado; en el caso de la historieta ese objetivo es la historia misma, sus climas, sus tiempos, etc. Estos recursos aparecen, entonces, asociados a la generación de climas.

1.3.4. SEMÁNTICA

La semántica es el estudio del significado de los signos lingüísticos, de palabras, expresiones y oraciones. Para ello tienen que estudiar qué signos existen y cuáles son los que poseen significación, es decir, de qué forma se refieren a ideas y cosas, y por último, cómo los interpretan los oyentes. La finalidad de la semántica es establecer el significado de los signos dentro del proceso que asigna tales significados.

1.3.4.1. SIGNO LINGÜÍSTICO

El lenguaje está compuesto por signos lingüísticos y tienen dos partes inseparables:

- El significado que es la idea o contenido que tenemos en la mente de cualquier palabra conocida.
- El significante que es el conjunto de sonidos o letras con que transmitimos el contenido de esa palabra conocida.

Según Saussure, *“el signo lingüístico es la combinación del concepto y de la imagen acústica, una entidad psíquica de dos caras. Estos dos elementos están íntimamente unidos y se reclaman recíprocamente. El signo designa el conjunto y reemplaza el concepto e imagen acústica respectivamente con significado y significante”*¹⁸.

Está compuesto por dos caracteres:

Arbitrariedad: El lazo que une el significado con el significante es arbitrario, por consiguiente, el signo lingüístico es arbitrario. Esta arbitrariedad es inmotivada y es la que vincula la mutabilidad y la inmutabilidad del signo. Entendiendo por mutabilidad cuando el signo puede cambiar porque la sociedad así lo decide y por inmutabilidad cuando no hay ninguna posibilidad de poder cambiarle el nombre a una cosa.

¹⁸ SAUSSURE, Ferdinand: Curso de lingüística general, Alianza Editorial, Madrid, 1983, Pag 47

Linealidad: no se pueden emitir varios signos a la vez, sino en orden. Tienen que ser temporales y ordenados. La sucesión de signos va a hacer que la conversación sea posible.

La clasificación del signo lingüístico está basado en el tipo de vínculo que une al signo con su referente. Y así distingue:

Índices (indicios): Son signos que tienen conexión física real con el referente, es decir, con el objeto al que remiten; la conexión puede consistir en la proximidad, la relación causa efecto o en cualquier tipo o conexión. Son índices los signos que señalan un objeto presente o la dirección en que se encuentran (una flecha indicativa, un dedo señalando algo...); Los signos que rotulan a los objetos designado en otro código (el título escrito debajo de un cuadro, un pie de foto...); Los signos naturales producidos por objetos o seres vivos también son índices (la huella de unas pisadas, el humo como indicativo de fuego, el cerco de un vaso, la palidez de una persona...).

Iconos: Son signos que tienen semejanza de algún tipo con el referente. La semejanza puede consistir en un parecido en la forma o afectar a cualquier cualidad o propiedad del objeto. Son signos icónicos: Los cuadros, las esculturas figurativas, las fotografías, los dibujos animados, las caricaturas, las onomatopeyas o imitaciones del sonido, mapas, planos, gráficos que visualizan proporciones. Evidentemente la iconicidad es cuestión de grado: una fotografía en color de un gato es más icónica que una silueta esquemática del mismo.

Símbolos: Son signos arbitrarios, cuya relación con el objeto se basa exclusivamente en una convención. El símbolo no tiene porque parecerse ni guardar relación con lo que designa. Los alfabetos, la anotación clínica, los signos matemáticos, las banderas nacionales. A esta categoría pertenece el signo lingüístico.

1.3.5. SEMÁNTICA DEL CÓMIC

En la semántica del cómic estudiamos el significado de las viñetas. No sólo el aspecto de los signos gráficos, sino también el de los signos icónicos. Por tanto se debe descubrir el significado parcial de cada pictograma y el significado total de la historieta. De esta forma se consigue clasificar a los protagonistas en alguno de los grandes grupos de significado. A esta clasificación de funciones no escapa casi ningún cómic, puesto que en todos existe una ideología ya sea del autor, ya sea de la empresa editorial que se quiere transmitir.

Los elementos semánticos se componen de una gramática del encuadre cuya buena utilización consigue proporcionarnos más información sobre la historia que se nos cuenta. Eco pone especial énfasis en este punto y en cómo puede afectar al desarrollo de la historia.

La sintaxis de este lenguaje será la forma en la que se montan las sucesivas viñetas: *"el cómic desmenuza el continuum en unos pocos elementos esenciales."*

*Que luego el lector une estos elementos en su imaginación y los ve como continuum, es cosa evidente*¹⁹.

Se utiliza una "tipología caracterológica" bien definida y fundada en estereotipos precisos. Es posible *"desplegar una declaración ideológica relativa al universo de valores"*²⁰: belleza, bondad, generosidad, etc.

Esta descomposición de las particularidades del lenguaje nos serán de gran utilidad en el futuro para conocer qué elementos son o no susceptibles de ser analizados y en qué medida.

1.3.6. COMUNICACIÓN, SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA Y EL CÓMIC

Uno de los medios comunicativos que presenta valores e ideas, a través de personajes estereotipados es el cómic. Este es una forma basada en la imagen por sobre el texto, donde se concentra el desarrollo artístico y técnico occidental de los últimos 500 años.

La articulación narrativa es por medio de imágenes fijas y textos con los diálogos de los personajes, que en el lector adquiere conciencia de temporalidad por: la sucesión de los hechos; duración de los acontecimientos; y, duración del intervalo entre los acontecimientos, a través de la omisión que separa y enlaza a dos viñetas consecutivas.

*"Los cómics iconizan la temporalidad en forma de espacios cambiantes contruidos por imágenes icónicas fijas"*²¹. Articulando con la segmentación funcional del plano del papel, para las escenas de cada viñeta separada por un espacio-tiempo que el lector suple mentalmente.

La historieta se encuentra, de lleno, dentro de la industria cultural de la narración por imágenes. Desde este punto de vista, aquel cómic que no se ha multiplicado o reproducido por medio de la impresión, es solo un proyecto de comunicación que no forma parte de la producción cultural.

*"El cómic es una de las formas de la modernidad y de post modernidad por todo lo que representa y significa; sus imágenes han sido usadas como vehículos de diversos mensajes, partiendo por la propagación del 'American way of life' (estilo de vida americano) pasando por todas las ideologías, defendiendo, recomponiendo o desmantelando prejuicios raciales, sexistas, valores sociales y políticos; sus lenguajes obligan a repensar el sistema propio de representaciones e imaginarios llegando renovar nuestra iconografía tradicional"*²².

Por tal motivo la historieta es uno de los más grandes elementos de comunicación dentro del proceso de globalización actual, al conocer todos a los principales

¹⁹ Granja Pascual José Javier, "La función didáctica del cómic" Eusko Ikaskuntza, publicado en el Cuaderno de Educación, Nº 2, San Sebastián, 1987, Págs. 25-52

²⁰ Ídem, Pág. 56.

²¹ GUBERT Román, GASCA Luis, "El discurso del cómic", Ed. Cátedra Pág. 222, 2002.

²² MERINO, Ana, "El cómic hispánico" Ed. Cátedra. Pág. 24, 2003.

héroes de las historietas; esta invade tanto el arte como la literatura contemporánea, propiciando una recuperación de formas narrativas y su relanzamiento en la sociedad de masas y de la comunicación.

“Cine y cómics han producido una globalización de la visión al emanar un imaginario mundial que se refleja los valores de occidente, la sociedad del espectáculo y la concepción de lo lúdico se expresa actualmente en sus formas más relevantes, a través del lenguaje y de los personales de los cómics” ²³ ; tanto la historieta como los dibujos animados estaban dominados por Estados Unidos en donde había poco o ningún espacio para el Tebeo español, la Bande dessinée francesa, los Fumetti italianos y la historieta latinoamericana; esto a cambiado por el nacimiento de nuevas escuelas más o menos distantes de las líneas dominantes, logrando revertir tal cuestión en la actualidad con un gran valor agregado.

Una que destaca son los *Manga Action* japoneses que consolidan su influencia cada vez más en todo el mundo globalizado por sus temáticas, dibujos y argumentos que logran una buena aceptación en la sociedad actual, imponiendo nuevos arquetipos e imaginarios sociales que son de gran utilidad para comprender el desarrollo social por crear nuevos mundo que contribuyen a que el imaginario social y cultural se expanda y modifique por las influencias que este logra en las mentalidades de su receptores.

El cómic tiene una gran connotación social al poseer una serie de elementos, que dan una visión muy rica y compleja al respecto; el cómic, tebeo, historieta o como se le denomine tienen un lenguaje propio, autónomo y muy característico que lo han posicionado de buena manera en los mass media o medios masivos de comunicación, al tener un rol relevante en el complejo social e industrial, otorgándole un sitio que es equivalente a otros medios o facetas de la civilización de masas.

Este incide en otras expresiones comunicativas a nivel masivo como la literatura, el cine, entre otras consolidando una narrativa dibujada cargada de contenidos ideológicos y estéticos que influyen a los receptores de las historietas, cuestiones que han sido constantemente estudiado desde la Sociología, Antropología y Pedagogía entre otras.

Además posee un rol social, cultural y estético que se ubica más allá del consumo de revistas, debido a que crea un mundo sutil y valórico al ser percibido a través de la crisis de la condición humana y de sus cuestionamiento a partir de los personajes que representan tal cuestión, ejemplo de esto son Mafalda de Quino y *Charlie Brown* de Shultz.

Por todo esto vemos la relevancia del cómic en la sociedad, pero este a la vez va creando una serie de imaginarios sociales de distinto tipo al presentar personajes y tópicos bien particulares, que contribuyen a que se conformen identidades, arquetipos, modelos culturales, etc.

²³ ECO, Humberto: *“Apocalípticos e Integrados”*. Lumen, Barcelona. España. Pág. 322. 1994.

1.4. SOBRE EL AUTOR

Quino, o Joaquín Salvador Lavado, dibujante argentino, nació el 17 de julio de 1932 en la ciudad de Mendoza (Argentina). Hijo de inmigrantes españoles, recibió el sobrenombre desde chico, para diferenciarlo de su tío Joaquín Tejón, pintor y dibujante publicitario con quien a los 3 años descubrió su vocación.

En la década de 40, pierde su madre y su padre, hecho que hizo de él un niño solitario y reservado, aislamiento que favoreció su dedicación al dibujo desde pequeño. Termina la primaria y decide inscribirse en el Colegio de Bellas Artes de Mendoza, la cual abandonaría años después para dedicarse a dibujar historietas y humor.

A los dieciocho años, se marchó a Buenos Aires a probar suerte con sus dibujos. Este primer viaje resultó infructuoso, por lo que, al concluir el servicio militar, volvió a intentarlo, aunque esta segunda vez lo hizo como dibujante publicitario y como tal trabajó varios años. La revista 'Esto Es' publica su primera página de humor gráfico, desde entonces y hasta el día de hoy continúan siendo publicados ininterrumpidamente sus dibujos humorísticos en una infinidad de diarios y revistas de América Latina y Europa.

En 1960 se casa con Alicia Colombo. No tuvo hijos. La luna de miel en Río de Janeiro fue la primera salida de la Argentina.

En 1962 el semanario Primera Plana aceptó publicar Mafalda como tira fija. Muy pronto, ese mundo infantil compuesto por arquetipos adultos que reflejaba a la clase media argentina se hizo tan famoso, que en 1965 empezó a publicarse diariamente en el periódico "El Mundo".

En 1963 lanza su primer libro de humor, Mundo Quino, una recopilación de dibujos de humor gráfico mudos. En 1964 aparece Mafalda por primera vez y a partir de entonces fueron lanzados varios libros en la Argentina y en el extranjero. Viajó a varios países divulgando su trabajo y recibió diversos premios de nivel internacional, entre ellos el de dibujante del año, en 1982. Actualmente publica dibujos inéditos en la revista semanal del diario Clarín.

En 1968 Mafalda llegó a Europa, primero a Italia y luego a España; donde su éxito fue casi tan rotundo como en Buenos Aires; posteriormente se tradujo a varios idiomas y ganó popularidad en otros países. Sin embargo, en 1972 es decir a diez años del nacimiento del personaje su autor decidió no volver a dibujarlo, pues hasta entonces había vivido presionado por el ritmo que le imponían las tiras diarias.

A partir de 1973, en que se instaló con su esposa en Milán, publicó varios libros de historietas humorísticas entre los que destaca la serie Mundo Quino, pero nunca alcanzaron la repercusión del legendario personaje y los de su entorno, que, a treinta años de su nacimiento y a más de veinte años de su desaparición, se repiten en pósters, juguetes, postales, camisetas y en todo objeto susceptible de estampación.

Agotado por la exigencia de encontrar semanalmente nuevas ideas, en 1973 Quino decidió dejar de dibujar a Mafalda para entregarse de lleno al humor que nunca dejó de cultivar: *“un humor ácido, en blanco y negro y muy detallista, centrado en las relaciones de poder, la desigualdad social, la degradación del planeta, y en suma, como él mismo reconoce, ‘en temas que no tienen nada de graciosos.’*²⁴

En 1990 se acogió a la doble nacionalidad y adoptó la española, pero aunque residió algún tiempo en Madrid, regresó finalmente a Buenos Aires. En 1992 organizó una magna exposición en Madrid en la que exhibió reproducciones tridimensionales de sus personajes gráficos.

1.4.1. Quino y el cómic

Quino, considera que sus dibujos no de aquellos que provoque risa en la gente, afirma que: *“Se trata más de meter el bisturí que de hacer cosquillas”*²⁵.

La serie de Mafalda es un trabajo en idioma muy al estilo argentino, debido al entorno en el que se mueven los personajes que es el barrio en el que vivió en Buenos Aires; su manera de hablar también es muy de allí, incluso en las ediciones publicadas en España o el resto de América Latina.

1.5. CÓMO NACE MAFALDA

La trayectoria de Mafalda abarca un periodo comprendido entre los años 1964 y 1973, en tres publicaciones: “Primera Plana”, “El Mundo” y “Siete días Ilustrados”, la creación de “Mafalda” puede ser considerado uno de los hechos más sobresalientes de la década. *“Como toda persona que trabaja en un medio debe adaptarse a la modalidad periodística del mismo y siendo ‘Primera Plana’ un semanario de actualidad nacional e internacional, Quino trató de reflejar las inquietudes de la época.”*²⁶

Los referentes que se hace de China, África, América Latina y la condición de la mujer tienen que ver con la creencia de que ésta y el Tercer Mundo lograrían restituir la situación en la que se encontraban en ese momento.

En febrero de 1962 un golpe militar destituyó al Gobierno que en ese entonces estaba al mando, Arturo Frondizi; entre algunas de las causas que provocaron su caída se puede mencionar el triunfo peronista en la provincia de Buenos Aires en elecciones legislativas de ese año, además de la firma de unos dudosos contratos petroleros.

La sucesión la hace José María Guido, presidente provisional del Senado, quien gracias a un manejo político se presenta como la cara civil de las Fuerzas Armadas.

²⁴Tomado de Entrevista realizada por Lucía Iglesias Kuntz, periodista del Correo de la UNESCO; www.quino.com.ar.

²⁵Idem.

²⁶Idem.

Para entonces surgen diferencias en el seno del Ejército que se divide en dos bandos: los “azules” de tendencia legislativa, y que se inclinaban por una restauración del orden constitucional y los “colorados”, proclives a instalarse definitivamente en la Casa Rosada, estos bandos llegan a un enfrentamiento armado en donde triunfan los “azules”, encabezado por el general Juan Carlos Onganía. El país recurre a las urnas nuevamente en julio de 1963.

El 12 de octubre, asume la presidencia el doctor Arturo Humberto Illia, “...presidente aficionado al mate y las largas charlas, este anciano de Cruz del Eje, Córdoba, que conocía por el nombre a toda la gente de su pueblo y se interesaba personalmente por sus males, supo conservar ese estilo como presidente de la Nación”²⁷. Quino hace referencia a estas características en una de sus tiras realizadas el 2 de marzo de 1965 en el libro “Mafalda Inédita”:



En noviembre de ese año, el presidente argentino, Illia anula los contratos petroleros concentrados por el gobierno de Frondizi con compañías extranjeras.

Después de un año de Gobierno, el semanario “Primera Plana” realiza una encuesta cuyos resultados reflejaban que el 98% de los encuestados veía al presidente como un mandatario paternal y bondadoso, más que un “*gran estadista con poder de conducción ejecutividad*”²⁸, a lo que Quino también le dedica una tira.

²⁷Ídem.

²⁸Ídem.



Referencia tira 1 de Diciembre de 1965 en el libro "Mafalda Inédita"

Ya en el país, importantes columnistas de la época escribían en el "Primera Plana", en esa misma época, que la imagen del presidente iba adquiriendo unánimemente respeto y se consideraba que nunca un presidente había sido menos atacado en el orden personal. Argentina estaba recibiendo un año de paz democrática e influencia libertaria de la década de los sesenta.

La creatividad florecía en el Instituto Di Tella, sede de la vanguardia intelectual, la expansión industrial valorizó la industria nacional y obligó a los empresarios a renovar sus cuadros directivos, es cuando se da origen a los personajes que dan la nota sofisticada de esos años: 'los ejecutivos', de la que también Quino sacó provecho haciendo una tira.



Referencia tira 2 de Febrero de 1965 en el libro "Mafalda Inédita"

Por su parte Quino en 1963 comienza a afianzarse como dibujante y publica su primer "libro", Mundo Quino, recopilación de los chistes sin palabras que habían aparecido en las revistas en las que él colaboraba, y dibuja una "tira" con una familia tipo: una madre, un padre (en cuyos rasgos ya se reconocen a los padres de Mafalda) y un niño, con la aparición esporádica de una hermanita (Mafalda), que crea para una campaña publicitaria que le encarga la línea de artículos electrodomésticos *Mansfield*, y que nunca se lleva a cabo.

Mientras tanto en el país se había anunciado el retorno de Perón y en septiembre la Justicia anunciaba la prisión preventiva de 119 dirigentes cegetistas que habían aprobado un 'plan de lucha' con ocupación de fábricas.

Por el país se extiende una psicosis retorniasta y las encuestas arrojan que un 61 de la población apoya el retorno; con la misma intensidad, el general Oganía aparece como el militar que despierta más simpatías.

Perón, llega en diciembre de este mismo año al aeropuerto de Río de Janeiro y es declarado como persona no grata por el gobierno brasileño a instancias argentinas, por lo que se ve obligado a regresar a España.

Por su parte América Latina, también está convulsionada, en marzo de 1964 un golpe militar había derrocado al presidente brasileño João Goulart. En octubre del mismo año el mariscal Humberto Castelo Branco, reconocía que los militares que llegaron al gobierno para asegurar una reconstrucción económica, financiera, política y moral del país, no habían podido frenar el costo de la vida.

En junio de 1964, el senador por Arizon, Barry Morris Goldwater, nieto de un judío polaco que había emigrado a los EE.UU., obtenía la candidatura a la presidencia. El anticomunista Goldwater, emprendió una de las campañas más malignas que los EE.UU. hayan conocido contra los demócratas, responsabilizándolos por la degradación moral el país. Reclamaba mano dura contra los negros y proponía una política exterior de “paz por la fuerza”. En las elecciones de ese año el partido Republicano sufrió la más escandalosa derrota frente al binomio Lyndon Johnson-Hubert Humphrey.

Con todos estos antecedentes, en 1964, Quino presenta las ocho tiras que tiene dibujadas para el suplemento de humor de la revista Leoplán, que le publica sólo tres, en las que Mafalda no aparece. Poco después el jefe de redacción de Primera Plana le pide a Quino una historieta diferente. Saca del cajón sus viejas tiras y dibuja unas cuantas nuevas, donde el niño desaparece y el protagonista queda a cargo de la hermanita.

Un amigo personal de Quino, Miguel Brascó, humorista y dibujante tuvo participación en el nacimiento de Mafalda. “*Quino me había comentado que tenía ganas de dibujar una tira con chicos*”, recuerda Brascó. *‘Un día llaman de Agens Publicidad y me piden un dibujante capaz de urdir una tira cómica...’*²⁹. Esta tira sería publicada de manera encubierta en algún medio para promocionar electrodomésticos ‘Mansfield’ producidos por Siam Di Tella.

Brascó considera a Quino la persona indicada para el trabajo por ser un gran dibujante y un genial argumentista. El autor boceta una familia en la que se reconoce a Mafalda y a sus padres, pero respetando una de las reglas “*Quino se acuerda de que en un filme basado en la novela de David Viñas, ‘Dar la Cara’, se habla de una beba llamada Mafalda, le parece un nombre alegre y lo adopta para su protagonista.*”³⁰

Agens entrega las tiras al diario “Clarín” a cambio de que no cobre el espacio, pero el rotativo descubre la publicidad encubierta y el acuerdo se rompe. La campaña no se hace y los productos Mansfield, por razones distintas nunca llegaron a estar en el mercado. Pero Quino llevó las tiras al “Gregorio”, revista que dirigía Miguel Brascó, quien publica tres de las tiras.

²⁹SALVADOR, Lavado Joaquín: “*Mafalda Inédita*”; Ed. La Flor, Argentina, 1989., Pag, 8

³⁰Idem, Pag 10

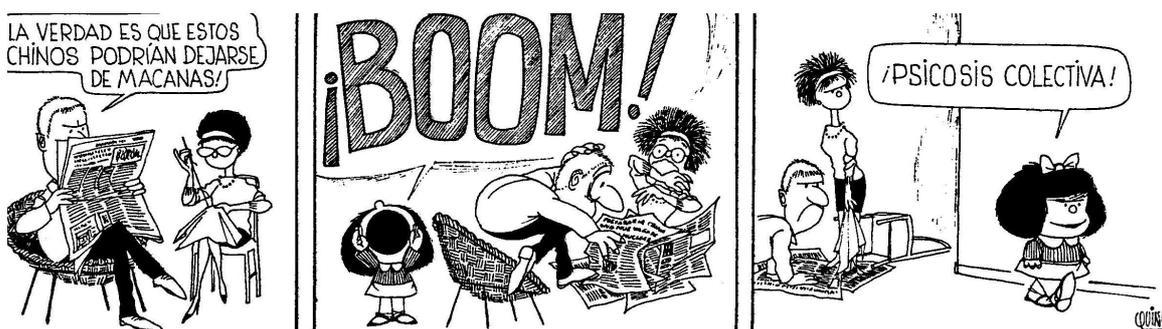
Después del fracaso de la campaña Mansfield, “Primera Plana determina que “Mafalda” se formalizara como tira, intuyendo que puede ser un éxito entre los lectores, es entonces cuando Quino se une a la publicación y Mafalda debuta oficialmente como tira el 29 de septiembre de 1964 en “Primera Plana”³¹, donde es publicada hasta 9 de marzo de 1965. Quino produjo 48 tiras, 2 por semana.

En esta etapa solo permanece Mafalda y sus padres, hasta que el 19 de enero aparece por primera vez Felipe, cuya fuente de inspiración fue Jorge Timossi, gran amigo de Quino.

En enero de 1965, Quino, en la tira cómica, le presenta a Mafalda su nuevo compañero Felipe, un niño cuya edad es un año mayor que ella y que vive en el mismo edificio y a partir de ese momento se convertirán en compañeros de juegos y en grandes amigos.



Por la misma época, el mundo enfrentaba los cambios más profundos que las sociedades hayan registrado después de la Segunda Guerra Mundial. Un posible problema nuclear y el impulso revolucionario de China de Mao, que no se contentaba con cambiar la vida sino que pretendía cambiar al hombre, eran situaciones que se concebían como amenazas para el planeta, además de ser las fuentes de inspiración para las tiras que Quino crearía en octubre y noviembre de 1964.



Tira referencia 27 de Octubre de 1964 del libro “Mafalda Inédita”

³¹ Idem, pag 11



Tira referencia 3 de Noviembre de 1964 del libro "Mafalda Inédita"

Esta fue la época en la que EE.UU. ya estaba embarcado en la guerra de Vietnam, *"una explosión racial sin precedentes reivindicaba la igualdad de derechos civiles para blancos y negros"*³². Su líder Martin Luther King, quién posteriormente fuera asesinado recibió el premio Nobel de la Paz en 1964.

En octubre de 1964 se presenta un cuadro intenso en plano internacional, se presentarán las diferencias ideológicas que llegarán a distanciar a China de la unión Soviética.

El 17 de octubre de ese mismo año, China hace explotar su primera bomba atómica, convirtiéndose así en la quinta potencia nuclear del mundo. U-Thant calificó el experimento como un hecho lamentable, aunque la agencia "Nueva China" calmó los ánimos diciendo que el artefacto era únicamente para acabar con el monopolio nuclear.

Y es en este periodo cuando Mafalda parece estar instalada en "Primera Plana", un diario del interior solicita la tira para publicarla, cuando Quino intenta retirar los originales de la tira, Quino se entera que el semanario considera de su propiedad la tira, pero consiguió que en el archivo se las devolvieron y este fue el fin para su relación con "Primera Plana".

Quino pasa de "Primera Plana", que era un semanario a publicar tiras cotidianas en un diario, "El Mundo", lo que le permite abarcar temas que en ese momento eran de actualidad y los problemas tanto domésticos como políticos empiezan a reflejarse en los juegos y en las relaciones familiares, además las tiras de *"Mafalda comienza a extenderse por el interior del país y se considera a este hecho el verdadero lanzamiento de Quino"*³³.

Después de dos semanas de estarse publicando en "El Mundo", se da cuenta que necesitaba más personajes, es entonces cuando el 29 de marzo de 1965, nace 'Manolito', (Manuel Goreiro), inspirado en el Padre de Julián Delgado, un panadero de Buenos Aires, en el histórico barrio de San Telmo.

Tres meses más tarde, hace su debut, Susanita (Susana Chirusi), quien no corresponde al modelo de persona de alguien que conociera su creador.

³² Ídem, pag 20

³³ Ídem



Mafalda comienza a hacerse famosa, al igual que otros personajes como "Felipe", "Manolito", "Susanita" y "Miguelito".

Y es justo en este momento que surgen a la fama los personajes, cuando el aumento del costo de la vida había sido tan solo un 15 por ciento, por lo que se llega a asegurar que Argentina está saliendo de la crisis para entrar en el caos. Y una vez más la sociedad se ve sacudida.

En tanto el 29 de abril quinientos marines desembarcaron en República Dominicana argumentando la incapacidad de su gobierno para defender los intereses de los compatriotas norteamericanos residentes en la isla.

La intención de Washington, era ahogar el lanzamiento de los militares nacionalistas que se oponían al triunvirato de Facto que dos años antes había opuesto al gobierno constitucional del presidente Juan Bosch. El triunvirato se apoyaba en propietarios de ingenios azucareros, comerciantes y la Iglesia.

Ante la invasión norteamericana a Santo Domingo en 1965, se genera una polémica dentro del partido gobernante al tiempo que algunos sectores aprovechan para responsabilizar al radicalismo de debilidad frente a la infiltración comunista.



Tira referencia 15 de Mayo de 1965 del libro "Mafalda Inédita"

Durante cuatro meses de abril a junio, la República Dominicana se debatió en una guerra civil. La OEA crea la Fuerza Interamericana de Paz "FIP", para combatir la "infiltración comunista" como respuesta ante la coyuntura que se estaba atravesando.



Tira referencia 8 de Mayo de 1965 del libro "Mafalda Inédita"

Mientras avanzaba la tira cómica de Mafalda, el 28 de octubre de 1965, Castelo Branco impone una verdadera dictadura militar y concentra en su persona la suma de poder público.

Por otro lado, aparece la polémica acerca de que si la televisión era perjudicial o no para los niños, estaba en todo su auge. Por su parte Quino se resistía a tener televisor, así que este era un ingrediente que no podía faltar en sus tiras.

Durante el periodo marzo de 1965 a diciembre de 1967, el país se vincula estrechamente con acontecimientos internacionales que se dan en Latinoamérica.

Desde marzo de 1965 hasta junio del siguiente año, los argentinos debieron soportar una embestida contra la democracia que desembocará en un golpe militar el 28 de junio.

El triunfo peronista, con el nombre de 'Unidad popular', en las elecciones del 14 de marzo, y una campaña contra la gestión del gobierno, vista por algunos como muy estatista y por otros como demasiado dócil ante las exigencias del FMI, habían enardecido el clima social y militar.

La imagen del gobierno poco a poco se fue deteriorando ante los ojos ciudadanos, por lo que las características del presidente y su equipo de trabajo fueron motivo de bromas y la lentitud o calma con la que llevaba su mandato no lograban resolver fuertes temas sociales como el deterioro salarial y el alza de precios.



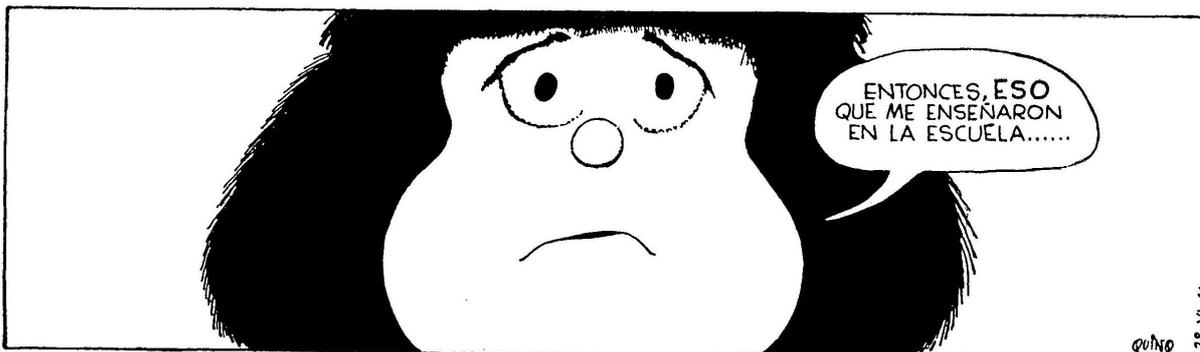
Tira referencia 12 de Junio de 1965 del libro "Mafalda Inédita"

Ante todos estos sucesos, Mafalda en 1966, ya edita en varios periódicos del interior, y, para Navidad, aparece el primer libro de recopilaciones de las tiras, que se agota en dos días; Mafalda ya es un "boom".

Mientras tanto en la madrugada del 29 de junio, un grupo de oficiales, le exigen a Illia que renuncie, negándose a este pedido, cae derrocado y abandona esa noche la Casa Rosada.

MAFALDA

Por Quino



Tira referencia 29 de Junio de 1966 del libro "Mafalda Inédita" y primera página "El Mundo"

En diciembre de 1967 cierra el diario "El Mundo" y Mafalda deja de aparecer, justo cuando está por nacer su hermanito. Todo el país se lamenta, más que por el cierre del diario, por la "desaparición" de Mafalda, que en 1968, seis meses después, reaparece en Siete Días, uno de los semanarios más prestigiosos del país, con su hermanito, "Guille", ya nacido. Y en el año 1968 Mafalda ya es internacional.

Para la creación del hermano de Mafalda, Quino se inspiró en su sobrino, pero este personaje nunca llegó a aparecer por el repentino cierre de "El Mundo", que fue justo cuando la mamá de Mafalda quedó embarazada de este.

A diferencia de otros colegas, Quino se resistió a perder el contacto con su personaje y nunca hizo perdurar las tiras con el apoyo de guionistas o dibujantes, Quino jamás quiso adoptar esa modalidad de trabajo por considerarla no adecuada a su estilo.

El 8 de octubre de 1967 Ernesto "Che Guevara" es capturado, herido y luego acecinado por los "rangers" bolivianos.

A finales de este año se interrumpe la tira de MAFALDA por la desaparición de 'EL MUNDO'. Quino por su parte sigue haciendo la página de chistes gráficos que ha estado haciendo durante años y seguirá con ella hasta hoy.

Un año después se reanuda la publicación en el semanario 'SIETE DÍAS'. MAFALDA tras estar siendo publicada en algunos otros países de Ibero América aparece por primera vez en Europa en una recopilación de textos y humor gráfico realizada en Italia.

En 1969 se imprime 'MAFALDA LA CONTESTATARIA', el primer libro Europeo dedicado a Mafalda. Este libro publicado en Italia cuenta con una presentación de Umberto Eco y a partir de 1970 Editorial Lumen comienza a editar los libros de MAFALDA, que continúan en el mercado hasta el día de hoy.

Luego, en 1971 El semanario 'EL TRIUNFO' de Madrid empieza a publicar sus chistes gráficos y MAFALDA se extiende por toda Europa. En 1972 Tras haber firmado contratos de merchandising para evitar especulaciones con el personaje, Quino firma un contrato para una serie animada de MAFALDA dirigida por Catu. Además publica 'A mi no me Grite', Editorial siglo XXI Argentina. El éxito de Mafalda en todo el mundo, desborda a Quino. En esa misma década en el año de 1973, se empiezan a difundir los dibujos animados. El 25 de julio Quino entrega las 4 últimas tiras y hace que MAFALDA y sus amigos se despidan. Se publica su tercer libro sin MAFALDA 'Yo que Usted...', Editorial siglo XXI Argentina.

A diferencia de otros colegas, Quino se resistió a perder el contacto con su personaje y nunca hizo perdurar las tiras con el apoyo de guionistas o dibujantes, Quino jamás quiso adoptar esa modalidad de trabajo por considerarla no adecuada a su estilo.

Quino continúa con su trabajo, en 1974 publica 'Diez Años con MAFALDA'. Un año más tarde Quino se traslada a vivir a Milán y se publica 'Bien, Gracias. ¿Y Usted?'. En 1977 realiza a petición de UNICEF, la 'Declaración de los Derechos del Niño'.

En 1979 con permiso de Quino, *Glenat* empieza a editar las tiras de MAFALDA coloreadas; también se publica 'Gente en su Sitio'. Pero Mafalda no quedó solo en dibujos, ya que en 1981, en Buenos Aires se estrena un largometraje de MAFALDA montaje de cortos hechos para la televisión.

Con el paso del tiempo ya aunque Quino ya ha dejado de dibujar a Mafalda, la gente no se aleja de ella y en el año de 1983, se realizan dibujos de MAFALDA para una campaña de odontólogos argentinos sobre higiene bucal.

Años después en 1989, se conmemora el 25 aniversario de Mafalda, fue el momento oportuno para que se publique 'Mafalda Inédita'. Al igual que otro libro como 'Potentes, prepotentes e impotentes'.

Ya en la década de los 90', casi veinte años después de su despedida, en Madrid organiza la exposición 'El Mundo de Mafalda'. Y para esto se publica 'Todo Mafalda'.

Mafalda en realidad nunca murió, sus aniversarios se siguieron recordando celebrando, además seguían apareciendo las publicaciones de este personaje y sus amigos en distintos lugares y con diversos fines.

Por ejemplo en 1996 se publica en Argentina 'Cuentecillos y otras alteraciones' de Jorge Timossi con ilustraciones de Felipe hechas por Quino. Además de '¡Que mala es la gente!'. Todos libros de caricaturas.

Hasta la actualidad Mafalda sigue presente en el mundo y sus tiras se siguen conociendo y quizás sin perder vigencia, *“es así como en el año 2004, España le rindió un homenaje a Quino debido a 40 años de la primera aparición de Mafalda (en el año 1964, en la revista Primera Plana); en una muestra en Salamanca se reunieron más de 200 trabajos originales de Quino, quien habló ante un auditorio repleto”*³⁴.

1.6. SOBRE LOS PERSONAJES

Los personajes con los que se trabajará en este análisis han sido tomados del libro *“Toda Mafalda”*³⁵.

1.6.1. Mafalda y su familia

Los padres de Mafalda y Guille, son una pareja de clase media de aproximadamente 36 años de edad. La madre es una ama de casa quién no acabo los estudios por casarse, cosa que Mafalda siempre le recriminó. El padre es un agente de seguros que siempre estará pendiente de que a su familia nunca le falte el dinero. Debido a la constancia de Mafalda, compraron un televisor y después un coche que aunque no fuera último modelo les serviría para ir de viaje mas cómodamente.

1.6.2. Felipe

Felipe es el mayor del grupo, ya que lleva un año a todos los demás excepto a Miguelito que le lleva 2, es decir tiene 7 años. Es uno de los personajes más carismáticos y se lleva bien con todo el grupo.

Felipe está locamente enamorado de una vecinita muy guapa de su barrio por la que suspira, pero es poseedor de una timidez que no le dejará hablar a su amor platónico. Es un angustiado de la vida y casi siempre estará pensando en las tareas que no hizo e imaginándose como su escuela será demolida.

Fue el primer amigo de Mafalda. La conoció ya que vivían en el mismo edificio. Es una persona muy imaginativa, tanto que muchas veces cree que sus sueños son reales. Gran admirador del Llanero Solitario, es el polo opuesto, en varios aspectos, de Mafalda.

El humor en torno a Felipe siempre se basa en las jugadas que le hacen sus fantasías e ideas, casi siempre complementadas por ocurrencias de Mafalda, su mejor amiga, de quien es un año mayor.

Felipe es el chico fantasioso, con un corazón de pan (un chico muy bueno), muy generoso, inocente y sobre todo muy reacio a hacer los deberes de la escuela e ir a clases. Aunque vive angustiado por la escuela y las obligaciones, pasa la mayoría de su tiempo construyendo mundos de fantasía en que lo absorben y lo distraen completamente de la realidad.

³⁴ www.todohistorietas.com.ar

³⁵ SALVADOR Lavado Joaquín, “Toda Mafalda”, Ediciones de la Flor, Págs, 7-30, 1992.

Su vida transcurre mitad en la realidad vista desde una óptica absolutamente ingenua y mitad en un mundo de fantasía, dónde él es apuesto y valiente. Es, muchas veces, "el gran indeciso", o sea la falta de iniciativa personificada.

- Algunas frases de Felipe:

"El sentido de la vida ¿es doble mano?."

"He decidido enfrentar la realidad, así que apenas se ponga linda me avisan..."

"No dejes para mañana lo que tengas que hacer hoy...; desde mañana mismo empiezo..."

"¿Y si antes de empezar lo que hay que hacer, empezamos lo que tendríamos que haber hecho?"

"Hasta mis debilidades son más fuertes que yo".

"La voluntad debe ser la única cosa en el mundo que cuando está desinflada necesita que la pinchen".

"¿Por qué justo a mi tenía que tocarme ser yo?"

1.6.3. Manolito

Hijo de españoles, Manolito, otro de los personajes de la tira, es un actor fundamental en las historietas. *"Es el más "bruto" cultural e intelectualmente hablando ya que su cerebro es únicamente hábil para sacar cuentas. Ayuda a su padre en su almacén de abarrotes y siempre esta prodigando por doquier las excelencias del almacén Don Manolo"*³⁶.

Su mundo gira alrededor de los negocios. Muchas veces ayuda a su padre en la tienda que tienen, por lo que continuamente mezcla actitudes de comerciante con sus amigos.

La escuela es una de sus peores pesadillas. Manolito, aunque es el chico más centrado del grupo, no es conocido ni por su inteligencia ni por su delicadeza (Susanita lo llama Bestia, cosa que es la base de su enemistad).

Desde pequeño siempre ha estado al tanto del mundo de los negocios y basa su vida en hacer prosperar el almacén de su papá. Manolito es un chico maltratado por sus padres y envuelto en un ambiente tosco, como él lo es.

El humor en torno a Manolo se basa en sus maneras para publicitar el negocio de su papá, sus planes y fantasías de progreso económico y sus accidentes causados por su escasa delicadeza. Representa el capitalismo puro en una persona.

- Algunas frases de Manolito:

"Eso de las vacaciones es para los afeminados..."

"Nadie pueda amasar una fortuna sin hacer harina a los demás".

"Si alguien te golpea tu mejilla izquierda, ve y aprende karate".

³⁶ www.quinomafalda.com

"¿Y si lo dijera? ¿Eh? ¿Y si agarro y lo digo? ¿Y si digo lo barato que vende almacén Don Manolo? ¿Eh?"

"Se habla mucho de depositar confianza, pero nadie dice que interés te pagan".

"¿Sabían que Almacén Don Manolo vende baratísimo?..."

"El negocio es el negocio, pero los amigos son los amigos".

"Lo bonito de los dólares es ese verde-coima, tan seductor..."

"Todos somos iguales, solo que algunos arriesgamos un capital..."

1.6.4. Susanita

Es una amiga de Mafalda cuyo mayor deseo en la vida es casarse con un hombre guapo y rico (nació para conquistar a su príncipe azul) y ser madre de muchos hijitos. Además, el destino del mundo "le importa un comino". Es una niña envidiosa, y no puede ver que Mafalda tenga algo o sepa algo, por que ella ya lo está deseando también. Susanita es la perfecta argentina en cuanto a lo de la modestia, lo caprichosa y lo clasista. Es muy conversadora, gran defecto, ya que muchas veces aburre a los demás.

Futura ama de casa, Susanita es amiga inseparable de Mafalda, aunque la más controversial. Sus ideas hacen que repruebe los pensamientos y reflexiones de Mafalda. Por ejemplo, para Susanita, el problema de la pobreza se solucionaría con tan sólo esconder a los pobres. Ella no se caracteriza por su sensibilidad social, la cual causa siempre problemas y peleas con Mafalda y el resto del grupo. Sin embargo sí admite actos solidarios con la intención de acallar su conciencia.

- Su rivalidad con Manolito también es destacable. Susana siempre es la que empieza, siempre la que busca problemas, su ego es muy alto. El humor en torno a Susanita se basa en sus caprichos y malos predicamentos hacia sus amigos.
- Algunas frases de Susanita:

"Y digo yo...¿Al hombre de tu prójima se lo puede desear?"

"Amo a la Humanidad, lo que me revienta es la gente".

"No es cuestión de herir susceptibilidades, sino de matarlas".

"Mi esposo será alto, morocho y sin madre, y nunca nada se interpondrá entre nosotros".

"¿Sabías, Mafalda? ¡Mi hijito será médico! Y cuando yo pase la gente dirá ¡Ahí va Doña Susanita, la madre del doctor hijo de Doña Susanita! ¿Y todo el mundo se enfermará de envidia...Y mi hijito se hará muy rico curando la envidia!".

"No creo que Associated Press, Reuter o Ansa sepan todavía lo de mis zapatos nuevos".

1.6.5. Miguelito

Se siente una persona muy importante, es ingenuo, y le gusta filosofar. Es un personaje muy trabajado, y algo extraño. Miguelito es la mezcla de una muy elocuente inocencia con una excentricidad también encomiable. El humor en torno a Miguelito se basa en ocurrencias respecto a cosas del mundo que lo rodea, que ocasionan reacciones no menos cómicas en sus amigos.

Miguelito, representa la ilusión y la inocencia. Las ocurrencias de Miguelito son muy abstractas y profundas, si son bien analizadas. Su inocencia se ve contrastada con una maldad episódica muy aguda, muy agresiva. Miguelito es muy explosivo y a veces tiende a representar muy evidentemente la personalidad argentina autóctona. Vive en un mundo aparte hecho por él mismo a su medida, sin preocuparse demasiado de la realidad. Utópico como ninguno, está siempre lleno de buenas intenciones.

Siempre está dispuesto a cambiar su vida, tiene en su cabeza una idea fija e inamovible: en el futuro será famoso (ese es su mayor sueño). Se la pasa imaginando las placas que le pondrán, los nombres en las calles y las cosas que le harán en su honor.

- Algunas frases de Miguelito:

“¿Para que cuernos quiero ser grande cuando sea grande?... ¡ Yo quiero ser grande ahora!...”

“Trabajar para ganarse la vida esta bien, pero por que esa vida que uno se gana trabajando tiene que desperdiciarla trabajando para ganarse la vida”.

“Está bien que al mal tiempo buena cara, ¡pero hasta cuando hay que seguir fingiendo esta condenada alegría?”.

“Por más que lo pienso no logro entenderlo, no sé como hacen los relojes cuadrados para doblar las esquinas”.

“¡¡Yo quería llamarme Batman!! ¡¡Y además ser suizo, para comer chocolate todo el día!!”.

“Es inútil, nadie parece darse cuenta espontáneamente que soy un buen tipo”.

“¿Desde cuándo los entusiastas tenemos que dar soluciones?”.

“Nunca falta alguien que sobra...”

“Yo, lo que quiero que me salga bien es la vida”.

“No sé como haría la gente para irse si no tuviera espalda”.

1.6.6. Libertad

Es muy inteligente y crítica. Es contestataria y ama la simpleza. Es una especie de Mafalda en frasco chico, aunque menos tolerante. La pone nerviosa la gente complicada. Ella, asegura, es simple (aunque de "simple" no tiene nada). Su aspiración en la vida es ser traductora de francés, al igual que su mamá. Algunas veces hace reflexionar con sus pensamientos y dichos.

El departamento en el que vive es tan pequeño como ella misma, pero con lugar suficiente para una cargada biblioteca y algún afiche de París. Libertad es de familia socialista y siempre está hablando de la revolución, de la clase proletaria y de los problemas del mundo. Su visión no es tan existencialista como la de Mafalda sino que se basa en descontentos con el capitalismo y preferencia hacia el socialismo. Las discusiones con Mafalda suelen desconcertar a la misma Mafalda, por el carácter fuerte y "simple" de Libertad. Es decididamente de izquierda, quizá por herencia genética.

- Algunas frases de Libertad:

"Comienza tu día con una sonrisa, verás lo divertido que es ir por ahí desentonando con todo el mundo".

"¿Porqué complicarse la vida con los problemas del país, cuando la solución más simple es solucionarlos?"

"A mi me gusta la simplicidad de la gente simple. Yo soy simple pero no es precisamente por eso que me gusta la gente simple, sino por razones mas simples..."

"Para mí lo que está mal es que unos pocos tienen mucho, muchos tienen poco y algunos no tienen nada, si esos algunos que no tienen nada tuvieran algo de lo poco que tienen los muchos que tienen poco... y si los muchos que tienen poco tuvieran un poco de lo mucho que tienen los pocos que tienen mucho, habría menos líos... pero nadie hace mucho, por no decir nada para mejorar un poco algo tan simple."

1.6.7. Guille

Guille es el hermano pequeño de Mafalda. Cuando apareció en escena, Susanita no podía disimular la envidia que tenía de Mafalda y no sabía como sus padres podían haberse dejado ganar por los de Mafalda. Es un contestatario de primera clase. Guille le hace a Mafalda, con el tiempo, las preguntas que ésta había hecho en el pasado, dejando a su hermana sin respuestas y creando situaciones incómodas en público.

Es el único personaje que crece a lo largo de las tiras. *"Quino reproduce con maestría un cronolecto infantil en el discurso de Guille, y es así que éste personaje emplea una "medialengua" muy común para la edad del infante: pronuncia la D en vez de la R y la Z en lugar de la S, pero en las últimas tiras logra expresarse perfectamente, lo que indica que el personaje madura y crece física y psicológicamente"*³⁷.

Es juguetón y travieso, por lo que constantemente molesta a Mafalda y a su mamá. Es un elemento de ternura en su relación con Mafalda, pero también de conflicto. No puede entretenerse sin ensuciarlo todo, logrando con ello enfurecer a Raquel (su mamá). Cuando no juega, se dedica a hacer payasadas esperando que los demás las compartan y disfruten, situación que nunca sucede. Por el resultado de sus divertimentos, casi siempre se encuentra sucio. Típico representante de la edad de la inocencia, en la que todo está por descubrirse, tiene una agilidad mental totalmente excepcional para su edad. Su necesidad de afecto y cariño son tan cómicamente expresados como las realizaciones desastrosas de sus fantasías en la casa. Sus reflexiones son en cierto modo parecidas a las de Miguelito pero con una inocencia más diáfana, sin ese toque oscuro que Quino le da a Miguelito. No sabe repartir muy bien las culpas pero se da cuenta de que hay algo equivocado en el mundo.

- Algunas frases de Guille:

³⁷ www.quinomafalda.com

"¿Que cuernos hago con el agujerito que siento adentro mío cuando no estás?".

"¡Pod favod!".

"Mafadda, cuando un paíz ze gazta ¿adónde lo tidan?".

"¡Mecacho! Hasta ahora para lo único que tengo poder adquisitivo es para la mugre".

CAPÍTULO II

2. CÓMIC Y DISCURSO

2.1. ANÁLISIS CRÍTICO DEL DISCURSO

El Análisis Crítico del Discurso (ACD) es un instrumento que tiene como objetivo estudiar el discurso como práctica social. Para esto se centra en cuestiones como la relación entre lenguaje y control social; a la vez que se introduce en el estudio de los discursos, conceptos de poder, historia e ideología.

Articula un marco tridimensional para su estudio, donde el propósito es mapear tres formas separadas de análisis en una sola: el análisis de textos (hablados o escritos), el análisis de la práctica discursiva (procesos de producción, distribución y consumo de textos) y el análisis de los eventos discursivos como instancias de la práctica sociocultural.

En el libro de *Métodos de análisis crítico del discurso* de Ruth Wodak y Michael Meyer, manifiestan aspectos fundacionales de la historia del análisis crítico y las tres nociones básicas como son: la crítica, ideología y poder en el discurso.

Wodak expone la necesidad de utilizar la crítica como acceso al conocimiento, prestando especial atención a la ideología, “*que representa un importante aspecto del establecimiento y conservación de las relaciones desiguales de poder en la sociedad*”³⁸. Plantea además algunas cuestiones abiertas, como el problema de la mediación entre las dimensiones lingüística y social, la definición concreta de contexto, y la cuestión del sesgo en la lectura.

Desarrolla una perspectiva que está orientado al análisis de discursos discriminatorios, prestando atención a los planos semiótico, semántico y pragmático del discurso y a partir de ellos indaga su influencia en la construcción de los diferentes discursos sociales, especialmente los relacionados con la exclusión de determinados grupos (como por ejemplo el racismo).

Para Norman Fairclough el análisis crítico del discurso es un enfoque interdisciplinar al estudio del discurso, que considera el “*lenguaje como una forma de práctica social en donde incluye: actividad productiva, medios de producción, relaciones sociales, valores culturales, conciencia y semiosis*”³⁹, dialécticamente relacionados entre sí y analiza como la dominación se reproduce y se resiste con los discursos.

A partir de estas aportaciones surgen las reflexiones sobre el discurso, partiendo de la aplicación de los procesos comunicativos que abarcan las producciones semiótico-discursivas, las interacciones comunicativas constituidas para la producción, circulación y reproducción de múltiples discursos y semiósis, lo que introduce rutas analíticas de mayor alcance para la reflexión sobre la

³⁸ WODAK, MEYER, “*Métodos del Análisis Crítico del Discurso*”, Editorial Gedisa, Barcelona, España, 2003.

Pág. 30

³⁹ FAIRCLOUGH Norman, “*Lenguaje y Poder*”, Longman, Londres, 1989, Pág. 20.

comunicación entendida como un complejo proceso humano, no reducible a los medios y sus productos.

Un elemento determinante dentro de este análisis es el poder, el mismo que manifiesta su afinidad tanto con las relaciones como con los efectos de las diferencias en las estructuras sociales. Entendiendo estas como las condiciones para el uso del lenguaje, es decir para la producción, la construcción y la comprensión del discurso.

En cuanto a la relación poder – lenguaje, éste último carece de poder propio, pero obtiene poder por el uso que las personas hacen de él. Está involucrado donde existe un desafío al poder o una contienda para conseguirlo. El poder no deriva del lenguaje, pero el lenguaje puede utilizarse para plantear desafíos al poder, para subvertirlo o para alterar las distribuciones de poder a corto o a largo plazo.

Es así que los discursos son capaces de inducir comportamientos y de generar otros discursos y de este modo contribuir a la estructuración de las relaciones de poder en la sociedad. Entonces, partir de esto se puede determinar que los discursos poseen una vida propia que determinan su relación con la realidad.

Los discursos también poseen interés por el hecho de contribuir a determinados fines, como por ejemplo el de vincular simbolismos colectivos que son estereotipos culturales que se transmiten y se utilizan de forma colectiva.

Cabe mencionar que el poder no solo viene señalado por las formas gramaticales existentes en el interior del un texto, sino también por el control que puede ejercer una persona sobre su situación social mediante el tipo de texto.

Por su parte los actores sociales implicados en el discurso no usan exclusivamente sus experiencias y estrategias individuales, se apoyan fundamente en marcos colectivos de percepción a los que llamamos representaciones sociales, entendiéndolas como el conjunto de conceptos, opiniones, actitudes, valoraciones, imágenes y explicaciones que es producto de la vida cotidiana y se encuentra sustentada en la comunicación.

De esta manera podemos establecer que el papel crucial del discurso en la expresión y en la (re)producción de las cogniciones sociales, como los conocimientos, ideologías, normas y los valores que compartimos como miembros de grupos, regulan y controlan los actos e interacciones. Por lo tanto, la relación entre discurso y sociedad no es directa, sino mediada por la cognición compartida de los miembros sociales.

A parte del poder, este método permite poner de manifiesto la ideología de los sujetos que utilizan el habla. Como lo expresó *Van Dijk* en su análisis *“la relación entre el lenguaje y la ideología es también dialéctica, ya que el lenguaje toma la forma de la ideología de las personas que lo utilizan, de manera que analizando el discurso podemos acercarnos al soporte ideológico del grupo que produce el mismo; pero a la vez el lenguaje modela la ideología del grupo, reforzando las*

representaciones de criterios de pertenencia y exclusión, las posiciones sociales de los grupos o los recursos sociales de cada uno de estos”⁴⁰.

Tal como señala Van Dijk, “el criterio de validez ideológica no es la verdad, sino la eficacia social de la ideología”⁴¹

En suma, es indiferente que la ideología pueda afirmarse objetivamente como verdadera o falsa. Lo realmente importante es que las ideologías se construyen para servir a los intereses del grupo de forma eficaz.

La relación entre la ideología y el habla está poco estudiada en los trabajos sobre conversación cotidiana pero, sin embargo, ocupa un lugar central en el análisis crítico del discurso, probablemente debido a su multidisciplinariedad y a que se nutre de métodos surgidos de otras ciencias sociales, donde la ideología como objeto de análisis está mucho más desarrollada, como la antropología, la sociología, economía, política, filosofía, etc. Consideramos que la relación entre el lenguaje y la ideología es también dialéctica ya que el lenguaje toma la forma de la ideología de las personas que lo utilizan, de manera que analizando el discurso podemos acercarnos al soporte ideológico del grupo que produce el discurso, pero a la vez el lenguaje modela la ideología del grupo, reforzando las representaciones de criterios de pertenencia y exclusión, las posiciones sociales de los grupos o los recursos sociales de cada uno de los grupos

En las sociedades multiculturales, la ideología de la diversidad cultural que la organiza, debe manifestarse igualmente en el lenguaje. En la actualidad, las posiciones frente a la multiculturalidad, oscilan desde aquellos que la entienden como un ideal armónico, pacífico y enriquecedor, de respeto mutuo hacia las diferencias y de aceptación de las identidades culturales, hasta los que consideran lo anterior como un ideal utópico e imposible, y bajo la apariencia de aprobación de la norma oficial ven las relaciones entre grupos como un conflicto continuo caracterizado por los enfrentamientos étnicos, la xenofobia el racismo, etc.

Van Dijk presta atención a los aspectos sociales de la ideología, tomando en cuenta aspectos como los grupos, las instituciones ideológicas, el poder, la sociedad y la cultura.

Por lo cual se trata de pasar de un nivel micro, de la interacción social entre actores, a un nivel macro, más abstracto que representaría los grupos sociales. Describe cómo instituciones como los medios de comunicación y otras instituciones que difunden ideologías entre los miembros de la sociedad a través de los discursos.

Y son justamente estas ideologías que utilizan los discursos dominantes, cuya característica es presentar verdades asumidas y presentadas como racionales,

⁴⁰ TEUN A. VAN DIJK. “*El Discurso como interacción social*”. Editorial Gedisa, Barcelona, España, 2000. Pág. 52

⁴¹ Ídem. Pág. 54.

sensatas y fuera de toda duda. Es aquí donde el análisis nos ayuda a desvelar sus contradicciones y elementos no expresados.

Creemos que el análisis crítico del discurso es el método que mejor se ajusta a nuestros objetivos en este trabajo porque al igual que el resto de los métodos de análisis del discurso, el análisis crítico estudia la interacción social cuando adopta una forma lingüística, pero además, y esto es lo que nos parece más interesante, interpreta el discurso como una forma de práctica social.

Así considerar al discurso como una práctica social nos permite analizar la relación entre éste y los aspectos sociales que lo enmarcan. Además, como afirma Fairclough, *“esta relación es dialéctica y como tal es bidireccional, es decir, que el discurso está moldeado por las situaciones, instituciones y estructuras sociales, pero a su vez les da forma”*⁴².

Por tal razón vamos a intentar ver de qué modo se reproducen las identidades, las diferencias y los conflictos expresados en el texto. Se limita, por tanto, a lo que Van Dijk denomina *“el discurso intragrupal”*⁴³ acerca de otros, es decir, examinaremos la manera en que un grupo utiliza el lenguaje entre sus propios miembros para definir la identidad del otro.

2.2. EJE PARADIGMÁTICO

2.2.1. DISCURSO DE LOS PERSONAJES

El tipo de discurso que se encuentra en la tira cómica se caracteriza por ser tanto retórico como cotidiano.

Hablamos de que el texto contiene discurso retórico, porque en su mayoría los personajes tienen intención de convencer a sus interlocutores por medio de las emociones, es posible que el ejemplo más claro de esto se lo encuentre en la protagonista, cuando en repetidas ocasiones intenta convencer a su madre de que no haga sopa; súplicas, enojos, comparaciones y demás mecanismos emocionales son utilizados por Mafalda para librarse de su tan grande martirio, por citar un ejemplo.

Otros claros ejemplos de esto se lo encuentra cuando Manolito, promociona *“Almacenes Don Manolo”*, y va pregonando por doquier los beneficios de comprar en su almacén. En definitiva cada personaje tiene una característica propia para ser influyente con su discurso, las lágrimas de Susanita, la ternura de Guille, la arrogancia de Miguelito, la ingenuidad de Felipe, la autoridad de los padres, etc.

Dentro del discurso retórico, se encuentra también el dominante, que es todo aquel que se asume como verdadero por la credibilidad de la fuente. En este caso el discurso dominante está presente en los medios informativos. En estos se

⁴² FAIRCLOUGH Norman, “El discurso, teoría social e investigación social: el caso de la reforma de bienestar”, Londres, 2000, Pág. 367

⁴³ TEUN A. VAN DIJK. “El Discurso como interacción social”. Editorial Gedisa, Barcelona, España., 2000, Pág. 214

presenta la realidad que los personajes viven y que principalmente Mafalda se rehúsa a vivir.

De una manera informal, o más disimulada, este discurso dominante se encuentra en Susanita, que es la que se entera de los “chismes de barrio”, ella es la que sabe todo lo que sucede alrededor por lo tanto no hay información más certera que la que ella pueda dar al referirse a su entorno y aunque a nadie le importe, Susanita, es la más y mejor informada.

Junto a este se alterna el discurso cotidiano, el mismo que está determinado por la acumulación de experiencias, y en donde confluyen pensamientos, evaluaciones y percepciones que comparte día a día cada uno de los personajes entre sí.

Con respecto a la toma de turnos, no se puede hablar de que exista en todos los personajes y especialmente en el caso de Susanita, que es un personaje impositivo, de carácter fuerte.

Pero al ser de manera general un discurso cotidiano, por el contexto de barrio, casa, oficina, escuela, y esto permite que generalmente se cumpla esta máxima de la toma de turnos, lo que permite el correcto orden y distribución de los integrantes en el proceso de comunicación. Emplea la conversación y la discusión como discurso dialógico.

Es importante identificar los tópicos que se tratan en Mafalda a lo largo de su discurso; existe una marcada relación de temas con inquietudes de la época, que abarcan desde lo política, económico y social; como la guerra de Vietnam, la amenaza nuclear, la carrera armamentista, los viajes espaciales, el peligro rojo de los chinos, la debilidad de los gobiernos civiles latinoamericanos -en especial de los argentinos, los *Beatles*, la vida en familia y la infancia, todos estos temas son los que el autor vivió en su momento y los reflejó en las tiras.

Los personajes en su discurso manifiestan las tendencias de una juventud inquieta de la época, caracterizada por una postura contestataria, irreverente, inesperada, inconforme hacia el sistema, pero a la vez sensible por temas sociales. Además representa las aspiraciones de la clase media argentina.

Muestra también optimismo y esperanza a pesar de las diversas dificultades; creé en la posibilidad de generar un cambio en el mundo que contribuya a la paz, igualdad y justicia; creando de este modo un lugar ideal de convivencia.

Y expresa una gran sagacidad y profundidad en sus reflexiones, como la capacidad de resumir en certeras frases, profundas reflexiones filosóficas existenciales.

Cada personaje a su manera, muestra su rechazo a la realidad que viven, las quejas de Miguelito, por ser niño, o el fastidio de Susanita por la existencia de los pobres, son una muestra de la búsqueda de cambio dicho en su propio lenguaje, pero todos en busca de un mundo del que todos puedan gozar. Así el prematuro

deseo de crecer que siente Miguelito es una muestra de que quiere tener poder y presencia para llevar el cambio y al ser reconocido y famoso, se sentirá feliz.

En el caso de Susanita es, en cambio, la búsqueda de un estatus social elevado que le permita ser una mujer respeta que provoque la envidia de todos quienes le rodean, y así a lo largo de la tira se van demostrando los deseos e inconformidades de cada personaje.

En cuanto a lo latente se encuentra la continua crítica, análisis, reflexiones perspicaces y uso preponderante de la ironía, sarcasmo y metáforas en su discurso.

Por todo esto podemos considerar que su discurso se caracteriza por tener una referencialidad alta, ya que éste hace mención a una realidad en un momento histórico tanto en Argentina como en el mundo. Ya que en la década de los años sesenta y setenta, en el mundo se suceden eventos de gran relevancia, los cuales quedan consignados indeleblemente en sus tiras cómicas, de una manera irónica y devastadora. Y además una correspondencia entre su actitud y el mensaje que emite.

Cada personaje, es diferente al otro, en esto el autor, Quino, tuvo cuidado de crear personas que diferente, creó individuos que manejan sus propias características con diferentes formas de expresarse, son individuos.

En medio de las características propias de los niños y las muestras de ternura y afinidad entre sí se encuentra un discurso contestatario que manifiesta relaciones de oposición, usualmente orientadas hacia los medios de comunicación, los políticos, el gobierno, el consumismo y la amenaza nuclear que originan la injusticia, la pobreza, incultura, individualidad y predominio del mercado extranjero.

En el caso de Mafalda, muestra una constante oposición ante la calidad de vida de su madre, las charlas de Susanita y la despreciada sopa, así el rechazo es diferente en cada uno, incluso de sí mismos, como es el caso de Libertad, que se queja de su estatura.

Todos los personajes a su manera siempre están en constante crítica a la manera cómo el mundo es manejado por sus gobernantes, provocando relaciones disparejas de poder, guerras, desigualdad social, la degradación ecológica del medio ambiente y pérdidas de vidas.

Además se encuentran análisis, con toque infantil, por las diferencias entre Norte – Sur, las mismas que muchas veces les hacen perder el sueño.

El constante cuestionamiento por los que sucede en su realidad y lo que viven en el día a día, son las motivaciones principales para que sus juegos se centren en estos temas, por ejemplo cuando juegan al “*Gobierno*”, en este caso es donde más se reflejan sus deseos de cambio.

Mafalda es la que hace énfasis en su crítica hacia el consumismo, cuyo efecto se evidencia en la pérdida de nacionalismo ante la gran demanda de lo extranjero. Le fastidia la gente que no lucha por su país; está en contra de la mediocridad y el conformismo. En este aspecto se da un choque con Manolito, que es quien siempre está tratando de lo contrario, debido a su pensamiento de negociante.

Con respecto a lo no dicho, las tiras de Mafalda aparentemente se pretende incentivar en el emisor la participación y una reflexión profunda ante sucesos y hechos que se desarrollen alrededor de su entorno y no ser meros sujetos pasivos, mientras éstos se desenvuelven. Intenta establecer una conciencia social entre las personas y crear la necesidad de vivir en un mundo en donde no existan guerras, discriminación, maldad, pobreza, egoísmo, mentira e injusticias. A pesar de que su autor tenga el firme pensamiento de que el humor no logre cambios y que más que llevar a la reflexión, las tiras cómicas son su propia manera de criticar a la realidad.

Pretende además impulsar el trabajo en cantidad y calidad para cerrar las brechas establecidas entre Norte – Sur, Este – Oeste y tratar de esta manera de crear una hegemonía de poder.

Promueve la importancia de los diversos roles de la mujer dentro de la sociedad como mujer, madre y profesional; y así ser parte activa de ésta.

El poder de los medios de comunicación es determinante en la construcción de imaginarios y realidades sociales.

Ante éste análisis los personajes representa un arquetipo, porque tienen una tendencia sólida, un modelo ideal, no es concreta y posee un valor simbólico que forma parte del inconsciente colectivo; ya que Mafalda simboliza lo mejor del espíritu de muchos jóvenes argentinos, que no se resignan a acatar el orden establecido y pretenden modificarlo y enriquecerlo con sus propias ideas.

Y en el cómic de Mafalda el discurso representa algunos imaginarios sociales como:

- La construcción de una sociedad justa, igualitaria, sin clases sociales y donde no se deslegitime al otro por diferente y de esta manera conseguir la paz, la comunicación y el derecho a la libertad.
- El anhelo de un país con buenos gobernantes, mayor producción y bajos índices de pobreza.
- Reivindicaciones de la mujer de un actor pasivo a uno activo dentro de la sociedad.
- Construcción y concienciación de un espíritu nacionalista que prime sobre lo extranjero.
- Hegemonía de los diferentes polos del mundo.
- Contribución de los medios de comunicación a la concertación y como canal de mediación de conflictos.
- Participación directa en los organismo de orden social mundial, un ejemplo claro es el deseo de Mafalda de trabar en la ONU.
- Un futuro con una alta calidad de vida.

2.2.1.1. VALORES

Sin duda los personajes sustentan su discurso a través de la moral, ya que sus conductas están apegadas a los valores del bien, como por ejemplo la justicia, la solidaridad; y de igual manera sabe identificar y criticar los valores del mal como el racismo y si hubiera alguna conducta amoral, es por impulso de la personalidad propia de los niños, es decir que no será por hacer un mal directo; aunque no debe olvidarse del aspecto cultural. Como en el caso de Susanita o Manolito, dentro del análisis son los que más gozan de características propias muy bien marcadas.

2.2.1.2. CONSTRUCCIÓN

La construcción de sus valores está dada por dos canales, una mediada y otra particular. La primera hace referencia a los medios de comunicación y pensamientos de grandes personajes de la humanidad; y la segunda es una reflexión profunda que la analiza desde sus conocimientos e inocencia.

En cambio el móvil de su discurso está determinado por lo ético, a partir del cual diferencia lo moral de lo amoral.

2.2.1.3. MITO

Los personajes en el proceso de deconstrucción de su realidad refleja varios mitos:

- La sociedad de consumo crea necesidades en el individuo despojándolo de valores.
- La tecnología cercena a los más débiles.
- Los medios de comunicación son aparatos ideológicos al servicio de éstos.
- Las ideologías dividen al mundo.
- El poder crea guerras y destrucción.

2.2.1.4. ESTRATEGIAS DE SUPERFICIE

Personificación: En su el discurso existe un gran predominio en cuanto al representar objetos inanimados o ideas abstractas como seres vivientes:

***"El mundo está malo, le duele el Asia."*

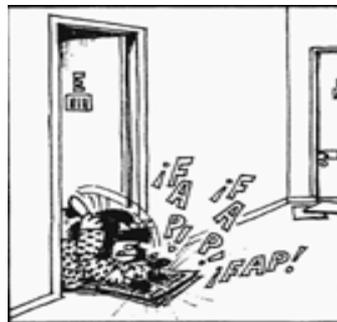




2.2.1.5. FIGURAS RETÓRICAS

En su discurso los personajes de Mafalda utilizan varias figuras retóricas para adornar su discurso, claro está de una forma inocente aparentemente. Las figuras retóricas que predominan son la metáfora, los topos y la hipérbole.

Onomatopeya



Metáfora

Sin duda esta figura es una de las preferidas y mejor utilizadas dentro de su discurso, la cual parte de una comparación, sintetizada, en donde no aparece el nexo y el elemento con que se comparaba se vuelve uno con el sujeto



Analogía

Establece una comparación cosas totalmente disímiles.



Topos

Quino como una de sus características predominantes en su discurso es la utilización de locaciones.





Hipérbole

La tendencia a la exageración es otra de las características de Mafalda, se vale de ella cuando hace énfasis en un tema que para ella toma gran importancia.



Profesora: “-Bueno ahora guarden todos sus útiles menos lápiz, goma de borrar y una hoja en blanco en la que anotaran prueba escrita”.

Mafalda: “Perdón ¿y si apeláramos a la a la sensatez y dejáramos la cosa para otro día. Digo...para evitar un inútil derramamiento de ceros.”

Paradoja

Esta es una de las figuras más trabajadas por Mafalda cuando desea plantear un enunciado que resulta absurdo para el sentido común o para las ideas preconcebidas.



Quiasmo

A Mafalda le gusta jugar con las palabras, por lo que en algunas tiras maneja de manera cruzada dos ideas paralelas e invertidas, como por ejemplo: *"Dicen que el hombre es un animal de costumbres, mas bien de costumbre el hombre es un animal."*

En general, se podría decir que los personajes de Mafalda, representan la mezcla de lo que es una sociedad común, su autor se preocupó de que cada personaje sea lo más cotidiano y reúna todas las características humanas que se puedan encontrar en una sociedad y encerrarlas en estos nuevos personajes.

Es por eso que el mundo de Mafalda es muy cotidiano, hay problemas personales, que bien se podrían ver reflejados en Miguelito cuando se pregunta que será en un futuro; la ambición que siente Manolito al querer a como de lugar que todos consuman productos de *Almacén Don Manolo*, la envidia de Susanita, los cuestionamientos propios de la edad de Guille, etc.

También hay los problemas típicos del barrio, los chismes, el tránsito, entre otros; los problemas nacionales, la crisis, pobreza, gobiernos, etc y los que más preocupan a Mafalda, los internacionales que no son más que los acontecimientos del momento, es una pequeña sociedad en blanco y negro plasmada en papel.

2.2.2. DISCURSO POLÍTICO – IDEOLÓGICO

Umberto Eco en el prólogo a *Mafalda la contestataria* escribió que *"Mafalda no es solo un personaje de historietas; es tal vez el personaje de los años setenta en la sociedad argentina. Si al tratar de definirla se ha usado el adjetivo "contestataria",*

*no ha sido por uniformarse a la moda del anticonformismo a toda costa: Mafalda es de verdad una heroína iracunda que rechaza al mundo tal cual es*⁴⁴.

Mafalda pertenece a un país denso de contrastes sociales, que a pesar de todo querría integrarla y hacerla feliz, pero ella se niega y rechaza todas las ofertas

El universo de Mafalda es el de una América Latina en sus zonas metropolitanas más adelantadas; pero es en general, desde muchos puntos de vista, un universo latino y esto hace que Mafalda nos resulte mucho más comprensible que tantos personajes del cómic estadounidense; además Mafalda es, en último análisis, un "héroe de nuestro tiempo", y no se debe pensar que ésta sea una definición exagerada para el personajito de papel y tinta que Quino nos propone.

Ya nadie niega hoy que el cómic es un testimonio sobre el momento social y en Mafalda se reflejan las tendencias de una juventud inquieta, que asumen el aspecto paradójico de una oposición infantil, de una eccema psicológica de reacción a los medios de comunicación de masas, de una urticaria moral producida por la lógica de los bloques, de un asma intelectual originado por hongos atómicos.

Su objetivo ha sido denunciar lo mal hecho y solidarizarse con quienes sufren o con aquellos que tienen méritos es otra de sus formas de crear opinión en el lector, y con ello, de educar al pueblo, destinatario privilegiado en sus trabajos.

Con ingenio y humor, a través de sus trazos, el autor da cuenta del dolor, la miseria, las angustias y alegrías, los sueños y esperanzas del pueblo y le tiende su mano al desvalido, al marginado, al triste.

Mafalda como los demás personajes son dibujados en blanco y negro y todos los personajes aparecen en una viñeta teniendo su relevancia. El entorno en el que se mueven los personajes es el barrio en el que vivía en Buenos Aires y su manera de hablar también es muy de allí.

Quino a lo largo de las tiras cómicas pinta el alma nacional, lo cotidiano, y su memoria colectiva. En ellas, el hombre sencillo, el ama de casa, representantes de la iglesia, del orden público y las niñas y niños, quienes tienen un sitio especial. Dándole voz al pueblo, prestándole su imaginación comprometida y comprometiéndolo con su propia realidad.

Su discurso hace mención a una realidad en un momento histórico tanto en Argentina como en el mundo. Ya que en la década de los años sesenta y setenta, en el mundo se suceden eventos de gran relevancia, los cuales quedan consignados indeleblemente en sus tiras cómicas, de una manera irónica y devastadora.

“En Argentina se proscribió el peronismo, asesinan a Kennedy, se produce la ruptura URSS-China, golpes militares en Brasil y Bolivia, EE.UU. invade República Dominicana, comienza la intervención de EE.UU. en Vietnam,

⁴⁴Eco, Humberto: *“Apocalípticos e Integrados”*. Lumen, Barcelona. España, 1973, Pág. 245.

*represión generalizada en las universidades y medios culturales, muerte del Che Guevara, el golpe militar en Grecia, guerra de los 6 Días entre Israel y Egipto, se agrupa la OLP (Organización por la Liberación de Palestina), se publicita mundialmente el MAYO FRANCÉS cuyo slogan era "llevar la imaginación al poder", en España se producen los primeros atentados de la ETA, en EE.UU. asesinan a Martín Luther King, golpe de estado en Perú, levantamiento popular en Córdoba, Argentina, el 29 de mayo ("el Cordobazo"), el mundo ve por televisión cómo el hombre, el norteamericano Neil Amstrong, pone pie en la Luna, Salvador Allende es elegido presidente de Chile y luego un cruento golpe militar termina con su vida, el General Pinochet inicia su larga dictadura durante la cual miles de personas son torturadas, fusiladas y desaparecidas, se disuelve el grupo The Beatles, en EE.UU. se construye el primer microprocesador decisivo para el desarrollo personal de la informática, muere en China Mao Tse Tung, en Inglaterra nace el primer ser humano concebido en probeta*⁴⁵.

Esta historieta retrata escenas cotidianas de una familia argentina de clase media urbana de los años 60, siendo su personaje central Mafalda, una niña interesada en los temas de actualidad de su época, muy preocupada por los problemas que afectan a su querido mundo, con una postura contestataria, acompañada de un enorme ingenio. Son también protagonistas los integrantes de su familia, y sus pequeños amigos de la escuela y el barrio.

Con sus agudas observaciones acerca de la realidad mundial y local de aquella época, la tira se convierte en una verdadera pintura de aldea, que cobró dimensiones universales.

De esta manera, la tira apareció durante un período de democracias débiles e ilegítimas, cuando el partido político mayoritario de Argentina, el peronismo, estaba proscrito. En ese contexto los «planteos» o presiones de las fuerzas armadas a los presidentes de turno eran corrientes. Tiempo después el propio Quino reconocería la ingenuidad de haber ridiculizado a esos presidentes débiles, que terminarían por dar consenso social al advenimiento de los gobiernos «de facto».

Ante este panorama mundial Mafalda cuestiona el sistema y sí que se atajó el gol del neoliberalismo como verdad absoluta, enfrentándolo como lo que es: anarquismo de derecha.

En el tema de la política tiene ideas confusas; no logra entender lo que sucede en Vietnam; no sabe porqué existen los pobres; no confía en el Estado. Sólo una cosa sabe; no está conforme. Entre los temas políticos que trata son:

- Revolución Cubana

Acerca de la revolución que era noticia en esos años, aquí tenemos a Mafalda, en penitencia por invocar al Che Guevara.

⁴⁵SALVADOR, Lavado Joaquín: "Mafalda Inédita"; Ed. La Flor, Argentina, 1989, Pág. 564

- El Comunismo

La amenaza latente y a la vez inesperada, ante la que nuestra protagonista percibe y lo asocia hasta en los juegos infantiles.

- Vietnam

Mafalda busca entender la guerra de Vietnam y las vinculaciones a veces resultan simplemente divertidas. Aquí es ayudada por la «información» de las historietas de Felipe sobre el tema.

- El orden mundial

Norte-Sur: Mafalda encuentra razones al desigual desarrollo planetario desde la simple observación del globo terráqueo: *“¡estamos «cabeza-abajo»!*”, como lo afirma en uno de sus diálogos.

Este – Oeste: Desde su simple mirada, Mafalda entiende que no bastan las palabras para superar al mundo bipolar.

“Eso de que el hemisferio norte es el de arriba es un truco psicológico inventado por los que creen que están arriba, para que los que creemos estar abajo sigamos creyendo que estamos abajo. Y lo malo es que si seguimos creyendo que estamos abajo, vamos a seguir estando abajo.” esta afirmación la hace Libertad, miga de Mafalda, en relación al orden mundial en la compilación de textos de la tira: “Todo Mafalda” de Quino.

- China

Mafalda habla del *“peligro amarillo”*. En aquella época se acababa de descubrir que China tenía la bomba atómica; era un problema que preocupaba mucho en Occidente.

Dios es un personaje frecuente en sus dibujos, a pesar que Quino no es creyente, considera que el tema de Dios es muy bueno, porque es un personaje que no deja indiferente, a quien toda la gente quiere o toda la gente odia. Por otra parte, la religión, como el sexo o la droga, siempre provoca reacciones entre los lectores.

Los problemas tanto domésticos como políticos pasan a reflejarse en los juegos y en las relaciones familiares. Crítica a su papá típico mediocre burócrata que no alcanza a pagar las cuentas a fin de mes.

De tal manera el discurso que utiliza el autor es de constantes antagonismos en diversos temas como: progreso-pobreza; libertad – opresión; euforia-disforia; primer mundo – tercer mundo; belleza – fealdad; equipo – individualidad; riqueza – pobreza; justicia – injusticia; cultura – incultura; verdad – mentira y vida - muerte.

Ante esto consideramos que una constante en el discurso es el crítica humorística sobre débiles y poderosos, la relación entre el poder y la gente. También sobre la vida y la muerte. En ese caso la muerte es el poderoso y los vivos los débiles.

A los personajes les preocupa la vejez como pérdida de libertad, aterra la idea de tener que depender de otras personas para las cosas más elementales, por lo cual el autor dibuja viejitos de 84 años que quieren tomar una copa de vino y sus nietos se lo prohíben. *“¡Sonamos, muchachos!; Resulta que si uno no se apura a cambiar el mundo, después es el mundo el que lo cambia a uno”*.

Además a través de su discurso manifiesta las relaciones de poder en todas las esferas de la sociedad: familia, escuela, medios de comunicación, gobierno y sociedad en general. Junto a este discurso va casi inseparable la violencia dentro de las mismas esferas.

Es así que una de las formas más claras de esta violencia se expresa por medios de las fuerzas armadas, apareciendo en diferentes cuadros personajes de esta institución como militares, policías armados, los cuales a pesar que no emplean la fuerza, su imagen representan esta violencia a través de sus armas los cuales sirven para callar como lo dice Mafalda en la siguiente frase: *“¿¿¿El palito de abollar ideologías???”*

Otra forma de utilizar el tema de la violencia es a través de los diferentes medios de comunicación como: prensa, radio y televisión utilizan temas violentos con el objetivo de mantener o aumentar su rating dentro del mercado como: guerras, quebrantamiento del orden, robos, violaciones. Y también se cuestiona la polémica si la televisión era perniciosa ya que estaba en pleno auge. *“Está visto que la violencia tiene más rating que el bacalao”*

Es en el desarrollo de estos problemas donde Quino demuestra una imaginación sin límites y un sentido del humor que raya en lo absurdo y surrealista.

Dentro de los juegos que practican estos personajes se encuentra un discurso ideológico en cuanto a los Súper héroes, en especial del Llanero solitario, a quien se le atribuye el imaginario social de la justicia.

De igual manera Mafalda defiende una ideología de independencia nacional en donde se revalorice las costumbres, lo cotidiano, la sabiduría popular, los mitos nacionales, y enfatizar con él, una versión de la realidad alejada de la propuesta extranjerizante y hegemónica de la industria cultural, la mismo que se apodera de las costumbres, modas y hasta del lenguaje como por ejemplo en los grandes letreros de negocios en donde se desarrolla la tira cómica se escriben en idioma inglés y hasta se utiliza el “spanglish” en el habla cotidiano.



Por lo cual este discurso apunta con el fin de rescatar y enfatizar las tradiciones, la herencia cultural, amenazada en la actualidad por los medios electrónicos de comunicación; para reafirmar en última instancia, la identidad nacional y las identidades culturales.

También realiza una mirada entre paródica y reflexiva acerca de la condición femenina, en pleno desarrollo durante los '60. La tradicional ama de casa que dedicó su vida al hogar y frustró cualquier otra aspiración personal, criticando a veces de manera dura esta situación dejando a un lado el valor de la mujer en la sociedad, como lo expresa en la siguiente frase: *“Claro....lo malo es que la mujer en vez de jugar un papel, ha jugado un trapo en la historia de la humanidad.”*

Con respecto a la ecología se reprocha la contaminación constante que sufre el planeta ocasionado por el mismo hombre por las guerras y bombas atómicas. El ejemplo de ecología se hace presente en su hogar, más concretamente en su padre, cuyo hobby es cuidar de sus plantas de manera tal que incluso de esto Mafalda hace burla en una de las tiras:



Dentro de este mismo tema impera continuamente un discurso posmodernista tanto en la vida de un condominio en donde existen reglas de convivencia y como el encierro de la naturaleza y la innovación de plantas artificiales para los lugares cerrados.

Mafalda se inclina hacia el amor a la naturaleza, vive con pasión la primavera y valora cada elemento de su entorno por más insignificante que éste sea; por ejemplo adora los árboles, los pájaros, una hoja que cae llevada por el viento de otoño. Disfruta del paseo que realiza con sus padres al campo pero le preocupa la pobreza que encuentra en su camino.

Mafalda es un producto de la cultura argentina que expresa un proyecto social. Refleja cómo tendría que ser la sociedad para muchos argentinos. Por lo cual el

discurso que propone Mafalda es resistir, es la postura política para empezar a generar ese proyecto social: rechazar terminantemente ésta sociedad.

La cultura es una propuesta concreta de la sociedad que se quiere, por eso, resistir es una propuesta cultural.

Con respecto a los personajes podemos establecer que la mayoría de los personajes como Mafalda, Libertad y Miguelito tienen una posición moral en cuanto a sus valores movidos por la ética. Sin embargo Susanita y Manolito en algunas escenas manifiestan comportamientos inmorales en donde son capaces de ignorar los valores del bien para conseguir sus anhelos acompañados de un móvil hedonista como el placer de ser millonario o el placer de ser una dama distinguida en la sociedad.

Después de este análisis podemos considerar que a través de un diálogo y un discurso lleno de ocurrencias y confusiones, de paralelismos y anagramas, Mafalda «deduce» los problemas del mundo, indaga posibles causas y hasta arriesga soluciones, pero cae en la trampa de la «lógica adulta» que anula cualquier alteración del orden establecido. Por eso a veces el cuestionamiento es directamente hacia el mundo de los adultos que lejos de entenderlo tampoco lo acepta, como si latiera en el personaje el mito del hombre bueno de *Rousseau*, en este caso relegado a la niñez.

2.2.3. DISCURSO ESTÉTICO

2.2.3.1. LA ESTÉTICA

Según Umberto Eco, *“la estética aborda el difícil problema de la belleza y de su relación con los objetos artísticos y de éstos con la naturaleza y el hombre”*⁴⁶.

El término estética deriva de la palabra griega *aisthesis*, que significa sensación, conocimiento obtenido a través de la experiencia sensible. Sin embargo, hoy en día se refiere a una rama de la filosofía que se ocupa de analizar y resolver todas aquellas cuestiones relativas a la belleza y al arte en general. Es por tanto una ciencia de lo bello o una filosofía del arte.

La dimensión estética consiste en dominar el arte de la conversación supone no sólo capacidad para improvisar sino también disponer de un conjunto de saberes (contenidos) y competencias (formas).

También el silencio juega un papel importante. Se trata del silencio cargado de expresividad y significados. La elocuencia del cuerpo es un recurso retórico importante en la configuración estética de la conversación. Del mismo modo, el tono, la modulación y el volumen de la voz contribuyen a modelar, en un sentido o en otro, el grado de armonía y belleza del encuentro.

En el aspecto gráfico el autor debe hacer referencia o presentar un cuadro o imagen que esté en relación con el lector y a sus deseos, por ejemplo la ternura

⁴⁶ ECO, Umberto; *“Apocalípticos e integrados”*, Editorial Lumen, 1994. Pág. 42

de 'Guille' (uno de los personajes de 'Mafalda') que anuncia su llegada en el contenido de uno de los últimos texto o la imagen de la propia Mafalda con una lupa que podría significar que algo nuevo está por llegar, a esta imagen la apoya el nombre del texto: "MAFALDA INÉDITA", que bien puede llevar a que el lector se sienta curioso de lo que encierra el libro.

En el segundo encuadre o en el segundo encuentro del lector con la tira cómica, se presenta de alguna manera la personalidad del personaje o por lo menos la emoción que dará vida a la historia, un gesto alegría, preocupación, tristeza, ansia, enojo, etc. Más las imágenes del entorno, sitúan al lector ya en un contexto.

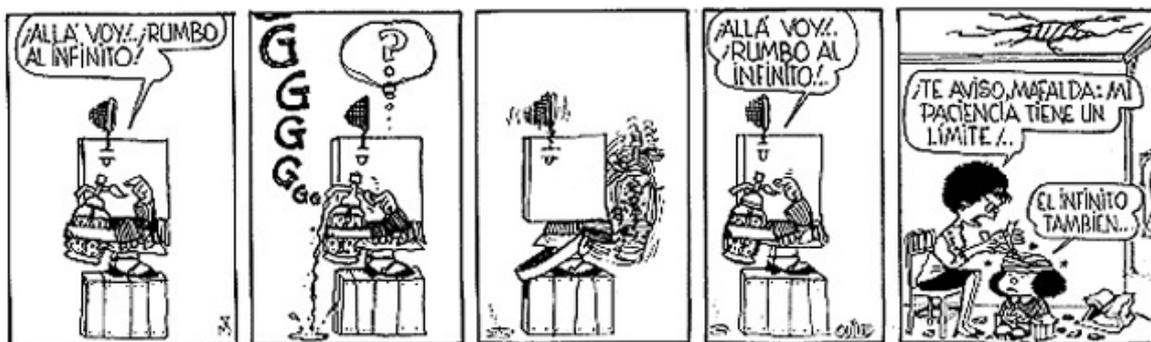
En Mafalda el autor plantea la situación arrancando con un contexto simple de una imagen representando una acción de a uno de los niños haciendo un comentario o pregunta.



Para el tercer cuadro, ya el lector deberá haber identificado al héroe o protagonista de esa tira, es decir se identifica ya el papel de cada personaje en la viñeta, se menciona el nombre, se hace notar alguna característica que bien puede ser gráfica; esto dependerá del contenido de la historia, se podría decir que aparece el protagonista que hace el soporte, no necesariamente debe ser un personaje, puede ser una cosa o palabra.

Generalmente en Mafalda, cuando el lector pasa al segundo cuadro ya se encuentra con una reacción que puede provenir de uno de sus padres o sus amigos, es la primera reacción que nos llevará al contenido real de la historia.

En un film cinematográfico a esto se le llama "punto de giro", por que rompe con la normalidad de la primera escena, solo que en el cómic esto se hace de una manera más pronta y continua, ya que estamos hablando de elementos estáticos.



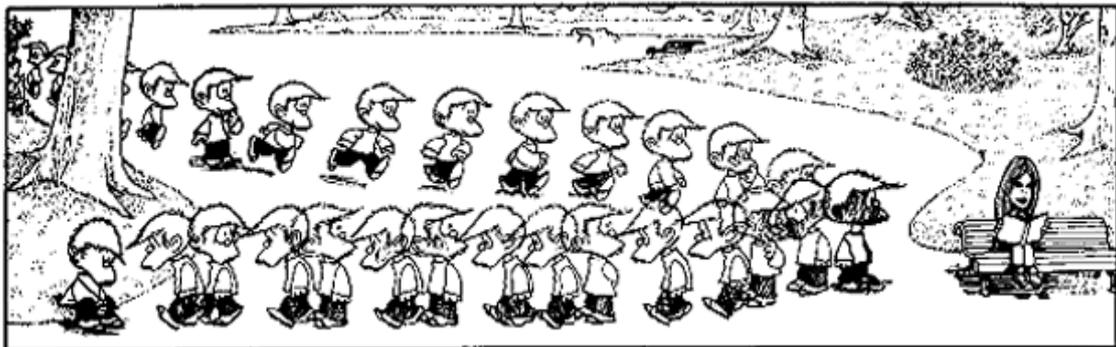
Dependiendo del número de encuadre o viñetas que el autor emplee, esta información será menos o más concreta, cada cuadro tiene un mensaje pero se necesita el todo para comprender la historia, excepto aquellos en los que muestran una situación que no sea continua, como puede ser el fragmento de un diálogo, un comentario o simplemente cuando la imagen no necesita apoyo del texto para con entender el mensaje.

Lo importante es que el lector reciba la cantidad de elementos o indicaciones necesarias para poder llegar al final y haber receptado y comprendido el mensaje que el autor quiso emitir.



En el caso de algunos autores como Quino, la intención de enviar un mensaje no está exclusivamente en la historia, sino en los personajes, es como si la historia fuese el soporte del personaje y no lo contrario.

En cada viñeta el lector descubre y reafirma la personalidad de los protagonistas y la tendencia no es a criticar o calificar a la historia sino a los personajes, pues el autor acentúa características únicas de cada uno, esto permite que el lector proponga las características de cada personaje.



Quino explora las ideas de lo cotidiano de la sociedad, teniendo como filosofía la búsqueda e iniciativa de encontrar y difundir sus pensamientos a través de la caricaturas que implique contar lo que esta sucediendo en las familias en la sociedad, ideas que son el resultado de observaciones, practicas, experiencias del ámbito cotidiano social y cultural.

La forma de describir su arte se ve afectada por la experiencia y acumulaciones de conocimientos que ha adquirido en toda su carrera dibujando caricaturas que

se relacionan con la comunicación creando el medio para transmitir el mensaje de su creatividad crítica.

Según Umberto Eco, en su texto *“Apocalípticos e Integrados”* señala que el cómic está ubicado en una categoría de masscult, esta categoría es mencionada por Dwight MacDonal, al referirse a todas aquellas obras que *“parecen poseer todos los requisitos de una cultura puesta la día (...) y que no constituyen en realidad más que una parodia, una depauperación, una falsificación puesta al servicio de fines comerciales”*⁴⁷.

Según esta definición, el cómic toma la realidad o el día a día de las personas a manera de parodia y la convierte en una mercancía, que además carece de estética o si la tiene es un nivel ínfimo.

Al ser productos que reflejan la realidad y además ser cómicos, son ideales para que la sociedad lo consuma; en este punto la gente quien consume este producto se ha ahorrado criticar su realidad, pues el autor o creador del cómic, ya lo hizo por él, esto está en la parodia, muchas veces el lector se ha encontrado identificado con las caricaturas o cómics que ve en libros o periódicos y se limita a asentir y apoyar la idea de quien hizo el producto y se lo presenta.

Es como que si esa tira cómica le mostrara algo que el lector no puede ver o no se da cuenta y por lo tanto no puede criticar, es por eso que no le quedaría más opción que apoyar o rechazar esa idea o crítica y además disfrutarla y admirar las críticas del creador del cómic.

En este punto, el cómic será tomado como un lenguaje típico de los medios de masa, es la unión palabra-acción realizada mediante trucos gráficos, es un nuevo tiempo narrativo que fijan un momento, es la innovación de la onomatopeya, nace un repertorio iconográfico nuevo que es capaz de convertirse en una nueva forma de lenguaje para quienes lo leen, en este tipo de lenguaje se hace visual la metáfora verbal.

Para poder ubicar al cómic (o cualquier otra obra) como un producto de la midcult debe por lo menos tener cinco condiciones:

1. Tomar prestados procedimientos de la vanguardia y adaptarlos para confeccionar mensajes comprensibles y disfrutables por todos.
2. Empelar tales procedimientos cuando son notorios, divulgados, sabidos.
3. Construir mensajes como provocación de efectos
4. Venderlo como arte.
5. Tranquilizar al consumidor, convenciéndole de haber hecho un encuentro con la cultura, de manera que no se plantee otras inquietudes.

Pero veamos si en el caso de las tiras cómicas y específicamente en la de ‘Mafalda’, se cumplen estas condiciones; en primer lugar toma de manera muy evidente partes de la realidad que las adapta de tal manera que el lector ‘común’ lo puede comprender, en este punto es bueno considerar que se convierte en un

⁴⁷ ECO, Umberto; *“Apocalípticos e integrados”*, Editorial Lumen, 1994. Pág. 54,

lenguaje y mensaje comprensible por medio de los personajes, que en este caso son niños.

De alguna manera, se puede decir que 'Mafalda' es vendido como una obra de arte, si se considera que muchos ven al arte como aquello que su belleza le permite mantenerse vigente en tiempo y en muchos casos es imitado. 'Mafalda' a pesar de su "muerte" sigue circulando por varias sociedades latinoamericanas y tal vez algunas europeas y orientales ganándose la admiración de estos pueblos.

Al tratar temas estrechamente relacionados con la realidad, hace que sea un producto de consumo entre la gente, entonces podemos decir que de alguna manera, aunque sea mínima cumple con las cinco condiciones.

Eco, al hablar del personaje, hace referencia al "lugar", diciendo que, el lugar nos puede dar la idea del personaje.

Partiendo desde este criterio, el lugar como lo dice Eco, es en donde se revive la historia, es el conjunto de elementos que le dan armonía y sentido al contexto en que el se desarrollará la vida del personaje, razón por la cual el contexto debe tener características que luego reflejará el personaje.

En este caso específico de Mafalda, el contexto es muy claro en cuanto a la estética o características físicas del personaje, es decir, el cómic de Mafalda se desarrolla en un paisaje muy ciudadano de Argentina, en donde cada elemento tiene una intencionalidad, como su autor, Quino lo ha dicho, en cada uno de sus cómics todos los elementos tienen una razón de estar, es por esto que cada personaje tienen un gesto y cada elemento características propias, el hombre que camina serio, seguramente está preocupado por un asunto familiar o del trabajo, la flor que está en el parque, indica que la primavera ha llegado o las líneas que atraviesan el cuadro indica que el ambiente está frío.

Si hablamos de la tipicidad del personaje, podremos decir que lo típico de este personaje se da en complemento con su lugar, el tipo de vestimenta: el pequeño vestido que se asume es de diferentes colores, el uniforme de la escuela, el lazo, el trabajo de los padres, los juguetes, la casa y lo que hay en ella, los gestos de preocupación del padre de Mafalda, la apariencia de la madre, nos dice que la vida de los personajes es la típica de una familia de clase media.

A partir de esto se puede entender que el personaje es típico al contexto al que pertenece y al que vive el autor en su realidad. Desde esta última visión que mencionamos, el autor se encuentra, al momento de crear la tira, en un mundo lleno cambios y conflictos, los rusos y los chinos, Vietnam, la llegada de la televisión, dictaduras, el hombre en la Luna, entre otros.

Todos estos acontecimientos, le ayudarán a desarrollar las características de cada uno de sus personajes, entonces, si se plantea la pregunta de cuál es el tipo de personaje que Quino utiliza en su tira, la respuesta será que los personajes representan a la típica familia argentina de clase media.

Siendo esta la intención del autor, entonces el personaje deberá reunir todas esas características para que el lector pueda identificarlo como tal, esto no solo en el personaje, sino como se lo dijo anteriormente es la unión entre el personaje y el contexto que deben estar en firme acuerdo y armonía para que el mensaje planteado llegue con su verdadero sentido, por citar un ejemplo, con una familia de clase social alta, no se podrá hablar del conflicto que le representa el no poder ir de vacaciones, comprar una televisión o un auto, frente al resto de sus amigos.

Mucho menos podrá hablar de su preocupación frente a los problemas sociales ni preocuparse de la pobreza, en este caso el ejemplo de que esto no se podría dar es el de Susanita, que se supone que es una niña con un estatus social un poco superior al del resto de sus amigos, este personaje, no está pendiente de que si el pobre es más pobre para dar una solución, ya que su solución es “esconder a los pobres”, Susanita es un personaje más preocupado de la moda o del salario de su padre y de buscar comodidad para su futuro, comodidad que por supuesto, le dará el dinero.

Susanita, más bien aparece como el antagonista, no como el personaje “malo”, pero si como el opuesto, que es importante para que pueda haber un conflicto que resolver, es el personaje que rompe con la monotonía de la historia.

Según Eco, si no se puede hablar de una tipicidad en aquel arte que exista una referencia explícita al hombre, a su mundo o a su comportamiento, podríamos decir que Mafalda, como tira cómica, mas no como personaje, corresponde a una mimesis, es decir que tiene una trama, y una estructura aristotélica en la que los personajes logran identificarse y adquirir un comportamiento ‘humano’, carácter y características propias, en referencia a su contexto que vendría a ser lo que explica el comportamiento del personaje.

Mafalda, cumple con la estructura aristotélica propuesta por Eco en su texto; en primer lugar porque da vida a hechos que son verosímiles para el lector, es decir hay una estructuración de la acción.

Dentro de esta serie de acciones que arman la historia, existe reconocimiento propio del personaje y de este desde el lector, va adquiriendo sus características y las hace propias para ser él mismo, el personaje y lo que representa; Felipe un niño tímido, Mafalda una crítica, Manolito, el ambicioso, Susanita la presumida, etc. Esa es su marca personal y el lector le habrá fijado ya una característica que lo identificará y lo definirá.

Este personaje, entonces habrá planteado una situación que deberá resolver, este no es más que el desarrollo mismo de la trama de la historia, para llegar al final, en donde se puede encontrar una solución, conclusión o reflexión, que quedará en el lector, el mensaje habrá llegado y será interpretado según la unión de todos los elementos que componen la viñeta, de manera general el discurso y la imagen, de manera específico cada uno de los signos que la componen, personaje, contexto, texto, símbolos, entre otros.

En cuanto a la fisonomía típica del personaje, es la que le da las características internas y externas con las que se lo puede identificar y conservar en la memoria.

La fisonomía interna, viene a ser la intelectual, “uno de los modos en que puede adquirir forma un personaje: un personaje es válido cuando a través de sus gestos y su proceder se define su personalidad, su forma de reaccionar ante las cosas y actuar sobre ellas, y su concepto del mundo...”⁴⁸

En el caso de Mafalda, cada personaje tiene su fisonomía muy bien representada, todos los personajes tienen una o varias características que los definen y por medio de las cuales el lector le puede identificar, pero no se puede olvidar que también tienen características físicas, veamos:

- **MAFALDA**



Es una niña pequeña, por lo que casi siempre está utilizando un pequeño but o silla para subirse a hablar y dirigirse con algún “discurso importante”, siempre usa vestido lo que le puede dar una apariencia muy femenina y tierna, su cabello es negro, igual al de su madre, su boca es amplia, quizá es un símbolo de lo mucho que tiene que decir al mundo y lo alto que lo debe hacer para que todos los escuchen, sus características faciales son similares a las de su madre. Es

⁴⁸ ECO, Humberto, “Apocalípticos e Integrados”, Ed. Lumen, España, 1994. Pág. 200

decidida, curiosa, crítica, analítica, luchadora, soñadora, líder, creativa, inconforme, infantil, humana y rebelde.

- **SUSANITA**



Este personaje representa a la maternidad, aunque contradictoriamente no es muy sensible, principalmente ante los problemas sociales, es arrogante y presumida, egoísta y envidiosa, aparentemente este personaje encierra valores negativos, pero al final pueden desembocar en algo bueno para ella, ya que aspira a una alta calidad de vida y para esto es necesario que sea ambiciosa y con alto nivel de competitividad, chismosa, perspicaz, pícara y clasista, es posible que tenga algo que ver su apariencia física con su carácter, ella es rubia, un poco más alta, con vestidos y zapatos elegantes, (según se lo puede entender), pequeños aretes y una muñeca, siempre anda presumiendo de que su padre gana un buen sueldo.

- **FELIPE**



Felipe es el primer amigo de Mafalda y el mayor de todo el grupo, en este caso las características por las que usualmente se le puede identificar son las físicas, su cara alargada, dos pequeños pero visibles dientes, sus orejas, su forma de vestir, típica de un niño de su edad, con buzo, pantalón largo, cabello lacio y claro.

En la fisonomía, se puede decir que Felipe es un niño que representa ante todo la timidez, la inocencia, la angustia, la ternura, ama la justicia, es perezoso, despistado, generoso, creativo, soñador.

- **MANOLITO**



Manolito, es un niño bajo de estatura, gordo, con cabello muy corto y parado, siempre anda con camisa, mandil, pantalones cortos; su cara es redondeada, con orejas en punta, sus rasgos son los propios de su padre que es español, no tiene muy buen carácter y es brusco para sus chistes, frente a sus amigos queda como el menos inteligente el más materialista, siempre está preocupado por el dinero y el trabajo en el negocio de su padre, siempre preocupado en el futuro.

- **MIGUELITO**





Miguelito es de una altura semejante a la mayoría de los personajes, pese a ser menor a éstos. Posee cabellos rubios y en forma de hojas de lechuga. Se peina con raya al medio. Está vestido siempre con un pantalón, un buzo rayado y unos zapatos negros.

Entre sus rasgos internos es el ser soñador, egoísta y mucho menos tímido, es inocente y muy reflexivo, generalmente le gusta ser el centro de atención.

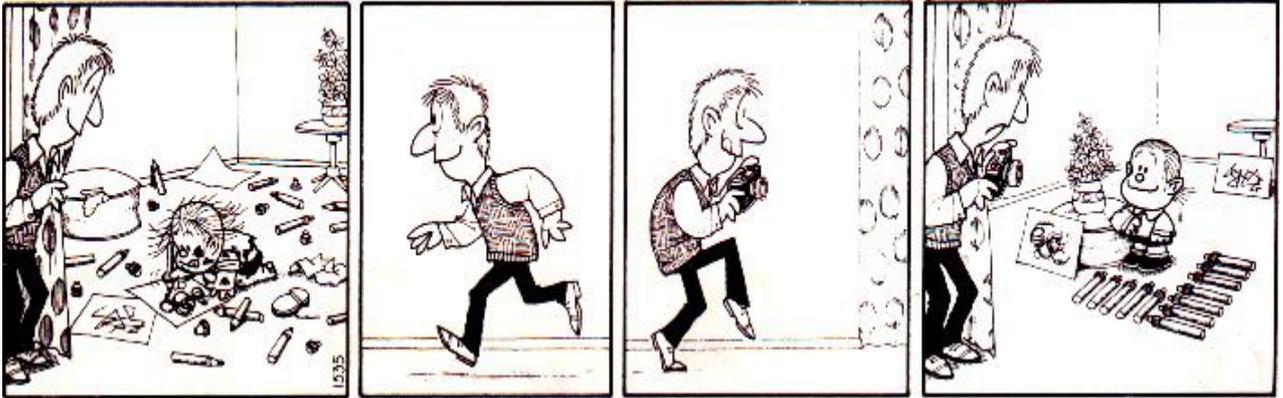
- **LIBERTAD**



Libertad es la más pequeña, es rubia de cabello rizado, generalmente viste de negro y lleva un par de argollas como aretes, internamente es crítica, solidaria, con ideas radicales y tan rebelde como lo puede ser Mafalda, se pregunta muchas y sus ideas hacen referencia al socialismo.

- **GUILLE**





Es el hermano pequeño de Mafalda. Es juguetón y travieso, es un elemento de ternura en su relación con Mafalda, pero también de conflicto. No puede entretenerse sin ensuciarlo todo, logrando con ello enfurecer a su mamá. Cuando no juega, se dedica a hacer payasadas esperando que los demás las compartan y disfruten, situación que nunca sucede.

Por el resultado de sus divertimentos, casi siempre se encuentra sucio. Típico representante de la edad de la inocencia, en la que todo está por descubrirse, tiene una agilidad mental totalmente excepcional para su edad. Sus reflexiones son en cierto modo parecidas a las de Miguelito pero con una inocencia más diáfana, sin ese toque oscuro que Quino le da a Miguelito.

No sabe repartir muy bien las culpas pero se da cuenta de que hay algo equivocado en el mundo. Tiene el aspecto de un bebé bien definido, escaso cabello liso y un rostro tierno.

- **LOS PADRES**





La madre es ama de casa que no acabó los estudios por casarse, cosa que Mafalda siempre le recriminó. El padre es un agente de seguros que siempre estará pendiente de que a su familia nunca le falte el dinero, además es un amante de las plantas. Tanto Guille como Mafalda adoptaron características faciales de su madre quien tienen el cabello corto y negro, además de una pequeña nariz



2.3. EJE SINTAGMÁTICO

2.3.1. ESTRUCTURA NARRATIVA

Se trata de un mensaje predominantemente narrativo, que cuenta con un inicio, desarrollo, clímax y desenlace.

Quino utiliza en el inicio del discurso de Mafalda la estrategia de personalización y de despersonalización, en donde la idea se presenta a través de los personajes, y en la segunda, el discurso se centra en ideas sin ocuparse de seres.

En el desarrollo se maneja a través de la estrategia ascendente en donde todo se centra entorno a un único asunto, un único conflicto.

Y para el final utiliza el cierre imprevisible, el mismo que tiene como cualidad que el lector no sabe de qué manera terminará el discurso, característica esencial en Mafalda. Por ejemplo:

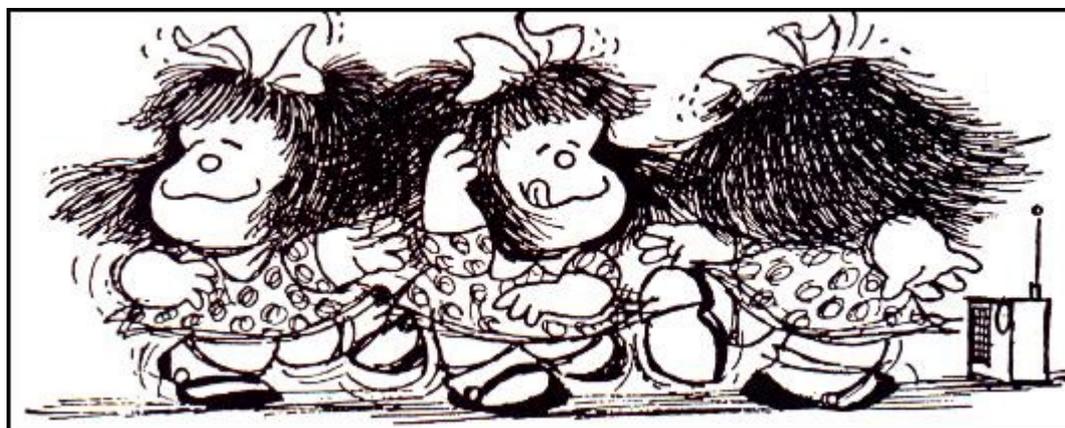


2.3.2. ELEMENTOS CONSTITUTIVOS

2.3.2.1. EL LENGUAJE DEL CÓMIC

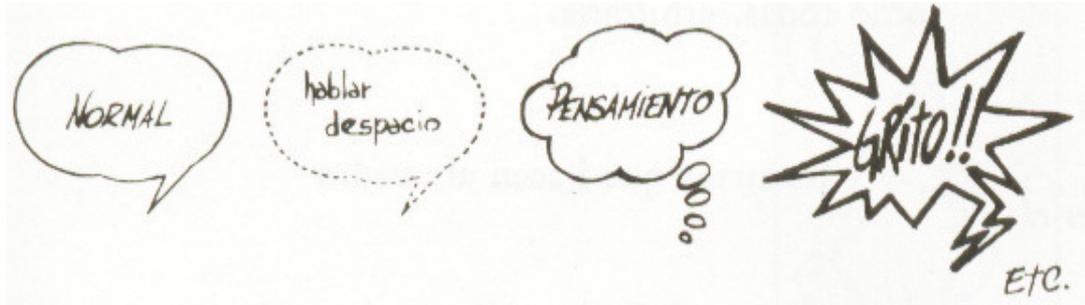
1. El lenguaje del cómic se basa en lo iconográfico, es decir el poder ver las metáforas en el desarrollo de la historia, pero esta metáfora debe ser claramente comprensible para el lector, como ejemplos se puede mencionar el sentir que la cabeza da vueltas, el corazón como el signo de enamoramiento o afecto, el roncar como sierra, estos instrumentos son propios de este género y expresan acciones, emociones situaciones y son rápidamente identificadas y captadas por el autor.

“Pero en realidad estos elementos iconográficos se componen en una más amplia gama de convenciones, que constituye un verdadero repertorio simbólico, lo cual nos permite hablar de una semántica del cómic”⁴⁹.



⁴⁹ ECO, Umberto; “Apocalípticos e integrados”, Editorial Lumen, 1994, Pág. 155

2. Un símbolo típico de esta semántica es el globo o nubecilla, que es dibujada según ciertas convenciones da diferentes significados si es redonda con una cola, significa que el personaje está hablando, si es a manera de círculos estará pensando o si su contorno lo forman unos picos es sinónimo de exaltación, por ejemplo un grito.



3. Otro elemento es el signo gráfico que se usa en función sonora en una ampliación de los recursos onomatopéyicos de una lenguas, de esta manera tenemos el uso del “CRACK”, cuyo significado puede ser que algo se ha roto, o el “PAF” que sería sinónimo de un golpe ‘seco’ como el de una puerta, el “BANG”, que es en su mayoría el indicador de un balazo o el “BOING”, que puede ser un salto o impulso, “SNIF” para señalar que se está oliendo algo, entre otros.





4. Los elementos semánticos se componen de una gramática de encuadre, lo que incluye todos aquellos elementos que están dentro de la viñeta y que forman parte del ambiente y que en caso de 'Mafalda', como Quino lo afirma, siempre tiene una intencionalidad aunque sea única para el autor.

"Me identifico bastante con todos. Para mí, todas las personas que aparecen en una viñeta tienen su relevancia. Lo aprendí de una entrevista con Frank Capra que hablaba de la importancia de los extras. Cuando rodaba escenas callejeras hablaba uno por uno con cada extra y les decía: usted es una señora que va preocupada a la farmacia para comprar un remedio porque su marido está enfermo, usted es un pintor que va a pintar a un departamento y llega tarde. Cada personaje que aparecía en sus películas, aunque fuera en segundo o tercer plano, tenía una historia. También yo cuando pinto un restaurante me imagino que el señor que está sentado en la mesa de atrás trabaja en un banco y tiene un cuñado que se ha ido a vivir a Venezuela. Eso me gusta mucho, y además me divierte"⁵⁰.



5. La relación de los encuadres sucesivos son una muestra de sintaxis específica, en el film cinematográfico se habla de un 'montaje', en el cómic este montaje es diferente, la historieta no tiende a resolver una serie de encuadres inmóviles en un flujo continuo, como sucede en el film, la historieta realiza una especie de continuidad ideal a través de una discontinuidad, es decir que esta continuidad se corta en cada cuadro pero le da movimiento en cadena a una serie de momentos estáticos.

⁵⁰ Tomado de una entrevista en: www.quino.com.ar



6. En algunas ocasiones, existe la 'salida del encuadre', que es un elemento que le da acercamiento al autor y el dibujo y que son variaciones humorísticas a la viñeta, es por ejemplo cuando el personaje habla con el autor o de alguna manera interactúa con él, Quino utilizó recurso para anunciar al público que las tiras cómicas de Mafalda saldrían de circulación. Tenemos aquí tres claros ejemplos:



UDS. NO DISAN NADA QUE YO LES DIJE, PERO PARECE QUE POR EL PRECISO Y EXACTO LAPSO DE "UN TIEMPITO" LOS LECTORES QUE ESTÉN HARTOS DE NOSOTROS VAN A PODER BOZAR DE NUESTRA ERATA AUSENCIA DENTRO DE MUY POCO

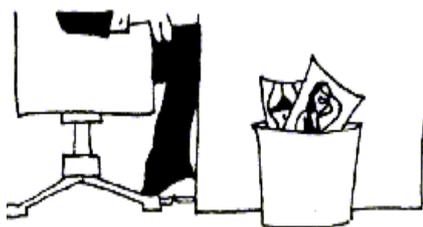


QUINO

18 junio '73



28 mayo '73



...Y PENSAMOS, SR. DIRECTOR, QUE... EN FIN... CON LA LIBERACIÓN NACIONAL... ¿QUÉ TAL SI POR UN TIEMPITO LIBERAMOS A LOS LECTORES DE ESTA PÁGINA? ¿EEEH?

4 junio '73

7. Todos estos elementos determinan la naturaleza de la trama, es decir de lo que se va a tratar la historieta y a su vez dará el estilo.
8. La tipología caracterológica, es el elemento que le da representación al personaje, es decir su característica principal, muchas veces se basa en

estereotipos como por ejemplo 'Superman', cuyos rasgos **son los propios** de un superhéroe, los músculos, la talla, etc. Son las características con las que el lector define al personaje, angustia, solidaridad, autoridad, belleza, etc.



DA



FELIPE



MANOLITO



SUSANITA



MIGUELITO



LIBERTAD



GUILLE



PADRES DE MAFALDA Y GUILLE

1. Finalmente, después de la secuencia de las viñetas es posible desplegar una declaración ideológica relativa al universo de valores: Ternura, virilidad, belleza, materialismo, amor al riesgo, bueno, malo, humildad, etc. Los temas que Quino representa en sus viñetas son variados pero se los puede categorizar en políticos, sociales, escolares, familiares y económicos.

2.3.3.1. EL CÓMIC COMO LENGUAJE

Para entender este punto tomamos en cuenta lo que dice Eco quien afirma lo siguiente en relación al lenguaje del cómic: se asienta sobre una iconografía propia, básicamente apoyada en convenciones globalmente aceptadas.

Posee una semántica derivada del uso de los símbolos y convenciones anteriores, siendo su elemento fundamental el uso de los bocadillos.

2.3.3.2. SÍMBOLOS MÁS REPRESENTATIVOS EN LA TIRA CÓMICA

El símbolo es la representación sensorialmente perceptible de una realidad, en virtud de rasgos que se asocian con esta por una convención socialmente aceptada. Mientras que el signo es aquel objeto, fenómeno o acción material que por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro, es decir, claramente el signo abarca al símbolo. Todo símbolo es un signo, mas no todo signo es un símbolo.

El elemento que hace del signo un concepto más amplio es que incluye aquello que naturalmente representa a otra cosa, en cambio el símbolo es siempre fruto de un acuerdo social.

Entre los símbolos que encontramos son:

- **LA SOPA:** Este es el símbolo más típico de la niñez; en el caso de la tira cómica de 'Mafalda', los únicos que la toman son Guille y Manolito, lo que crea conflicto con el resto del grupo. Para los demás, el conflicto se da con los padres, ya que como a la mayoría de niños les desagrada tomarla. Es un conflicto típico en cualquier familia y no solo en el caso de la tira; es una forma de acercamiento y de identificación, es cotidiano y real que el lector encuentra en la lectura.
- **LA RADIO:** Este símbolo tiene mucha relevancia en especial para el personaje de Mafalda, Por medio de este Mafalda, se entera y puede criticar a la situación mundial de la época. A través del cual se crea una respuesta por parte de los personajes, creando conductas y diversos comentarios que se van generando. Sin embargo también es un medio de diversión para este personaje.
- **LA TELEVISIÓN:** símbolo que marca la era de la tecnología. Representa un estatus. Crea en la sociedad un deseo por obtenerla, ya que impone una necesidad dentro de los hogares. También por medio de esta se transmite información, entretenimiento, promueve publicidad y consumo de símbolos producidos masivamente. Así mismo va generando menos espacios interpersonales de comunicación, especialmente entre los miembros de la familia, ya que abstrae a sus espectadores de los demás. Es importante recordar que el padre de Mafalda inicialmente manifiesta renuencia a comprarla, ya que considera que es un medio que atrofia la imaginación de los niños.

- **EL AJEDREZ:** Este símbolo representa la forma como maneja un gobierno a su país, a través de jugadas estratégicas con el fin de conseguir el derrocamiento del otro. Por esta razón Mafalda lo compara con el régimen socialista, por la posición de las piezas (peones adelante y rey y reina detrás) y por el movimiento de las mismas. Está orientado sólo para quienes tienen paciencia y concentración mientras dura la partida hasta obtener el triunfo; por tal razón es poco atractivo para Susanita.
- **LOS BEATLES:** símbolo de rebeldía ante sistemas establecidos. Representantes de una época que marcó dentro del desarrollo mundial, tiempo que sin duda convulsionó al mundo en profundas crisis dentro de los años 1960- 1970.
- **LA ESCUELA:** es la forma más representativa de la educación vertical que se imparte, a través de conocimientos irrefutables e inquebrantables, al constituir una institución de poder y alineamiento hacia los personajes. Y es una de las instancias más temidas, en especial para Felipe y Manolito.
- **LOS PADRES:** representa la autoridad y el respeto, donde ellos imponen sus pensamientos sobre los de sus hijos y tienen siempre la última palabra. Sin embargo para Mafalda sus padres no son el mejor ejemplo a seguir, por su actitud mediocre y sin metas que conseguir.
- **EL DINERO:** Representa el eje central del éxito, poder y el medio perfecto para lograr un estatus dentro de la sociedad, especialmente para Monolito y Susanita. Sin embargo para Mafalda, este símbolo es uno de los causantes de las guerras, injusticias y desigualdades en la humanidad
- **PLANTAS DE PLÁSTICO:** Representa la posmodernidad, en donde los espacios cambian y se limitan.
- **PERIÓDICO:** Representa uno de los medios de comunicación más utilizados por la mayoría de los personajes, los cuales utilizan las noticias para realizar preguntas acompañadas de ironías o sarcasmos, generando reacciones en los oyentes y en los mismos integrantes de la historieta. Además tiene un tinte de distracción a través del crucigrama.
- **GLOBO TERRÁQUEO:** Es uno de los signos icónicos más utilizados dentro de la tira de la cómica por la protagonista, Mafalda; representa al mundo no como un mapa geográfico, sino como un conjunto de regímenes políticos, sociales y económico y al cual lo personifica con vida y lleno de sentimientos de dolor, enfermedad, alegrías. Además es el medio más ilustrativo para diferenciar al norte del sur entre metáforas, e ironías.

CAPÍTULO III

3. CÓMIC Y USO DIDÁCTICO

3.1. PROYECTO AL AULA, TÉCNICAS, RECURSOS

PROPUESTA DEL PROYECTO

“EL VALOR DE UN BUEN CIUDADANO”

3.1.1 INTRODUCCIÓN

La propuesta del Proyecto Educomunicacional, surgió a partir de la necesidad de involucrarnos como estudiantes de la carrera de Comunicación Social para el desarrollo de la Universidad Politécnica Salesiana, en el ámbito educativo del Colegio Nacional Técnico Humanístico Ligdano Chávez para aplicar un proyecto que refuerce los valores de los estudiantes de 10mo de básica de esta institución.

A pesar de que hubo diferentes opciones que representen un aporte en el área de educación, tales como educación vial, ecológica, redes de comunicación, motivación al deporte, entre otros, consideramos que formar parte activa de la realidad de los jóvenes sería un aporte fundamental tanto para nuestro crecimiento como profesionales y personas, como en nuestra contribución a la sociedad, y de esta manera lograr ser parte activa de la misma y no simples entes que contemplan lo que sucede en nuestro país, sin proponer ideas o al menos intentarlo.

Como representantes de la Universidad Politécnica Salesiana de la carrera de Comunicación Social, y en calidad de mediadores de procesos de desarrollo humano, consideramos importante aplicar este proyecto educomunicativo en el “Colegio Ligadazo Chávez”, de Quito, como una forma de reforzar valores en los estudiantes y aportar al desarrollo de mejores ciudadanos.

El “Colegio Nacional Técnico Humanístico Ligdano Chávez”, se encuentra ubicado en la Urbanización Carcelén, Calle Gaspar Cañero E1-133 y Juan de Espinoza. Perteneció a la parroquia de Cotocollao, del cantón Quito localizado al noroccidente de la ciudad capital.

La institución es de educación fiscal y sección vespertina. Sus especialidades son Contabilidad y Físico Matemáticas. El rector es el Lcdo. Aníbal García, quien se encuentra al frente del plantel hace 3 años.

Después de mantener un diálogo con las autoridades pertinentes de la institución, se nos dio la oportunidad de aplicar esta propuesta para consolidar el aprendizaje de los alumnos y a la vez ayudar a facilitar el aprendizaje con un método sencillo y que puede resultar divertido.

Conocimos como antecedente, que en esta institución no se ha tratado de implementar ninguna forma de educación en valores, a parte de la que se imparte como la materia de Cívica, en la que se tratan los temas relacionados con leyes y

deberes del ciudadano en general, pero no enfocado particularmente en niños, niñas y adolescentes.

Nos manifestaron que es la primera ocasión que se les presenta una propuesta educocomunicativa, la misma que les parecía muy atractiva e interesante, por tener como base los niños, niñas y adolescentes, partiendo desde sus derechos.

Previo a la presentación de esta propuesta debimos estudiar el discurso de las tiras cómicas de Mafalda y la aceptación por parte de los alumnos de estudiar con una herramienta humorística, (**Ver Anexo 1**) como recursos alternativos para así potenciar la comunicación y el desarrollo en la educación secundaria a través de su uso dentro del aula.

El cómic reúne en sí mismo todas las cualidades necesarias para conseguir un aprendizaje lingüístico significativo por la multiplicidad de procedimientos de construcción y reconstrucción.

En la lectura de un cómic intervienen tanto los factores explícitos de imagen como los implícitos. En efecto, el proceso del lector es tan importante por lo que ve como por lo que debe imaginar. Para imaginar acertadamente es necesario un proceso de aprendizaje que se va adquiriendo inconscientemente.

De aquí que podríamos destacar los siguientes procesos comunicativos que tienen lugar en la lectura de un cómic y de una manera inconsciente:

-Lectura de la imagen. El lector, al ver la viñeta, dirige automáticamente su mirada hacia los rasgos icónicos.

-Conversión del significante gráfico de los textos en significados conceptuales.

-Integración del plano icónico y del plano gráfico de los textos en un plano global comprensor de la viñeta.

-Enlace lógico de la viñeta comprendida con la siguiente.

Desde un punto de vista estrictamente referido al componente lingüístico del cómic, se analiza:

1- Elementos fonéticos: onomatopeyas, aliteraciones, entre otras.

2- Elementos morfosintácticos: estructura de las oraciones, uso de sustantivos, verbos, adjetivos, etc.

3- Análisis de los niveles léxicos.

Es importante que los alumnos del colegio al que se está aplicando este método de refuerzo de valores, conozcan y se involucren con la tira cómica. Dentro de este proceso se encuentran diferentes actividades que los alumnos deberán realizar para desarrollar de mejor manera su capacidad de análisis y sean ellos

mismos quienes tomen conciencia de la realidad en la que viven y puedan dar soluciones o propuestas a la mejora de esa realidad.

Tomando en cuenta que el dibujo puede ser una forma de comunicación, se pretende por medio de este que los alumnos aprendan de una manera divertida a reflexionar acerca de su entorno.

Todos los resultados que estos ejercicios arrojen, tendrán como único origen, el criterio de los alumnos, es decir que quienes exponemos este producto, presentamos herramientas comunicativas de desarrollo de habilidades y reflexión.

El alumno no es pasivo. La literatura crítica ha puesto de manifiesto las formas de resistencia explícitas u ocultas, individuales y/o colectivas, que adopta frente al proceso académico.

El alumnado puede aportar motivaciones e intereses a de nuestro proyecto, impulsando demandas y prácticas de innovación en el aula/centro y en la misma comunidad social

Los temas los cuales serán tratados específicamente durante los talleres serán aquellos que promueven la reflexión sobre: no-violencia, respeto al otro, honestidad, entre otros

3.1.2. DIAGNÓSTICO

Después de haber realizado a 25 alumnos un diagnóstico, el cual nos da las pautas necesarias y adecuadas para conocer e identificar los puntos fuertes y débiles del grupo frente a nuestro tema de investigación y así poder aplicar las actividades adecuadas durante la aplicación del proceso.

Con la primera pregunta, identificamos que el 60% de los alumnos entrevistados, les gusta los cómics, porcentaje que sin duda nos da mayor posibilidad de aplicar sobre este grupo de trabajo nuestra propuesta educacional.

Con respecto a los personajes de los cómics, Mafalda, no es una de las más conocidas para estos jóvenes, sin embargo no deja de tener un porcentaje de importancia en nuestro análisis, ya que el 44% del total de alumnos, es decir 11 la conocen, lo que nos hace suponer que dentro del grupo que les gusta los cómics, no todos se han familiarizado con este, o posiblemente no sabían o no saben que se llamaba Mafalda.

También es importante saber a través de qué canal llegaron a conocerla, los datos demuestran que las revistas de cómics es uno de los medios que más los acerca al cómic, seguido del periódico con un porcentaje del 27%, y por referencia de amigos con un 18%.

Además de saber si conocen a este cómic, es importante averiguar si lo han leído, en respuesta tenemos que del 44% de los jóvenes que la identifican, el 94% ha leído sus tiras cómicas y apenas un 9% la conocen. Lo que serviría para deducir

que 10 alumnos están al tanto de los personajes, temas y contenido de esta tira cómica.

Dentro de la preferencia por los personajes, el que más gusta es Mafalda con el 37%, seguida de Felipe y Manolito con 18%, con menos simpatía se encuentran Susanita, Miguelito y Guille; y sin ningún resultado a su favor tenemos a Libertad y a los padres de Mafalda.

Mafalda, es una de las preferidas por su personalidad, característica que corresponde al 50%, además es considerada como un modelo a seguir, así como un personaje que se identifica con ellos.

Felipe, gusta, tanto porque existe una identificación por parte de los estudiantes, como por su personalidad. Mientras que Manolito es admirado en un 100% por su personalidad.

La personalidad de Susanita, Guille y Miguelito, es el motivo por el cual los estudiantes sienten inclinación por estos personajes.

Después de haber analizado el grado de simpatía de cada uno de los personajes de la tira cómica, se debe conocer cuál es el mensaje que los chicos encuentran en este cómic. Los resultados de la encuesta nos proyectan que el 37% consideran que se emite un mensaje netamente humorístico, un 27% evalúa que el mensaje es político, con igual porcentaje se evidencia una orientación ideológica, y apenas un 9% piensa que tiene un enfoque educativo.

Poco a poco introduciéndonos en el objetivo central de nuestra propuesta, indagamos a los alumnos, si creen que las tiras cómicas pueden ser un buen recurso para la enseñanza dentro del aula, dándonos como resultado que el 64%, consideran que sí sería un buen recurso, representando así la mayoría, lo que nos da perspectivas positivas para la aplicación de la propuesta comunicacional.

Partiendo de la posibilidad que el cómic podría tener aceptación como recurso de enseñanza, también es importante determinar si el humor para los jóvenes sería un ingrediente que estimule su aprendizaje, teniendo como resultado que el 92% lo consideran como una buena herramienta para facilitar el proceso de enseñanza en el colegio. Porcentaje que nos da pauta para establecer que la combinación de lo formal con lo informal sería un estímulo dentro de este campo educativo.

También es primordial dentro de nuestro estudio, investigar si ellos consideran que a través de las tiras cómicas pueden fortalecer valores y principios que los ayuden en su formación; como resultado tenemos que un 60% creen por medio de esta herramienta de comunicación si es posible fortalecer valores y principios y un 40% piensa lo contrario.

Ante esto podemos prever que del total de los alumnos, 15 encontraron valores o principios alguna vez en una tira cómica, los cuales pudieron identificarlos inconscientemente o conscientemente.

Después de tener varios elementos de juicio acerca de qué piensan los alumnos del cómic y su utilidad, abarcamos quizás una de las preguntas con mayor peso dentro de nuestra indagación, la cual hace mención si les gustaría que en su colegio se utilice el cómic como herramienta de aprendizaje, dando como respuesta positiva el 72% de los alumnos, lo cual nos indica que no existe un rechazo ante una innovación en el campo educativo, es más creemos incluso que de alguna manera podría renovar algunas líneas de acción dentro de este proceso pedagógico.

Es así que, cuando preguntamos las razones por qué les gustaría implementar esta forma de aprendizaje, el 33% alude que sería un aprendizaje divertido, un 28% indica que con esta implementación se rompería la monotonía, el 22% incentivaría el estudio, y 17% cree que desarrollaría la imaginación.

De esta manera tenemos un diagnóstico que nos permite evidenciar una clara aceptación de los alumnos hacia el cómic como herramienta didáctica en el Colegio Nacional Técnico Humanístico Ligdano Chávez.

3.1.3. OBJETIVO GENERAL DEL PROYECTO

Conocer si a través de las tiras cómicas de Mafalda es posible reforzar los valores en los estudiantes, partiendo desde su realidad y de su criterio.

3.1.3.1. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Aprovechar los trabajos de los alumnos, especialmente los diseños que realicen de tiras cómicas acompañadas de su contenido, así como sus exposiciones; y a partir de estos trabajos poder identificar los valores y antivalores.
2. Aplicar lo aprehendido a partir de la tira cómica de “Mafalda” a la realidad, en donde los estudiantes sean capaces de realizar algún tipo de intervención hacia la propia comunidad académica o hacia la comunidad social en que se desenvuelve y de esta manera permitir romper el cierre académico.
3. Facilitar la implicación del individuo y el grupo a la hora de construir, para que se trabaje un proceso y exprese una forma de compromiso.
4. Favorecer las actividades expresivas y comprensivas de las experiencias personales de los alumnos, fortaleciendo valores de identidad, democracia, responsabilidad, respeto, criticidad, creatividad.
5. Fomentar la reflexión en torno a conflictos sociales que viven o ven diariamente.
6. Dotar al alumno de los suficientes elementos de análisis para poder realizar tiras cómicas, debates, ponencias, etc.

7. Promover la expresión de los alumnos por medio de diferentes lenguajes como el dibujo, gestos, expresión corporal, tiras cómicas, etc.

3.1.4. MÉTODO

Consideramos que el método más adecuado para llevar a cabo este proyecto es el EAM, EXPERIENCIA DE APRENDIZAJE MEDIADO, es el método de interacción más apropiado para lograr los objetivos de este proceso educativo. La EAM, es la intervención intencional de un adulto en el proceso de aprendizaje que se interpone entre el niño/a y los estímulos del medio, entre el niño/a y su respuesta, focalizando su atención sobre aquello que se quiere transmitir, regulando la frecuencia, intensidad, el orden de aparición de los estímulos, que sin su presencia pueden pasar desapercibidos, y entregando un repertorio de instrumentos cognitivos que le permitan mirar las cosas con intención y analizarlas de forma correcta.

La EAM, mantiene alerta al niño y niña frente al proceso de aprendizaje, despierta su curiosidad, desarrolla hábitos cognitivos, amplía su repertorio lingüístico, corrige y regula su proceso, fortalece su autoestima, su sentido de competencia, su orientación a metas desde una conducta planificada.

Además este método les ofrece a los niños y niñas estrategias para resolver problemas y extraer aprendizaje de cada experiencia y transferirlos a otras situaciones.

Este método reúne tres condiciones fundamentales:

1. La intencionalidad y la reciprocidad, que permite motivar e involucrar al niño/a en el aprendizaje, porque entiende lo que va hacer y el por qué lo hace.
2. El significado, tanto el mediador como el niño/a, cuando comparten las actividades logran dar una valor y un significado propios.
3. la trascendencia, esta permite al niño/a convertir ese aprendizaje en un principio útil para enfrentar situaciones similares y otras nuevas y aún más complejas.

3.1.4.1. METODOLOGÍAS

Entre las metodologías que utilizaremos para incentivar en los alumnos el gusto y desarrollo de sus destrezas en la creación de las tiras cómicas, serán las siguientes:

1. *“Metodología integral que respete la naturaleza global y compleja del fenómeno lingüístico. Las habilidades, leer, hablar y escribir (con sus destrezas correspondientes) no pueden enseñarse aisladas unas de otras.*
2. *Situaciones y actividades de comunicación oral escrita que sean reales, funcionales, significativas, y que permiten la aplicación de una o más*

destrezas y de esta manera evitarse la ejercitación mecánica y aislada de la misma.

3. *Propiciar abundantes y variadas oportunidades para que los alumnos practiquen cada destreza no es posible adquirir una habilidad si se ejecutan por una sola vez. Al contrario el dominio de una destreza requiere de constante ejercitación y el uso de diferentes recursos. Cabe insistir en que la naturaleza de la práctica debe ser funcional y significativa, no mecánica, ni normativa.*
4. *Evaluar cualitativa y progresivamente el desarrollo de cada destreza hasta lograr su manejo autónomo. Solo cuando la persona es capaz de utilizar destrezas de manera discriminada y autónoma, puede decirse que las ha «aprendido».*
5. *Seleccionar métodos y técnicas de enseñanzas que sigan un proceso de acción-reflexión-acción. El punto de partida serán actividades prácticas, situaciones concretas y modelos explícitos⁵¹.*

3.1.5. ACTIVIDADES PREVIAS

1. Diferenciar el cómic de otros tipos de formatos de periódicos o revistas, y conocer las características del mismo.
2. Realizar una selección de viñetas agrupándolas por personajes.
3. Identificar una colección de globos / nubecillas y separarlos según la forma.
4. Selección de viñetas: Lectura de dos o tres historietas del personaje elegido, seleccionar las viñetas que logren definir de mejor manera al personaje -características físicas y/o psicológicas- y explicar por qué las viñetas elegidas describen al personaje.
5. Explicar la definición de lo que es un valor y un antivalor con sus ejemplos respectivos.

3.1.6. RECURSOS

- **Recursos materiales:**

Para poder realizar los talleres, emplearemos los siguientes materiales didácticos:

- Carteles
- Afiches
- Marcadores, colores, crayones
- Hojas bond

⁵¹ MOSCOSO Soledad, Guía mi Lupa, para mediadores, instrumento N° 2 del proyecto de educación en derechos "Bolsa de Valores", Gráficas Iberia, Quito, Ecuador, 1999. Pág. 22

- Papel crepé
- Tijeras
- Goma
- Televisión
- DVD
- Video acerca de Mafalda⁵²

- **Recursos humanos:**

Los recursos humanos que se emplearán durante el proyecto, comprenderán todos los integrantes que formen parte del proyecto como:

- Alumnos y alumnas
- Profesores
- Mediadoras del proyecto

- **Recursos económicos:**

Se destinarán los recursos económicos necesarios con el fin de poder llevar a cabo este proyecto, los cuales serán desembolsados por parte de las mediadoras y promotoras del proyecto.

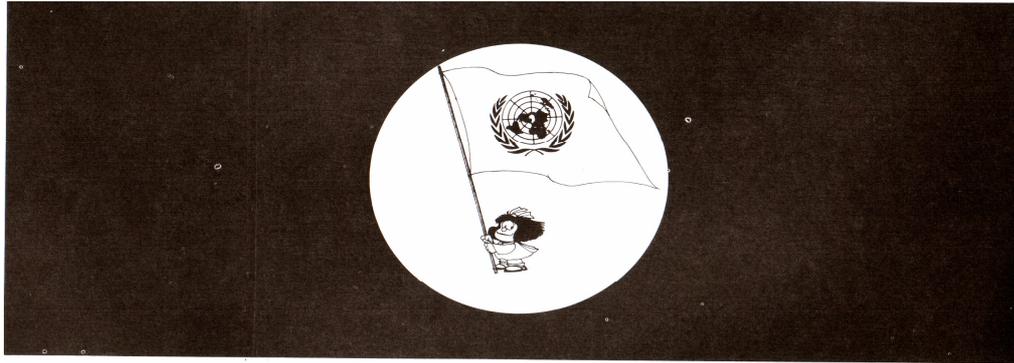
3.1.7. ACTIVIDADES DISEÑADAS PARA LA PROPUESTA EDUCOMUNICATIVA

En el siguiente esquema se presentan las actividades que pueden realizarse, en un tiempo de UNA HORA CLASE (45 MINUTOS), cada día, a excepción del último día en que se realizará una evaluación general. Todas estas actividades de llevarán a cabo usando como material didáctico básico, el cómic y principalmente Mafalda.

En síntesis, este proyecto debe caracterizarse por ser eminentemente práctico y operativo, no teórico ni exclusivamente normativo.

Es importante señalar que en otras ocasiones el referente de Mafalda ya ha sido utilizado con fines educativos por ejemplo, ha sido cabeza de cartel de campañas educativas, como las que presentó UNICEF en la “Declaración de los Derechos del niño”.

⁵² Todos estos recursos serán suministrados por las mediadoras aplicantes de la propuesta.



DECLARACION DE LOS DERECHOS DEL NIÑO

Comentada por Mafalda y sus amiguitos
para el UNICEF
(Fondo de las Naciones Unidas
para la Infancia)

Previo al desarrollo de las actividades, se debe conceptuar y explicar los términos que serán utilizados dentro de las tareas, así como las bases de donde se debe partir para lograr el objetivo principal que es el refuerzo de valores.

Como punto de partida, realizaremos una revisión breve de lo que son los derechos de los niños, niñas y adolescentes, según la Convención Internacional, para esto nos hemos respaldado en la guía “Mi Brújula”, del proyecto “Educar con valores es Educar en Democracia” del Programa del Muchacho Trabajador elaborado por Soledad Moscoso bajo la dirección de Verónica Zambrano, Directora del PMT.

La Convención de Derechos de niños, niñas y adolescentes, *“es un convenio de las Naciones Unidas y es el primer código internacional obligatorio que dictamina, desde 1989, los derechos y garantías de los niños y niñas de todo el mundo entre los 0 y 18 años”*⁵³, esta protección es independiente de condición social, racial o cultural.

La Convención está compuesta por 54 artículos, que se encuentran agrupados en cuatro categorías:

- La supervivencia: asegura todas las condiciones para un nivel de vida adecuado.
- El desarrollo: permite al niño un crecimiento en su máximo potencial.
- La protección: estos se refieren a los derechos que garantizan la integridad física, síquica y moral que protegen al menor de cualquier tipo de abuso.
- La participación: permite que niños y niñas asuman un papel activo en sus comunidades y naciones.

⁵³ MOSCOSO, Soledad; *“Mi Lupa”*; Gráfica Iberia, primera edición, Ecuador, 1999, pag 17

Desde estas categorías, la propuesta que planteamos se basa en la segunda, el Desarrollo, ya que contiene aquellos derechos que permiten el adecuado crecimiento del menor: educación de calidad, recreación, fortalecer y conservar su identidad y valores, participación en la vida cultural, vivir en una familia que le brinde un ambiente de respeto, afecto y seguridad, información adecuada y veraz, libertad de pensamiento, conciencia y religión.

Para trabajar en el fortalecimiento de valores, es importante que el niño conozca sus derechos, esto le ayudará a sentirse protegido y adquiere fortaleza interna y le permite auto valorarse como ser humano, para esto se deben desarrollar actividades en donde los niños y niñas se reconozcan a sí mismos, para que se respeten y respeten su entorno.

Una vez que los niños conocen sus derechos, y se reconocen a sí mismos, se deberá plantear los valores que se quieren reforzar, por cuestiones de tiempo, y objetivos trazados en este planteamiento se seleccionarán algunos de ellos; los que sean más cercanos a su realidad, se debe aclarar que si se darán a conocer todos sus derechos.

Para plantear esta propuesta, se debe considerar que *“son considerados como valores a todos los principios normativos, universalmente aceptados, que han probado en el tiempo y en la historia, su necesidad y validez para conducir y guiar las formas de ser, pensar y actuar de los seres humanos”*⁵⁴.

Diremos entonces, que los valores son las creencias que permiten una forma de vida y que suponen un juicio moral y una postura respecto a lo correcto e incorrecto y producen un beneficio de dos maneras, primero la gratificación personal al practicarlos y por otra parte quien los practica logra legitimación social y se convierten en ejemplos a seguir.

Los valores se refieren a diferentes espacios del ser humano como son el político, religioso, social e intelectual; para esta propuesta se tomará en consideración los valores que atiendan al ser individual, social e intelectual ya que, según el objetivo de la propuesta desde estos puntos de vista son estos aspectos los que responden al fortalecimiento de valores y a la construcción de una personalidad democrática de niños y niñas.

Entre los valores que se reforzarán y que se refieren el ser individual se encuentran *“la autenticidad, la identidad, la honestidad, el amor y el optimismo”*⁵⁵.

En cuanto a lo social, se tomarán en cuenta valores como: el respeto, la tolerancia, la responsabilidad, la libertad, equidad y solidaridad.

Puesto que los valores intelectuales son tan importantes para que los niños y niñas asimilen su realidad y la critiquen, como para que sea más factible el

⁵⁴ ídem pag 26

⁵⁵ ídem pag 29,

proceso de aprendizaje, se tomarán en cuenta a la curiosidad, la creatividad, autonomía y autocontrol.

Luego de la selección de valores, es procedente analizarlos, conocer lo que expresan, así como las relaciones que guardan entre sí, esto nos permite observar que ningún valor tiene una existencia independiente además de deducir que a un valor se lo puede incluir en una categoría de Macrovalor o Valor Asociado. Un mismo valor puede tener estas dos cualidades.

- *“Macrovalor: Es el que por sus características fundamentales se convierte en indispensable para el desarrollo del ser humano y de sus relaciones con otros de su especie o de otras especies...actúan como una matriz de la que surgen las características fundamentales que hacen su esencia, que en el valor se expresa de manera concentrada pero que comparte con otros valores, sin los cuales no podría concretarse..*
- *Los valores asociados son los que hacen el macrovalor, lo constituyen, lo apoyan para existir...*

Después de conocer lo que son los valores, es importante tener una definición clara de que son los antivalores, entendiéndolos como *“la expresión negativa, contraria, opuesta de un valor...reúne todas las características de un valor en negativa. Son todas las concepciones, comportamientos, formas de actuación o conductas que se consideren como nocivas, inaceptables; en fin, que no se corresponden con los ideales filosóficos, políticos, humanos, morales, económicos, sociales, de éxito; en el momento contextual en que se elaboran y con la proyección futura esperada o a que se aspira”*⁵⁶.

Estas concepciones o conductas negativas se les debe denominar como antivalor, tomando como base la definición del prefijo anti, que expresa: oposición o protección contra.

Los antivalores más representativos con los que trabajaremos serán: deshonestidad, ambición, discriminación, injusticia, egoísmo, violencia, pesimismo, falta de identidad e inseguridad.

Los estudiantes deberán diferenciar estas condiciones para el proceso de aprendizaje, deberán asumirlas y comprender su significado, así como conocer acerca de otros valores y cuales son sus antivalores.

⁵⁶ ídem Pág. 32.

TAREA Nº 1

1.1. PRESENTACIÓN DE LOS PERSONAJES E INTRODUCCIÓN DE LOS VALORES Y ANTIVALORES

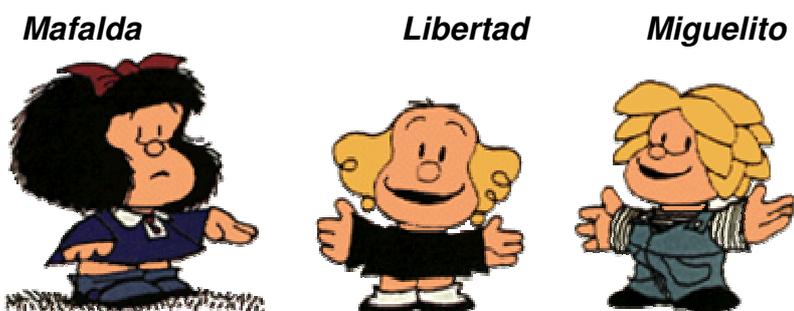
OBJETIVOS:

- Dar a conocer a los estudiantes acerca de las diferentes definiciones teóricas con las que se trabajará en la viñeta y su proceso de elaboración.
- Presentar a los alumnos cada uno de los personajes que formarán parte de su aprendizaje, al igual que el entorno en el que se desarrolla la tira cómica.
- Lograr que los alumnos reconozcan a los personajes por medio de sus propias características desde la visión del alumno.
- Buscar que se identifiquen con los personajes, uno o varios
- Explicar la definición de lo que es un valor y un antivalor con sus ejemplos respectivos.

DESARROLLO

En primer lugar se dará una breve explicación a los alumnos acerca de qué es el cómic, cómo se elabora, y cuál es la diferencia con la caricatura, así como los elementos que iremos descubriendo en las viñetas, para esto se dará definiciones claras de lo que es el signo, símbolo, ícono, entre otros. Es necesario que la explicación de cómo elaborar el cómic, su encuadre, los tipos de personajes, los contenidos con los que se puede trabajar, etc. luego se presentará a los alumnos quiénes son los personajes. Esta actividad de presentación se hará por medio de un video que muestra quién es cada personaje y alguna de las viñetas de Mafalda.

El segundo paso será exponer a los alumnos la imagen de cada personaje que formará parte de su aprendizaje. Esta actividad contiene afiches de cada personaje con su nombre, en un tamaño A3, por ejemplo:



Los afiches serán puestos de uno en uno en el pizarrón, para que después de que se haya visto el video, los alumnos identifiquen las características de cada uno y se las vaya ubicando al personaje correspondiente. Ejemplo:

Características Susanita



- Egocéntrica
- Egoísta
- Sensible
- Conflictiva
- Maternal
- Racista

Y como tercer paso realizaremos una introducción de lo que son los valores y contravalores con ejemplos simples y prácticos.

Con este ejercicio habremos logrado que los alumnos conozcan e identifiquen las características de cada personaje para de esto ir diferenciando los valores y los antivalores en los personajes.

TAREA Nº 2

2.1. JUGAR CON LOS PERSONAJES EN EL PAPEL

OBJETIVOS:

- Permitir el primer acercamiento alumno-personaje
- Dar a cada personaje su propio rol en una historia.
- Buscar un problema y plantear una posible solución o consecuencia
- Reconocer y aplicar las características de cada personaje en una realidad creada por los estudiantes

DESARROLLO

En esta segunda tarea, tomando en cuenta que el aula es de 25 estudiantes se deberá establecer diferentes grupos de trabajo, 7 grupos de 3 personas y 1 de cuatro, estos serán formados por afinidad. En esta tarea a cada grupo de trabajo, se deberá dar pequeños dibujos, a manera de cromos de cada personaje con su nombre, de esta manera los estudiantes deberán recordar las características de cada personaje para crear una historia y mensaje propio; en este caso es posible que el mensaje creado tenga parecido con los que fueron vistos en el video, previamente presentado.

Lo importante, es que los estudiantes puedan crear un mensaje positivo, buscar un problema para que puedan dar solución o identificar una consecuencia de una actitud cotidiana determinada. En esta tarea, será suficiente un solo planteamiento, pero el grupo podría buscar más empleando a cada uno de los personajes en situaciones distintas.

Dentro de las historias que creen podrán utilizar los elementos adicionales que les sea necesario para crear el ambiente que quieran lograr, podrán utilizar lápices de colores, crayones, etc. La mayoría del material, serán proporcionados por la mediadoras.

Al final un representante de cada grupo, deberá explicar su historia o historias creadas, estas historias deben contener valores y antivalores

TAREA Nº 3

3.1 ARMAR LA HISTORIA

OBJETIVOS:

- Permitir que los alumnos desarrollen la creatividad
- Acercar por medio de la realidad de Mafalda, a su propia realidad
- Ubicar problemas comunes
- Encontrar un mensaje positivo en el cómic.

DESARROLLO

En esta tarea, tomando en cuenta que el aula es de 25 estudiantes, se deberán reunir en pequeños grupos, 7 grupos de 3 estudiantes y 1 de cuatro. El siguiente paso, será repartir tres historietas, con sus viñetas separadas a manera de rompecabezas, para que sean los alumnos quienes den sentido a la historia buscando un mensaje definido, sea de no-violencia, respeto al otro, honestidad, entre otros. Después de elaborar cada historieta a criterio y lógica propia, deberán exponer el mensaje encontrado. La historieta que armen los grupos, no deberá ser exacta a la de los cómics, lo importante es que los estudiantes creen o busquen los mensajes posibles que puedan conseguir.

TAREA Nº 4

4.1 DRAMATIZAR LA HISTORIA

OBJETIVOS:

- Buscar conflictos que les sean cotidianos.
- Determinar la influencia que puede ejercer el cómic como identificación de conflictos y búsqueda de soluciones.
- Encontrar relación entre los personajes electos y el estudiante
-

DESARROLLO

Para esta tarea se dividirá al aula en siete grupos de 3 personas y uno de cuatro, cada grupo será enumerado; dentro de cada grupo se deberá escoger un personaje por cada integrante, que no se repita. Las mediadoras deberemos

exponer diferentes temas que tengan que ver con la sociedad actual que representen un conflicto social, los temas a abordarse serán: pobreza, racismo, delincuencia, desempleo, maltrato intrafamiliar, maltrato escolar, entre los más representativos.

Luego de haber expuesto los temas, se les dará un minuto para escoger un tema y escribirlo (junto con el número de grupo) en un pequeño papel que le será entregado al mediador o director de la actividad. Luego de haber seleccionado el tema se pedirá al grupo que caracterice al personaje que escogieron previamente, de la manera más parecida posible, es decir se deberá tener en cuenta las características previamente presentadas de cada personaje.

Después de transcurridos diez minutos cada grupo, en orden de numeración, deberá pasar a dramatizar la historia que debe hacer referencia al tema que le fue entregado al mediador o director de la actividad y que no será revelado hasta que todos los grupos hayan hecho su representación. En esta actividad se elaborarán los trajes en papel crepé.

Cuando cada grupo termine su representación, el resto del aula deberá reconocer o 'adivinar' a que tema hace referencia el dramatizado de sus compañeros y que personajes participaron en este.

Terminadas las representaciones se dirán cuales fueron los temas seleccionados. Y se tomará una evaluación corta de manera oral, en donde los alumnos explicarán las razones de las elecciones que realizaron, tanto del tema como de los personajes.

TAREA Nº 5

5.1. SU PROPIA CREACIÓN

OBJETIVOS:

- Identificar valores positivos dentro de la sociedad
- Desarrollar la creatividad
- Evaluar contenidos
- Hacer que los estudiantes reconozcan como seres de solución en la sociedad.
- Llevar a la reflexión de la su vivencia cotidiana.

DESARROLLO

Para esta tarea, los grupos de trabajo serán de iguales características que los anteriores. Cada grupo deberá realizar una tira cómica, que debe cumplir con las características previamente explicadas, es decir que deberá contener los valores y antivalores que se expusieron al inicio del taller y que de ser necesario se los expondrá al inicio de cada tarea.

La tira deberá contener un mensaje que sirva de aporte para diversas situaciones que los mismos estudiantes identifiquen en su realidad, deberán crear personajes distintos a los ya aprendidos, y deberán ser de contenido nacional. Cada miembro del grupo deberá aportar de la manera que el grupo crea conveniente. Al final la tira será expuesta y cada grupo deberá hacer que el resto del aula descubra de qué tema se está hablando, los temas serán de corte social y cotidiano, es decir, el racismo, la falta de comunicación, violencia, corrupción, entre otros. Deberán contener un conflicto y una solución y la única condición es que el protagonista de las tiras, debes ser de su misma edad.

Lo que se espera obtener como resultado es que los estudiantes conozcan su entorno, lo comprendan y descubran con que pueden aportar para la solución de conflictos desde su rol de adolescentes. Además se busca que se conozcan a sí mismos y se reconozcan como seres útiles a la sociedad.

Esta última tarea se hará a manera de evaluación, para cerrar con una encuesta acerca del taller y el aprendizaje mediante el cómic; los resultados obtenidos de estas encuestas serán tabulados y servirán el grado de identificación con los personajes de Mafalda y el cómic como instrumento didáctico. Para poder de esta manera resolver si las hipótesis planteadas fueron ciertas.

TAREA Nº 6

5.1. CUADRO DE IDENTIFICACIÓN DE VALORES

OBJETIVOS:

- Diferenciar los valores de los antivalores.
- Despertar la sensibilidad ante el derecho y los valores que conlleva.
- Promover el compromiso individual de los valores para cumplir y hacer cumplir el derecho y sus valores.
- Propiciar y exigir el actuar en concordancia en sus actividades cotidianas.
- Generar una actitud crítica ante los antivalores de los valores, que permita reconocer e identificar las consecuencias, los daños y perjuicios que acarrear a las personas.
- Promover la práctica espontánea de valores.

DESARROLLO

Para esta tarea, los grupos de trabajo serán de iguales características que los anteriores. Las mediadoras presentarán dos tiras por cada integrante de grupo, en total serán analizadas 50 tiras por todos los estudiantes, en las cuales se deberán identificar los valores, antivalores y actitudes de cambio o soluciones; es decir que en caso que en la tira contenga uno o varios antivalores, el alumno deberá proponer un valor que se contraponga a este; y viceversa.

Otra de las tareas, es promover en los alumnos una vez identificados los valores, antivalores y soluciones, su aporte de cómo construirlos tanto de manera individual como social.

Terminada estas tareas, las mediadoras entregarán un cuadro comparativo (Ver Anexo 3), que deberá ser llenado por los alumnos, este cuadro tendrá los siguientes casilleros: Número de la tira, el valor, antivalor y sugerencia.

3.1.8. RESULTADOS Y ANÁLISIS DE LA PROPUESTA EDUCOMUNICATIVA

Después de haber realizado las tareas propuestas durante la ejecución del taller, se llevó a cabo una evaluación final (**Anexo 4**), con el objetivo de conocer los resultados de nuestra propuesta educomunicativa y analizar si se cumplieron los objetivos propuestos.

Con respecto a la utilización del cómic, como herramienta educativa, los alumnos consideraron que fue positivo, representando el 80% del total de estudiantes. Entre las razones presentadas tenemos que fue divertido con 55%, reflejando que no se convirtió el taller en monótono, el 30% indica que es educativo y el 15% alega que es una forma original de enseñar.

De esta manera podemos confirmar que tuvo aceptación este instrumento como medio educativo dentro de las aulas, y además que fue una útil ya que divirtió, enseñó y salió de lo establecido.

Con respecto a los personajes de la tira cómica de Mafalda, el 72% de los estudiantes manifiestan, que los integrantes de la tira si tratan y hablan de valores y antivalores, durante sus diálogos; mientras que un 28% piensan que no. Estos porcentajes nos permiten evidenciar que existe una mayoría de jóvenes que interpretan que estos cómics transmiten valores y antivalores y no son solamente secuencia de imágenes llenas de humor e ironía.

Entre los valores que predominaron para los alumnos en las tiras cómicas fueron: amistad, amor, autoestima, razonamiento, identidad, la familia, paz, respeto al niño, soñar, superarse. Sin embargo los valores que más predominaron fueron: razonamiento con el 24%, identidad con el 20% y respeto al niño el 20%.

Podemos interpretar que el predominio de estos valores, se debe posiblemente porque tenían mayor incidencia dentro de los diálogos de las tiras cómicas o fueron los que más llamaron la atención de los jóvenes.

En relación a los antivalores, se identificaron los siguientes: ambición, maltrato, discriminación, pesimismo, egocentrismo, falta de identidad, autoritarismo e inseguridad. Los que más prevalecieron son: egocentrismo, inseguridad y autoritarismo.

Después de haber conocido los valores y antivalores que los jóvenes identificaron durante el proyecto, es necesario determinar si con esta propuesta educomunicativa se han reforzado sus valores, teniendo como resultados, el 92% del total de alumnos, reflejando así un porcentaje muy halagador y demostrando que el taller ha tenido buenos frutos tanto en nuestra población, como en nosotras.

Para finalizar nuestra evaluación, fue imprescindible conocer si este trabajo dejó aportes para los estudiantes. Ante esto recibimos un 96% de aceptación y entre los aportes que más sobresalieron fueron: identificarse con los personajes por su valores con el 28%, con el 24% el conocer a Mafalda y con el 20% hacer respetar sus valores con sus padres, amigos y maestros.

Después de analizar los resultados obtenidos, podemos concluir que nuestro objetivo fue conseguido, ya que través de las tiras cómicas de Mafalda, si fue posible reforzar los valores en los estudiantes, partiendo desde su realidad y de su criterio; y de esta manera sentimos que el tiempo y conocimientos empleados fue muy valioso y arrojó resultados positivos, tanto para los alumnos, las maestras y especialmente para nosotras, como mediadoras e impulsores de esta propuesta educucomunicativa.

CONCLUSIONES

- El humor es un modo muy serio de expresar lo prohibido y lo censurado. Originada en el texto, la risa desemboca en el extratexto, en la realidad, desestabilizando el orden establecido, la autoridad y el poder, rompiendo sus dicotomías: lo lógico y lo ilógico, lo sagrado y lo profano, la verdad y la mentira, lo real y lo irreal, el ser y el parecer. Acto de plena libertad que escapa a todo tipo de coacción, la risa es una forma subversiva, absolutamente prohibida en las sociedades autoritarias y despóticas
- En todo acto humano está la actitud ideológica, entonces más allá de la habilidad que pueda haber para graficar, está ese contenido, porque la caricatura expresa algo; es la forma como el caricaturista percibe la realidad en los momentos sociales, políticos y económicos del país, para comunicárselo a los demás, a través de esta forma de expresión.
- La caricatura constituye un recurso de representación gráfica de la realidad social, cultural o política de una sociedad determinada que, a través de la deformación intencional de los objetos o personajes representados, permite al lector enfrentarse con su entorno mediante la reflexión, la crítica o la simple diversión. La caricatura puede resaltar el lado gracioso, trágico, lúdico de una noticia, pero también denota una posición, un punto de vista de la realidad.
- El cómic atendiendo a su función, lo podemos dividir en estético, humorístico, crítico y alienador y expresa una serie de discursos, múltiples lecturas y estructuras narrativas tanto de imágenes como de lenguaje, de tal forma que el cómic propone ciertos elementos gráficos y vitales expresiones, que desembocan en logradas obras de arte.
- La tira cómica, encierra al lector en un tiempo y un espacio específicos y le exige jugar con sus reglas, dentro de su orden, ritmo y su armonía; esto es, de su estética. Al igual que el disfrazado, el humor gráfico juega a representar, a re-producir, a figurar la vida, a ser ella. Y lo hace desde el humor, pero con seriedad. Con entusiasmo y humor, expresa su idea de la vida y al hacerlo, la juzga, la desafía, la desvela.
- En vez de aliarse con el poder constituido y reafirmar el pensamiento hegemónico, su sentido de la verdad, sus estereotipos y prejuicios, en vez de convertirse en una imagen cliché, la caricatura y la historieta críticas se convierten en una forma privilegiada de revelar la realidad, de desmitificarla, de evidenciar sus disparates, desvaríos y excesos, sus contradicciones e incongruencias.
- Mafalda mantiene una fuerte relación con la realidad y el contexto histórico, social, político, económico y cultural en el que está inserta. No es casual, entonces, que sus personajes hablen de los grandes temas y hechos sociales de la década del '60. Estos problemas sociales que planteaba se entrecruzan con valores humanos como la libertad, la igualdad, la felicidad,

la dignidad, la democracia, la justicia, el paso del tiempo, el futuro, las diferencias, la ética, la comunicación. Por esto Mafalda es un universo latino y eso hace que Mafalda nos resulte mucho más comprensible que tantos personajes del cómic.

- Es posible que específicamente Mafalda, ayude a la reflexión de la realidad y de los valores, por el hecho de no ser un personaje con rasgos caricaturizados se aproxima a la representación del ser humano lo que permite que hay más identificación por parte del lector y así pueda existir una mejora asociación entre el contenido de la viñeta y la realidad que vive quien la lee lo que permitirá que exista una reflexión frente al conflicto y sobre sí mismo, para de esta manera autoevaluarse.
- Con la aplicación de la propuesta educomunicativa “El valor de un buen ciudadano” se consiguió utilizar el cómic como instrumento de aprendizaje, el cual ayudó a reforzar los valores humanos; ya que los alumnos mostraron su apertura y supieron combinar la diversión con la educación. Es así, que este juego de imágenes que representa el cómic, remite al tiempo de la recreación y se ubica en el espacio de la diversión, el del placer.
- Uno de los grandes aportes, fue lograr esa predisposición por parte de los jóvenes al crear sus propias tiras cómicas, y a través de ellas poder conocer parte de sus realidades, y lo más importante que ellos la reconozcan, descubran sus conflictos y aprendan a darles soluciones. Sin duda fue una forma divertida de ver los problemas sociales que les rodea. Además, fue posible estimular ciertas actividades o habilidades en los estudiantes como: fomentar la creatividad, enriquecer las posibilidades comunicativas, incentivar métodos de análisis y síntesis, motivar el desarrollo del pensamiento lógico en cualquier nivel y con cualquier tema.
- Por todo esto, podemos confirmar que nuestro objetivo fue cumplido, al constatar que a través de las tiras cómicas de Mafalda si fue factible reforzar los valores en los estudiantes, partiendo desde su realidad y de su criterio. Y así determinamos que el cómic es una herramienta pedagógica tanto por la calidad de sus argumentos como de sus dibujos, unido a un carácter cultural, de imaginación y sobre todo de crítica social; que nos permite enseñar a través de una serie de acontecimientos de forma amena, consiguiendo que estas publicaciones sean vistas adecuadamente y no como lecturas sin mayor relevancia dentro de la sociedad.
- Y para finalizar no podemos olvidar que toda propuesta de desarrollo requiere de un compromiso en el comportamiento de las partes involucradas, por lo cual no basta con crear conciencia en cuanto a los "beneficios" o a los objetivos por conseguir; es imprescindible entender la lógica de pensamiento del otro y a partir de allí, establecer las pautas necesarias para generar los canales adecuados, herramientas y logros deseados.

RECOMENDACIONES

Después de ver los resultados positivos que arrojó la aplicación de esta propuesta comunicativa, podemos sugerir la aplicación de esta como un método alternativo de enseñanza de valores o de cualquier materia.

Es importante que dentro del aula existan más opciones de enseñanza-aprendizaje para que el estudiante tenga mayor aceptación y no sienta cansancio mental en el proceso de aprendizaje.

El estudiante de 14 años, es una persona dinámica que en la mayoría de casos busca aprender pero no de una manera estática, sino que le permita movilidad y el libre desarrollo de sus habilidades, un recurso podría ser el dibujo que puede además dispersar la mente del estudiante y describir varios rasgos de su personalidad.

Las escuelas y colegios, no solamente deben formar seres intelectuales que aprendan conocimientos básicos que indudablemente ayudarán en su crecimiento, sino que también deberían preocuparse por formar buenos ciudadanos, personas con valores, críticas y reflexivas que puedan dar un aporte real y de cambio a los conflictos que diariamente se presentan en la sociedad.

Nadie debería hacerse sordo ante las necesidades de los niños, niñas y adolescentes, se debe partir por que ellos conozcan sus derechos y responsabilidades, generalmente la escuela es la institución encargada de esto, pero que en la mayoría de casos los hace utilizando recursos represivos que hacen que los estudiantes los memoricen sin reflexionar o tomar conciencia de lo que están “aprendiendo”.

Los niños, niñas y adolescentes deben disfrutar del aprendizaje y principalmente si se refiere a su formación personal, deben conocerse para poder respetarse y respetar su entorno, es conocer que sus derechos y responsabilidades no son para saberlos, sino para aplicarlos.

Los niños, niñas y adolescentes son seres que reflejan felicidad y alegría, pero no se debe olvidar que también tienen conflictos propios de su edad que deben ser atendidos para que puedan aprovechar de su educación.

La comunicación cumple un papel fundamental en este proceso de aprendizaje, el acercamiento con los estudiantes es algo que no se puede dejar a un lado, para guiar a un niño, niña o adolescente, debe existir el acercamiento permanente con estos, para esto no solo es importante el diálogo, sino también otros recursos en los que el se pueda expresar, el deporte, la música, el dibujo, entre otros.

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a una educación con calidad, para esto se debe buscar un referente que sea cercano a ellos, en esta caso, Mafalda lo ha sido, para quienes la conocían fue fácil identificarse con ella o su personajes, para quienes no, no les fue difícil su aceptación, la lectura de viñetas, la muestra de un video y su propio trabajo, permitió que Mafalda sea un instrumento de reflexión, crítica y solución.

Los estudiantes buscan formas alternativas para aprender de mejor manera, no se les debe negar esta posibilidad que puede resultar favorable, no siempre se debe educar de una manera lineal, se debe también acudir a la educación con recursos alternativos, para que los estudiantes no tomen al aprendizaje como un castigo.

Por esta razón es que como estudiantes de Comunicación sugerimos el cómic como un recurso de enseñanza, sea por su forma, su contenido o como en este caso por los dos elementos.

BIBLIOGRAFÍA

- ADORNO Theodor W, "Teoría estética". Ed. Taurus
- ALTHUSER, Louis; "Ideología y aparatos ideológicos." Ed. Nueva Visión.
- Altarriba, Antonio. "La historieta. Una manera distinta de contarla". En: Una mirada a la historieta. Barcelona: Ficomic, 1998
- BARBERO Martín, "Comunicación masiva: discurso y poder. De los medios a mediaciones: comunicación, cultura y hegemonía." Ciespal, Quito, 1978.
- BARTHES Roland, "El susurro del lenguaje: más allá de la palabra y de la escritura". Ed. Paidós, España.
- _____, "Elementos de semiología". Ed. Paidós, España.
- BERGSON, Henri. "La risa. Ensayo sobre la significación de lo cómico", , 4º edición. Editorial Losada, Buenos Aires, 1962.
- BUSQUETS, Esteban "10 Años con Mafalda", Ed. de la Flor, 1974.
- CROCE, Benedetto, "Estética como ciencia de la expresión y lingüística general." 2ª Ed. Madrid, 1926.
- DEBRAY, Régis, "Vida y muerte de la imagen. Historia De la mirada en Occidente.", Ed. Paidós
- Eco, Humberto: 'Apocalípticos e Integrados'. Lumen, Barcelona. España. 1994.
- FAIRCLOUGH Norman, "Lenguaje y Poder", Longman, Londres, 1989.
- FOUCAULT, Michel, "El orden del discurso", colección cuadernos populares Nº 4, ediciones populares / grupo de publicaciones de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM. México
- GRANJA PASCUAL José Javier, "La función didáctica del cómic" Eusko Ikaskuntza, publicado en el Cuaderno de Educación, Nº 2, San Sebastián, 1987.
- GUBERT Roman, Gasca Luis, "El discurso del cómic", Ed. Cátedra, 2002.
- MATTELART, Armand & Michèle Mattelart, "Historia de las teorías de la comunicación", Paidós, Barcelona 1997.
- MATHELARD, Armand, Dorfman, Ariel "Para leer al Pato Donald. Comunicación de masa y colonialismo", Ediciones Universitarias de Valparaíso 1971
- MERINO, Ana; "El cómic hispánico.", Ed Cátedra, S.A., 2003.
- SÁNCHEZ VÁZQUEZ, Adolfo. "Lo cómico. En Invitación a la estética", Editorial Grijalbo. México, 1992.
- PRETTE, Carla; Giorgis, Alfonso. "Leer el arte y entender su lenguaje". Susaeta, Madrid. España.
- PRIETO Castillo, Daniel, "Análisis del Mensaje"
- SALVADOR Lavado Joaquín, "Mafalda Inédita"; Ediciones de la Flor, 1989
- _____, "La familia de Mafalda"
- _____, "Mundo Quino", Ediciones de La Flor
- _____, "Quinoterapia", Ediciones de la Flor
- _____, "Toda Mafalda", Ediciones de la Flor, (1992)
- TANNEN, Deborah, "Género y Discurso", Ed. Paidós.
- TEUN A. VAN DIJK. "El Discurso como interacción social". Editorial Gedisa, Barcelona, España, 2000.

- WODAK, MEYER, “Métodos del Análisis Crítico del Discurso”, Editorial Gedisa, Barcelona, España, 2003.

INFORMACIÓN DE PÁGINAS WEB:

- www.historiadelcomic.com
- www.quino.com.ar
- www.quinomafalda.com
- www.todohistorietas.com
- www.saltalamovida.com.ar
- www.turning-pages.com/dreamers.com/mafalda

APORTES

- Aporte de la licenciada Verónica Zambrano, directora del Programa del Muchacho Trabajador
- Aporte de Javier Bonilla, “Bonil”, caricaturista del Diario El Universo.
- Aporte de Francisco Cajas “Pancho Cajas” caricaturista del Diario El Comercio.
- Aporte de Gabriela Malo, Coordinadora de comunicación en UNICEF.
- Ricardo Gutiérrez, departamento de comunicación del Museo de la Ciudad
- Todas las frases e imágenes pertenecientes de la tira cómica de Mafalda, han sido tomadas del libro “TODA MAFALDA” Y “MAFALDA INÉDITA”

ANEXOS

ANEXO 1

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y SOCIALES CARRERA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

Alexandra Guerrero Ricaurte
María Augusta Sandoval Jácome

Objetivo: Conocer el grado de aceptación que tiene la tira cómica de Mafalda, como herramienta de aprendizaje en adolescentes, cuya edad está comprendida entre los 14 – 15 años.

Edad:.....

Sexo F M

1. ¿Te gustan los cómics?

SI NO

2. ¿Has leído alguna vez las tiras cómicas de Mafalda?

SI NO

3. ¿A través de que medio conociste a Mafalda?

Periódico Revista de cómics

Película Por amigos

Por tus padres

4. ¿Qué personaje te gusta más?

Susanita

Libertad

Felipe

Miguelito

Mafalda

Guille

Manolito

Padres

5. ¿Por qué te gusta el personaje que elegiste?

Por su personalidad

Por sus características físicas

Porque aprendes algo de él

Porque te identificas con él

6. ¿Cuál crees que es el mensaje que transmiten las tiras cómicas de Mafalda?

Social Político

Educativo Ideológico

Humorístico Ninguno

7. ¿Crees que las tiras cómicas pueden ser un buen recurso para la enseñanza dentro del aula?

SI NO

8. ¿Crees que el humor sería un ingrediente que estimule tu aprendizaje?

SI NO

9. ¿Consideras que a través de las tiras cómicas puedes establecer valores y principios que te ayuden en tu formación?

SI NO

10. ¿Quisieras que en tu colegio se implemente esta nueva forma de enseñanza?

SI NO

¿Por qué?

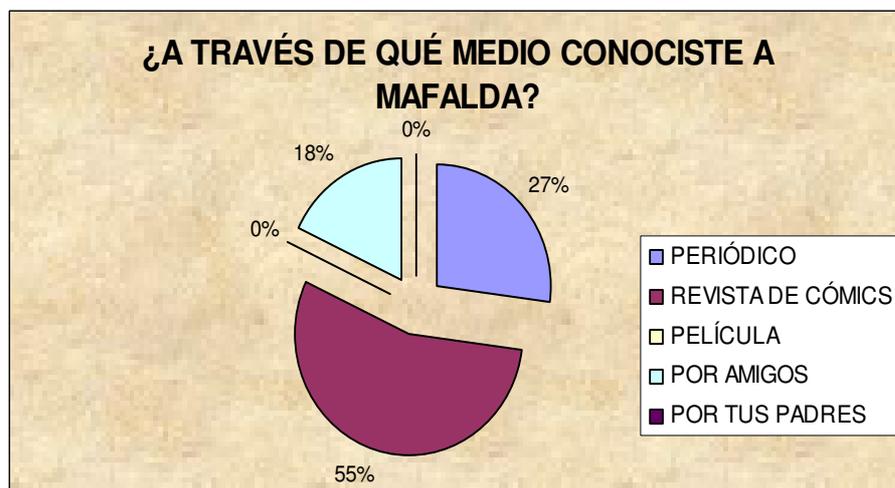
.....
.....
.....

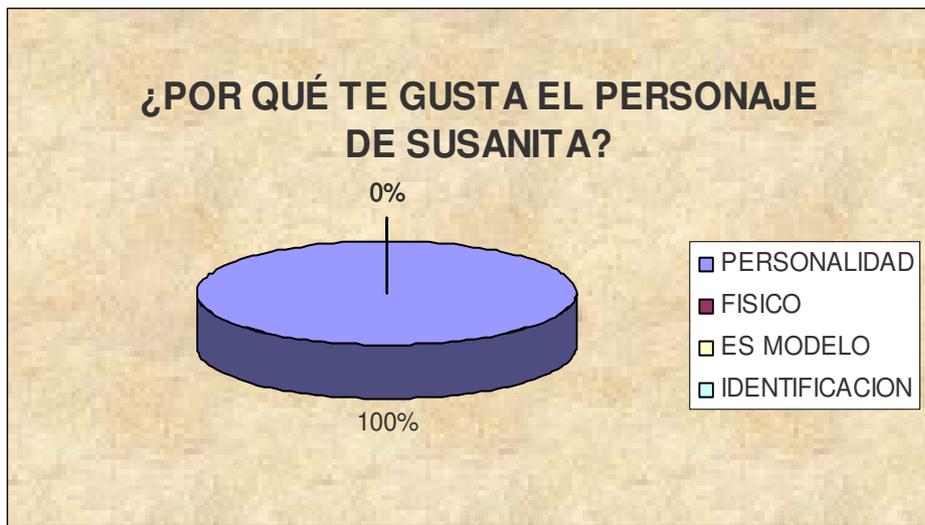
¡Gracias por su colaboración!

ANEXO 2

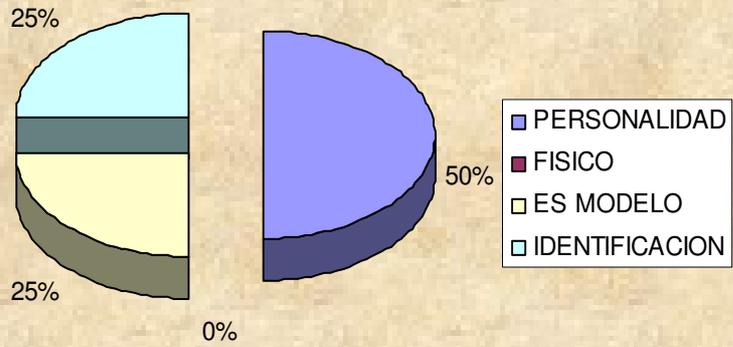
TABULACIÓN ENCUESTA

REF. (ANEXO 1)

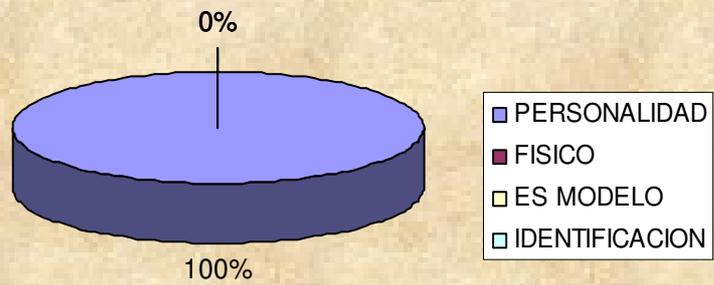




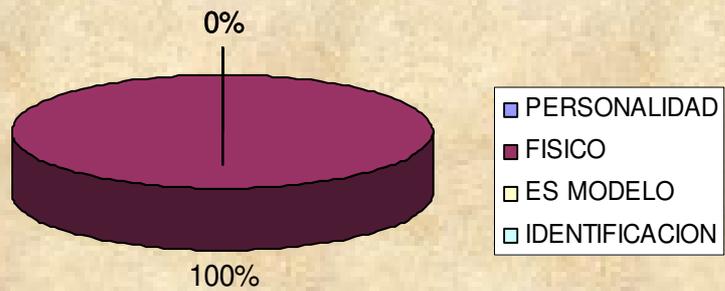
¿POR QUÉ TE GUSTA EL PERSONAJE DE MAFALDA?



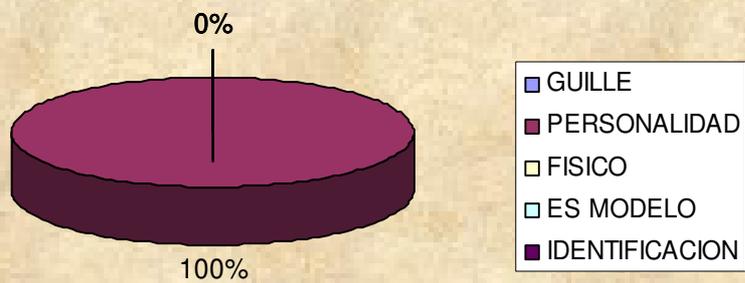
¿POR QUÉ TE GUSTA EL PERSONAJE DE MANOLITO?



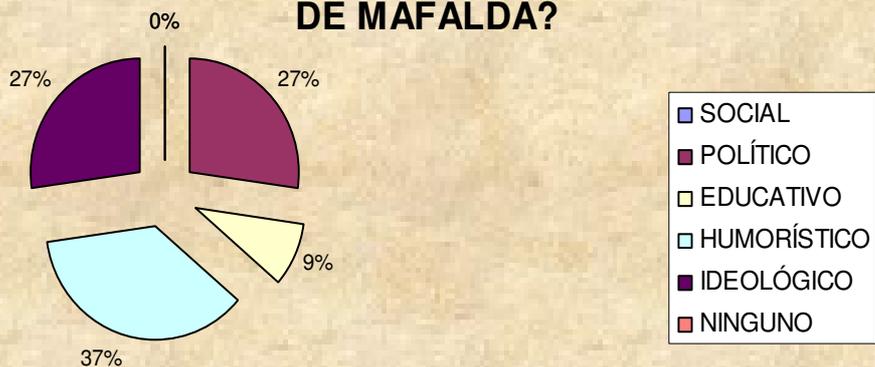
¿POR QUÉ TE GUSTA EL PERSONAJE DE MIGUELITO?



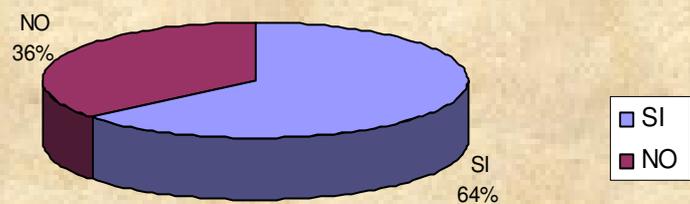
¿POR QUÉ TE GUSTA EL PERSONAJE DE GUILLE?



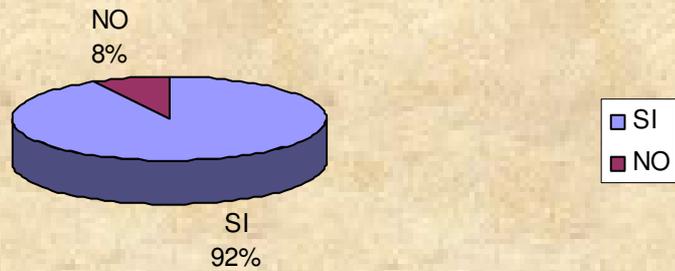
¿CUÁL CREES QUE ES EL MENSAJE QUE TRANSMITEN LAS TIRAS CÓMICAS DE MAFALDA?



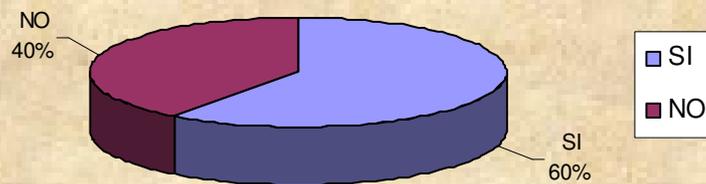
¿CREES QUE LAS TIRAS CÓMICAS PUEDEN SER UN BUEN RECURSO PARA LA ENSEÑANZA DENTRO DEL AULA?



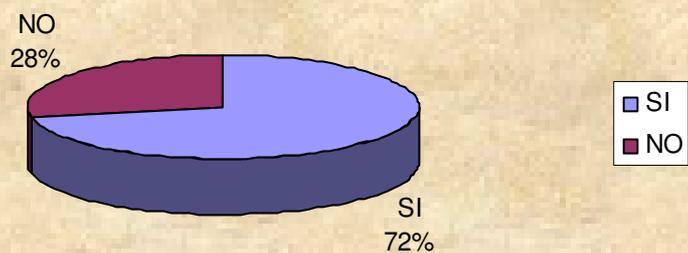
¿CREES QUE EL HUMOR SERÍA UN INGREDIENTE QUE ESTIMULE TU APRENDIZAJE?



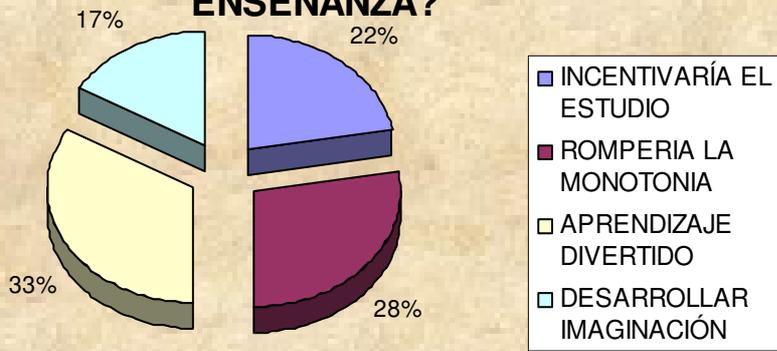
¿CONSIDERAS QUE A TRAVÉS DE LAS TIRAS CÓMICAS PUEDES FORTALECER VALORES Y PRINCIPIOS QUE AYUDEN EN TU FORMACIÓN?



¿TE GUSTARÍA QUE EN TU COLEGIO SE UTILICE EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE APRENDIZAJE ?



¿POR QUÉ TE GUSTARÍA QUE SE IMPLEMENTE ESTA FORMA DE ENSEÑANZA?



ANEXO 3

CUADRO COMPARATIVO

NÚMERO DE TIRA	VALOR	ANTIVALORES	SUGERENCIA

ANEXO 4

EVALUACIÓN FINAL DEL TALLER

Agradeciendo a cada uno de los participantes por su colaboración y participación en el desarrollo del taller “**EL VALOR DE UN BUEN CIUDADANO**”, es importante conocer cuáles han sido tus conclusiones y comentarios para poder evaluar esta propuesta educomunicativa.

Responde cada pregunta con la mayor sinceridad.

1. ¿Te gustó trabajar con tiras cómicas como herramientas educativas?

SI NO

¿Por qué?
.....

2. ¿Consideras que los personajes de la tira cómica hablan de valores y antivalores

SI NO

3. ¿Qué valores crees que predominaron en las tiras cómicas de Mafalda durante el tiempo que se desarrolló el taller?

.....
.....

4. ¿Qué antivalores identificaste en las historietas durante el tiempo que se desarrolló el taller?

.....
.....

5. ¿Después de este taller tus valores han sido reforzados?

SI NO

6. ¿Qué aporte te dejó este taller?

POSITIVO NEGATIVO

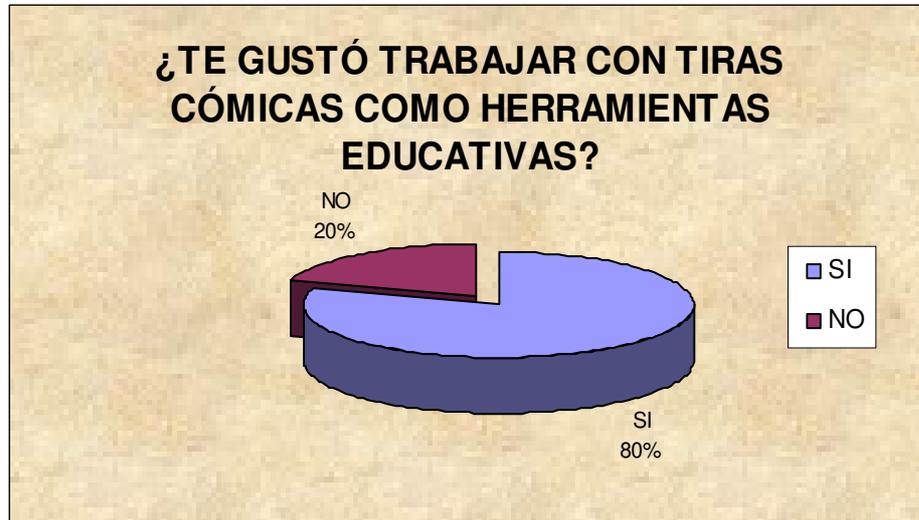
¿Cuáles?.....
.....

¡Gracias por tu colaboración!

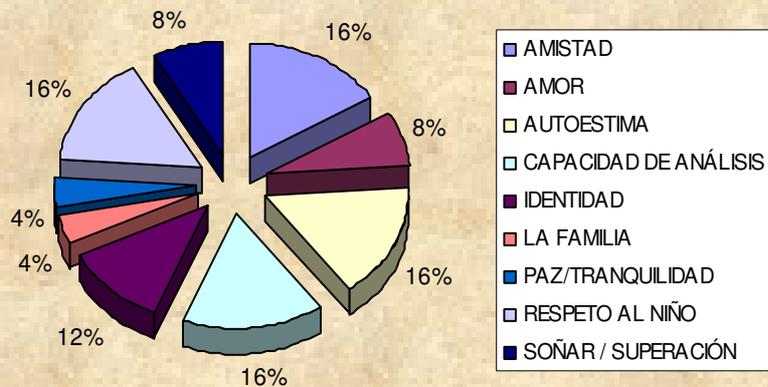
ANEXO 5

TABULACIÓN EVALUACIÓN FINAL DEL TALLER

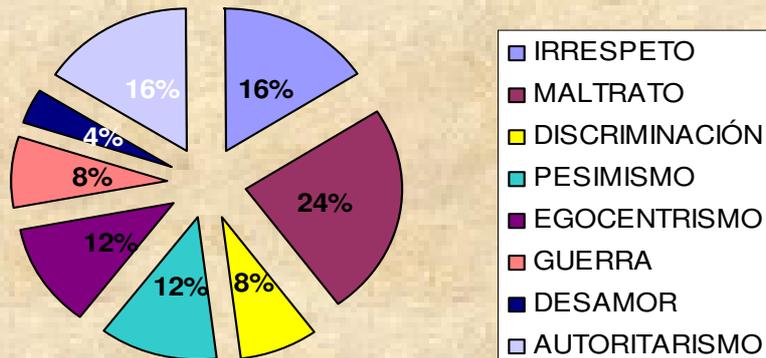
REF: ANEXO 4



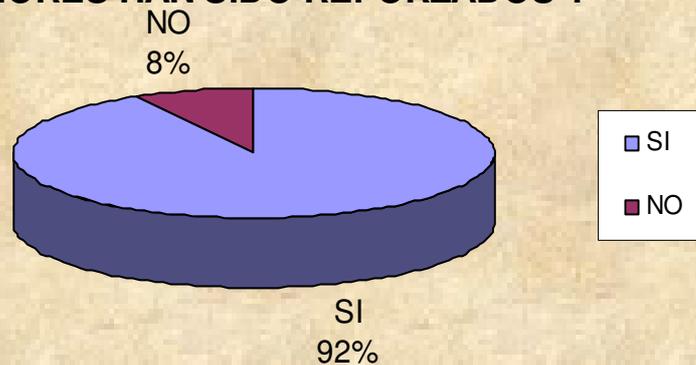
¿QUÉ VALORES PREDOMINARON EN LAS TIRAS CÓMICAS DE MAFALDA?



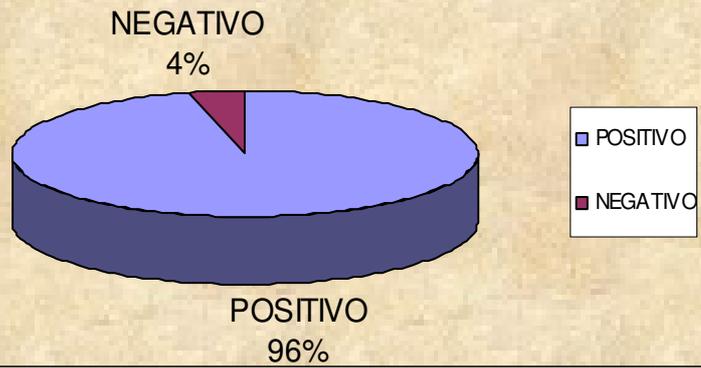
¿QUÉ ANTIVALORES PREDOMINARON EN LAS TIRAS CÓMICAS DE MAFALDA?



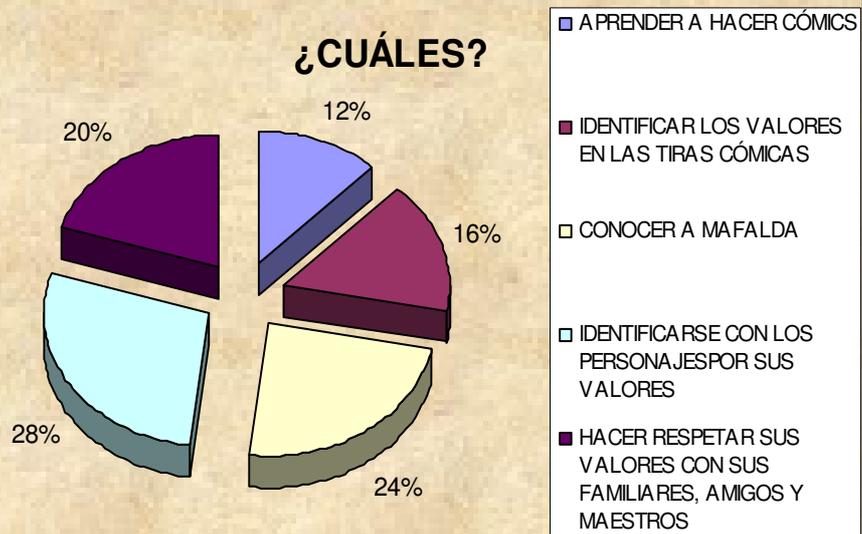
¿DESPUÉS DE ESTE TALLER TUS VALORES HAN SIDO REFORZADOS ?



¿QUÉ APORTE TE DEJÓ EL TALLER ?



¿CUÁLES?



ANEXO 6

ENTREVISTA A JAVIER BONILLA “BONIL” CARICATURISTA DIARIO EL UNIVERSO

1. ¿Qué es para usted la caricatura?

Un dibujo con intencionalidad humorística

2. Considera que la caricatura tiene algún aporte social, ¿Cuál?

Dependiendo de la calidad de la caricatura y del medio en que se publique tiene una incidencia pequeña, mediana o grande. Es parte de los elementos de información y comunicación de las personas a quienes interesa la realidad noticiosa y la actualidad del país.

3. ¿Cómo se hace la caricatura?, ¿Qué funciones puede o debería cumplir?

La caricatura -al menos en mi caso- debe tener información, humor y opinión. Para hacerla me informo en los periódicos, noticieros escojo el tema y lo trabajo con los otros dos elementos.

4. ¿Hay alguna relación entre la caricatura y la educación? ¿Qué puede enseñar?

Puede haber relación si uno quiere usar ese estilo gráfico para tratar contenidos educativos. Rius, el dibujante mexicano lo utilizó para propósitos divulgadores de ciertos temas.

5. ¿Cómo se la puede aplicar en la enseñanza?

Como apoyo en la presentación y reflexión de determinados temas

6. ¿Cree que puede ser una buena herramienta de enseñanza?

Sí, es una herramienta de gran atractivo

7. ¿Puede la caricatura enseñar o reforzar valores a adolescentes? ¿Cómo?

Si es una caricatura que enseña y refuerza valores... por supuesto. Hay también caricaturas que no necesariamente. La caricatura no es sino una herramienta de expresión.

8. ¿Cree que se debería implementar en las escuelas como método de enseñanza?

La caricatura no es un método de enseñanza

ANEXO 7

ENTREVISTA A FRANCISCO CAJAS “PANCHO CAJAS” CARICATURISTA DIARIO EL COMERCIO

1. ¿Qué es para usted la caricatura?

Es una forma de contar gráficamente una historia. Es una forma de comunicación.

2. Considera que la caricatura tiene algún aporte social, ¿Cuál?

Por supuesto. En el medio donde me desenvuelvo se busca lograr ese propósito, siempre y cuando los temas lo ameriten y que mejor hacerlo y tratarlo desde el humor.

3. ¿Cómo se hace la caricatura?, ¿Qué funciones puede o debería cumplir?

Para hacer la caricatura primero se debe investigar sobre el tema, para no cometer errores, después se empieza a plasmar la idea en el papel y conjuntamente se va estructurando lo que se quiere decir. Una característica mía es no realizar rasgos muy exagerados en el dibujo, porque creo que se pierde un poco la realidad de lo que se quiere expresar.

Con respecto a las funciones creo que la principal es no desinformar. En sí la caricatura debe ser un arte, elaborado con elementos comprensibles, iniciando desde un lenguaje simple, pero con mensaje.

4. ¿Hay alguna relación entre la caricatura y la educación? ¿Qué puede enseñar?

Sí, la caricatura se puede orientar a temas educativos, es solo cuestión de saberlo manejar con profesionalismo y creatividad.

5. ¿Cómo se la puede aplicar en la enseñanza?

De dos maneras: primero despertando en los chicos el entusiasmo por dibujar y crear sus propias historias; y la segunda desde un punto de vista que permita el análisis, razonamiento y capacidad de crítica constructiva sobre el tema.

6. ¿Cree que puede ser una buena herramienta de enseñanza?

Claro, yo he trabajado en proyectos educativos, por ejemplo en la revista infantil del comercio, en donde se tuvo un gran éxito con los personajes que se crearon, los cuales llegaron a ser una especie de íconos para los niños, estos animales caricaturizados tenían como objetivo enseñar y entretener. En donde resultados fueron positivos, por la recepción de cartas que llegaban al diario cuando se terminó con el proyecto.

7. ¿Puede la caricatura enseñar o reforzar valores a adolescentes? ¿Cómo?

Sí, pero creo que se debe estar claro en lo que se quiere enseñar y cómo se quiere llegar. A veces parece que hacer una caricatura es fácil y no es así, requiere de tiempo y de mucha creatividad, por eso es necesario primero asesorarse y después emprender el proyecto.

8. ¿Cree que se debería implementar en las escuelas como método de enseñanza?

Si el objetivo es para combinar la educación con el humor está bien, pero siempre y cuando no cause malestar en los alumnos ni docentes, ni con el esquema de aprendizaje.

Por esto creo que la caricatura si puede ser un apoyo en ciertos temas educativos.

ANEXO 8

FOTOS DEL COLEGIO⁵⁷



⁵⁷ Por disposiciones de las autoridades del Colegio, no se autorizó la toma de fotos de los estudiantes en el aula.