LA CARICATURA UNA HISTORIA CONTADA CON IMÁGENES

***La*** ***caricatura*** (del italiano *caricare*: cargar, exagerar) es un retrato, que exagera o distorsiona los rasgos físicos o faciales, también la apariencia física de una persona o varias y hasta la vestimenta o los modales característicos de un individuo con el fin de producir un efecto grotesco, practicado en ocasiones en un estrato de la sociedad reconocible, para crear un parecido fácilmente identificable y generalmente humorístico. También puede tratarse de ***alegorías***.

La caricatura puede ser también el medio de ridiculizar situaciones e instituciones políticas, sociales o religiosas, y los actos de grupos o clases sociales. En este caso, suele tener una intención satírica más que humorística, con el fin de alentar el cambio político o social. La forma más común de las caricaturas políticas y sociales es la viñeta. Si bien el término caricatura es extensible a las exageraciones por medio de la descripción verbal, su uso queda generalmente restringido a las representaciones gráficas.

***En su historia…***

La caricatura empieza tal vez en el antiguo Egipto, y aunque todos los autores que se han encargado de estudiar el tema, coinciden en remontar sus orígenes hasta las culturas Mesopotámicas, Precolombinas, egipcias…Gaya Nuño señala por lo que se refiere a Egipto que en diferentes papiros como el del British Museum, el de el Museo Arqueológico del Cairo o el Museo de Egiptología de Turín (todos pertenecientes a la XX dinastía), aparecen representados varios animales como el asno, el león, el cocodrilo o el mono, tocando instrumentos dentro de un lujoso ambiente, o incluso una escena en la que una rata sentada en un trono recibe como ofrenda una flor de loto por parte de un gato, escena que es contemplada por otras ratas que portan atributos reales. Otro de los periodos en donde más florecerá la caricatura del Antiguo Egipto, es en el de la XVIII dinastía, fundamentalmente en el periodo Amarniense, momentos en los que tras la reforma de Amenofis IV (Akenaton) se produce una fuerte crítica a toda su política de cambios, en este sentido son famosos los "graffiti" encontrados en las antiguas murallas de Tebas representando de manera muchas veces soez a Nefertiti y Akenaton.

Pasando a otra cultura, la época griega es rica en representaciones caricaturescas, cuya evolución va respondiendo a los diversos conceptos que sobre el tema de lo "cómico" aparecen en su filosofía, así desde un punto de vista teórico, esta ciencia se preocupaba por indagar la esencia y el valor moral de lo cómico analizando su aspecto estético,

En Roma el bagaje filosófico sobre lo cómico no será tan extenso como en el caso de Grecia, pero sí importante, en donde por ejemplo encontraríamos diversos tipos de jarrones etruscos que se hacen eco de esta temática cómica respondiendo fundamentalmente a personajes ridículos en cuanto a forma. También existen una serie de representaciones escultóricas grotescas, tal es el caso de la estatuilla deforme de Caracalla que se conserva en el museo de Avignon, otras serían del tipo "Maccus" (antecesor del polichinela) y otras finalmente de carácter pornográfico con sentido caricaturesco (Como las estatuillas del Dios Príapo).

Pero donde más restos se han encontrado han sido en las ruinas de Pompeya, dado el material existente de caricatura Religiosa, bien sea ésta contra paganos o contra cristianos,: por un lado los graffiti cristianos que atacan satirizando el culto a los dioses paganos, éstas están en la línea de algunos vasos cerámicos que se han encontrado, muchos de ellos realizados por el cristiano Annio Serapiodoro; en el lado opuesto encontramos unos graffiti bastante curiosos de carácter anónimo que representan la ridiculización del culto cristiano, un ejemplo de todo esto lo encontraríamos en el sarcástico "Juicio de Salomón.

La caricatura, en su sentido moderno, nació en Bolonia a finales del siglo XVI, en la escuela de arte fundada por una familia de pintores, los Carracci. Los estudiantes de esta academia se divertían haciendo retratos de los visitantes bajo la apariencia de animales u objetos inanimados. El grabador Pier Leone Ghezzi, que trabajaba en Roma, continuó esa tradición y, por un módico precio, caricaturizaba a los turistas. Lo que estos artistas italianos hacían eran retratos humorísticos para uso privado y casi nunca resultaban satíricos o maliciosos.

La caricatura política nace propiamente en Francia, tras las ilustraciones alusivas a temas controvertidos y de personajes como [Napoleón III](http://es.wikipedia.org/wiki/Napole%C3%B3n_III) y [Luis Felipe](http://es.wikipedia.org/wiki/Luis_Felipe), que ponían en tela de juicio su credibilidad ante la opinión pública. Estas ilustraciones fueron impulsadas gracias a la difusión de la [litografía](http://es.wikipedia.org/wiki/Litograf%C3%ADa) que permitió la fundación de periódicos ilustrados en un mayor número. La caricatura política es desde entonces un sistema de lucha dirigido con virulencia contra personajes de la vida pública, con el ánimo de ridiculizarlos para resaltar sus errores. Además aporta una visión no formal a la opinión pública, permitiendo revivir el pasado gracias a la facultad del hombre de integrar elementos heterogéneos a la visión histórica.

Pero la caricatura política de amplia difusión nació en Inglaterra a mediados del siglo XVIII. Uno de los primeros artistas que caricaturizó a personajes conocidos fue George Townshend, que distribuía folletos con sus dibujos impresos. El pintor y grabador William Hogarth, quizá el mayor autor de sátiras inglés, caricaturizaba lo absurdo de las costumbres sociales y la corrupción moral de los londinenses de su época. Entre 1761 y 1770, los artistas hallaron en publicaciones como *The Town and Country Magazine,* *The Political Register* y *The Universal Museum,* un nuevo medio para satirizar a las personalidades más destacadas, así como las decisiones políticas. Los caricaturistas más importantes fueron el grabador Thomas Rowlandson, que ridiculizaba el irrisorio comportamiento de aristócratas y pedantes; el ilustrador James Gillray, que representaba de forma cómica a los personajes públicos de su tiempo con trajes fantásticos y cabezas enormes; y el grabador George Cruikshank, que extendió sus sátiras a todas las clases e instituciones de la vida inglesa. A finales del siglo XX, el principal mercado de la caricatura política en Inglaterra fueron los diarios y la revista satírica *Private Eye,* y su mayor exponente Gerald Scarfe.

En España, uno de los países en los que la caricatura ha alcanzado mayor calidad artística, sobresale a finales del siglo XVIII el pintor aragonés Francisco de Goya. A través de sus series *Los caprichos* (1793-1798) y *Los desastres de la guerra* (1810-1814), en donde hizo una amarga crítica de las injusticias religiosas, políticas y sociales de su época. En la primera, compuesta por 82 planchas, refleja las costumbres y los abusos de la Iglesia y en la segunda denuncia las atrocidades cometidas durante la invasión napoleónica y la guerra de la Independencia española. Pero el siglo de oro del dibujo satírico en España fue el XIX, con la aparición de una serie de publicaciones como *Madrid cómico* y el *Semanario pintoresco español,* fundado por Mesonero Romanos en Madrid. Pero después a principios del siglo XX apareció una nueva generación de artistas que con sus trabajos trataron de rivalizar con las publicaciones extranjeras., que a través de sus pintura y dibujos denunció las injusticias sociales de su época. Después de la Guerra Civil el campo habitual del humor gráfico se vio reducido, y aparecieron una serie de dibujantes al amparo de publicaciones como *La codorniz* o *Don José,* entre los que se encontraban Mingote, Chumy Chúmez y Serafín. Durante los últimos años del régimen del general Francisco Franco, la caricatura y el humor gráfico se centraron principalmente en el tema político. En los últimos años ha surgido una nueva generación de dibujantes como Forges, Máximo, Summers y Peridis, entre otros, que han extendido su humor de las revistas especializadas a la prensa diaria y a todo tipo de publicaciones.

En otros lugares de Europa, algunos artistas utilizaron la caricatura como un medio de crítica social. El pintor alemán del siglo XX George Grosz destaca en este aspecto su famosa colección de caricaturas titulada *Ecce homo* (1922) supuso un fiero ataque al creciente militarismo vigente en Alemania a raíz de la I Guerra Mundial.

***En cuanto al continente americano…***

Posiblemente el caricaturista político estadounidense más notable del siglo XIX fue Thomas Nast, creador de los símbolos de los partidos Republicano y Demócrata, el elefante y el asno, respectivamente. En ese siglo también destacaron Joseph Keppler, fundador (en 1826) y editor del semanario humorístico *Puck,* y su socio Bernhard Gillam, quienes atacaron la corrupción de los dirigentes políticos, así como a los muchos empresarios adinerados de la época. En el siglo XX una de las tribunas más importantes de la sátira social de Estados Unidos en el ha sido la revista *The New Yorker,* mientras que la más difundida en el ámbito internacional es *Mad Magazine.* Ranan Lurie, quizá el más famoso caricaturista de las últimas décadas del siglo XX, colabora, entre otros, con el semanario *Time,* a través de Cartoonews International Syndicate, con base en Nueva York.

En México, se considera que la primera caricatura política, se publicó en 1826, en el periódico *El Iris.* En 1847 apareció en Mérida, Yucatán, el periódico *Don Bullebulle* en donde Gabriel Vicente Gahona, alias Picheta, publicó una serie de dibujos de tono crítico y satírico, posiblemente influido por su estancia en Europa, en donde conoció a los principales caricaturistas franceses. En 1861 se fundó *La Orquesta,* la primera publicación consagrada a la caricatura política. Le siguieron muchas otras; entre las más notables, *El Ahuizote* (1867), *El Hijo del Ahuizote* (1874) y *Multicolor.* Desde las páginas de estas publicaciones, en las que se ejercía una crítica feroz al poder, grandes dibujantes, como el joven Constantino Escalante, hacían gala de su talento y de su valor civil, ya que se exponían constantemente a la persecución de los gobernantes. Por ello, y por su enorme capacidad creativa, a Escalante se le ha llegado a llamar el Daumier mexicano. Otro gran artista de este género fue José Guadalupe Posada, que a través de sus grabados populares daba cuenta de los sucesos políticos y sociales de la época. Su obra tenía el poder y la fuerza natural del más genuino arte popular, a lo que se sumó el innato atractivo que ejerce la muerte sobre los mexicanos. Su mayor creación fueron las ‘calaveras’, unos esqueletos multifacéticos de los que se servía, al igual que Goya con sus *Caprichos,* para dar rienda suelta a sus conceptos críticos. Influyó notablemente en quienes llegarían a ser los grandes muralistas mexicanos, José Clemente Orozco y Diego Rivera. Otros caricaturistas sobresalientes han sido Miguel Covarrubias, Antonio Arias Bernal, Abel Quesada y Eduardo del Río (Rius).

En América del Sur sobresalen el brasileño Millor Fernándes (1923), el argentino Oski, el uruguayo Hermenegildo Sábat (1933) y el argentino-español Joaquín Salvador Lavado (Quino), famoso por los personajes de sus tiras cómicas y por sus cartones en los que cuestiona los valores establecidos y la hegemonía del poder político y económico.

De la ***caricatura*** se desprenden las diferentes tipos de narraciones graficas tomando a su vez nombres distinto dependiendo del lugar o forma de presentación de esta, es a si, como en América Latina se denomina también caricatura a los cortometrajes de ***dibujos animados***, en Europa y Norteamérica se les denomina ***comic*** o ***historieta*** y en Japón (lideres en este tipo de arte) se le conoce como ***Manga.***

Siguiendo entonces después de la caricatura en su orden de creación con el ***Comic o Historieta:*** definida como una narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales y que se leen de izquierda a derecha. Estas imágenes habitualmente están separadas unas de otras y quedan contenidas dentro de los límites de unos cuadros rectangulares (viñetas), aunque estas viñetas no se utilicen siempre. Cuando se asocian palabras con las imágenes, aparecen dentro de la viñeta, con frecuencia en cuadros explicativos o “leyendas”, o dentro de “globos” o “bocadillos” que salen de la boca del que habla para representar una conversación; o de la cabeza, en nubes, para representar el pensamiento. El texto puede aparecer completamente separado de la imagen, e incluso puede no haber texto en absoluto. Las palabras pueden estar escritas a mano o de modo mecánico.

Los artistas han desarrollado un vocabulario visual para representar los efectos sonoros; y utilizan símbolos y otros recursos gráficos con objeto de expresar una amplia variedad de elementos narrativos. Estas narraciones aparecen en forma impresa, en publicaciones periódicas específicas, también conocidas en Estados Unidos como cómics, aunque en España se ha popularizado la palabra *tebeo,* derivada del título de una revista infantil llamada *T.B.O.*, y en algunos otros países de habla española se conocen como *historietas.* También aparecen en revistas de información general, en diarios, muchas veces en secciones especiales, y en libros.

Las secuencias de un cómic varían desde una sola hilera, habitualmente horizontal, de un diario, la “tira cómica”, a las composiciones más complejas de viñetas de muchas páginas en lo que a veces se conoce por “novelas gráficas”. El término cómic deriva de sus orígenes cómicos, pero el humor no es un elemento definitorio, pues el medio se ocupa de asuntos tan variados como pueda hacerlo la literatura o el cine

***Ya en la historia del comic…*** esta se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura. En donde la simbiosis entre dibujos y texto tiene precedentes remotos. Ya en la Edad Media, los monjes del siglo XIII incluyeron en sus ediciones de la Biblia ilustraciones acompañadas de texto llamadas filacterias. Con frecuencia, las caricaturas políticas del siglo XVIII y XIX se servían de globos o “bocadillos” donde se insertaban diálogos o comentarios.

En Inglaterra, hacia 1862, Francis Barlow utilizó bocadillos parecidos a banderas o rúbricas en sus hojas de propaganda de *El espantoso asunto infernal de los papistas.* Más tarde, en 1732, los vicios y los disparates sociales de la época fueron satirizados en **Vida de una cortesana***,* de ***William Hogarth***, la primera de sus ilustraciones morales sobre asuntos modernos, presentados en colecciones de grabados para ser leídos en secuencia como un relato. Su éxito fue una prueba del apetito del público inglés por las narraciones satíricas.

Es en los estados Unidos donde los comics toman su carta de naturaleza cuando, en 1895, Richard Felton Outcault creo en las páginas dominicales del periódico Th World, El chino amarillo (The Yellow Kid) en donde se integraban de forma natural imágenes y textos. Según aparecían más revistas de cómics, los editores no contaban con suficientes tiras para reimprimir y se vieron en la necesidad de producir material nuevo y barato, encargado por lo general a dibujantes muy jóvenes. Después de cinco años de rechazos, dos jóvenes de Cleveland, el guionista Jerry Siegel y el artista Joe Shuster, consiguen vender su héroe, Superman, a las páginas de *Action Comics,* en las que se publica por primera vez en 1938, convirtiéndose en un éxito inmediato. Este éxito de Superman hizo que surgieran numerosísimos imitadores.

Durante la  II guerra mundial, en Alemania no hubo cómics porque Hitler los despreciaba, pero los italianos lanzaron a *Romano el Legionario* y, sobre todo, a *Dick Fulmine*, que fue muy popular en los países de habla española con el nombre de *Juan Centella*. Por su parte en Japón, contaban, entre otros muchos, con *Norakuro*.

En España las primeras revistas infantiles carecen de historietas ilustradas hasta 1915. Sin embargo, la revista *T.B.O.* nace en 1917; esta revista infantil es la primera que utiliza exclusivamente guionistas y dibujantes españoles, y durante los numerosos decenios de existencia ha hecho populares a personajes como *El reporter Tribulete*, de Cifré; *Zipi y Zape*, *Doña Urraca* y *Carpanta*, de José Escobar; junto a *Las hermanas Gilda*, de Vázquez. En San Sebastián, a partir de 1925 se edita la revista *Pinocho,* que incluye muchos de los primeros cómics norteamericanos. *Chicos,* que aparece en 1938, dio a conocer, entre otros, a dos grandes dibujantes españoles, Emilio Freixas y Jesús Blasco.

En Francia se destaca la revista *Pilote,* con personajes tan representativos como *Lucky Luke* o *El teniente Blueberry*, y sobre todo el popularísimo Astérix, de Uderzo y Goscinny.

Existe además revistas dedicadas específicamente al comic. Estas revistas tiene una periodicidad determinada: Semanal, quincenal, mensual; en ellas se incluye un numero variado de historietas con relatos completos o con la promesa de la continuación en el numero siguiente.

Curiosamente cine y comic vieron la luz pública el mismo año, en 1895, cuando los hermanos Lumiere hacían la primera exhibición pública de sus películas. Esta coincidencia se prolonga porque cine y comic exploraron a la vez un lenguaje similar en muchos aspectos. Ambos medios poseen, aproximadamente, las mismas características de elaboración en cuanto a guion, planificación, composición de planos y ángulos se refiere.

***En cuanto a Manga (historieta o caricatura japonesa),***El mayor éxito comercial de los últimos tiempos ha sido una serie de películas de dibujos animados basada en comics japoneses, conocidas como cine manga (que significa literalmente imágenes en movimiento y que tiene sus raíces en los primeros dibujos satíricos realizados a partir del siglo XI). En Japón, la palabra manga se refiere al comic en general; el mangaka es el dibujante que realiza los diseños. Esta tendencia resurge en el siglo XX a través de numerosas revistas dirigidas sobre todo a un público infantil y juvenil, si bien existen también mangas destinados a adultos. La temática es variada, desde historietas infantiles hasta ciencia ficción y temas eróticos. La característica que da uniformidad a los personajes manga son sus grandísimos ojos, tendencia creada por el que se considera como el padre del manga moderno, Osamu Tezuka.

En contra de la creencia general, no fueron los estadounidenses, sino los japoneses quienes publicaron las primeras revistas de cómics baratas y producidas masivamente en la década de 1920. Impresas por lo general en color y distribuidas cada mes, recurrían en principio a material estadounidense, pero ya en la década de 1930 empiezan a incluir material original y de mérito artístico. El formato tuvo tanto éxito en Japón que dio origen a la aparición de librerías especializadas exclusivamente en cómics, conocidos por *manga*, que continúan disfrutando, y ya a escala global, de una gran aceptación

En la década de 1960 comenzaron a producirse las primeras series de animación para la televisión tras el triunfo de las revistas *manga;* muchas de ellas llegaron rápidamente a Occidente, como las archiconocidas *Heidi*, *La abeja Maya* o *Mazinger Z*. En 1984 Akira Toriyama publicó el que es probablemente el más famoso *manga* de todos los tiempos: *Dragon Ball*, primero en formato revista, para pasar después a serie de televisión y película. Pero sería sobre todo a partir de los primeros años de la década de 1980 cuando aparecería el cine *manga:* una serie de *mangaka* reconocidos internacionalmente crearon numerosas películas, algunas de ellas ganadoras incluso de premios Oscar. En 1984 se estrenaron *Akira*, de Katsuhiro Otomo, y *Nausicaa del valle del viento*, de Hayao Miyazaki, que representan dos tendencias estilísticas distintas dentro del *manga.*

Miyazaki ha dirigido también *Laputa, el castillo en el cielo* (1986), *Mi vecino Totoro* (1988), *Porco Rosso* (1992), *La princesa Mononoke* (1997), *El viaje de Chihiro* (2001, ganadora de un premio Oscar a la mejor película de animación en 2002) y *El castillo errante de Howl* (2005). Por su parte, Otomo ha realizado además *Metrópolis* (2001) y *Steamboy* (2004), en un estilo cercano a otro famoso *mangaka,* Mamoru Oshii, creador de la también mítica *Ghost in the Shell* (1995).

Por su parte continúan publicándose infinidad de revistas y se editan *novelas gráficas* que, en ocasiones, superan en calidad, a los textos literarios en que se basan.

Por último tomando ya ***los dibujos animados;*** es una técnica cinematográfica que consiste en producir la ilusión de que dibujos, muñecos u objetos estáticos tienen movimiento propio. Al principio utilizaban una técnica llamada ilusión óptica producidas con aparatos anteriores al cinematógrafo, como el zoótropo o el praxinoscopio de Reynaud.

Todos sabemos el arduo trabajo que lleva crear una película animada, pues en el tema “Los increíbles: Tecnología de película”, se detalla paso por paso el trabajo y la técnica que hoy en día se tiene para la realización de buenas y divertidas películas animadas, explicando más detalladamente en el subtema de dicho documento “.. Arte sin afanes”

Bibliografía:

Pedagogía y Medios Audiovisuales. Atores: Lina Gañan Rojo – Guillermo Sánchez Trujillo.2ª. Edición. Pag 203.

Revista Enter

Que viva el arte 1. Autor: Javier Ospina Arango – Janneth Calderón Pérez

Microsoft ® Encarta ® 2008. © 1993-2007 Microsoft Corporación. Reservados todos los derechos.

**ACTIVIDAD**

1. Explique con sus propias palabras que quiere decir el término alegorías dentro del significado de la caricatura.
2. Explique y enumere al menos 5 características de la caricatura.
3. Lea detenidamente la historia de la caricatura y cuéntela a su manera gráficamente con 10 viñetas, puede incluirle texto explicativo dentro de la viñeta.
4. Pegue o dibuje 4 caricaturas de personajes públicos que le llaman la atención, identifíquelas y escriba al menos 5 detalles que resalten en cada una de ellas. (dichas imágenes deben de ser a color)
5. Realice al menos 1 o máximo 3 (hasta mas) caricaturas de personajes conocidos del entorno escolar. (Sea profesor, directivo, gobierno escolar, trabajadores de mantenimiento, administrativo o de oficios varios y vigilancia).
6. Explique la diferencia que existe ente caricatura y comic.
7. Cuáles son las características principales del comic o historieta enumérelas y explíquelas.
8. En cada lugar del mundo el comic se desarrolla con diferentes personajes y diferentes historias, identifique estos personajes e investigue como son estos y dibuje o peque en su cuaderno una tira o capitulo de historia de ellos.
9. Que es manga y porque es llamado así.
10. Nombre al menos 3 comics japoneses e ilústrelos o pegue una imagen de cada uno de ellos.
11. Investigue sobre la historia de los dibujos animados.
12. Nombre 3 ejemplos de dibujos animados que le llamen la atención, escriba un episodio o capitulo de los dibujos animados, e ilustre o pegue una lamina de cada una de ellas.
13. Investigue 3 caricaturas, 3 historietas, 3 manga y 3 animaciones que sean dirigidas para mayores. (ilustre o peque una lamina de cada una de ellas)
14. En la parabólica de bello presenta animaciones para mayores, en que canales y como se llaman estas?