



# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

"EL HUMOR COTIDIANO DE TRINO :  
UN ANÁLISIS DE FORMA Y CONTENIDO  
DE LA TIRA CÓMICA  
"FÁBULAS DE POLICÍAS Y LADRONES" "

T E S I S

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACION

P R E S E N T A :  
NATIVIDAD FLORES CARRADA

ASESOR: PROFRA. MA. EUGENIA CHELLET DÍAZ



Universidad Nacional  
Autónoma de México

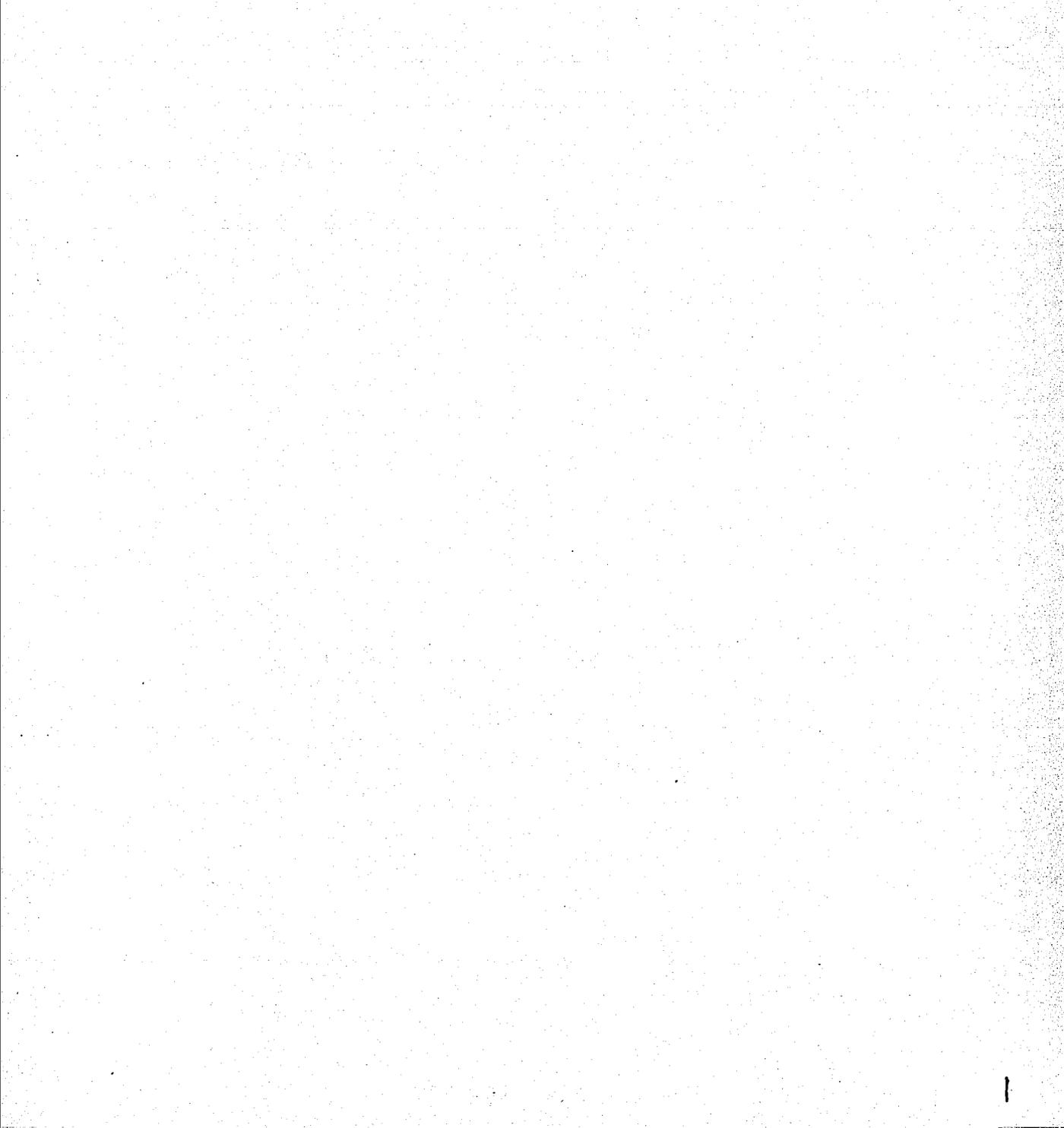


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



## AGRADECIMIENTOS

*A Dios:*

*por haberme permitido existir.*

*Con Cariño,*

*a mis padres, Estela y Juan:*

*porque gracias a su lucha, su ejemplo,*

*su amor, su apoyo y su comprensión,*

*me han enseñado a no claudicar,*

*con la certeza de realizar todos mis sueños.*

*Al amor de mi vida, Julio César:*

*porque su amor, su entusiasmo y su tiempo,*

*me han impulsado a seguir adelante,*

*a fin de caminar siempre juntos.*

*A mis hermanos, Liz y Edgar, y a ti Saira:*

*para que este esfuerzo los motive a seguir adelante,*

*proponiéndose retos que los haga, cada día,*

*mejores profesionistas y seres humanos.*

*A mis tíos Sol y Adrián:  
a ella, porque la considero como mi segunda madre:  
y a él, por su apoyo incondicional.*

*A la memoria de mi abuelo Manuel Isaac:  
porque con sus historias y su ejemplo,  
me demostró que no hay obstáculos infranqueables,  
sólo existen los que uno mismo crea.*

*A mis amigas, amigos y seres queridos:  
que me han llenado  
de confianza y de fe en mí misma,  
para realizar mis proyectos.*

*Y a Trino,  
porque tuvo a bien contestar mis cartas,  
lo que me motivó a concluir este trabajo.*

# INDICE

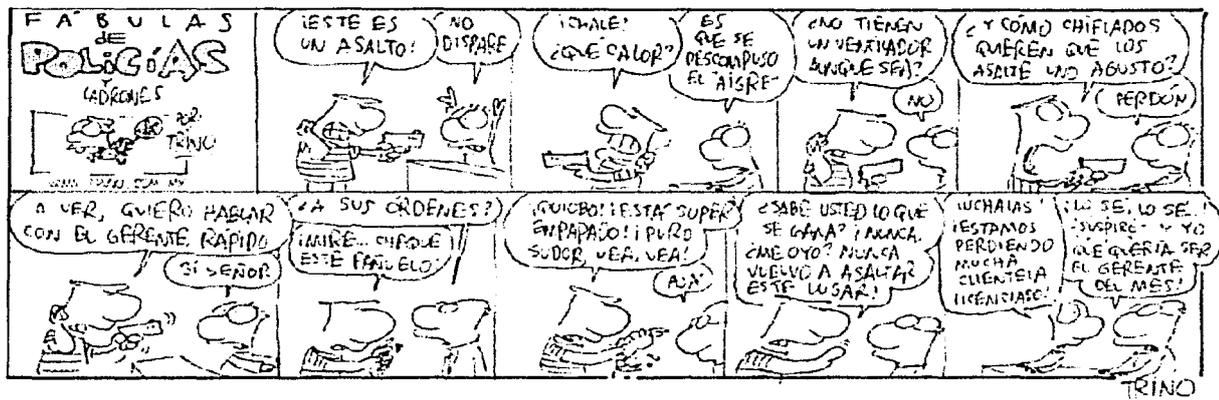
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>7</b>
<b>I. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL</b>	<b>13</b>
1.1 Teoría Iconológica e Iconográfica de Erwin Panofsky	14
1.1.1 Concepto de Preiconografía	19
1.1.2 Concepto de Iconografía	20
1.1.3 Concepto de Iconología	21
1.2 Análisis del mensaje propuesto por José Luis Rodríguez Diéguez	22
1.2.1 La representación en el comic	24
1.2.2 Análisis estilístico del comic	24
<b>II. LA TIRA CÓMICA EN MÉXICO Y EL DIBUJO DE HUMOR</b>	<b>27</b>
2.1 La tira cómica en México	27
2.1.1 Concepto de tira cómica	27
2.1.2 Concepto de historieta	29
2.1.3. Historia de la tira cómica e historieta cómica en México	32
2.1.4. Función Social	37
2.1.5 Nuevas Narrativas	40
2.2. El dibujo de humor	42
2.2.1 Concepto de dibujo de humor	42
2.2.2 Objetivo del dibujo de humor	44
2.2.3 Utilidad didáctica del dibujo de humor	45
2.2.4 Tres estilos de humor según José Antonino	46
2.2.4.1 Estilo naturalista	46
2.2.4.2 Estilo Psicológico	47
2.2.4.3 Estilo decorativo	47

2.2.5 La risa según Henri Bergson _____	49
2.3 Concepto de Fábula. _____	50
<b>III. ANÁLISIS DE FORMA Y CONTENIDO DE "FÁBULAS DE POLICIAS Y LADRONES" _____</b>	<b>55</b>
3.1 Análisis de la tira según la teoría de Erwin Panosfky _____	55
3.1.1 Análisis preiconográfico _____	56
3.1.1.2 Viñetas _____	56
3.1.1.3 Globos _____	58
3.1.1.4 Códigos gestuales _____	59
3.1.1.5 Códigos cinéticos _____	61
3.1.2 Análisis iconográfico _____	69
3.1.3 Análisis iconológico _____	71
3.2 Análisis de la tira según la propuesta de José Luis Rodríguez Diéguez _____	73
3.2.1 La representación _____	73
3.2.2 Análisis estilístico _____	80
<b>IV. VIDA Y OBRA DE JOSÉ TRINIDAD CAMACHO OROZCO "TRINO" _____</b>	<b>88</b>
4.1 ¿Quién es Trino? _____	89
4.2 La influencia en Trino _____	90
4.3 Experiencia profesional _____	91
4.3.1 Libros publicados _____	95
4.3.2 Radio _____	96
4.3.3. Animación digital _____	96
4.3.4 Televisión _____	97
4.3.5 Cine _____	98
4.3.6 Premios y aficiones _____	98
4.4 El humor cotidiano de Trino: las entrevistas. _____	99

4.5 Opiniones de Hernández y Helguera.	104
4.6 Cuadro de la obra de Trino.	109
<b>CONCLUSIONES</b>	<b>111</b>
<b>BIBLIOGRAFIA:</b>	<b>118</b>
<b>ANEXO</b>	<b>122</b>

# INTRODUCCIÓN

Fábulas de Policías y Ladrones



21 de julio del 2000

Debo confesar que cuando egresé de la Universidad, sabía que tenía que cumplir con el requisito de titulación, sólo que por muchos pretextos no lo hice en el término de mis estudios.

Con el paso del tiempo y al enfrentarme al campo de trabajo, comprendí la importancia de obtener el título, sólo que ahora me planteaba el gran cuestionamiento de qué hacer o qué tema abordar. Creo que este es el

primer impedimento que ha hecho que muchos egresados no hayamos cumplido con el último paso del ciclo académico en el corto tiempo.

En fin, tenía que aterrizar mi mundo de ideas, pero mi indecisión continuaba, hasta que un día, cuando estaba leyendo *La Jornada*, observé la tira cómica de *Fábulas de Policías y Ladrones* de José Trinidad Camacho Orozco, mejor conocido como "Trino",

que por cierto tenía algún tiempo de coleccionarla. ¿Por qué? Pues simplemente me parecían unas historias con un mucho sentido del humor, que abordan aspectos de la realidad cotidiana, pero con cierta ironía, ya que resulta increíble pensar que un ladrón tenga que pedir permiso para asaltar un banco, o que el gerente se preocupe porque no haya sido elegido para ser asaltado.

En fin; una serie de cuestiones irreales, pero que nos proporcionan elementos para analizar en qué posición nos encontramos dentro del entorno social.

De esta manera, decidí trabajar en el análisis de esta tira, y lo primero que hice fue contactar a Trino a través del correo electrónico (ya que se encontraba en España) y mi convicción creció más cuando recibí la respuesta, en donde me expresaba que no tenía ningún inconveniente para que yo elaborara la tesis en torno a su

trabajo. Realmente su respuesta me motivó a continuar con la investigación. Por ello, mi propósito es analizar la obra de Trino, específicamente su tira *Fábulas de Policías y Ladrones*, a partir de la teoría iconográfica e iconológica de Erwin Panofsky; así como dar a conocer algunos aspectos significativos de la vida del caricaturista.

Asimismo, hago énfasis en la importancia del trabajo del monero, porque cumple con un fin dentro del proceso de la comunicación, ya que si se toma en cuenta que la caricatura (política), como recurso gráfico, es un producto de la creación intelectual del hombre, que se obtiene gracias a la percepción que éste tiene de la realidad, entonces, Trino lo utiliza como un medio de expresión para representar a esa realidad social; con el objeto de hacerla más entendible, dejando a un lado la seriedad de los hechos, proporcionándole un toque humorístico y absurdo de los

acontecimientos, ya que "el lugar históricamente privilegiado de la caricatura (política) ha sido la sátira, política y social"<sup>1</sup>.

Por lo tanto, la aportación de Trino para entender el entorno social, radica en que sus historias y los componentes visuales que constituyen la sustancia de su obra forman parte de un proceso comunicativo, a través de los cuales se proyectan y expresan los mensajes e intenciones, que es lo que se ha denominado como *la forma<sup>2</sup> y el contenido<sup>3</sup>*.

---

<sup>1</sup> Barbieri, Daniel. *Los lenguajes del comic*. Ed. Paidós, Barcelona, 1993, p.79.

<sup>2</sup> La *forma* es la figura de los personajes y de las cosas, es decir, la apariencia que representan los dibujos. Toda forma está integrada por puntos, líneas, superficie y volumen, componentes que tienen valores expresivos que se interpretan a partir del acervo cultural del propio lector y pueden relacionarse con sentimientos y emociones.

<sup>3</sup> El *contenido* es lo que se está expresando, directa o indirectamente, es el carácter de la información, es el mensaje.

Es por ello, que considero que la obra del monero entra dentro del género periodístico de opinión, porque en ella va implícita la crítica y la burla acerca de un acontecimiento del entorno social; con un toque especial de humorismo que despierta y aviva la atención del lector. En dichas historias, el público se informa verazmente de los sucesos reales; reflexiona, juzga y se divierte al mismo tiempo.

Este es el poder del lenguaje visual, la facilidad para mostrar y ver de inmediato el contenido y la forma (texto y dibujo); información e intención del mensaje, es este un género periodístico que también cumple una función social, porque pone al día la impresión de la gente sobre lo que afecta a sus vidas y origina el sentido del humor<sup>4</sup> que la sociedad acepta como suyo.

---

<sup>4</sup> Explica José Antonino en su libro *El dibujo de humor*. "la risa es una cualidad propia del

Para cumplir con la meta señalada y bajo la supervisión de la Profa. Ma. Eugenia Chellet, elaboré el siguiente diseño, que consta de cuatro capítulos:

En el primero abordo lo concerniente al marco teórico y conceptual, en el cual expongo la teoría *Iconográfica e Iconológica*, del autor anteriormente citado; así como la influencia de éste en el trabajo de José Luis Rodríguez Diéguez, estudioso de la historieta, de origen español.

Al respecto, Erwin Panofsky, quien proporciona un esquema interesante al abordar el estudio de la iconografía, que él considera como una rama de la Historia de Arte orientada hacia el

---

hombre...es una necesidad de la naturaleza humana en cualquier condición de la existencia. La tendencia a lo cómico, el sentimiento de lo ridículo y burlesco ya se manifiesta en el hombre primitivo e interviene en sus relaciones, en sus luchas, en la ornamentación y en las formas de los elementos y cosas entre los que realiza su vida". (Ed. CEAC, Barcelona, 1990, pp.5-15).

contenido temático o significado de las obras de arte; distingue tres niveles:

*Análisis preiconográfico*

*Análisis iconográfico*

*Análisis iconológico*

Dicho esquema es retomado por Rodríguez Diéguez en su libro *El comic y su utilización didáctica*, en el que hace un estudio semántico de los elementos que conforman a la historieta. De ahí la importancia del trabajo de Panofsky como influencia para estudios posteriores en la historieta.

En el segundo capítulo, presento la historia de la tira cómica en México, su definición, su función social y lo que las nuevas corrientes ofrecen en la actualidad. Asimismo, las características del dibujo de humor, la utilidad de éste y cómo se relaciona con la vida cotidiana, es decir, el humor como elemento importante en el desarrollo de los hombres.

En el tercer capítulo, realizo el análisis de la tira *Fábulas de Policías y Ladrones*, a partir del esquema propuesto por Panofsky; así como la propuesta que retoma Rodríguez Diéguez para analizar a la historieta, en este caso, la tira de Trino.

Finalmente en el cuarto capítulo, desarrollo una breve biografía de Trino, su obra, sus pensamientos y objetivos; asimismo, presento entrevistas de este monero como de los caricaturistas Hernández y Helguera, estos últimos opinan acerca del trabajo de Trino.

De esta manera, el presente trabajo pretende demostrar que con un mínimo de elementos gráficos y lingüísticos el lector puede comprender el mensaje de Trino, el cual consiste en satirizar a la sociedad actual, burlarse de ésta y de su entorno, mostrar sus errores, sus vicios y sus debilidades y finalmente, ser el emisor crítico de un hecho dado que incide, de alguna manera, en la misma sociedad.

Debo agradecer infinitamente el apoyo de Trino, Hernández, Helguera y Rius, quienes con sus opiniones y tiempo, me motivaron a continuar con el presente trabajo.

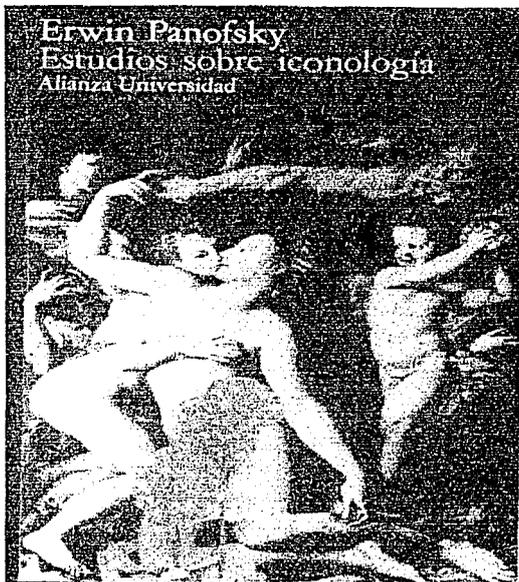
Natividad Flores Carrada

# CAPITULO 1



MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

## I. MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL



El presente análisis tiene por objetivo demostrar que con un mínimo de códigos gráficos y lingüísticos, el lector puede comprender el mensaje particular de la tira cómica *Fábulas de Policías y Ladrones* del caricaturista José Trinidad Camacho "Trino", que sustentada en el humor puede criticar la realidad social.

En el primer capítulo se aborda la metodología y los conceptos que sirven de fundamento al presente trabajo, destacan el método *iconológico* e

*iconográfico* que formuló Erwin Panofsky en su libro *Estudios sobre Iconología*<sup>5</sup>, el cual utilizó para analizar el arte pictográfico, particularmente del Mundo Antiguo y del Renacimiento. Su método puede ser aplicado tanto a la gráfica como a la caricatura y el cómic, para comprender el contenido intrínseco, así como la realidad social que los produjo.

Es por ello, que esta teoría abrió las puertas a muchos estudiosos de la historieta o comic para el análisis de estos, algunos de ellos han sido José

---

<sup>5</sup>Aunque cabe aclarar que el término "iconología", según Omar Calabrese, fue usado por primera vez por Cesare Ripa en su *Iconología* de 1593, en donde éste desea "catalogar aquéllas imágenes, y sólo aquéllas; que son producidas para *significar* algo más sobre lo que ellas mismas hacen ver" (Calabrese, Omar. *El lenguaje del arte*, Ed. Paidós, Barcelona, 1997, p.37.)

Luis Rodríguez Diéguez<sup>6</sup> y Roman Gubern, toman ciertos elementos del trabajo de Panofsky para trasladarlos al estudio del comic, mismos que también serán abordados para realización del presente trabajo.

### 1.1 Teoría Iconológica e Iconográfica de Erwin Panofsky

Erwin Panofsky, quien nació en Hannover, Alemania, el 30 de marzo de 1892 y murió en América del Norte el 14 de marzo de 1968, es considerado como el primer historiador de arte en el mundo, el más talentoso y sabio de su generación. Dedicó gran parte de su vida al estudio y análisis de obras de arte, particularmente del Mundo Antiguo, de la Edad Media y del Renacimiento, las cuales han dado una idea de la unidad cultural de la

---

<sup>6</sup>Rodríguez Diéguez, quien ha estudiado *El cómic como instrumento de enseñanza*, con el objetivo de demostrar que la historieta o comic, no sólo divierten, sino que enseñan y a su vez, pueden ser recursos de crítica social.



civilización de Occidente, así como de los cambios que cada época van aportando a la interpretación de los temas y los motivos<sup>7</sup>.

Panofsky precisa lo que se entiende por el significado de una obra plástica. Para él, el término tiene una extensión muy amplia, pues va desde la identificación del tema hasta una

---

<sup>7</sup> Este término fue asignado por Panofsky para denominar "los motivos plásticos".

lectura de la obra que la liga a la complejidad de la cultura y de las actitudes mentales de la época en la cual ha sido elaborada.

Panofsky afirma que la *forma e idea* son elementos inseparables de la obra de arte, lo que dio lugar al estudio de lo que él denominó *Iconografía*, la cual intentó leer correctamente la representación de la obra como tal y su explicación adecuada.

El historiador de arte señala que la obra de arte se debe analizar desde el plano de lo descriptivo para después abordarlo desde el punto de vista intrínseco o de contenido de la misma, y de esta manera lograr descifrar el verdadero significado del arte, principalmente del pictórico, ya que en él se plasman mucho más que líneas y colores, representan las emociones, los sentimientos, algunos hechos e historias reales, de pueblos reales que fueron tomados por los autores, para que quedarán en la posteridad.

En este sentido Panofsky explica que la historia del arte no es concebible si no se relaciona con todo un contexto histórico, teórico, estético y filosófico, ya que las obras de arte parten de las creencias, ideas, situaciones históricas y formas de vida de los hombres que las crearon. Profundiza las conexiones entre imagen y significación, lo que se ha llamado *la forma y el contenido*. "En una obra de arte, la forma no puede separarse del contenido; la distribución del color y las líneas, la luz y la sombra, los volúmenes y los planos, por delicados que sean como espectáculo visual, deben entenderse también como algo que comporta un significado que sobrepasa lo visual"<sup>8</sup>.

El historiador de arte distingue *tres niveles* para el análisis de una obra de arte, en su contenido temático o significado:

---

<sup>8</sup> Panofsky, *Estudios Sobre Iconología*, p.XV.

□ **Contenido temático natural o primario, que se subdivide en Fático y Expresivo.**

Se entiende a partir de la identificación de las formas, determinadas configuraciones de línea y color que estructuran a la obra. A este mundo de puras formas que se reconocen como transmisores de significados primarios o naturales, se le puede denominar como el *mundo de los motivos artísticos*. Una enumeración de dichos motivos constituiría una descripción preiconográfica de la obra de arte.

□ **Contenido Secundario o Convencional.**

Los motivos reconocidos transmisores de un significado secundario o convencional pueden ser llamados imágenes. A lo que también se ha llamado narraciones y alegorías; la identificación de éstas constituye el dominio de lo que se designa con el nombre de iconografía, que va más allá

de la identificación de las formas, líneas y colores.

□ **Significado Intrínseco o Contenido.**

Se entiende a partir de la identificación de los principios subyacentes que revelan la actitud básica de una nación, de un período, una clase, una convicción religiosa o filosófica; todo esto modificado por una personalidad y condensado en una obra. El descubrimiento y la interpretación de estos valores "simbólicos" es objeto de lo que se denomina *iconología*. Implica entonces, la búsqueda del significado intrínseco o latente de lo que la obra en sí nos quiere decir: *Su análisis comienza a partir de una ubicación histórica.*

Erwin Panofsky resume en un cuadro estos tres aspectos fundamentales para el análisis de una obra, que bien pueden ser traspolados no sólo para la interpretación de obras pictóricas, sino también para las historietas, de hecho José Luis Rodríguez Diéguez,

destaca que los estudios de iconología realizados por Panofsky han sido herramientas importantes para el análisis de las historietas o cómics,

toda vez que se parte de estos niveles para entender las ideas de los autores, las cuales son transmitidas a distintos grupos de decodificadores.

Objeto de Interpretación	Acto de Interpretación	Bagaje para la Interpretación	Principio controlador de la Interpretación
<p><b>1</b>            <b>Contenido temático primario o natural.</b>  a)      fáctico  b)      expresivo  Constituyendo el mundo de los motivos artísticos.</p>	<p><i>Descripción pre-iconográfica</i> (y análisis pseudoformal).</p>	<p>Experiencia práctica (familiaridad con los objetos y las acciones).</p>	<p>Historia del estilo (percatación acerca de qué manera, bajo diferentes condiciones históricas, objetos o acciones han sido expresadas por formas).</p>
<p><b>2</b>            <b>Contenido temático secundario o convencional,</b> constituyendo el mundo de las imágenes, historias y alegorías.</p>	<p><i>Análisis iconográfico,</i> en el sentido más estrecho de la palabra.</p>	<p>Familiaridad con las fuentes literarias (familiaridad con los temas y conceptos específicos).</p>	<p>Historia de los tipos (percatación de la manera, en la cual bajo diferentes condiciones históricas, temas o conceptos específicos fueron expresados por objetos y acciones).</p>
<p><b>3</b>            <b>Significado intrínseco o contenido,</b> que constituye el mundo de los valores "simbólicos".</p>	<p><i>Interpretación iconológica,</i> en un sentido más profundo.</p>	<p>Intuición sintética (Familiaridad con las tendencias esenciales de la mente humana) condicionados por la psicología personal y la "Weltanschauung").</p>	<p>Historia de los síntomas culturales o símbolos en general (percatación acerca de la manera, en la cual bajo condiciones históricas diferentes, tendencias esenciales de la mente humana fueron expresadas por temas y conceptos específicos).</p>

Se puede concluir que cuando deseamos expresarnos muy estrictamente, tenemos que distinguir entre estos tres estratos de asunto o significado, el más bajo de los cuales se confunde comúnmente con la forma; y el segundo de los cuales constituye la provincia esencial de la iconografía, diferenciada de la iconología. Las identificaciones e interpretaciones dependerán de nuestro conocimiento subjetivo y por este motivo será necesario completarlo y corregirlo mediante el entendimiento de procesos históricos cuya suma total puede ser llamada tradición.

Estas tres esferas que se ocupan del análisis de una obra de arte, que aparentemente se observan como elementos independientes, se refieren en realidad a aspectos de un solo fenómeno, en este caso, de la obra de arte como una totalidad. Por ello, debe considerarse que dichos niveles de estudio se fusionan en un solo proceso de estudio que agrupa en un

todo a la obra de arte, y que por lo tanto, no pueden funcionar separados<sup>9</sup>.

### 1.1.1 Concepto de Preiconografía

Erwin Panofsky antepone un concepto al que denominó *preiconografía*, en el cual los objetos y acontecimientos cuya representación por líneas, colores y volúmenes constituye el mundo de los motivos, pueden identificarse sobre la base de la experiencia práctica. Siempre es posible que en determinado caso el alcance de la experiencia personal no resulte

---

<sup>9</sup> "La relación entre *iconografía e iconología* se puede comparar con la que puede existir entre la *lexicografía y la semántica* que estudia la alteración del sentido de las palabras bajo presiones habituales, temporales, ideológicas que reflejan de algún modo situaciones históricas concretas que dejan su huella en la forma permanente de las palabras, introduciendo en ellas significaciones advenidas por cambios de hábitos mentales o asociaciones temporales nacidas del uso". (Panofsky, *Estudios sobre Iconología*, p. XXVIII).

suficientemente amplio, en dichas situaciones se tendría que ampliar el margen de la experiencia práctica consultando a un especialista o un libro, pero sin salir de la experiencia práctica como tal.

Este tipo de experiencia es indispensable, y asimismo suficiente, como material para una descripción preiconográfica, sin embargo, no garantiza que sea un análisis total de la obra de arte:

En este marco, José Luis Rodríguez Diéguez indica que el análisis preiconográfico no pretende más que la constitución de un repertorio de los motivos que constituyen los elementos del cómic, ya que son signos que expresan funciones, relaciones y oposiciones entre otros signos. Por lo tanto, se puede considerar que los códigos preiconográficos más relevantes del cómic son: la viñeta, el globo, los componentes cinéticos y la gestualidad. La proyección relacional

implícita se podría proyectar sobre campos distintos.

### 1.1.2 Concepto de Iconografía

El sufijo "grafía" proviene del verbo griego *graphein*, que significa "escribir", implica un método puramente descriptivo. La *iconografía* es la rama de la Historia del Arte que se ocupa del asunto o significado de las obras de arte. Es entonces, la descripción y clasificación de las imágenes. Asimismo, constituye un estudio limitado y subordinado que informa de cuándo y dónde se representaron temas y motivos específicos.<sup>10</sup>

De esta manera, se desprende el nivel de análisis iconográfico, el cual se ocupa de imágenes, narraciones y alegorías, en vez de ocuparse de motivos. Presupone, mucho más que esa familiaridad con objetos y

---

<sup>10</sup> Erwin Panofsky. *El significado de las Artes Visuales*, p.41.

acontecimientos que se han adquirido mediante experiencia práctica. Presupone familiaridad con temas y conceptos específicos que se transmiten a través de fuentes literarias mediante la lectura deliberada o la tradición oral.

En tanto que la familiaridad con temas y conceptos específicos transmitidos a través de fuentes literarias es indispensable y constituye material suficiente para un análisis iconográfico, no por esto garantiza su exactitud. Resulta casi imposible hacer un análisis iconográfico correcto sólo con la aplicación del conocimiento literario a los motivos, ya que es importante realizar la descripción preiconográfica mediante la aplicación de la experiencia práctica a las formas.

### 1.1.3 Concepto de Iconología.

Así como el sufijo "grafía" denota algo descriptivo; el sufijo *logia*, derivado de *logos*, que significa "pensamiento" o

"razón", denota por su parte algo interpretativo.

De este modo, se concibe la *iconología* como una iconografía que ha pasado a la interpretación, convirtiéndose así en parte integrante del estudio del arte en vez de reducirse a la función de examen estadístico preliminar.

La iconología es un método de interpretación que surge de la síntesis, es decir a partir de la iconografía o el reconocimiento de las formas de la obra, y no del análisis. Y ver cómo la identificación correcta de motivos es el requisito previo para su análisis iconográfico correcto, el análisis correcto de imágenes, narraciones y alegorías es el requisito previo para una interpretación iconológica correcta.<sup>11</sup>

El análisis iconológico reclama algo más que la familiaridad con temas o conceptos específicos según llegan a

---

<sup>11</sup> Ibidem, pp.41 y 42...

través de fuentes literarias. Cuando se quieren captar los principios básicos en que se funda la selección y representación de motivos; así como la producción e interpretación de imágenes, narraciones y alegorías, y que dan sentido incluso a los arreglos formales y procedimientos técnicos empleados, no podemos esperar el hallazgo de un texto determinado que se ajuste a esos principios básicos.

En este sentido, el historiador de arte tendrá que confrontar lo que considera el significado intrínseco de la obra o grupo de obras a que consagra su atención con lo que considera el significado intrínseco de los otros documentos culturales vinculados a esa obra o grupo de obras que pueda manejar: documentos que atestigüen las tendencias políticas, poéticas, religiosas, filosóficas y sociales de la personalidad, del período y del país sometido a investigación, entre otros.

José Luis Rodríguez Diéguez señala que: "la vía educativa de la

interpretación de lo patente, del nivel iconológico del comic, es claramente perceptible y podría ser considerado como un instrumento equilibrador y homogenizador de actitudes y valores; muchas veces no detectado por hipotéticas regulaciones estrictas de normas de control y censura, y que en su amplitud y apertura lleva el germen de su valor intrínseco"<sup>12</sup>

## **1.2 Análisis del mensaje propuesto por José Luis Rodríguez Diéguez**

José Luis Rodríguez Diéguez señala que una distinción operativa entre lo que constituye la representación y la expresión puede encontrarse siguiendo el modelo que propone Erwin Panofsky para el estudio de la obra de arte, y más concretamente de la obra pictórica.

---

<sup>12</sup> Rodríguez Diéguez, José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza. Semántica y didáctica*, p. 133.

Agrega que el historiador de arte distingue tres niveles en el contenido temático de una obra de arte:

**Contenido temático natural o primario:** pretende la simple identificación de formas puras como representación de objetivos naturales. Es decir que, el contenido temático natural o primario, esta identificación de motivos y formas, da lugar a una *descripción preiconográfica* de una obra de arte.

**Contenido secundario o convencional,** con lo que se efectúa el *análisis iconográfico*: la combinación de los motivos da lugar a su identificación como imágenes, historias o alegorías. Por ejemplo: "la identificación de la figura de un guerrero cabalgando en un caballo blanco, con espada desenvainada y atropellando árabes- descripción preiconográfica-, como Santiago Apóstol o Moisés. Dayán- análisis iconográfico-exige observar un dato más de la descripción preiconográfica: la presencia del

parche en el ojo o la cruz entre los atributos que presenta el personaje".<sup>13</sup>

**El significado intrínseco o contenido:** se alcanza mediante una interpretación *iconográfica o análisis iconológico*, que pretende indagar "aquellos supuestos que revelan la actitud básica de una nación, un período, una clase, una creencia religiosa o filosófica, cualificados inconscientemente por una personalidad y condensados en una obra"<sup>14</sup>

De esta manera, Rodríguez Diéguez explica que la transferencia de este modelo al estudio del comic puede dar resultados de interés. Por ello, propone realizar una mayor simplificación en el sentido de sintetizar en dos niveles los tres propuestos por Panofsky.

---

<sup>13</sup> Rodríguez Diéguez, José Luis. *El comic y su utilización didáctica*. Ediciones G. Gili, México, 1991, p. 92.

<sup>14</sup> Nota tomada del libro anteriormente citado, p. 92.

El *análisis preiconográfico* y el *iconográfico* pueden dar a lugar a lo que Rodríguez Diéguez denomina *representación*; mientras que el *análisis iconológico* sería la interpretación de la *representación*, lo que el autor denominó como *análisis estilístico*.

### 1.2.1 La representación en el comic

La *representación* supone así tanto la identificación de motivos y formas cuanto la proyección cultural que se opera sobre esos motivos y formas.

Por ejemplo: "La lectura de una historieta de *Zipi y Zape* exige la identificación de motivos: dos niños, muy parecidos físicamente, uno rubio y otro moreno, pero también para llegar a su captación al simple nivel de *representación*, es necesario conocer que se trata de dos personajes caracterizados por su ausencia de interés por los estudios y muy traviosos, provocando continuamente situaciones de tensión familiar ante un

padre excesivamente severo y algo ridículo"<sup>15</sup>

Por tanto, cabe considerar al nivel de *representación* como una síntesis entre los niveles *preiconográfico* e *iconográfico* propuestos por Panofsky.

### 1.2.2 Análisis estilístico del comic

José Luis Rodríguez Diéguez explica que desde el momento en que se habla de *representación* y *expresión* en unos lenguajes concretos como son el verbal y el icónico en el caso de la historieta, se esta llamando así como *estilística*.

El autor define, entonces, al *análisis estilístico* "como aquella vía de estudio del texto concreto mediante la utilización de una vía intuitiva de acercamiento y desentrañamiento del mensaje. Es la sistematización de la intuición que supone la interpretación del texto"<sup>16</sup>.

---

<sup>15</sup> Ejemplo tomado del libro *El comic y su utilización didáctica*, p.92.

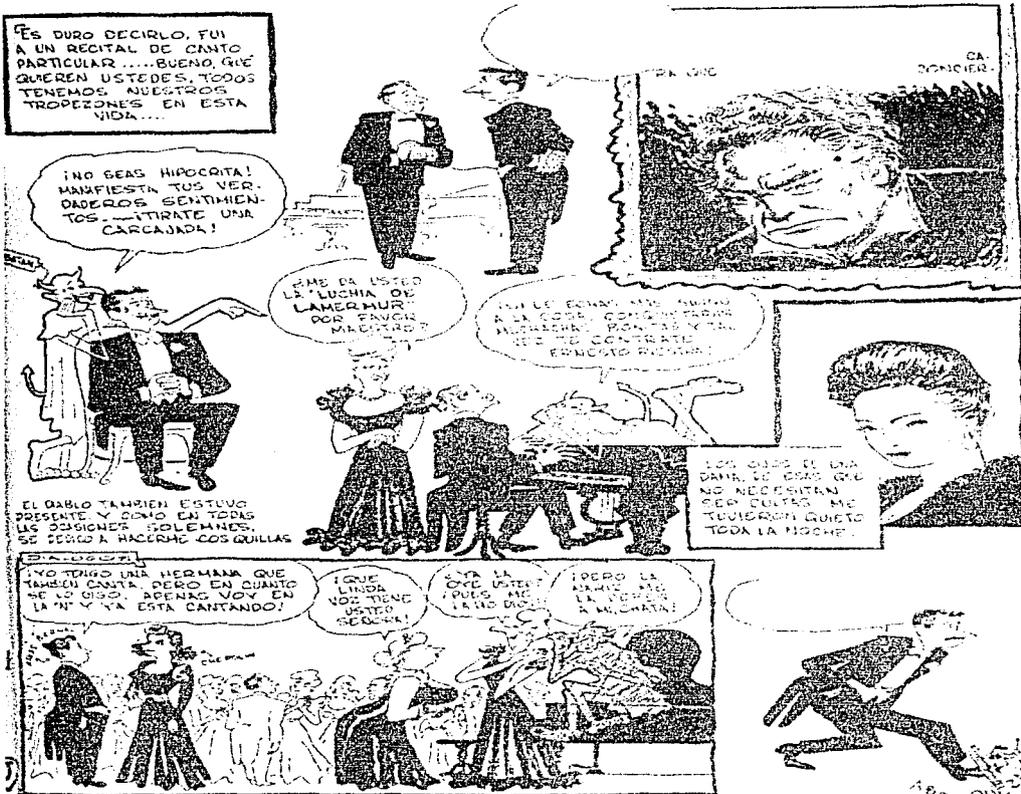
<sup>16</sup> *Ibidem*, p.103.

La función del análisis consiste así en intentar dar cuenta de las razones que provocan esa intuición concreta y vivida por el lector. Intuición a la que se llega por la recreación de un universo contenido en el texto como unidad significativa.

Es evidente que el nivel de reconstrucción que haga el lector estará condicionada por una amplia gama de información que se puede poner en juego. La posesión o no de esa información, así como la capacidad de análisis de cada lector, puede dar lugar a reconstrucciones diferentes.

De esta manera, por *análisis estilístico* se entiende el modelo de análisis de la historieta que, a partir de la intuición provocada por el autor en el lector, este último estructura de modo sistemático, aunque intuitivo. Un ejemplo de esta metodología podría ser el proceso de lectura de nivel iconológico que presenta Panofsky.

# CAPITULO 2



## LA TIRA CÒMICA EN MÈXICO Y EL DIBUJO DE HUMOR

## II. LA TIRA CÓMICA EN MÉXICO Y EL DIBUJO DE HUMOR

### 2.1 La tira cómica en México

*"La historieta es el medio que une a mis semejantes, el eco de la inquietud vibrante de una clase social que no tiene forma de expresarse, la interpretación de sus sueños y esperanzas; la risa espontánea y sincera, la lágrima y el suspiro de una mente atormentada; las ansias de los desarraigados que buscan una luz y una satisfacción mínima en medio de su existencia llena de angustias. Eso es la historieta para mí".*

*Yolanda Vargas Dulché.*

18 de enero del 2001.



#### 2.1.1 Concepto de tira cómica

Javier Coma en su libro *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los comics*

define al "daily" o "tira cómica" como un comic de formato rectangular, integrado por una hilera de varias viñetas, aplicado a insertarse los días

laborables en las páginas en blanco y negro del periódico. Los *dailies* se dispersaban por el interior del diario; al cabo del tiempo, confluyeron en una sección cotidiana fija, formando la habitual página o doble página de comics.

El autor señala que el "invento" de la tira cómica se le atribuye a Bud Fisher<sup>17</sup> (1885-1954) en San Francisco, Estados Unidos de Norteamérica, a través de la serie denominada en principio *A. Mutt*. El arranque de la misma tuvo lugar el 15

---

<sup>17</sup> Fisher describe algunos elementos que deben estar presentes en la tira cómica y que también son válidos para la historieta en general: "narra una historia continuada, que puede o no completarse en una sola tira. Debe mantener la continuidad de la historia y evitarse la monotonía. Para que los personajes hablen se usan "globos" y éstos deben ser planeados de manera tal que sean prominentes, fáciles de leer y que también sea fácil ver quién está hablando. Al mismo tiempo debe darse espacio a los personajes parlantes".

de noviembre de 1907; antes de unirse a las ediciones neoyorquinas de Hearst. Del formato tira que implantó (strip), surgiría la palabra definitiva de este tipo de entregas periodísticas y, que después, por extensión, calificaría como *comic-strip* o simplemente *strip* a toda serie de comics fuera cual fuera su formato y medio de difusión.

Fisher agrega que "cada unidad de la tira cómica es una combinación individual y completa en sí misma. Además, la tira completa debe mostrar unificación y continuidad. La primera unidad puede presentar una vista distante, otra de primer plano, otra solamente la cabeza...la cuestión de si los personajes deben ser dibujados en un plano cercano o distante depende de la importancia de sus acciones". Algunas tiras constan de una sola viñeta, como *Daniel el travieso*, *Burbujeos*, *Herman y Frank and Ernest*.

Por su parte, Juan Manuel Aurrecochea en su libro *Puros Cuentos. Historia de la historieta en México 1934-1950* afirma: "el espacio, el tiempo y el ritmo de las aventuras de papel están acotados por las características físicas de su medio específico: dimensiones de la página, extensión de los capítulos, periodicidad de las entregas y técnicas de impresión".

Salvador Pruneda traslada a *Don Catarino*, con todo y familia, de las grandes hojas de *El Heraldo* a las pequeñas páginas de una revista de muñequitos, pero entre una y otra versión, transcurren más de treinta años y, además, el estilo de Pruneda no demanda grandes espacios.

Los Paquines, Paquitos, Pepines y Chamacos, con un formato vertical más o menos estándar de 13x16 cms. están más cerca de los *dailies* que de los *sundays*. De hecho, una de sus páginas es equivalente a una tira, aunque con otra distribución de las viñetas.

Dibujantes como Germán Butze y Bismarck Mier, que publican tanto en el diario *Novedades* como en *Chamaco Chico*, diseñan sus tiras diarias con una distribución simétrica de las viñetas que facilita su eventual traslado de una publicación a otra.

En este sentido, la historieta mexicana a finales de los treinta y principios de los cuarenta, es la más rápida del mundo, por la extensión y frecuencia de sus capítulos, que se traduce en un ritmo promedio de más de 40 páginas a la semana hasta 84, cuando las entregas son de doce planas cada una.

### 2.1.2 Concepto de historieta

Según Román Gubern en su libro *El lenguaje de los comics*, este género nació de la integración del lenguaje icónico con el lenguaje literario, definiéndolo como "una estructura narrativa formada por la secuencia

progresiva de pictogramas<sup>18</sup>, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética". La escritura narrativa se forma mediante un enlace de palabras-lenguaje oral o escrito-y/o gestos-comunicación no verbal o gestual. La historieta debe manejar un criterio de síntesis: de palabras, de dibujo y de acción, para proporcionar el mayor contenido posible en el primer espacio.

Umberto Eco, por su parte, define a la historieta o comic como "un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que

estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores"<sup>19</sup>.

F. Loras señala que "el comic es, por una parte, un medio de comunicación de masas, impensable sin ese requisito de difusión masiva; por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico, tenga o no una difusión masiva"<sup>20</sup>.

Elisabeth K. Baur indica que el comic "es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen, que no sólo se trata de una secuencia de imágenes; sino que se asocian un sistema verbal, lo que ella misma señala como "lenguaje", y uno de carácter icónico".

Ludolfo Paramio define que "el comic es una semiótica connotativa de

---

<sup>18</sup> Los pictogramas, según Gubern, son un conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se trata de designar, y por *signo icónico*, se entiende "cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado".

---

<sup>19</sup> Cita tomada del libro *El comic y su utilización didáctica*, de José Luis Rodríguez Diéguez.

<sup>20</sup> Cita del libro anteriormente mencionado.

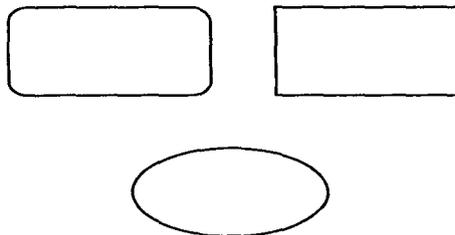
primera especie en la que sobre una misma referencia inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico". Como "semiótica connotativa" supone la presencia de algún o algunos códigos en los que se produce una situación de amplitud significativa: un signo no sólo denota un determinado sentido o significado, sino que incrementa notablemente la "densidad significante" de ese signo.

Finalmente, José Luis Rodríguez Diéguez agrega que "la historieta o comic puede definirse en el ámbito operativo como una historia narrada por medios de dibujos y textos interrelacionados, que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la elección hecha por un narrador. Cada momento expresado por medio de una ilustración, recibe el nombre genérico de *viñeta*. Los textos, que pueden existir o no según las necesidades

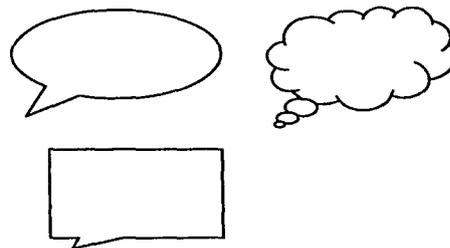
narrativas, permiten significar todo aquello que los protagonistas de la acción sienten, piensan o verbalizan"<sup>21</sup>.

Rodríguez Diéguez señala que los principales códigos del comic o historieta<sup>22</sup> son los siguientes:

La viñeta como primer elemento.



El globo y sus elementos estilísticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.



---

<sup>21</sup> José Luis Rodríguez Diéguez, *El comic y su utilización didáctica*, p. 21.

<sup>22</sup> Rodríguez Diéguez, *Op.Cit.*, p. 38.

Las indicaciones de movimiento, los códigos<sup>23</sup> cinéticos, que reviste una amplia variedad de modos y estilos.



<sup>23</sup> Se puede considerar "código" a aquellas formas expresivas generalizables y al tiempo estabilizadas. El hecho de ser generalizadas supone la posibilidad de uso en sucesivas situaciones para expresar algo similar. Es generalizable a prácticamente todo cuerpo que sea susceptible de movimiento y pueda aparecer en la viñeta. La estabilización de un código supone su "introducción" en el *Stock propio*, la generalización que rompe con el recurso estilístico concreto, con el hallazgo momentáneo y feliz de un autor en un momento concreto de la narración. (Rodríguez Diéguez, *Op. Cit.*, p.38).

La expresión gestual de los personajes, códigos gestuales, son los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia, etc.



La combinación de esa serie de componentes, la utilización de cada uno de los distintos códigos posibles, permite la elaboración del mensaje.

### 2.1.3. Historia de la tira cómica e historieta cómica en México

José Guadalupe Zuno, en su libro *Historia de la Caricatura en México*, señala que las historietas cómicas han constituido una de las formas modernas de la caricatura narrativa,

crítica, costumbrista, política y social, que hacen el deleite de los lectores, por los relatos fabulosos o de pasajes históricos o bíblicos ilustrados con series de cuadros dibujados, que se salen del concepto del cartón político.

Por lo tanto, los antecedentes de la historieta mexicana<sup>24</sup> se remontan a finales del siglo XIX<sup>25</sup>, pero fue

---

<sup>24</sup> Cabe destacar que José Guadalupe Zuno en *Historia de la caricatura en México*, afirma que las historietas aparecieron primeramente en hojas sueltas, volantes con anuncios de los cigarrillos "El Buen Tono", a finales del S. XIX. Surgieron como imitación de ciertos anuncios que en forma de historietas cómicas vinieron publicándose en los periódicos de propaganda de medicamentos.

<sup>25</sup> Aquí vale la pena mencionar que se ha escrito mucho acerca de los antecedentes de este medio de comunicación de masas, de hecho, se han remontado a las pinturas rupestres, a los jeroglíficos, etc. Sin embargo, se puede considerar como los inicios de las historietas a nivel mundial, durante el desarrollo del capitalismo y el florecimiento del periodismo, alrededor del año de 1895.

---

Las historietas o comics, éste último término anglosajón, tiene como antecedentes una forma de expresión periodística empleada para la publicidad, al entablarse una competencia comercial entre los empresarios del periodismo Pulitzer y Hearts, en los Estados Unidos de Norteamérica.

Entre los dibujantes pioneros de comics figura Richard Felton Outcault, quien en 1895, en el periódico *The New York World*, dibujó una saturada viñeta que describía gráficamente los incidentes del barrio de Hogan's Alley de la ciudad de Nueva York. El personaje central de la viñeta se llamó Yellow Kid, el cual presentó el antecedente del ballom o globo característico de las historietas, en donde los personajes podían expresarse verbalmente.

Tal éxito trajo como consecuencia lo que posteriormente se denominaría como "daily strip" o "tira cómica diaria" y el surgimiento de personajes que mostraban autonomía ante sus creadores, pasando a formar parte de una tira cómica con fama y tradición. De esta manera, Estados Unidos ofreció a finales del siglo XIX, las condiciones propicias para que el cómic se desarrollara como un fenómeno artístico, y sobre todo comercial.

Es importante destacar que el creador de la tira cómica diaria fue Bud Fisher: en 1907

Rafael Reyes Spíndola quien publicó por primera vez, en el año de 1911 en el periódico *El Imparcial*, tiras a color con globos en los que aparecían los diálogos<sup>26</sup>. En este sentido, en el libro

---

creó el personaje *Augustus Mutt*. Surge en 1911 lo irreal con *Krazy Kat* de George Harriman. Para 1912 se organiza el mercado de las historietas con la creación del *Heart's International Feature Service* lo que iniciaría el monopolio de los comics. En 1917, nace *Felix The Cat*, del dibujante australiano Pat Sullivan para el cine mudo, pero en 1923 se incorporó a los comics.

Para 1936, el comic se independiza de los diarios. Surgen los comic-books, en los cuales destacaron personajes denominados como *superhéroes*, tal es el caso de *Superman* que apareció en 1938, que fue todo un éxito. Posteriormente destacaron *Batman*, *Sub Mariner*, *The Flash* y *Captain America*, mismos que cumplieron una función propagandística a favor de los Estados Unidos durante la Segunda Guerra Mundial.

<sup>26</sup> Idea que se inspiró en el estilo de *The Yellow Kid*, tira norteamericana que apareció en el *Diario* de Joseph Pulitzer, en el cual han

*Puros cuentos*, de Juan Manuel Aurrecochea y Armando Batra consignan como la primera historieta mexicana publicada *Las aventuras de Adonis*, de Rafael Lillo, en 1911.

En 1919, se publica la primera historieta mexicana dominical a colores en el antiguo *Heraldo de México*. Se trataba de *Don Catarino y su apreciable familia*, de Salvador Pruneda, encargado de la iconografía, e Hipólito Zendejas, del texto.

Entre los años 30 y 40, se observó un fenómeno interesante por el crecimiento de este género, ya que la sociedad mexicana aceptaba la circulación de historietas.

En este período destacó el comic book *Paquín*, revista de corte infantil con tiras extraídas y traducidas de publicaciones extranjeras; *Pepín*, una de las propuestas más legendarias, ya

---

coincido varios estudiosos del comic, marcó el inicio del comic moderno a partir de 1896.

que incluso durante 25 años, los comics fueron conocidos como *Pepines*, y *Chamaco*, la primera con un formato de cuarto de tabloide, que llegó a ser vendida diariamente por su editor, Ignacio Herrerías.

*Rolando el rabioso*, de Gaspar Bolaños, se publicó incluso a mediados de los años 70, y *Los Supersabios*, una sátira de la cotidianidad, se publicó de 1936 a finales de los años 50, en fascículos quincenales y semanales.

Una de las historietas más representativas a lo largo de la industria cultural de esta corriente en México, fue *La familia Burrón* (1948), de Gabriel Vargas. Han pasado más de cinco décadas desde su creación y los personajes de Borola, Regino y sus hijos Macuca, Regino Chico y el adoptado Foforito, siguen en el gusto del público.



POR GABRIEL VARGAS

En los años 50 y 60 surgen las historietas y los fotomontajes de aventuras como: *El Santo*, "El Enmascarado de Plata"; *Papito Frito*, *Chanoc*, "El hombre increíble"; *Kalimán*, *Memín Pingüín*, y las historietas melodramáticas como *Lágrimas y risas* y *La doctora corazón*.

En 1965 destaca la aparición de la historieta política *Los Supermachos* de Eduardo del Río "Rius", la cual se consideró como una parte importante de la evolución de la historieta en

México, ya que se desarrolló con base en una peculiar combinación de historieta satírica y cómic didáctico.

*Los Supermachos* demostraron que el lenguaje de los monitos es compatible con una crítica política y con la exposición antisolemne de contenidos educativos; pero sobre todo, revelaron la existencia de un público dispuesto a recibir un tipo de comic adulto<sup>27</sup>.

De esta manera, a fines de los años 60 comienzan a aparecer historietas explícitamente politizadas y una serie de guionistas y dibujantes se lanzan a la búsqueda de nuevas opciones de comic adulto: el cartonista Vadillo incursiona en el comic con *La familia Placachica*; Nikito Nipongo apoyado con los dibujos de Vázquez Lira traslada a la historieta sus *Perlas Japonesas*; A.B. crea a los inefables *Waffles* y *Mofles* y el dramaturgo Sergio Magaña

escribe los guiones de *El Watusi* que ilustra De la Torre.

A partir de los años 70, aparecen propuestas de comic como *Karmatron* y *los transformables*, *Las historietas*, *Samurai*, *Molotov* y *Gallito Cómic*. En los últimos años han surgido jóvenes dibujantes que, al calor de la revista *La Garrapata* han intentado un nuevo tipo de historieta. Destacan entre ellos Magú, Arau, Ahumada, Feggo, Jis, Trino, El Fisgón y otros.

Según el artículo de Dora Luz Haw, denominado: "Entre el desprecio y el culto popular", publicado por el diario *Reforma* el 22 de enero del 2001, señala que "ante las pocas expectativas para que un grupo de dibujantes y guionistas mexicanos puedan difundir sus historietas en nuestro país, han tenido que buscar opciones en el extranjero"<sup>28</sup>. Tal es el

---

<sup>27</sup> Río, Eduardo del. *La vida de cuadritos*: Ed. Grijalbo, México, 1984, p.p. 100 y 104.

---

<sup>28</sup> Haw, Dora Luz. "Historietas de autores mexicanos, entre el desprecio y el culto

caso de Humberto Ramos<sup>29</sup>, Roberto Flores, Edgar Delgado, Víctor Guiza, Sergio Aragonés y Francisco Velazco, quienes trabajan en empresas como DC Comics o Marvel Comics

Algunas de sus creaciones, como *Crimson* (a cargo de Ramos, Oscar Pinto y Francisco G. Haghenbeck), obtuvieron tal éxito que la primera entrega de 105 mil ejemplares, distribuida en Canadá, Inglaterra, España, Italia, Francia y México, se agotó en sólo unos días.

Las propuestas independientes, no significan una competencia para la mercadotecnia de las grandes corporaciones editoriales y se difunden de manera casi "clandestina".

---

popular". *Reforma*. Secc. Cultura. México, Enero 22 del 2001.

<sup>29</sup> Su trabajo es más conocido en el mercado estadounidense. Ha trabajado en compañías como Milestone Media, DC Comics, Marvel Comics, Wildstorm Studios y Event Comics. Actualmente dibuja la serie *Crimson*.

Esto provoca que muchas historietas desaparezcan al segundo número y no se den a conocer, tal es el caso de *Chamán*, superhéroe que publicó Mambo Comics; *iKa-Boom!*, que tuvo un tiraje inicial de 30 mil ejemplares, o *Ultrapato*, iniciativa de Edgar Delgado y un grupo de creadores regiomontanos.

#### 2.1.4 Función Social

José Guadalupe Zuno en *Historia de la caricatura en México* manifiesta que "las tiras cómicas de los periódicos cumplen esa función artística, crítica y social, dando a la caricatura proporciones que solamente iguala en la película cinematográfica dibujada."

El autor agrega que las "tiras cómicas mexicanas se han reducido a la presentación de tipos populares, principalmente de campiranos y pueblerinos o de la clase trabajadora(...). El vehículo de que se sirven sus creadores, es una forma estética, y por lo tanto, una forma social. Los artistas de las tiras

dibujadas, en caricatura o en dibujo realista, forman un grupo social de perfiles peculiares, tal y como acontece en todas las otras ramas del arte y de la ciencia, así como de la religión y de la política".<sup>30</sup>

Por su parte, Luigi Grechi en *El comic es algo serio* señala que la función del comic es la de "comunicar un mensaje", de proporcionar una demostración: es decir, tiene una función hasta cierto punto pedagógica, en cuanto explica y ayuda a comprender más fácilmente lo que todo el mundo sabe aunque confusamente. Así mismo, el comic tiene funciones visiblemente informativas, "por eso, el tipo de cultura transmitido y realizado por el comic es aún, cuando su nivel sea el más bajo, la verdadera cultura, la única posible y realizable".

## La Familia burrón

POR GABRIEL VARGAS



José Luis Rodríguez Diéguez en *El cómic y su utilización didáctica* señala que "el comic surge así como un instrumento polarizado hacia el entretenimiento y diversión, con una función distractiva casi exclusiva. Pero las necesidades sociales por una parte, y de otra la necesidad de prestigio social, obligan a una derivación

<sup>30</sup> José Guadalupe Zuno, *Op.Cit.*, p.56.

progresiva hacia el campo instructivo"<sup>31</sup>.

"Los recursos utilizados son múltiples: desde la identificación de un personaje con una ideología, a fin de proyectar sobre el personaje, y por transferencia sobre la ideología, unas actitudes definidas, hasta el fácil recurso de incluir entrefiletos en el margen inferior de la página con informaciones de las más tradicionalmente identificadas con una cultura institucionalizada"<sup>32</sup>

Eduardo del Río "Rius" en *La vida de cuadritos* opina que "la capacidad de penetración de la historieta, como medio comunicativo, como portador de un mensaje, la convierte en uno de los elementos fundamentales de lo que se ha dado en llamar "cultura de masas". Se trata de aprovechar su gran capacidad de penetración para

convertirla en medio portador de un mensaje liberador, en un instrumento de concientización, que posibilite el análisis y la crítica de la realidad"<sup>33</sup>

En resumen, "el comic se presenta como una síntesis fascinante de todo el patrimonio cultural de la sociedad industrialmente desarrollada: dominio imperante de la búsqueda de lucro en el mundo de la cultura, explotación sistemática de los nuevos recursos comerciales ofrecidos por el acceso de la nueva generación al rango de consumidores autónomos, omnipotencia de los *mass media*....uniformidad ideológica tendiente a esfumar los conflictos reales introduciendo en el mercado un producto al alcance tanto del rico como del pobre, del joven como del adulto, del que sabe leer y escribir como del analfabeto"<sup>34</sup>.

---

<sup>31</sup> p.44

<sup>32</sup> p.44

---

<sup>33</sup> p.120.

<sup>34</sup> Grecchi, Luigi. *El comic es algo serio*, p.41.

### 2.1.5 Nuevas Narrativas

Para alguien que no se ha iniciado en el mundo del comic, pero tiene oportunidad de leer una historieta de autor, puede ser que la narrativa gráfica contemporánea le desconcierte, ya que los textos actuales nada tienen que ver con las clásicas frases encerradas en el globo tradicional, que describen paso a paso la acción.

Los aficionados al comic Mauricio Mota, Javier Delgado, Luis Sopedada y Edgar Delgado explican que muchas veces el contenido de los comics es filosófico, sociológico o erótico, con un lenguaje rebuscado y poético que en ocasiones raya en lo "oscuro". Incluso el formato ya no responde a los cuadros continuos; sino a una diagramación compleja, que exige una mayor concentración para poder seguir la historia sin perderse.

Los caricaturistas Ricardo Pelález, Quintero<sup>35</sup> y Frik<sup>36</sup>-quienes han editado 10 publicaciones en 3 años en el Taller del Perro-consideran que las historietas de autor son productos que no están comercialmente probados y que requieren un desarrollo narrativo y estilístico.

---

<sup>35</sup> José Quintero (1971). Estudió dibujo publicitario. Ganó mención honorífica en el Concurso de Historieta Experimental en 1987. Autor de *Buba*. Es miembro fundador del *Gallito Cómix*. Ha publicado en diversos medios impresos.

<sup>36</sup>"Frik" (1964). Lo distingue su gusto por las letras y la buena narrativa. Es autor de *Krónicas Perras* (1999). Forma parte del consejo editorial del *Gallito Cómix* y del Taller del Perro.



Pero, a pesar de que hay jóvenes dibujantes talentosos, uno de los factores que impiden su desarrollo es la falta de buenos guionistas, debido a que los escritores no se acercan a un género que consideran "desprestigiado".

"Pero si no quitamos el dedo del renglón, si seguimos apelando al talento y a la imaginación de las generaciones que nos siguen", opina Quintero, "la industria del comic mexicano podría reactivarse".

## 2.2 El dibujo de humor

### 2.2.1 Concepto de dibujo de humor



El dibujo humorístico (o dibujo de humor) es, como su nombre lo indica, cierto tipo de dibujo con intención "humorística"; se caracteriza por la distorsión de sus elementos para dar énfasis a las cualidades más significativas del tema, todo en el marco de la interacción entre la gracia, la ironía, la alegría y la tristeza que se reúnen para conseguir un efecto chistoso<sup>37</sup>.

---

<sup>37</sup> Cabe señalar que lo que se considera *chistoso* varía de persona a persona y, más aún, de una cultura a otra.

El dibujo de humor se presenta en muy diversas formas, de acuerdo con:

- La técnica elegida para realizarlo.
- El medio de comunicación empleada para difundirlo.
- Los fines que motivan al autor.

También, puede cumplir con las siguientes funciones descritas para la imagen con fines didácticos, según la clasificación de José Luis Rodríguez Diéguez:

**Función motivadora:** La imagen tiene por objeto llamar la atención al lector induciéndolo a profundizar en el contexto.

**Función vicarial:** "Supone sustituir una realidad por su imagen"<sup>38</sup>.

**Catalización de experiencias:** La imagen puede presentar un cúmulo de información que en la realidad se

---

<sup>38</sup> Rodríguez Diéguez, José Luis. *Las funciones de la imagen en la enseñanza: semántica y didáctica*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977, p.42.

tendría que observar a lo largo del tiempo y desde muchos puntos de vista; organiza los elementos en forma que el receptor capte la idea en el menor tiempo posible.

***Función informativa:*** La imagen presenta de manera general a un objeto, con la suma de experiencias del creador con esa categoría de objetos; por lo tanto, presenta los rasgos de dicha categoría.

***Función explicativa:*** La imagen puede incluir convenciones sígnicas (flechas, enmarcados, líneas cinéticas, globos, metáforas visualizadas, etc.) que aclaren lo que sucede, que destaquen un detalle, que indiquen el sentido de un proceso y, en suma, que expliquen lo que se ve.

***Facilitación redundante:*** Expresa icónicamente un mensaje ya expresado por la vía verbal, para recordarlo o subrayarlo.

***Función estética:*** Responde a la necesidad de alegrar, equilibrar o dar color a un espacio.

***Función comprobadora:*** La imagen muestra la forma, posición, etapa o ubicación que se considera como correcta y servirá para que en compañía con ésta se pueda evaluar cualquier otra.

***Función recreativa:*** La imagen, gracias al humor o a la originalidad, recompensa al lector divirtiéndolo.

Asimismo, el dibujo de humor tiene las ventajas y limitaciones propias de este arte. Son ventajas la representación de cosas reales e irreales, con modificaciones o sin ellas, en arreglos especiales o convencionales, de acuerdo con necesidades didácticas generales o con intenciones específicas del dibujante.

Es una limitación la insuficiencia para ilustrar conceptos abstractos (se pueden presentar ejemplos de lo que es la belleza para alguien, pero nunca se podrá abarcar la globalidad ni la subjetividad de dicho concepto).

Como forma humorística, el dibujo está sujeto a ciertos tipos de humor que prevalecen en determinado tiempo, lugar y grupo social. Lo que fue gracioso para nuestros antepasados, no lo será necesariamente para nosotros; lo que en nuestro país se considera chistoso puede no serlo para un extranjero. También varía de una persona a otra lo que se considera como cómico.

Es decir, hay factores sociales, económicos, políticos, históricos, religiosos, étnicos, etc., que impiden un humor universal.

### **2.2.2 Objetivo del dibujo de humor**

El dibujo humorístico es como un instrumento que sirve a los propósitos de quien los utiliza y puede ser de

varias clases, destacando los siguientes:

***El Santos  
demuestra que  
tequila en exceso  
hace perder  
el seso  
(¡Modérense!  
digo. ¿no?)***



*El dibujo humorístico de entretenimiento es el más común. A este género pertenece la mayoría de las tiras cómicas, historietas, dibujos animados y chistes visualizados. Sus características principales dependen en buena medida de la distorsión, de situaciones cómicas, de formas, palabras y movimientos graciosos, para facilitar la catarsis y la evasión. Este tipo de dibujo atrae a una gran cantidad de público y ha sido enfocado*

a muy diversos sectores, desde el dibujo humorístico infantil hasta el dibujo humorístico pornográfico.

*El dibujo humorístico publicitario* está muy ligado al de entretenimiento. Por lo general acompaña a un texto comercial, haciendo las veces de ilustración, invitando al consumo. En este tipo de dibujo, las expresiones faciales son muy importantes y casi siempre se muestran sonrientes al usuario del producto o servicio anunciado; asimismo los colores contribuyen a aumentar el atractivo del mensaje.

*El dibujo humorístico político* se encuentra ligado principalmente a la caricatura, que por su carácter satírico resulta ideal para expresar una opinión sobre todo cuando es una opinión en contra o acerca de alguna personalidad política. Se distorsionan y exageran ciertos rasgos para expresar claramente dicha opinión. Lo grotesco se combina con el ingenio para crear la caricatura.

*El dibujo humorístico decorativo y el informativo* suelen emplearse en lugares públicos, donde el espacio requiere de adorno o las personas que necesitan señalamientos.

Finalmente, hablar del dibujo humorístico no implica necesariamente ridiculización de un tema. El humorismo puede hallarse en los personajes o en la forma en que los personajes tratan un asunto sin que éste pierda seriedad.

### **2.2.3 Utilidad didáctica del dibujo de humor**

El término didáctico, se entiende con el propósito de expresar nociones o verdades de orden científico, histórico, artístico u otra información relevante para un núcleo social, en forma adecuada para enseñar o instruir.

La imagen -en particular el dibujo humorístico- puede ser una ayuda para la reestructuración del mensaje de tipo didáctico, debido a que, tanto las

personas que saben leer como las analfabetas, la mayoría de las veces pueden comprenderla; ya que sobrepasa las fronteras del idioma y, por su alta iconicidad, es lo más adecuado para presentar la cosa de que hablamos.

En el dibujo de humor se pueden emplear formas que no requieren de un gran esfuerzo para ser interpretadas por un receptor.

Es atractivo, fácil de comprender y recordar, por ello se le encuentra con frecuencia en libros ilustrados, dibujos animados, historietas, etc.

Un signo icónico como parte de un mensaje bien estructurado puede ahorrar largas descripciones verbales y exige un menor esfuerzo para su lectura.

## 2.2.4 Tres estilos de humor según José Antonino<sup>39</sup>.

Según José Antonino son tres las directrices de deformación que se pueden distinguir en el dibujo de humor; sobre esta base, menciona tres estilos:

### 2.2.4.1 Estilo naturalista



Los dibujos de humor que se incluyen en el estilo naturalista son aquellos cuya línea siempre mantiene claros contactos con el dibujo realista. La

---

<sup>39</sup> Antonino, José. *El dibujo de humor*. CEAC, Barcelona, 1970, p.p.87-93.

deformación de los sujetos es relativa y ponderada, guardando éstos, siempre proporciones estructurales casi normales.

#### 2.2.4.2 Estilo Psicológico



En el estilo psicológico la deformación se aleja de los cánones realistas. Las proporciones y los detalles de los sujetos y de los escenarios, cobran caracteres incongruentes; absurdos, en ocasiones. Todo se ordena en este tipo de trabajos a la consecución de un determinado impacto de carácter intelectual o psicológico, abstracto. Se trata del humor por medio del cual se

desarrollan las ideas concretas (políticas, sociales, filosóficas) del autor a través de su obra.

#### 2.2.4.3 Estilo decorativo



En el estilo decorativo se pueden reunir aquellos trabajos en los que, primordialmente, se busca una deformación que responde a unos fines puramente estéticos. Todo está subordinado a producir determinados efectos plásticos, sin otros objetivos que los de fijar fácilmente la atención del espectador hacia unos motivos determinados o simplemente dispersarla en unos tipos y ambientes gráficos gratos.

El dibujo humorístico suele ser sencillo, aunque también existen formas muy detalladas y, hasta sobrecargadas y con una vasta variedad de estilos.

Una clasificación específica de los diferentes estilos difícilmente podría estar actualizada o completa, si se considera que cada autor tiene el suyo; además, las nuevas generaciones de dibujantes experimentan nuevos caminos.

El dibujo de humor va más allá de la caricatura, de la simple ilustración y de tiras cuyas modalidades potenciales que le son propias; las abarca a todas y dosifica su uso conforme a objetivos que se determinan en buena medida por el tema a tratar, las intenciones del autor, las condiciones en que se canalicen los dibujos hacia el receptor, principalmente, en la consideración de quién será dicho receptor.

En 1928, Sigmund Freud definió la función del humor: "no resigna, desafía. Implica no solamente el

triunfo del Yo, sino el principio del placer, que halla en él el medio de afirmarse, a pesar de las desfavorables realidades exteriores"<sup>40</sup>.

Para lograr el humorismo o la comicidad no hay recetas universales y, en todos los casos, el logro depende del autor.

Antonino señala que "es posible afirmar que se produciría un hecho cómico cuando el enfrentamiento de dos sujetos, situaciones o hechos antagónicos, por cantidad, cualidad, casualidad, se produce un resultado impropio o insólito, del que se deriva una ligera o gran degradación exenta de culpa de uno de los dos componentes de la acción, a la que acompaña cierta deformación o exageración en las circunstancias

---

<sup>40</sup> Luján, N. *El humorismo*. Salvat, Barcelona, 1973, p.27.

generales (formales, cuantitativas, etc.)".

De esta manera, no importa si es en unos cuantos trazos, el dibujo de humor se vuelve tal por la comicidad y, según Antonino, por la síntesis: "El hombre desea conocerlo todo con rapidez, con claridad y precisión. Por eso, cuando se requiere este tipo de conocimiento, los sujetos a conocer se podan y se desnudan de elementos sobrantes, a la vez que exageran y acusan sus cualidades más significativas. No otra cosa es la deformación y esquematismo de dibujo de humor.

Resumiendo, podemos afirmar que el dibujo de humor no es otra cosa que un medio de conocimiento, esquematizado y estilizado de la realidad, a través de

la vertiente de comicidad implícita en ella"<sup>41</sup>



### 2.2.5 La risa según Henri Bergson<sup>42</sup>

Henri Bergson, en su ensayo sobre la significación de "lo cómico", titulado *La Risa*, encuentra que lo cómico se puede dar en las formas, los movimientos, la situación, las palabras, el carácter, y en su fuerza de

expansión, aunque lo que causa risa en un lugar puede o no causarla en otro.

"Es indiscutible que ciertas deformaciones tienen sobre otras el triste privilegio de poder, en ciertos

---

<sup>41</sup> Antonino, José. *El dibujo de humor*, p.p.10-11.

<sup>42</sup> Bergson, Henri. *La Risa*, PUF, París, 1940, p.p.17, 22-23, 39, 53, 87-88, 101-102.

casos, provocar la risa. Las actitudes, gestos y movimientos del cuerpo humano son risibles en la exacta medida en que ese cuerpo nos hace pensar en una simple mecánica".

"Es cómico todo arreglo de hechos y acontecimientos que nos da, incluido lo uno en el otro, la ilusión de la vida y la sensación nítida de una disposición mecánica".

"Se obtiene un efecto cómico cuando se aparenta escuchar una expresión en sentido propio, cuando estaba empleada en sentido figurado. O aún más, desde que nuestra atención se concentra en la materialidad de una metáfora, la idea expresada se vuelve cómica".

"Convencido de que la risa tiene una significación y un alcance sociales, que lo cómico expresa ante todo una cierta inadaptación particular de la persona a la sociedad y, finalmente, que no hay más cómico que el hombre, es el carácter, lo que habíamos puesto en la mira desde el principio".

"Es cómico todo incidente que llama nuestra atención sobre el físico de una persona cuando la moral está en juego".

"No hay manera de hacer dibujo humorístico alguno que sea absoluta, hecha, prescrita. Hay, sin embargo, nuevas líneas de aproximación que de ninguna manera detienen el desarrollo artístico, y que antes bien servirán para canalizar esfuerzos prácticos a un área de creatividad disfrutablemente amplia"<sup>43</sup>.

### 2.3 Concepto de Fábula.

Trino denominó a su tira: *Fábulas de Policías y Ladrones*, y de aquí me llamó la atención el concepto de "fábula", ya que según la etimología, el vocablo proviene del latín *fabula*, derivación de *fabular*, que significa hablar.

En griego, se aprecia el uso de tres distintos vocablos para referirse a la

---

<sup>43</sup> Nota tomada del libro *Comunicación, humor e imagen*, de Luis Ernesto Medina, p.45.

fábula: *mitos, logos, ainos*, que significan: la cosa dicha, pero con una serie de acepciones complementarias como: palabra, historia, cuento, obra de ficción, historia de niños, leyenda, discurso, adivinanza.

Esta variedad de definiciones nos remite a la más usual, que se encuentra en los diccionarios actuales, que nos señalan que la fábula es "una narración de hechos imaginarios con la que se busca dar una enseñanza moral, cuyos personajes son por lo común animales u objetos inanimados a los que se atribuyen características, virtudes y defectos humanos. Puede estar escrita en verso o en prosa y generalmente termina con una moraleja. En este caso, son reconocidas las fábulas de Esopo, las de La Fontaine y las de Samaniego"<sup>44</sup>.

Sin embargo, para los fines que aquí ocupan, vale la pena destacar que

---

<sup>44</sup> Diccionario *Enciclopédico Larousse*.

Mireya Camurati en su libro *La Fábula en Hispanoamérica*<sup>45</sup>, señala que "la fábula no es un género o especie, sino una *forma literaria*, que se apoya sobre la base de la comparación, metáfora o analogía. De esta manera, la *fábula* es una narración o relato ficticio, que cuenta una historia presentada como real o sustentada en la realidad"<sup>46</sup>.

La autora propone tres elementos o características principales que componen a la forma literaria: acción, tipificación e intención.

En *la acción*, la fábula presenta, en la mayoría de los casos, un esquema dramatizado, con diálogos en estilo directo o indirecto. Es decir, supone una acción que se relata o se reproduce en el texto. El autor de

---

<sup>45</sup> Camurati, Mireya. *La fábula en Hispanoamérica*. UNAM, México, 1978.

<sup>46</sup> Camurati, Mireya. *Op.cit.* p.18.

fábulas nos cuenta cómo ha sido esa acción o conversación.

En *la tipificación* se presentan los personajes como "tipos" característicos que sostiene una relación característica con elementos de la realidad. En la mayoría de los casos, dichos "tipos" son representados por animales (aunque en muchas fábulas aparecen como personajes, vegetales, objetos inanimados y seres humanos).

Cada uno de estos actores debe ser elegido de acuerdo con su naturaleza, propiedades, temperamento y demás características particulares, con el fin de que actúen naturalmente en la representación que les corresponde.

En *la intención*, la fábula define cierta tendencia o destino, entonces se puede hablar de fábula de intención retórica (con el fin de persuadir), fábula política, literaria, didáctica, socio-costumbrista, forense, moral, etc. Lo importante es percibir dicha

intención dentro del texto, esa actitud voluntaria en prosecución de algo.

En el caso de Trino, entonces la definición que más se acerca a su propuesta, es aquella que trata de "hecho falso e inventado (basado en la realidad) que se cuenta o se comunica a alguien, a veces con intención de sólo hacer reír"<sup>47</sup>.

Y de acuerdo con las características que propone Camurati, se puede afirmar que la tira cómica de Trino es efectivamente una fábula, porque tiene una acción, una tipificación y una intención.

La acción son las historias que narra en forma dramatizada de los personajes: ladrones, gerentes, cajeras, agentes ministerio público, policías, etc.

Una historia que cuenta con un principio y un final, la cual se compone de elementos icónicos y verbales, que hacen aún más ágil la lectura y que nos

---

<sup>47</sup> Ibidem.

remite a lugares comunes dentro de la Ciudad de México, como lo son los bancos, las agencias del ministerio público y las calles.

La tipificación son los personajes que el caricaturista nos presenta, tomados de personajes reales dentro de la sociedad como son los ladrones, gerentes, cajeras y policías, que cuentan con las características propias estereotipadas que los distinguen dentro de la realidad social.

La intención se ubica como política-socio-costumbrista, toda vez que Trino

se basa en hechos cotidianos y reales; sin embargo, la historia se vuelve fábula y llega a ser irreal cuando agrega el absurdo y la sátira, ya que resulta inverosímil que en un asalto bancario, el ladrón sea condicionado para cometer el ilícito.

De esta manera, Trino realiza una historia ficticia, basada en hechos reales, no con el sólo propósito de hacer reír, sino de criticar una realidad caótica y violenta, sin llegar a hacer cartón político.



19 de octubre del 2000.

# CAPITULO 3



## ANÁLISIS DE FORMA Y CONTENIDO DE "FÁBULAS DE POLICÍAS Y LADRONES"

### III. ANÁLISIS DE FORMA Y CONTENIDO DE "FÁBULAS DE POLICÍAS Y LADRONES"

*Fábulas de Policías y Ladrones:*



*30 de noviembre del 2000.*

#### 3.1 Análisis de la tira según la teoría de Erwin Panofsky

Erwin Panofsky explica que la obra de arte, en este caso la tira cómica, se debe analizar a partir del plano descriptivo para trascender al punto de vista intrínseco o de contenido, y de esta manera, descifrar el verdadero significado del arte

pictórico, ya que en éste no sólo convergen líneas y colores; también expresan las emociones, los sentimientos, algunos hechos e historias de pueblos reales que fueron tomados por los autores, para darlos a conocer a una comunidad.

De esta manera, el historiador de arte señala que la historia del arte no es concebible si no se relaciona con un

contexto histórico, teórico, estético y filosófico, ya que las obras de arte parten de las creencias, ideas, situaciones históricas y formas de vida de los hombres que las crearon. Es una conexión entre *imagen* y *significación*, entre lo que se ha llamado *la forma y el contenido*.

En seguida, se presenta el análisis de la tira *Fábulas de Policías y Ladrones*, a partir del método propuesto por Panofsky, quien distinguió tres niveles para el estudio de las obras de arte: *preiconográfico*, *iconográfico* e *iconológico*.

### 3.1.1 Análisis preiconográfico

Panofsky propuso un primer nivel, al que denominó de *contenido temático natural o primario*, que denominó como nivel *preiconográfico*, en el que se parte de la identificación de las formas, determinadas configuraciones de línea y color que estructuran a la obra, que se les puede denominar como *el mundo de los motivos artísticos*.

Tales motivos, fueron reconocidos por José Luis Rodríguez Diéguez como los principales elementos que conforman al comic: la viñeta, los globos, los códigos gestuales y los códigos cinéticos.

### 3.1.1.2 Viñetas

La viñeta es la unidad mínima identificable dentro de una historieta. Es la unidad espacio-temporal y en ella se distingue un *continente* y un *contenido*.

El *continente* está formado por *líneas*, *formas* y *dimensiones*.

*Líneas*: identificación de líneas rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etc.

*Formas*: la más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc.

*Dimensiones*: relativas absolutas de la viñeta, que es la dimensión de los ejes en las rectangulares, proporción

relativa con relación a otras viñetas, etc.

El *contenido* se puede especificar como *contenido icónico* y *contenido verbal*.

*Icónico:* dibujo que tiene características de movimiento y de gestualidad.

*Verbal:* los textos que apoyan al dibujo.

Asimismo, cabe considerar que las viñetas también se organizan, desde el punto de vista editorial, en unas unidades de publicación, tales como la página de los comics, la media página o la tira diaria. Esta puesta en página supone una opción editorial decisiva, pues determina una estructura plástica y narrativa a la vez, que es diferente para la lámina, la media página o la tira, y permite crear distintos efectos globales, rítmicos y estéticos.

Es a través de su estructura concatenada o montaje como se construye y progresa la narración. El paso de una viñeta a la siguiente puede suponer la visión del mismo espacio desde un punto de vista o en escala distintos, puede suponer un cambio de espacio de la acción, o puede suponer un paso de tiempo-consecutivo, posterior tras un lapso (elipsis), anterior (flash-back), o anticipación del futuro (flash-forward), o bien un cambio de espacio y de tiempo a la vez. Los criterios estéticos y narrativos para articular las secuencias de viñetas puede resultar variadas.

#### 3.1.1.2.1 Flash-back

El flash-back o una evocación del pasado, es una técnica narrativa que se consolidó en el arte de la novela, que después se extendió al cine y a los comics. Esta técnica puede ser activada de varios modos: por el relato oral o escrito de un narrador y por el pensamiento o recuerdo de un

personaje. Es frecuente que la viñeta anterior al flash-back presente al personaje narrando o recordando aquello que se visualizará en la viñeta siguiente.

### 3.1.1.2.2 Flash-foward

De acuerdo con José Luis Rodríguez Diéguez, el *flash foward* es la interpolación anticipada de una secuencia temporal normal de una historieta o película.

Supone una ruptura hacia el futuro: lo que se sueña, se desea o anticipa. En estos casos suelen utilizarse modos expresivos muy concretos en la línea exterior de la viñeta: bordes formados por líneas curvas de muy corto radio, línea discontinua o de puntos, etc.

### 3.1.1.3 Globos

Los *globos* o bocadillos (ballons, en inglés) son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido

al emisor. Los globos se convirtieron en elementos importantes para activar la narratividad dentro de los comics, por tanto, constituyen elementos de expresión, en los que se distinguen un continente señalado por una línea delimitatoria (perígrama) y contenido escrito (o texto). Cuando coexisten varios globos en una viñeta, su lectura sigue un orden de prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior a lo inferior.

La función de los globos no sólo se limita a exponer los diálogos de los personajes, sino que incluyeron también símbolos icónicos para escenificar un sueño o exhibir una idea o visión de los personajes, de tal modo, que los globos extendieron su función inicial de soportes de la producción lingüística a la de soporte o receptáculo de la producción imaginaria de los sujetos representados.

La forma del globo puede determinar situaciones de cuchicheo, desprecio, tristeza, parloteo excesivo, secuencia de frases (globos agregados o interconectados), rabo compartido, radio y altavoces, teléfonos, monólogo interior, sueños y pensamientos, visiones y alucinaciones, insomnio, cartas, máquina de escribir, soliloquio, idiomas exóticos, imprecaciones, enfado, entre otros.

#### **3.1.1.4 Códigos gestuales**

El cuerpo humano constituye un vasto repertorio de expresiones. Además de los actos reflejos, que son respuestas automatizadas e incontrolables pero que suministran información valiosa, existen los gestos conscientes y los gestos inconscientes, que proporcionan datos importantes del estado de ánimo o del carácter de los individuos. Algunos estudiosos sostienen que existen gestos estereotipados, como extender la mano en gesto de petición; sin embargo, diferentes culturas han

desarrollado códigos gestuales específicos de sus pueblos.

De esta manera, los historietistas se basaron en este tipo de gestos para utilizarlos en sus tiras, y con ello, expresar el estado de ánimo de sus personajes, sin necesidad de recurrir a las expresiones textuales.

Los siguientes son algunos de los tipos más utilizados dentro del cómic:

*Con las manos.* El cuerpo humano constituye un potente vehículo de expresividad, utilizado habitualmente como medio de comunicación. Existen los gestos conscientes y los inconscientes, que hablan acerca del estado de ánimo y del carácter de los sujetos. Los gestos estereotipados como extender la palma de la mano en gesto de petición o el gesto de los hijos que alzan los brazos para que sus madres los alcen.

*Con las piernas.* Las piernas son las extremidades de la locomoción humana y las columnas que sostienen el

cuerpo en su posición erecta. La pierna se convierte en un símbolo de la relación social, pues permite los acercamientos y contactos con otras personas y suprime las distancias. La forma de caminar de las personas delata, además, sus profesiones y sus costumbres.

*Con el rostro.* El rostro significa la expresividad humana. Tan importante es que se convierte en sustituto del individuo completo, como ocurre en los primeros planos de la pintura retratista, del cine y en las caricaturas. El rostro devela los sentimientos y el carácter de los individuos.

El llanto y la risa se manifiestan por medio de expresiones faciales universales, así como el fruncimiento de cejas para representar enfado y disgusto, o la mirada fija sobre el congénere, para representar amenaza.

En la expresividad facial intervienen las arrugas de la frente, las formas de

las cejas, los párpados, los ojos, los orificios de la nariz, las mejillas, las comisuras de los labios y la boca. La sonrisa suele ser signo de alegría, pero cuando la sonrisa descubre los dientes, puede ser un signo de cólera, pero también pueden servir también para expresar cómo castañean a causa de frío.

Román Gubern ha establecido un código de expresividad facial, cuyos signos principales son:

- Cabello erizado: terror, cólera
- Cejas altas: sorpresa
- Cejas fruncidas: enfado, concentración
- Cejas con la parte exterior caída: pesadumbre
- Mirada ladeada: maquinación
- Ojos muy abiertos: sorpresa
- Ojos cerrados: sueño, confianza
- Ojos desorbitados: cólera, terror
- Nariz oscura: borrachera, frío

- Boca muy abierta: sorpresa
- Boca sonriente: complacencia, confianza
- Boca sonriente mostrando los dientes: hipocresía, astucia
- Comisura de los labios hacia abajo: pesadumbre
- Comisura de los labios hacia abajo mostrando los dientes: cólera.

### 3.1.1.5 Códigos cinéticos

La dinamicidad narrativa de los comics procede de la continuidad seriada de sus imágenes secuenciales, pero dentro de cada imagen o pictograma sus figuras están condenadas a ser estática. Sin embargo, muy pronto los dibujantes inventaron códigos gráficos (movilgramas) para simbolizar la movilidad de los personajes y de los objetos.

*Disparos y golpes.* La utilización de los símbolos cinéticos se han utilizado para destacar las

trayectorias balísticas y en los golpes o impactos.

*Enfado.* La simbolización cinética se extendió para expresar estados de ánimo airados o turbados, generando una amplia variedad de sensogramas. El enfado se dibuja como una irradiación energética emanada por la persona enojada.

*Giro de cabeza.* El movimiento de la cabeza, a diferencia del de otras partes del cuerpo, viene determinado prioritariamente o la circularidad que el cuello hace posible y, de ahí, la circularidad de los signos gráficos adoptados.

*Huidas.* Uno de los usos más obvios de los movilgramas es el de expresar el movimiento de veloz huída de un personaje dibujado, con líneas dorsales o con nubecillas de polvo levantado en el suelo.

*Inconciencia.* El aturdimiento y la pérdida de conciencia se expresan a veces en los comics con unos

sensogramas, de configuración estelas, que indican la ausencia psicológica o el predesvanecimiento. Las irradiaciones de debilidad son expresadas por medio de líneas dispersas en diferentes direcciones.

*Joyas y dinero.* El brillo o fulgor de las joyas y de las monedas se señala en los comics en una líneas de irradiación emanadas por estos objetos, que significa magnificencia deslumbrante, que desde un punto de vista semiótico puede calificarse como magnigrama.

*Mareo.* El mareo se ha expresado con frecuencia mediante líneas circulares que traducen gráficamente las expresiones: "me da vueltas o me gira la cabeza".

*Meditación.* Las señalizaciones simbólicas del estado de espíritu o reflexión, consiste en la expresión coloquial en "dar vueltas a las cosas". Estas vueltas imaginarias las han manifestado los dibujantes como

movimientos de rotación física de los personajes, descritos por líneas cinéticas que señalizan trayectorias circulares.

*Mirada.* En los comics, la dirección de la mirada se señala, desde los ojos de un personaje hasta su objetivo visual, uniéndolos generalmente mediante una línea formada por puntos o trazos breves.

*Olor.* El olor, que se basa en una emanación de moléculas aromáticas, se ha plasmado también con signos de irradiación que parten del objeto oloroso.

*Puñetazo.* Constituye el movimiento violento por excelencia en las narraciones de acción y aventuras. Se han creado para ellos un simulacro gráfico de explosión en el punto de impacto entre el puño y el cuerpo que lo recibe.

*Rubor.* El estado psíquico de la vergüenza y de la confusión se traduce con frecuencia en una afluencia de

sangre que colorea y calienta las mejillas, que recibe el nombre de rubor. En los comics se manifiesta como una irradiación energética en forma de calor que colorea el rostro.

*Temblor.* El movimiento convulsivo del temblor, producido por un estado de ánimo o por una afección física, se ha representado en los comics por líneas cinéticas onduladas.

*Descomposición y plasmación del movimiento.* Las líneas y los punteados cinéticos, tan arraigados en el lenguaje de los comics, no han constituido los únicos recursos gráficos para simbolizar el movimiento de seres u

objetos, señalizando su trayectoria en el espacio. Otro recurso ha consistido en descomponer la imagen de la figura cuya movilidad desea expresarse en contornos múltiples y a veces en figuras que plasman las diferentes fases consecutivas de su acción física. De este modo, el personaje genera una especie de eco óptico de gran expresividad plástica.

De acuerdo con lo anterior, Trino destaca los siguientes elementos preiconográficos de la tira *Fábulas de Policías y Ladrones* del 06 de octubre del 2000.



## PRIMER VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

La imagen refiere a un hombre, de estatura pequeña, que viste una playera rayada y en la cabeza porta una gorra. En la mano derecha sujeta una bolsa con un signo de pesos.

El texto presenta el título de la tira, con tipografía de molde realizada por el propio monero. A un lado de la bolsa, aparece la firma del caricaturista y en la parte inferior, de forma horizontal, la dirección de correo electrónico del mismo.

## SEGUNDA VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen se observa un hombre, vestido con playera rayada y pantalón claro, y en la cabeza porta una gorra. Con ambas manos sujeta una pistola, mantiene los ojos cerrados y boca entreabierta, que dibuja dientes apretados.

El globo es convencional, con delta dirigido al personaje.

El texto es con tipografía del monero.

## TERCER VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen se observa a dos hombres de perfil, uno que se encuentra detrás de un mostrador, viste traje y es visiblemente más alto que el otro, el cual mantiene ojos desorbitados y boca abierta. Porta una gorra y en ambas manos sujeta una pistola.

Los globos son convencionales, con deltas dirigidos a cada uno de los personajes, con un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, los cuales son considerados como *globos de secuencia de frases*, ya que están interconectados.

La tipografía es hecha por el propio monero.

#### CUARTA VIÑETA



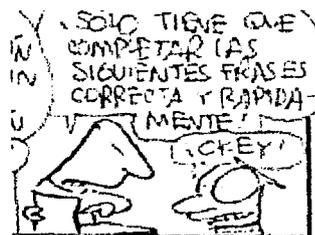
Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen aparecen los hombres anteriormente mencionados. El hombre de traje señala al hombre pequeño, quien mantiene los ojos desorbitados y la boca entreabierta.

Los globos son de secuencia de frases, con deltas dirigidos a cada uno de los personajes, en un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La tipografía es hecha por el propio monero.

#### QUINTA VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen se aprecian los mismos hombres.

El hombre de traje sostiene en la mano derecha una hoja y con la izquierda, la señala.

El hombre de gorra y playera rayada, mantiene los ojos desorbitados y muestra los dientes apretados, con una leve sonrisa.

Los globos son de secuencia de frases, con deltas dirigidos a cada uno de los personajes, en un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La tipografía es hecha por el propio monero.

### SEXTA VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen se observa al hombre de traje recargado del brazo izquierdo sobre el mostrador; mientras mantiene con la mano izquierda la hoja de papel. Muestra los dientes apretados.

El hombre de gorra y playera rayada mantiene los ojos desorbitados y los dientes apretados, con la leve sonrisa; mientras señala al hombre de traje.

Los globos son de secuencia de frases, con deltas dirigidos a cada uno de los personajes, en un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La tipografía es hecha por el propio monero.

### SÉPTIMA VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen se aprecia al hombre de traje recargado de su lado izquierdo sobre el mostrados y sujeta con la mano derecha la hoja de papel, luce los ojos entrecerrados y la boca con los dientes apretados.

El hombre de gorra y de playera rayada luce los ojos más desorbitados y abre la boca, mostrando la lengua.

Los globos son de secuencia de frases, con deltas dirigidos a cada uno de los personajes, en un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La tipografía es hecha por el propio monero.

### OCTAVA VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen se observa al hombre recargado con sus dos brazos sobre el mostrador, dirigiendo su mirada al hombre de gorra y playera rayada, quien mantiene los ojos desorbitados con la mirada dirigida hacia arriba.

Los globos son de secuencia de frases, con deltas dirigidos a cada uno de los personajes, en un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La tipografía es hecha por el propio monero.

### NOVENA VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En la imagen se aprecia al hombre de traje recargado sobre el mostrador con el brazo izquierdo y con el derecho

señala al hombre de playera rayada y gorra, quien mantiene los ojos desorbitados y la boca abierta grandemente.

Detrás del hombre de playera rayada se observan dos hombres con gorra en forma de pico.

Los globos son de secuencia de frases, con deltas dirigidos a cada uno de los personajes, en un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La tipografía es hecha por el propio monero.

### DÉCIMA VIÑETA



Viñeta de forma cuadrangular, que contiene elementos de tipo icónico y verbal.

En ésta se observan cortadas las líneas en la parte inferior derecha, espacio que se cubre con la firma del autor.

En la imagen aparecen dos hombres recostados en una litera. El individuo de la parte inferior con ojos desorbitados y boca abierta, viste playera rayada y porta una gorra. La parte inferior de su cuerpo es cubierta por una tela oscura, que permite ver los pies.

Mientras que el sujeto de la parte superior, usa gorra a rayas y mantiene los ojos cerrados y la boca entreabierta con dientes apretados; en tanto que su cuerpo se visualiza cubierto por una tela clara.

La imagen se complementa con tres pares de líneas verticales, ubicadas en el extremo izquierdo, que se cortan por la superposición del globo.

Los globos son de secuencia de frases, con deltas dirigidos a cada uno de los

personajes, en un orden de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo.

La tipografía es hecha por el propio monero.

### 3.1.2 Análisis iconográfico

Erwin Panofsky señala que *los motivos* que transmiten un significado *secundario o convencional* pueden ser llamados *imágenes, narraciones y*

*alegorías*. La identificación de éstas constituye el dominio de lo que se designa con el nombre de *iconografía*, que por tanto, va más allá de identificación de las formas, líneas y colores.

Para analizar este nivel recurrí a la tira del mismo 06 de octubre del 2000, con el fin de darle continuidad al nivel *preiconográfico*.



En el nivel *preiconográfico*, se destacó la presencia de dos personajes principales, de fisonomía casi idéntica, con narices prominentes y bocas

alargadas, los cuales se diferenciaron por la vestimenta, la estatura y la forma de los ojos.

En primera instancia, no se puede determinar que las acciones secuenciales presentadas por el monero, representen a un empleado de banco y su contraparte, un asaltante.

La historia se comprende a partir del contenido de los diálogos, los cuales refuerzan la imagen estereotipada del ladrón, caracterizado por uniforme a rayas. Sin embargo, Trino establece para el personaje de ladrón dos vertientes: el delincuente que se observa en flagrancia sólo viste la playera; en tanto que el formalmente preso, porta el uniforme completo, rasgos distintivos que facilitan la lectura, sin necesidad de que se especifique en el texto.

Como elementos adicionales al vestuario del asaltante, aparecen el arma de fuego y la gorra, *motivos* representativos de los dibujos del caricaturista.

Por su parte, el personaje de empleado bancario, llámese gerente o cajero, es

representado con vestimenta formal, acorde al de un servidor público o de la iniciativa privada.

En este contexto, se infiere que se trata de un empleado bancario, ya que según el diálogo, éste ofrece cierta cantidad de dinero, como respuesta a la amenaza de: "¡Este es un asalto!".

Finalmente y ante la frustrada actividad, el asaltante se observa en la última viñeta en un lugar que denota una celda, toda vez que se aprecian líneas verticales en forma de barrotes; y en el interior una litera, ocupada en la parte inferior por el ladrón en cuestión; a su vez otro delincuente descansa en la cama superior.

De esta manera, se entiende que la secuencia de imágenes denota un asalto bancario, con la consecuente aprehensión del delincuente.

### 3.1.3 Análisis iconológico

Panofsky determina que a partir de la interpretación de las narraciones, historias o alegorías, se conoce el significado *intrínseco* o *contenido* de la obra de arte, lo que él posteriormente denominó *iconología*.

Este nivel parte de la *intuición sintética*, es decir, que el analista tendrá que comprobar lo que él cree que es el *significado intrínseco* de la

obra. Sin embargo, en cualquiera de los niveles en los que nos movamos, nuestras identificaciones e interpretaciones dependerán de nuestro bagaje subjetivo, susceptible a ser corregido por los mismos procesos históricos.

En seguida se presenta el análisis de la tira del 06 de octubre del 2000, en el nivel *iconológico*, a fin de dar continuidad a los niveles *preiconográfico* e *iconográfico*.



Con base en la experiencia y bagaje cultural propio, asumo que la tira de Trino, pese a ser realizada dentro del

campo de la fábula, con tintes satíricos y absurdos, es aplicable a la realidad social que apremia en las

grandes urbes, como lo es el caso de la Ciudad de México, en donde las temáticas social, ideológica, política y económica, permite llevar a la analogía paradójicamente risible, la realización de un asalto bancario con la situación actual de la sociedad mexicana, en la cual el bandido, "pobre de estatura y con grandes ambiciones" siempre se ve frustrado para conseguir sus metas, puesto que su contraparte resulta más inteligente y con mayores argumentos para disuadirlo de su objetivo y relegarlo a su condición de soñador.

De esta forma, resulta inverosímil la actitud del empleado bancario, quien ante un asalto ofrece de manera amable al malhechor, las condiciones propicias para la ejecución del ilícito, y el único impedimento al que se somete el ladrón, es responder correctamente algunas frases o dichos populares.

Cabe destacar que la analogía risible caricaturesca antes mencionada, cobra sentido al examinar la actitud de los

personajes, quienes desde mi perspectiva pueden asumir los roles del poder frente a la debilidad de la política y la sociedad, y de los aparatos rectores de justicia ante los ciudadanos demandantes de seguridad.

Las aseveraciones anteriores, surgen de la necesidad de encontrar en qué sustentar el trabajo realizado por Trino, quien al ser cuestionado sobre los objetivos e intencionalidad de su obra, niega cualquier pretensión de enfocarla en el ámbito del análisis político.

Sin embargo, considero que *Fábulas de Policías y Ladrones* va más allá del simple mensaje denotativo, puesto que la trayectoria del monero permite la inferencia de una doble lectura en su propuesta gráfica.

### 3.2 Análisis de la tira según la propuesta de José Luis Rodríguez Diéguez

Para Rodríguez Diéguez, el cómic cuenta con las siguientes características:

- Se trata de un lenguaje predominantemente narrativo.
- Está compuesto por la integración de elementos verbales e icónicos.
- Utiliza una serie bien definida de convenciones y códigos.
- Su realización se efectúa tendiendo a una amplia difusión, a lo cual se subordina en la mayor parte de los casos su creación.
- Su finalidad es principalmente distractiva.<sup>48</sup>

---

<sup>48</sup> Rodríguez Diéguez. *Las funciones de la imagen en la enseñanza. Semántica y didáctica*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977, p. 57.

#### 3.2.1 La representación

José Luis Rodríguez unifica los niveles *preiconográfico* e *iconográfico* propuestos por Panofsky, a fin de crear un nuevo concepto que denominó *representación*.

Una propuesta completa de representación, según Rodríguez Diéguez, consiste en la reelaboración del guión de la historieta.

El método anteriormente citado, aplicado a la obra de Trino, se presenta sistematizado en la tira del 1º de agosto del 2000.



**El Argumento:**

**Personajes:** El gerente, dos ladrones, un cajero y una cajera.

**Autor:** Trino

**Título:** "Fábulas de Policías y Ladrones"

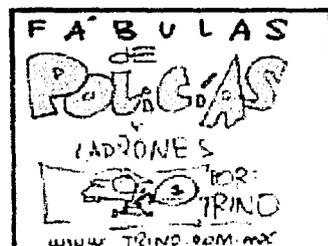
**Fecha:** 1º de agosto del 2000

**Periódico:** La Jornada

**Sinopsis:** Un par de ladrones entra a una sucursal bancaria para aplicar una encuesta. Su intención es conocer la opinión del gerente para mejorar la actividad de asaltantes, por lo que éstos argumentan que pertenecen al "equipo de transición de la Sociedad

de Amigos de lo Ajeno, A.C.". Ante los cuestionamientos, el gerente afirma que los ladrones deben estar mejor preparados y mantener buen aseo personal. De manera paralela, un cajero explica a su compañera que se trata de "los head hunters del bajo mundo".

**PRIMER VIÑETA:**



**Imagen:**

Viñeta de forma cuadrangular.

En el interior de la viñeta, se observa un ladrón con ojos desorbitados, cara alargada, dientes expuestos, de proporciones pequeñas, incluso la cara se observa más grande que el cuerpo. En la mano izquierda lleva una bolsa de dinero, en la que se presenta grabado el signo de pesos.

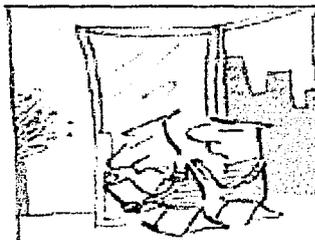
**Texto:**

El texto que se lee está escrito con tipografía del propio monero.

Se observa el título de la tira *Fábulas de Policías y Ladrones* y la firma del caricaturista, escrita del lado derecho del dibujo.

En la parte inferior de la viñeta, con letras pequeñas y de forma horizontal, aparece la dirección de correo electrónico de Trino.

**SEGUNDA VIÑETA:**



**Imagen:**

Dibujo en primer plano, se observa una puerta de cristal y en el exterior la figura de edificios.

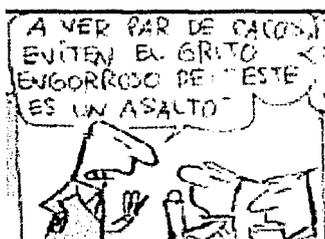
Entran dos hombres, vestidos de pantalón blanco y camisa de rayas horizontales, en la cabeza portan una gorra y en las manos llevan unas hojas de papel, por las características visuales suponemos que se trata de dos ladrones.

Los hombres lucen un gesto serio.

**Texto:**

Sin texto.

**TERCER VIÑETA:**



*Imagen:*

Imagen en plano medio.

Se observa un hombre de frente a los dos hombres que, con anterioridad, ingresaran al lugar. Este hombre viste un traje.

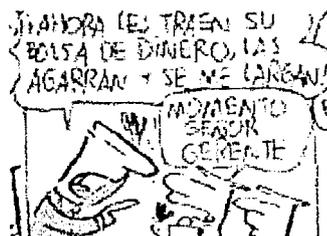
Mantiene la mano derecha en la cintura y el brazo izquierdo en alto, con la palma de la mano extendida, como si detuviera a los hombres.

Los dos hombres se detiene frente al primero, lo observan; mientras que en las manos mantienen sus hojas de papel.

*Texto:*

Globo convencional, delta dirigido al primer hombre: -"A ver par de cacos, eviten el grito engorroso de 'este es un asalto'"-.

**CUARTA VIÑETA:**



*Imagen:*

Imagen en plano medio.

El hombre levanta los brazos, pero el derecho señala a los dos hombres. Boca muy abierta, como hablando en tono alto.

Los dos hombres se mantienen frente a éste, pero el primero de ellos, levanta la mano derecha como tranquilizando al hombre de traje. El segundo, permanece secundando a su compañero, manteniendo las hojas de papel en sus manos.

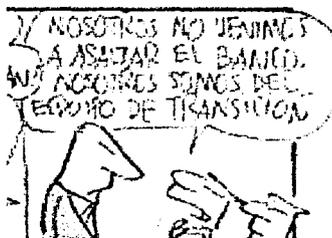
*Texto:*

Globo convencional, delta dirigido al hombre de traje: -"¡Ahora les traen su bolsa de dinero, las agarran y se me largan!"-.

Globo convencional, delta dirigido al primer hombre de rayas: "Momento, señor gerente".

Cabe señalar entonces, que es a partir de este momento, cuando se conoce que el hombre de traje es el "gerente".

#### QUINTA VIÑETA:



*Imagen:*

Imagen en plano medio.

El gerente baja los brazos en actitud pasiva.

El primer hombre de rayas, dirige una explicación al gerente; mientras es secundado por su compañero, que sólo observa.

*Texto:*

Globo convencional, delta dirigido al primer hombre de rayas: "-Nosotros

no venimos a asaltar el banco, nosotros somos del equipo de transición"-.

#### SEXTA VIÑETA:



*Imagen:*

Imagen plano medio.

El gerente cruza los brazos y gestualiza como denotando duda.

El primer hombre de rayas levanta el brazo derecho, con el dedo índice en alto, como en señal de explicar algo; mientras que en la mano izquierda sostiene una hoja de papel.

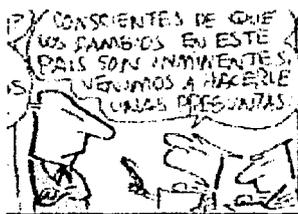
El segundo hombre se mantiene detrás de éste, sólo observando.

*Texto:*

Globo convencional, delta dirigido al gerente: "-Cuál equipo de transición"-.

Globo convencional, delta dirigido al primer hombre: "El equipo de transición de la Sociedad de Amigos de lo Ajeno A.C."-

#### SÉPTIMA VIÑETA:



#### Imagen:

Imagen en plano medio.

El gerente mantiene los brazos cruzados y observa al primer hombre.

Éste, explica el motivo de su presencia en dicho lugar, mantiene la mano derecha en alto, sujetando una pluma.

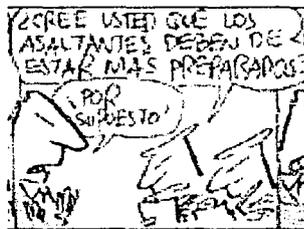
El segundo hombre permanece detrás del primero, escribe en sus hojas de papel.

#### Texto:

Globo convencional, delta dirigido al primer hombre de rayas: -"Conscientes

de que los cambios en este país son inminentes, venimos a hacerle unas preguntas"-.

#### OCTAVA VIÑETA:



#### Imagen:

Imagen en plano medio.

El gerente separa los brazos.

Ambos hombres escriben.

#### Texto:

Globo convencional, delta dirigido al primer hombre de rayas: -"¿Cree Ud. que los asaltantes deben estar más preparados?"-

Globo convencional, delta dirigido al gerente: -"¡Por supuesto!"-

## NOVENA VIÑETA:



### Imagen:

Imagen en plano medio.

El gerente tiene los ojos muy abiertos, levanta el brazo derecho y con el dedo índice señala al aire como explicando.

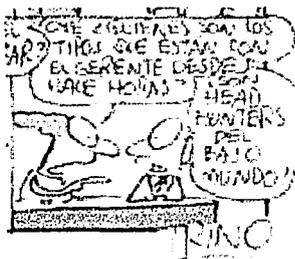
Ambos ladrones escriben.

### Texto:

Globo convencional, delta dirigido al segundo hombre de rayas: -"¿El aseo personal del asaltante debe mejorar?"-

Globo convencional, delta dirigido al gerente: -"¡Un poco y que no se echen tanto Old Spice!"-

## DÉCIMA VIÑETA:



### Imagen:

Imagen en plano medio.

Se observan un hombre y una mujer, detrás de un mostrador.

Ambos mantienen ojos desorbitados, como denotando incredulidad.

Cabe destacar que la forma de la viñeta es cuadrangular, sólo que en el lado inferior derecho se cierra con la firma del monero, quien escribe con su propia tipografía.

### Texto:

Globo convencional, delta dirigido a la mujer: -"Oye, ¿quiénes son los tipos que están con el gerente desde hace horas?"-

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

Globo convencional, delta dirigido al hombre: -"¡Son head hunters del bajo mundo!"-.

### 3.2.2 Análisis estilístico

El autor define al *análisis estilístico* "como aquella vía de estudio del texto concreto mediante la utilización de una vía intuitiva de acercamiento y desentrañamiento del mensaje. Es la sistematización de la intuición que supone la interpretación del texto"<sup>49</sup>.

La función del análisis consiste en explicar las razones que provocan esa intuición en el lector, en este caso, de la interpretación que realizaré a la tira de *Fábulas de Policías y Ladrones*, del 1º de agosto del 2000.

Para darle continuidad al análisis de la obra de Trino, recurrí a la misma tira que se estudió en el *nivel de representación*, ya que a partir de la interpretación de este nivel, se

desprende el análisis del *nivel estilístico*.

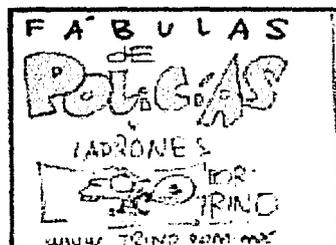
---

<sup>49</sup> Ibidem, p.103.



La tira consta de diez viñetas rectangulares, de forma horizontal y el montaje, que es la secuencia que se define por su unidad de acción dramática, se ubica como lineal, porque narra una pequeña historia en un orden cronológico, que cuenta con un principio y un final.

#### PRIMERA VIÑETA:



La primer viñeta presenta texto e imagen que dan referencia al contenido de la tira: "Fábulas de Policías y Ladrones", por Trino". El texto está escrito con tipografía del propio autor.

En la parte inferior de la viñeta y en forma horizontal, se aprecia la dirección de correo electrónico del monero.

La imagen nos presenta un pequeño hombre que viste playera rayada y gorra (elementos estereotipados del ladrón), y en su mano izquierda sujeta una bolsa con el signo de pesos, visible metáfora visualizada que denota dinero. Dicha composición nos

introduce de manera inmediata al contenido de la historia.

## SEGUNDA VIÑETA



Inicia la historia, en donde se observa sólo imagen de dos hombres, de fisonomía y vestimenta idéntica y de semblante serio. Ambos entran por una puerta de cristal y sujetan, cada uno de ellos, una hoja de papel.

Se puede intuir que se trata de una sucursal bancaria, ya que se tiene conocimiento que los lugares que se ocupan para tales fines, en su arquitectura se aprecian paredes de cristal, que permiten observar el interior del lugar, y si suponemos que se trata de un banco, los personajes que entran vestidos con playera rayada, pantalón blanco y gorra, son asaltantes, toda vez que su

caracterización es ya un estereotipo del ladrón.

## TERCERA VIÑETA



Se observa texto dialogal e imagen.

En la imagen se aprecian tres hombres de perfil. El primero del lado izquierdo de la viñeta, viste de traje y es visiblemente más alto que los otros dos hombres que se encuentran frente a éste. Los hombres de estatura baja visten playera rayada y sujetan en sus manos una hoja de papel.

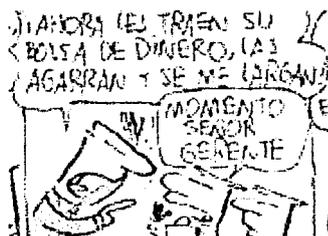
Trino diferencia a los personajes de empleado bancario con respecto a los ladrones, a través de la vestimenta y la estatura, ya que los rasgos físicos idénticos de sus personajes como las narices prominentes, los ojos rasgados o abiertos, dependiendo de la intención

del argumento, y bocas alargadas que gestualizan según el diálogo, son una constante entre sus personajes.

En este sentido, se puede entender que la obra de Trino se caracteriza por la sencillez de sus dibujos, de hecho, no se preocupa por dibujarlos con fisionomías diferentes, toda vez que la importancia de su tira radica en lo irónico de sus diálogos y el ritmo que imprime a la lectura. Por lo que se pueden apreciar *globos de secuencia de frases*, los cuales interconectan a los personajes.

De esta manera, la integración de las viñetas se establece con líneas o puntos de contacto o una sobreimpresión, que permite leer de manera ágil el texto. Esta estructura de montaje crea la ilusión de continuidad espacio-temporal en la acción.

#### CUARTA VIÑETA



Se observa texto dialogal e imagen.

Aparecen los tres hombres anteriormente citados, en un plano medio.

De aquí se desprende que por el tipo de diálogo, se presenta un tipo de confrontación entre el gerente y los ladrones, ya que el primero da por hecho que se trata de un asalto y se adelanta a los delincuentes para ofrecerles el dinero. Sin embargo, la ironía se aprecia cuando los asaltantes refieren en forma respetuosa que el empleado bancario se ha confundido.

## QUINTA VIÑETA



Se observa texto dialogal e imagen.

Se aprecia la continuidad espacio-temporal del diálogo anterior, por la visible superposición del globo anterior con el de esta viñeta, que logra darle una ritmo lógico a la conversación, ya que el ladrón contesta de manera inmediata a la afirmación del gerente. El ladrón explica que su compañero y él mismo pertenecen "al equipo de transición".

Aquí es interesante destacar que de acuerdo al contexto histórico en que el monero dibujó esta tira, el país vivió un cambio político importante, ya que recientemente se habían efectuado elecciones para elegir al Presidente de la República para el sexenio 2000-

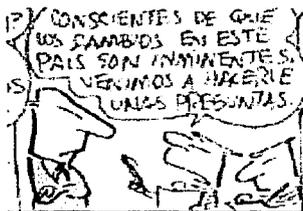
2006, resultando ganador el Lic. Vicente Fox Quesada, del PAN. Desde el momento en que se conoció el resultado, el electo primer mandatario declaró a la opinión pública que formaría "un equipo de transición", que diseñaría programas destinados a recuperar la credibilidad del gobierno en el poder.

Es así como Trino crea una analogía a partir de este suceso real, convirtiéndolo en tira cómica, como si en la realidad los ladrones se dieran a la tarea de aplicar encuestas para "mejorar" su actividad delictiva.

## SEXTA VIÑETA



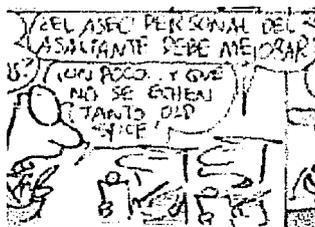
### SÉPTIMA VIÑETA



### OCTAVA VIÑETA



### NOVENA VIÑETA



Se observa texto dialogal e imagen.

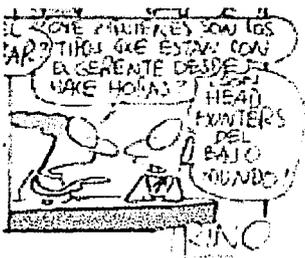
A partir de la sexta a la novena viñeta, el gerente se muestra dispuesto a contestar las preguntas de los ladrones, quienes se identificaron como miembros del "Equipo de

transición de la Sociedad de Amigos de lo Ajeno A.C.".

La actitud de ambas partes es de respeto y seriedad, como si de las respuestas del gerente dependiera el futuro de la actividad delictiva de los ladrones.

Situación fabulesca que propicia la risa del lector, por que resulta inverosímil que un par de ladrones aplique encuestas para mejorar su actividad y su aspecto personal. Sin embargo, tal actitud no es ajena a la realidad, ya que algunos gobernantes recurren a las encuestas como un recurso político para acercarse a la opinión pública, lo que pone de manifiesto la ineficacia de sus propios equipos de trabajo para asumir en cierto momento la toma de decisiones.

## DÉCIMA VIÑETA



Se observa texto dialogal e imagen.

En la última viñeta se aprecian a dos empleados bancarios, una mujer y un hombre, detrás de un mostrador, que reflejan una actitud de sorpresa por la expresión de sus ojos desorbitados, y por la pregunta de la mujer quien desconoce la presencia de los ladrones.

Esta acción paralela a las escenas anteriores, nos remite a que dichos personajes seguían con cautela los movimientos del gerente y los ladrones, sin que el monero necesitara explicar con algún tipo de texto de anclaje o relevo la secuencia de la escena, y de alguna manera reafirmó la intención de los ladrones en el banco.

El autor explica que el "reto de la tira es que siga teniendo frescura en cuanto al tema. Explotar más a los personajes en situaciones absurdas y actuales, en las cuales ya no importe mucho el querer ser, ya que el querer ser se rompe y se rasga: -"Me preocupa este estado de terror, en donde de pronto nos calmamos a fuerza de humor"-.

De esta manera, la lectura de la tira nos remite al hecho real, que en su momento, se observó dentro de un proceso histórico determinado, es decir, la sucesión presidencial del año 2000 conocida como "transición democrática".

El caricaturista abstraigo esos elementos reales y los plasmó en una historia fabulesca que satiriza la toma de decisión del electo presidente, para denominarla en este caso como actividad de los "head-hunters del bajo mundo".

# CAPITULO 4



# VIDA Y OBRA DE TRINO

## IV. VIDA Y OBRA DE JOSÉ TRINIDAD CAMACHO OROZCO "TRINO"



### TRINO EL MAESTRO DE LAS TIRAS CÓMICAS

La caricatura mexicana siempre se ha visto revitalizada por el vigor y la energía de los caricaturistas o "moneros" jóvenes. Prueba de ello es el caricaturista José Trinidad Camacho, mejor conocido como Trino, quien ha trabajado desde hace más de quince años dentro del dibujo de humor y mantiene hasta ahora la frescura y la agudeza de los caricaturistas críticos de la realidad social.

Su trabajo sobresale por el humor cotidiano y, en ocasiones escatológico<sup>50</sup> que realiza, el cual no

---

<sup>50</sup> Escatología es el conjunto de anécdotas, chistes, etc., relacionados con los

tiene limitaciones ni acotaciones ideológicas. La sencillez en la línea y la variedad de elementos gestuales que traza en sus dibujos, constituyen otros factores de atracción para el público; además de que sus personajes hablan el mismo lenguaje que todos hablamos y se ríen de las cuestiones que afectan al hombre común y corriente, lo que ha permitido que los lectores se identifiquen con éstos.

Es por ello, que para Trino cualquier tema es un asunto importante, pero no se detiene en criticar la política actual o aquellos personajes que en ella intervienen, porque para él "lo cotidiano" es lo más valioso".

---

excrementos. De aquí se desprende otro concepto, la "coprofilia", que es una desviación sexual en la cual la satisfacción sexual es asociada con el acto de la defecación, con interés de obtener placer a través de las heces.

## 4.1 ¿Quién es Trino?



José Trinidad Camacho Orozco, *Trino*, nació el 20 de agosto de 1961, en Guadalajara, Jalisco.

Su infancia la rememora así: "El barrio de mis recuerdos se llama 'Ladrón de Guevara', en Guadalajara. Hace algunos años estaba en la parte más alejada de la ciudad y con el tiempo ha venido a quedar casi en el centro...en esos primeros años ya tenía una personalidad secreta conocida sólo en mi casa: en mis ratos hogareños me disfrazaba de Batman con unos trajes confeccionados por mi madre. Y un día quién sabe por qué, mis cuates del barrio, llegaron de improviso y me

encontraron muy acá con mi antifaz, mi capa, mis mallas y todo el estilo del personaje televisivo. Las vergüenzas que me hicieron pasar por ese discreto asuntillo fueron mayúsculas...la secundaria y la prepa me llevaron a conocer el rumbo del Instituto de Ciencias que estaba frente a la Plaza Patria. Ahí me destrampé como dibujante porno: hacía algunos bocetillos de mujeres en poses atractivas y los vendía entre mis compañeros"<sup>51</sup>.

Trino realizó sus estudios en colegios de Jesuitas: la primaria en el Colegio Unión, la secundaria en el Instituto de Ciencias y la Universidad, en el Instituto Tecnológico de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), en donde estudió la carrera de Ciencias de la Comunicación, de la cual se graduó en 1984.

---

<sup>51</sup> Lapiztola, Julio 2000, No. 93, p.4

## 4.2 La influencia en Trino

Trino se ha mostrado un tanto reservado en manifestar quién o quiénes fueron las primeras influencias que lo indujeran a desarrollarse como caricaturista, más específicamente como "monero", como él mismo se autodefine.

Sin embargo, en el artículo titulado "*Trino, el maestro de las tiras cómicas*" que publica *Lapiztola* en el mes de julio del 2000, recuerda que cuando cursaba el segundo año de la carrera de Comunicación tuvo como maestro a Falcón, quien también era profesor de José Ignacio Solórzano, Jis (quien estaba en el primer año).

Aquí cabe señalar que Trino y Jis fueron los creadores de *El Santos*, célebre personaje que renovó la historieta mexicana a finales de los ochenta, al cual definieron como "el antihéroe poliformo, porque puede ser violento, cínico, malo, pero luego puede ser muy infantil, noble y luego muy

político o antipolítico, miedoso y valiente"<sup>52</sup>; y desde entonces, ambos caricaturistas han realizado varios proyectos juntos. Radican en Guadalajara y trabajan para varias publicaciones.

Trino, Falcón y Jis hicieron una propuesta de publicación para la escuela y crearon *UNONOESNINGUNO*, como parodia del periódico *UNOMÁSUNO*, en la cual Trino hizo caricaturas de humor negro y erótico, que por supuesto, causaron el desagrado de los jesuitas y sólo se publicaron cuatro números.

Jis trabaja en ese momento en el suplemento *MÁSOMENOS* de *UNOMÁSUNO*, por lo que fue el punto de enlace para que Trino ingresara al diario, con una publicación semanal.

En la vida profesional de Trino, figuraron grandes caricaturistas de

---

<sup>52</sup> Posadas, Claudia. "Estaba un día Jis y Trino". *Época*, 15 de abril de 1996, México, p.68.

México, tal fue el caso de Bulmaro Castellanos "Magú", quien era el editor de *MÁSOMENOS*. En el número 162, del 12 de diciembre de 1982, Magú anunció a Trino de esta manera: "directamente de los viveros historietísticos de Guadalajara, tierra de Jis y Betini, nos llega ahora Trino. Lo presentamos para deleitar el gusto de los adictos a este suplemento y para incrementar el susto de quienes sentimos muy de cerca los pasos firmes de esta nueva generación de caricaturistas. Así sea..." . Trino debutó con la historieta *Topacio*, que no llegó ni a diez números y tiempo después colaboró con la serie *Hércules Tropa*.

#### 4.3 Experiencia profesional

En el mes de mayo de 1983, Trino y sus colegas Jis y Falcón, crearon la revista *Galimatías, semanario mensual de humor quincenal (1983-1986)*, la cual aunque se le consideró como una publicación fuera de serie, libre e

inteligente, con colaboradores sobresalientes, pero sólo editó doce números.

Para septiembre de 1984 aparece un nuevo periódico llamado *La Jornada*, que editaba el suplemento dominical *La Jornada Semanal*. Fue en este diario en donde Trino, Jis y Falcón publicaron la sección de una página *La Croqueta, humor perro* (hasta 1989).

De aquí nació la idea de trabajar una historia en equipo: cada quien hacía uno o dos cuadros (viñetas), y se lo pasaba al siguiente y así sucesivamente hasta concluir una historia, método que aplicaron en algunas de sus historietas, destacando *El Santos contra la Tetona Mendoza* y *La Chora Interminable*<sup>53</sup>.

Posteriormente Trino participó en *Monobloc, Todos venimos del mono*,

---

<sup>53</sup> De este modo las secuencias daban giros inesperados, pero el resultado siempre era fresco y atractivo.

suplemento del diario *El Occidental* y, posteriormente los tres caricaturistas hacen otra revista titulada *La Mano*.

En abril de 1988 apareció el suplemento de humor de *La Jornada: Histerietas*. Entonces Trino y sus compañeros reviven el nombre de un programa radiofónico que anteriormente habían tenido conocido como "Gárgaras", sólo que a partir del número 9, lo nombraron como la sección "Gárgaras, humor flemático". Posteriormente, Falcón delega a Trino y a Jis la responsabilidad de trabajar solos la citada sección.

A partir de entonces Trino y Jis, idean al personaje que llegaría a revolucionar la historieta mexicana *El Santos* y posteriormente *La Tetona Mendoza*<sup>54</sup>.

---

<sup>54</sup> Al respecto, Naranjo opina en el No. 95 de la revista *Lapiztola* de Septiembre del 2000, que estos personajes le "encantan", porque "cuando salen cosas así, más desfajadas que sueltan lo primero que se les viene, como a Trino y a Jis, es muy saludable para este país

*EL Santos* pronto se convertiría en el protagonista principal de la serie y también de todo el suplemento *Histerietas*.

De 1989 a 1993 ambos caricaturistas trabajaron la última página de *La Jornada Semanal* donde publicaron la historieta *La Chora Interminable*.

Posteriormente en Guadalajara, Trino participó en la revista *Paréntesis*, con la serie *Historias Para-lelas*, que tuvo muy buen resultado y publicó un libro con los trabajos realizados en *La Jornada*. En la introducción de la obra se señala: "Hay algo sencillamente espantoso de las historias de Trino. De alguna manera nos remuele no sé qué entretelas de la memoria o del corazón o de algún pedazo de alma, donde escondemos, desde niños, palabras que hubiéramos querido decir, cosas que

---

y, que se repartan de menos, las influencias de lo que los jóvenes caricaturistas quieren decir".

hubiéramos querido hacer desde que no nos atrevimos a consentir, pensamientos que dejamos escapar y que de pronto, puestos frente a ellos, nos sorprenden con tan inesperada verdad que nos arrancan la carcajada o por lo menos, nos hacen sonreír".

En ese mismo año (1989), Trino realizó otra serie titulada *Aventuras del Rey Chiquito* para el periódico *El Financiero* de la ciudad de México y posteriormente para *La Jornada*, esta tira se publicaba los domingos, "eran los años de Salinas y como no soy político, me imaginé crear un reino donde pasaba lo mismo que en el país. Era un reino paralelo a México". Agregando "últimamente estas historias se han vuelto políticas, no porque yo me quiera meter a la política, sino porque es impensable en

estos tiempos gruesísimos no tener una visión política"<sup>55</sup>.

En 1990, Trino creó la revista *La mamá del Abulón*, que no duró mucho en circulación.

Para 1992, Trino fue "enviado especial" de *La Jornada* para cubrir las Olimpiadas en España, entonces hizo la serie *Barcelona '92*. En el mismo año formó parte, junto con Jis y Jabaz, de Gamborimbo Inc. En esta empresa, se promovían sus trabajos a través de libros, camisetas, calcomanías, postales, llaveros, grabados y dibujos.

A comienzos de 1993 surgió en Guadalajara el periódico *Siglo 21*, en donde Trino también participó con varias tiras y fue en ese momento cuando surge su actual tira cómica *Fábulas de Policías y Ladrones*, para la sección Ciudad, y *Pepino y Don Calvino*, para la sección deportiva. En el

---

<sup>55</sup> Posadas Claudia, "Estaban un día Jis y Trino", *Época*, 15 de abril de 1996, p.68.

suplemento semanal *Tentaciones* ilustró la sección de comida y realizó la serie *El Taquero*, además de tiras publicitarias para Mr. CD y las cervezas Estrella, Modelo, Negra Modelo y Coronitas. *Siglo 21* también tuvo suplemento de humor y Trino, junto con Jis, Falcón, Usabiaga y Jabaz, reviven a *La mamá del Abulón*, ahora en suplemento. Trino presentó después la secuencia *Fábulas del celuloide*.



En 1994 realizó diversas actividades: participó en "Eventos Gráfico-Musical" en el Salón Roxy, con Jis, Mongo y Mangos Negros; en el programa de T.V. de Guadalajara *Perro Mundo*, con

Luis Usabiaga; en *La Jornada* con *Fútbol Cebo*, sobre el Mundial de Fútbol; en la revista *El Chahuistle* con la serie *Crónicas marcianas* y publicó dos libros. En uno de estos últimos, García Riera comenta: "La sabia intención de Trino nos recuerda que el antídoto contra los peligros de la solemnidad está en la ambigüedad chocarrera, en el humor fresco e intuitivo que diluye a buenos y a malos en una misma salsa reconfortante, de efectos terapéuticos y muy sabrosa".

En 1995 decoró con dibujos gigantes el Pabellón Infantil de la Feria Internacional del Libro (FIL) e impartió un taller de cómic.

En 1996 aparece la revista *El Chamuco*, Trino y Jis reviven ahí sus series *La Chora Interminable* y *El Santos*. En 1997, Trino desertó del periódico *Siglo 21*, pero también fue uno de los fundadores del nuevo diario *Público* y realizó con sus colegas otro

suplemento denominado *Tu hermana la gordota*.

Posteriormente Trino publicó otro libro en el que Rius señala "en estos tiempos en que la mayoría de los historietistas buscan intelectualizar su trabajo y equipararse a los colegas europeos...Trino se queda con la sencillez de la línea y los diálogos, contando una historia de la forma más sencilla posible, con un ahorro de líneas y un manejo de espacio...Trino ha terminado por ser el mejor historietista mexicano".

Hasta el mes de noviembre del 2001, Trino continúa publicando la tira *Fábulas de Policías y Ladrones en La Jornada*, generalmente de martes a sábado; y los domingos, circulan sus *Aventuras del Rey Chiquito*. Asimismo, publica diariamente la tira *Crónicas marcianas* en el periódico *Milenio*.

Sin embargo, a partir del día 10 de ese mismo año, el monero comienza a publicar sus *Fábulas de Policías y*

*Ladrones* en el periódico *Reforma*, en la primera sección del diario, con una periodicidad de lunes a viernes; mientras que sólo los viernes, publica *Pipo y Don Calvino*. Las *Crónicas Marcianas* también figuran en dicho periódico<sup>56</sup>.

#### 4.3.1 Libros publicados

"Historias Paralelas. Editorial Deimos.

"El Santos contra la Tetona Mendoza", Vol. I y II. Ediciones La Jornada.

"El Santos contra Godzilla", volumen III. Editorial Grijalbo.

"Fábulas de Policías y Ladrones", volúmenes I y II. Editorial Grijalbo.

---

<sup>56</sup> Cabe la pena mencionar que traté de contactar a Trino vía correo electrónico, para conocer el motivo de su renuncia al diario *La Jornada*, sólo que por problemas inherentes al medio, no recibí respuesta.

"Historias del Rey Chiquito".  
Editorial Planeta.

"La Mamá del Abulón". Editorial  
Grijalbo.

"La Croqueta Humor Perro".  
Editorial Posada.

"Libros del rincón de la SEP".

"¿Qué te gusta más?".

"Cirilo".

"El Señor Don Gato",

"Riquirrirrín y Riquirrirrán" y

"Tuuí el Murciélago".

#### 4.3.2 Radio

A mediados de los años ochenta, Trino, Jis y Falcón tienen un programa de radio que se llamó *Gárgaras*, el cual pasó a Radio Universidad de Guadalajara, en donde realizaron más de 25 programas con sus irreverencias características: reportajes, entrevistas y radionovelas. Aunque tuvieron mucha aceptación, fueron severamente criticados, por lo que se

vieron en la necesidad de abandonar este proyecto.

Posteriormente, Trino participó en los programas de radio "El Festín de los Marranos", "Cucamonga", "La Atlántida", "La pitaya ye-ye" y "El rincón del Villamelón" (1993), éste último en compañía de Emilio García Riera, donde hablaban de cine y fútbol; "Tripas de Gato" y "Tu hermana la gordota".

#### 4.3.3. Animación digital

Con motivo de las Olimpiadas de 1996, Trino elaboró un proyecto de veinte cortos animados de treinta segundos que patrocinó Bancomer, en una serie que se llamó *Las Olimpiadas de Trino*, que fue transmitida por Canal 13 y Canal 7 de T.V. Azteca.

Para la realización de los cortos, Trino tomó clases de animación con el estadounidense Skip Battaglia, en unos cursos impartidos por la Universidad de Guadalajara.

Para el mundial de Francia '98, Trino también llevó a cabo un proyecto de animaciones de humor el cual fue patrocinado por la empresa de computadoras Hewlett Packard. Estas animaciones salieron al aire en México y Sudamérica en cine y en televisión.

Asimismo, realiza de manera conjunta con Jis varios cortos animados con motivo del Mundial de Fútbol Corea-Japón 2002, titulados *Leyendas Futboleras*, los cuales proyecta en canal 7 de T.V. Azteca.

#### 4.3.4 Televisión

En la programación de la televisión cultural de Jalisco, Trino participó en *El rincón del Villamelón* junto con Emilio García Riera, en donde charlan sobre fútbol, asimismo colaboró en el programa de humor *Perro Mundo* con Luis Usabiaga.

En el año 2000, el "monero" produce los cartones electrónicos de humor *El Galimatías de Trino* que se transmiten los lunes y miércoles en el noticiero de

Multivisión *En Blanco y Negro* con los periodistas Carmen Aristégui y Javier Solórzano, en donde el propio Trino explica su método: "Para lograr mis video-cartones recurro al stock de viejas películas de los años cuarenta. Se trata de series en blanco y negro de *Batman*, *El hombre invisible* y *El llanero solitario*. Estas imágenes las mezclo con las imágenes de políticos hoy encumbrados y más notorios en relación con un asunto en particular. El montaje funciona para imponer distancia respecto de los poderosos, que son puestos en jaque por los personajes de viejas historias"<sup>57</sup>.

Sin embargo, el 10 de octubre del 2001, los periodistas entraron al aire con un nuevo programa denominado *Círculo rojo*, en Televisa, donde Trino continúa con sus *Galimatías*.

Y a partir del 11 de noviembre, Trino participa en una sección de nombre *A*

---

<sup>57</sup> *Lapiztola*, Op. Cit. p. 5.

*platicar a su casa*, en el canal *Ponchivisión*, del comediante Andrés Bustamante.

#### 4.3.5 Cine

Trino participó como asistente de director del cortometraje *Doña Lupe*, dirigida por Guillermo del Toro (1988).

Además ha participado como actor en videos del director Antonio Urrutia.

El monero elaboró los carteles cinematográficos de las películas mexicanas *Todo el Poder* y *La Perdición de los Hombres* (2000).

#### 4.3.6 Premios y aficiones

Trino recibió el Premio Nacional de Periodismo, en junio del 2000.

En un comunicado de prensa emitido el 29 de mayo, la Secretaría de Gobernación informó el resultado que entregó el jurado calificador de este 25 certamen, quien consideró a Trino el mejor caricaturista de 1999.

Notificado personalmente por el entonces secretario de Gobernación,

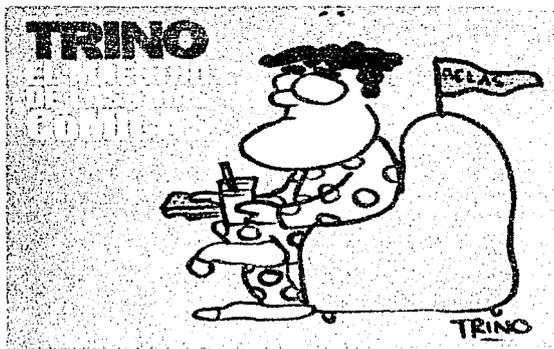
Diódoro Carrasco Altamirano, del galardón conferido por su trabajo en el periódico *La Jornada*, Trino recuerda<sup>58</sup> que en principio no creyó que fuera el funcionario: "lo traté con la diplomacia que corresponde, por si las dudas, pero hasta ahora no me lo creo". Asimismo, pensó: "ya le dieron bienestar a mi familia, ¡qué bueno!, lástima que no hayan hecho lo mismo con el resto del país...pero si me tocó el premio, allá ellos, yo voy a seguir haciendo lo mismo que ahora, ¡se chingan!".

Una de sus aficiones es el fútbol soccer, de hecho, alguna vez soñó en jugar en su equipo favorito: Atlas.

---

<sup>58</sup> Entrevista tomada de la revista *Lapiztola* del mes de Junio del 2000, p.3

#### 4.4 El humor cotidiano de Trino: las entrevistas.



El 18 de marzo del 2001, tuve la suerte de que Trino contestara uno de tantos cuestionarios que le envié vía correo electrónico, ya que debo hacer notar que en ese momento, Trino se encontraba en Barcelona, España, donde realizaba un nuevo proyecto, del cual no me concedió mayores detalles.

De esta manera, reproduciré íntegra la entrevista que, pese a que es corta, creo que deja entrever mucho de la fuerte personalidad de este caricaturista y, posteriormente integraré otra que concedió a la revista de caricatura *Lapiztola* del mes de julio del 2000.

**Naty:** ¿Que diferencias encuentras entre la caricatura y el comic?

**Trino:** Bueno, la diferencia entre un cartón y un comic, es que un cartón tiene una sola imagen y un chiste (en el mejor de los casos), pero con una sola imagen se dice todo; en un comic, que es lo que hago yo, o sea una tira cómica, hay una historia que se desarrolla en varios cuadros narrativamente en secuencia.

**N:** ¿Consideras que un caricaturista es capaz de influir en la opinión pública, hasta qué punto?

**T:** Sí, un caricaturista influye más que un editorial escrito, porque sintetiza una idea sobre algún acontecimiento político, lo descarna y lo pone en ridículo, como en los casos de Naranjo, de Helioflores, de Helguera, de Magú, de El Fisgón o de Calderón. Sólo que hasta ahora no se ha sabido que ningún cartón derrote o quite del poder a nadie, así que el punto tiene sus limitantes.

**N:** ¿Te consideras un caricaturista político, o dentro de qué género de la caricatura te ubicas?

**T:** Me ubico como humorista político-social-pacheco-atlista-leninista.

**N:** ¿Qué utilizas más en tus tiras, la crítica, el humor o la sátira? ¿Cuál es tu concepción sobre estos términos?

**T:** Utilizo lo que sea, la sátira, el humor, la crítica, porque son elementos que ayudan a desnudar personajes e ideas.

**N:** ¿Qué tipo de humor manejas: blanco, rojo, negro, etc., en tus *Fábulas de Policías y Ladrones*, y por qué lo clasificas así?<sup>59</sup>

**T:** Mi humor es todo lo que tu puedas imaginar, blanco, negro, político, social, ácido, lelo, es decir hago humor sin pensar en qué tipo de humor hago, o pretendo mas que hacer humor en

general, y ya se clasificará depende de mi estado de ánimo.

**N:** ¿De dónde surgió la idea de crear la tira *Fábulas de Policías y Ladrones*?

**T:** Hay mucha inseguridad en las grandes ciudades: D.F., Guadalajara, Monterrey, de esa sensación de inseguridad que tenemos en la calle y que da lo mismo, le tenemos miedo a los rateros y más a los policías.

**N:** ¿Por qué escogiste como personajes a policías y ladrones?

**T:** Ya lo dije, los dos forman parte de la delincuencia organizada.

**N:** ¿Cuál es la intención de esta tira?

**T:** Única y exclusivamente hacer reír, punto.

**N:** ¿Tus personajes siempre siguen un mismo patrón de conducta?

**T:** No, así salen, y así representan un patrón psicológico de conducta de mi cerebro, nada más.

**N:** ¿Consideras que tus personajes son un absurdo de la realidad, ya que

---

<sup>59</sup> Pregunta realizada el 24 de septiembre del 2001.

ningún ladrón o policía, se comportaría como lo hacen tus personajes?

T: Desgraciadamente la realidad es más absurda, y a veces da más risa leer la nota roja.

N: ¿A qué público va dirigida tu tira?

T: A todos, al público en general.

N: ¿Tu intención ha sido criticar a la sociedad o simplemente burlarte de ella?

T: Ninguna de las dos, mi intención es hacer humor y ya...si suena a burla, pues órale, pero no es mi intención, sería algo premeditado que no me dejaría fluir a la hora de realizar mi trabajo

N: ¿Cuánto tiempo de vida tiene las *Fábulas de Policías y Ladrones*?<sup>60</sup>

T: Las fábulas van a cumplir 10 años el año entrante, las empecé a hacer en 1992.

---

<sup>60</sup> Pregunta realizada el 24 de septiembre del 2001.

N: ¿En cuanto a la técnica de dibujo, cuál es el tipo que manejas, cómo definirías tu estilo?<sup>61</sup>

T: Mi estilo es simple, sin mucho color, son sólo líneas con pocos detalles, pero éstos con mucha expresividad, es decir, que los personajes trasmitan estados de ánimos específicos con la gestualidad.

N: Gracias Trino, hasta muy pronto.

T: Un abrazo y saludos desde aquí de Barcelona.

Al revisar algunas publicaciones de caricatura, encontré otra entrevista sobre el trabajo de Trino, la cual se publica en la página 5 de la revista *Lapiztola* del mes de Julio del 2000. De ésta, rescaté algunas preguntas, porque me parece importante destacar lo que piensa, ya que de alguna manera, da pauta para comprender hasta qué

---

<sup>61</sup> Pregunta realizada el 24 de septiembre del 2001.

punto sus experiencias profesional y personal han sido factores determinantes para la creación y contenido de su obra.

"El humor cotidiano también es político: José Trinidad Camacho, *Trino*".

**Lapiztola:** ¿Qué significó para ti ganarte el Premio Nacional de Periodismo?

**Trino:** En realidad no me lo esperaba, no es algo que yo haya tenido como una expectativa real. En serio. Porque uno siempre quiere ganar algo: yo siempre quiero ganar la lotería, pero nunca compro los billetes, entonces no lo espero. Es la misma sensación, no sé cómo reaccionar. Es como de nuevo rico, porque como no hago cartón político, siempre me sonaba que ese premio lo deberían de ganar los cartonistas políticos, yo lo veía lejanísimo.

Se me hace extraño. Pero entiendo que los jueces, entre ellos Naranjo-con

quien me llevo muy bien-votaron por mí, y yo les agradezco mucho, sobre todo a Naranjo.

**L:** ¿Cómo defines tu caricatura?

**T:** Yo digo que es un humor cotidiano y son monos, no son caricaturas de las gentes, simplemente creo que hago monitos con situaciones cotidianas y que reflejan mucho de lo que de repente hacemos. Al estar viendo la tele se me ocurren cosas de lo que hacemos a diario ¿no?, lo cotidiano. No precisamente tengo que hacer un cartón en el que hablen mal del sistema, sino que puedo hablar de lo mal que esta la policía y eso viene siendo una parte del sistema que está mal, o sea, si hay corrupción en la policía y si le tenemos más miedo a la policía que a los rateros, pues eso quiere decir que hay algo más podrido. Entonces, uno no necesita meterse con los políticos, sino con la situación que el ciudadano común vive a diario.

L: ¿No crees que aún tratando este tipo de temas, sin tocar a los políticos estás haciendo caricatura política?

T: Sí lo creo, porque todas las consecuencias de la situación cotidiana conllevan a la política, o sea, lo que nos pasa en la calle, el que la misma policía que está para protegernos sea nuestra principal enemiga, viene a ser como la parte en la que uno critica al sistema político que está mal y que lleva muchos años, no nada más es de ahorita, en Guadalajara gobierna el PAN y es él el que está mal, como que en realidad no hay una opción política que me haya demostrado, por lo menos a mí como ciudadano, dónde están los buenos y los malos, simplemente hay malos políticos y buenos políticos, y hasta ahorita no he encontrado ninguno bueno.

L: ¿Entonces tú haces una caricatura ciudadana?

T: Sería como una caricatura ciudadana, pero no quisiera ponerle

como una cosa muy respetuosa o muy de lo "políticamente correcto", porque de repente puedo caer en que "soy políticamente incorrecto" y puedo hablar de cosas poco comunes, por ejemplo, en *El Santos*, hablamos de las drogas y no quiere decir que todos consumamos drogas, sino que tocamos esos temas.

A veces, son irresponsables los temas que tocamos, pero creo que es un humor libre, más que pensar en el ciudadano, yo digo que es más bien pensar en que no estoy atado a ningún tipo de humor, sino a lo que voy sintiendo, a lo que voy viviendo y es un humor que me ata mucho a no ponerme cuadros o situaciones muy complejas de que tenga que cumplir yo con cierta labor. No me interesa que la gente me diga "oye, ¿cuál es tu mensaje en la caricatura?". Yo no tengo ningún mensaje, simplemente quiero que si te hace reír, perfecto, y si te enojaste porque traté un tema, pues qué mala

onda, trataré de que los temas no se repitan de esa manera. Yo lo que trato es buscar lo fresco y que si eso hace reír, pues perfecto.

L: ¿Para dónde va tu caricatura, estás desarrollando nuevos personajes, nuevos proyectos?

T: Yo pienso que el desarrollo viene en lo cotidiano, porque yo me doy cuenta que esto de hacer cartones a diario es como una disciplina deportiva. Sé que hay una meta, no la veo muy cerca, entonces en todo este paso, de repente caminas y de repente trotas y de repente te quedas sentado. Y todos los días estás haciendo el cartón y experimentando con ellos.

"Con *Las Crónicas Marcianas* como que divido mi cerebro en dos cartones, porque diario hago las *Fábulas de Policías y Ladrones en La Jornada* y las primeras en *Milenio*, entonces tengo que dividirme en dos temas: un asalto bancario o un cuate que se escapa de la cárcel, y por otro lado tengo que hacer

extraterrestres que llegan a la tierra y demás.

Yo me siento mucho más libre con las *Crónicas*, en donde puedo decir cualquier barbaridad y todo se vale, porque como son extraterrestres puedes caer en lo absurdo mucho más fácil, que es lo que más me gusta, y las *Fábulas* son mucho más predecibles. La gente ya sabe que el ladrón va a llegar y va a haber una cajera y "este es un asalto" y va a haber una relación entre los dos. Las *Fábulas* se volvieron para mí como una rutina de comedia, aunque no sean personajes definidos".

#### **4.5 Opiniones de Hernández y Helguera.**

Posteriormente, tuve la oportunidad de contactar a través de Internet a José Jorge García Hernández, *Hernández*, quien trabaja para *El Financiero* y a Antonio Helguera, mejor conocido como *Helguera*, que labora para *La Jornada*. Ambos caricaturistas concedieron sus puntos

de vista sobre el trabajo de Trino, por lo que a continuación reproduzco textual sus comentarios.

El 23 de julio del 2001, Hernández señaló que conoce a Trino desde el año 1995, cuando "realizábamos la presentación de la revista 'El Chamuco', en la ciudad de Puebla. En ese evento, Trino llevó para el lanzamiento, un trabajo de doblaje que hacía en ese momento para el programa *Blanco y Negro* de Multivisión. Desde entonces nos hemos visto varias veces; sobre todo en presentaciones y pláticas en Guadalajara, Monterrey y en la ciudad de México".

**Naty:** ¿Qué piensas de él como persona?

**Hernández:** Me parece una persona de un gran sentido del humor y de una sencillez admirables. Lo que más me divierte de él, es toda la cultura televisiva y popular que maneja en sus historietas y la cual yo comparto y

disfruto, en gran parte porque es toda una cultura de la misma generación de los que nacimos a mediados de los sesenta: juguetes Plastimarx, Lili-Ledy, Mi Alegría, Castillos Exin, Ultraman, Viaje al fondo del mar, El Tunel del Tiempo, Señorita Cometa, Pérdidos en el espacio, el rock de los 60's y un enorme y divertido etcétera.

**N:** ¿Qué opinas de su trabajo?

**H:** De entrada, me parece de gran importancia tanto el trabajo de Trino como el de Jis, ya que lo considero un medio ideal para provocar a la conservadora sociedad tapatía y de algunos grupos de México, gracias a su desenfado, su irreverencia y su habilidad para hacer de la cotidianidad un recurso humorístico y crítico formidable. La escatología como vehículo para entender la doble moral, el ridículo y la exageración de sus "policías y ladrones" para poder mostrar la ridiculez y el absurdo de la

realidad de la clase media conservadora del país.

N: ¿Consideras que Trino es un caricaturista político o dentro de qué área de la caricatura lo ubicas?

H: Odio las etiquetas, pero si habría de ponerle una a Trino, sería únicamente la de humorista. Nada más.

N: ¿Te gusta su tira *Fábulas de Policías y Ladrones* y por qué?

H: Me encanta y me divierte mucho. Creo ya haber hablado un poco de ello en las anteriores respuestas. Además, el hecho de tomar una anécdota tan sencilla como que un ladrón llega a la caja de un banco a asaltar y de ahí, encontrar una infinidad sorprendente de posibilidades, demuestra un manejo de los recursos humorísticos, de los entornos sociales, del inconsciente colectivo, de las manifestaciones populares y de tantos elementos posibles, que si no lo viera cada día en *La Jornada*, creería que nadie lo puede hacer.

N: ¿Finalmente, consideras que la caricatura sea un género periodístico desprotegido y en qué situación se encuentra ahora?

H: No, no lo creo. Al contrario, me parece que la caricatura está pasando por un buen momento. Es cada vez mayor la importancia que los dueños de los medios impresos en México le dan al cartón, la tira, y la caricatura en general. Pienso que el medio impreso que no le dé a la caricatura su justo valor, no está entendiendo parte del desarrollo del periodismo nacional.

N: Agradezco tus comentarios y te envío saludos.

Por su parte, el 14 de agosto de ese año, *Helguera* respondió lo siguiente a los mismos cuestionamientos:

"A Trino lo conocí desde que empecé a trabajar en *La Jornada*, es decir, en 1985 u 86. La primera vez que lo vi fue en la redacción, un día que él, Jis y Falcón llegaron de Guadalajara. Aunque en realidad lo he tratado muy poco, me

parece que es un tipo muy normal, demasiado normal para los monos que hace. Uno se esperaría encontrar a alguien realmente extraño.

Su trabajo me gusta mucho por lo libre que es, aunque tampoco me vuelve loco. Me parece mucho más profundo su cuate Jis. Sin embargo, el humor de Trino es bastante fresco, pero a veces demasiado bobo.

El chiste de Jis y Trino es que ellos inventaron su propio género de caricatura. No sé cómo se le podría llamar, sus personajes y su lenguaje son totalmente comunes, así hablamos todos, por eso nos caen bien. Sus mecanismos de humor se basan en la ingenuidad.

En general, la tira de *Fábulas de Policías y Ladrones* responde siempre a un mismo esquema: la contradicción en que un asaltabancos sea un tipo tan ingenuo que acabe, por ejemplo, siendo regañado por la cajera. Es una buena

tira por la sencilla razón de que lo hace a uno reír.

Finalmente, considero que la caricatura es un género que vive en auge más o menos permanente en México desde el siglo XIX. Siempre han existido caricaturistas y siempre hay mucho público para ver el trabajo de éstos".

De esta manera, Trino ha destacado abiertamente que "los temas que toco son a veces irresponsables, pero creo que es un humor libre, más que pensar en el ciudadano, yo digo que no estoy atado a ningún tipo de humor, sino que hago lo que voy sintiendo, lo que voy viviendo. Porque mi caricatura no tiene ningún mensaje, simplemente que si hago reír, perfecto. Porque busco lo fresco, y si esto implica hacer reír, pues yo me siento mucho mejor".

Trino considera que su tira puede ser hasta cierto punto: irónica, cruel, crítica, grosera y perversa, y de aquí nace el riesgo, porque de pronto "salen

cosas buenas, pero luego salen cosas muy gachas".

Por todo lo anterior, considero que la obra de Trino refleja parte de su personalidad, es decir, si partimos del punto de vista en que el monero crece dentro de una sociedad conservadora como lo es la de Guadalajara y que a lo largo de su trayectoria académica fue educado en escuelas de estricta conducta moral, es comprensible que en un determinado momento haya optado por revelarse ante tales situaciones, como una forma de expresar su inconformidad ante lo socialmente establecido.

Trino, entonces, optó por romper esquemas sociales e ir contra la corriente, de alguna manera, él mismo lo manifiesta cuando refiere que comenzó dibujando caricatura pornográfica. Asimismo, es importante destacar que tuvo una buena oportunidad al relacionarse con caricaturistas como Falcón o Magú,

quienes lo exhortaron a expresarse libremente dentro de *La Jornada*. Siendo éste un factor importante que le permitió desenvolverse dentro de los medios de comunicación impresos y trascender de lo que sería su lugar natal.

La facilidad de abstraer escenarios reales dentro de una tira cómica y de plasmarlos con personajes y lenguaje comunes, ha logrado que su humor sea aceptado porque la sociedad identifica esas formas de expresión cotidianas y adopta esas mismas situaciones, toda vez que son un reflejo de lo que sucede en las grandes urbes.

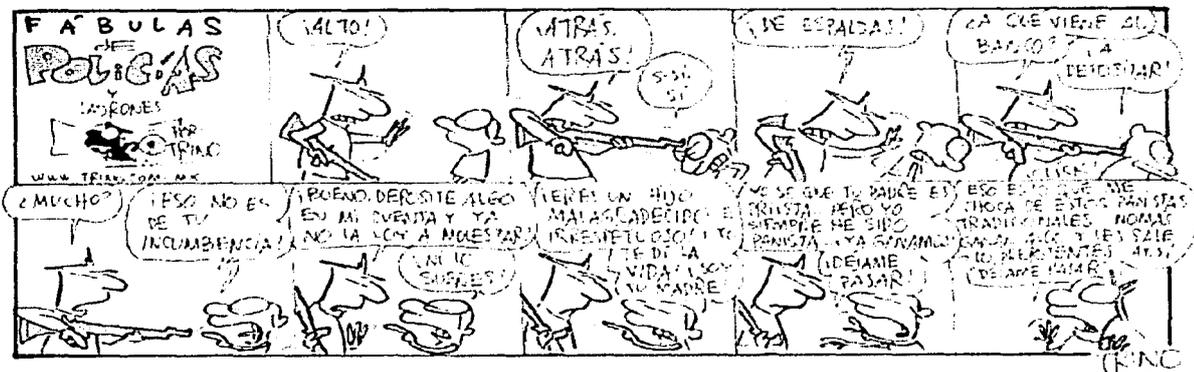
#### 4.6 Cuadro de la obra de Trino

Historietas	Libros	Radio	Televisión	Animación Digital	Cine	Premios
<p>*Topacio. *Hércules Tropo. *Galimatías, semanario mensual de humor quincenal. *La croqueta, humor perro. *Monobloc. *Todos venimos del mono. *Historietas. *Gárgaras, humor flemático. *El Santos contra la Tetona Mendoza. *La Chora</p>	<p>*Historias Para-lelas. *El Santos contra la Tetona Mendoza Vol. I y II. *El Santos contra Godzilla. *Fábulas de Policías y Ladrones, Vol. I y II. *Historias del Rey Chiquito. *La mamá del Abulón. *La croqueta, humor perro. *Libros del rincón de la SEP.</p>	<p>*Gárgaras. *El festín de los marranos. *Cucamonga. *La Atlántida. *La pitaya ye-ye. *El rincón de Villamelón. *Tripas de gato. *Tu hermana la gordota.</p>	<p>*El rincón del Villamelón. *Perro Mundo. *El Galimatías de Trino. *A platicar a su casa, del canal Ponchivisión. *Leyendas futboleras, para el Mundial Corea-Japón 2002.</p>	<p>*Las olimpiadas de Trino de 1996. *Mundial de Francia 1998.</p>	<p>*Asistente de director del cortometraje "Doña Lupe", de Guillermo del Toro. *Elaboró los cárteles de las películas mexicanas "Todo el Poder" y "La perdición de los hombres".</p>	<p>*Premio Nacional de Periodismo 2000.</p>

<p>Interminable.  *Historias  Para-lelas.  *Aventuras  del Rey  Chiquito.  *La mamá del  Abulón.  *Fábulas de  Policías y  Ladrones.  *Pepino y Don  Calvino.  *El taquero.  *Las fábulas  del celuloide.  *Crónicas  Marcianas.</p>	<p>*Qué te gusta  más.  *Cirilo.  *El señor Don  Gato.  *Riquirrirrín y  Riquirrirrán.  *Tuuí, el  murciélagó.</p>					
--	--	--	--	--	--	--

## CONCLUSIONES

### Fábulas de Policías y Ladrones



07 de julio del 2000

Quiero finalizar el presente trabajo con una breve reflexión sobre el objetivo inicial que me llevó a la realización del mismo, en el cual surgieron dudas, complicaciones, tropiezos y aciertos, que me sirvieron para entender la importancia del trabajo de investigación, así como la aplicación y adecuación de teorías en un contexto determinado.

En principio, el gusto por la obra de Trino me condujo a la delimitación del tema, que consistió en realizar un análisis de *formay contenido* de la tira *Fábulas de Policías y Ladrones*. Sin embargo, no fue fácil exponer conclusiones definitivas acerca de la labor del monero, ya que el contenido, desde mi perspectiva, encierra diversos niveles de lectura, que van más allá de la aparente intención

cómica y absurda que el autor le asigna.

No obstante, trataré de exponer de manera sencilla el resultado de mi investigación, ya que sin otro tipo de pretensión, considero que este trabajo es valioso como herramienta didáctica dentro de un aula de clases, que permite ejemplificar la aplicación del método propuesto por el historiador de arte, Erwin Panofsky a fin de analizar un recurso icónico determinado, en este caso, la tira cómica.

A partir del estudio realizado de manera preiconográfica e iconográfica, concluyo que Trino utiliza en su tira elementos recurrentes, tales como el número de viñetas, que son siempre diez de forma cuadrangular y en posición horizontal, y ordenadas en dos columnas de cinco cada una.

Asimismo, en la primera viñeta se observa de manera constante el título de la tira, el icono de un ladrón y la

firma del monero. Además, utiliza textos dialogales y secuenciales, de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, que le imprimen ritmo a la lectura y aparecen insertos en globos convencionales con deltas dirigidos a los personajes, que en la mayoría de los casos, se aprecian interpuestos de viñeta a viñeta.

Respecto a los personajes, Trino recurre a la sencillez de la línea para representarlos, y tanto ladrones como cajeras, celadores, gerentes y policías, son diferenciados por la gestualidad, el tipo de ropa que llevan y la estatura que imprimen personalidad a cada uno de ellos.

En torno al nivel iconográfico, el caricaturista acude al trazo sencillo, lo cual le permite abstraer escenarios reales en los que ubica y contextualiza la trama; así, el nivel conceptual de Trino evidencia un amplio conocimiento de su entorno social, político e

ideológico que le permite jugar con la imagen y el texto de forma libre.

En el nivel iconológico, considero que la tira contiene características de crítica social, política y económica insertas en un ambiente absurdo y cómico-fabulesco, pese a la negativa del autor, quien ha mencionado de manera reiterada que su tira tiene el único fin de hacer reír al lector al exponer con ironía la relación entre policías y ladrones.

En este sentido, concluyo que el título de la tira no es gratuito, es decir, el vocablo "fábula" encierra una serie de significados, los cuales se apoyan en la sátira<sup>62</sup>, la ironía<sup>63</sup> y la crítica, para

---

<sup>62</sup> "Texto en prosa o en verso que emplea la agudeza bajo la forma de la ironía, la alusión o la burla para mostrar la locura, la injusticia y la necesidad humanas. La sátira, además de su elaboración estrictamente literaria, aparece en cierto estilo de periodismo que se propone, desde el humor, muchas veces corrosivo,

hacer un relato ficticio sustentado en la realidad social, que a su vez puede tener una intención retórica, política, moral, etc., disfrazada de absurdo con la certeza de abordar cualquier temática sin preocuparse por la censura o el encasillamiento en un género determinado, respaldado en la libertad que ofrece la fábula en la utilización de los elementos narrativos. Es por ello, que la obra de Trino es sarcástica, pero divertida; es crítica y se convierte en información, porque

---

actuar como medio informativo al margen de la noticia oficial" (Diccionario Larousse)

<sup>63</sup> "Figura retórica en la que las palabras transmiten un significado diferente del literal entre el humor seco y el ligero sarcasmo, o más sencillamente, figura mediante la cual se dice lo contrario de lo que se dice. La ironía, al trabajar en el delicado límite entre lo verdadero y lo falso, desestabiliza el propio funcionamiento de la lengua (afirma y niega a la vez), además de quebrar las falsas certezas" (Diccionario Larousse)

parte de hechos reales que son transformados en historieta.

Por medio de los elementos icónicos y textuales, Trino expresa y sintetiza la realidad caótica de las grandes urbes; y con ese sentido fabulesco, *Las Fábulas de Policías y Ladrones* incita a las más variadas interpretaciones, porque no expresa con palabras los puntos de vista del dibujante, la posición es abierta y sugestiva, y la facilidad para descifrar el mensaje depende entonces del marco de referencia que tenga el lector sobre esa historia narrada.

Dichas historias poseen un ambiente único, con un lenguaje coloquial, en el cual aparecen groserías, ejemplo de la jerga de la sociedad mexicana, y muestran situaciones que descubren las debilidades de los sistemas de poder, es decir, la facilidad con que los asaltantes pueden penetrar a una sucursal bancaria para cometer el ilícito, ante la incapacidad de los

cuerpos policíacos para resguardar la seguridad de los ciudadanos.

No es gratuito entonces que el propio Trino se considere "procaz, irreverente, grosero, degenerado, irrespetuoso, enemigo de la Sociedad y las buenas costumbres", porque tiene la facilidad de demostrar que hay un universo propio de cada historieta con el fin de presentar humor "desmadroso" y fuera de lo común al criticar a la cultura, los valores, la educación y la inseguridad del país.

Por otra parte y desde el punto de vista de los procesos de comunicación, la obra de Trino es entonces un conjunto de mensajes constituidos por una fuente emisora, un canal de transmisión y un medio receptor. La fuente emisora es el propio monero; el canal de transmisión es la publicación en que da a conocer su trabajo, en este caso *La Jornada* y en la actualidad *El Reforma*; y el medio receptor es el público lector, que

selecciona los elementos icónicos que identifica, guiado por su propio acervo cultural, experiencia, actitudes y valores que conforman sus patrones culturales y de comportamiento.

En este orden de ideas, el monero explica: "todas las consecuencias de la situación cotidiana conllevan a la política, o sea, lo que nos pasa en la calle, el que la misma policía que está para protegernos sea nuestra principal enemiga, viene a ser como la parte en la que uno critica al sistema político que está mal y que lleva muchos años".

Ante tal ideología, Trino se ha destacado por exponer lo que piensa de forma directa a través de su trabajo; así como por el atrevimiento al emplear y mezclar la irreverencia, la burla y el humor cotidiano, con lo cual altera, ridiculiza, descalifica y critica de manera sutil y chusca la realidad cotidiana.

En síntesis:

- Tanto en los niveles preiconográfico e iconográfico, Trino recurre a la sencillez de la línea para trazar *Las Fábulas de Policías y Ladrones*, y abstrae escenarios reales, jugando de manera libre con la imagen y el texto.
- Los personajes de su tira básicamente son policías y ladrones; seguidos por gerentes, cajeras (os) y celadores, quienes a simple vista se aprecian con fisonomía idéntica; sin embargo, son diferenciados por la gestualidad, el tipo de ropa y la estatura, que imprimen personalidad a cada uno de ellos, pero siempre utilizando un mismo lenguaje coloquial.
- En cuanto al nivel iconológico, el monero se apoya en el concepto de "fábula" para criticar al sistema político; por lo tanto se apoya en la sátira, la ironía y la

analogía, para elaborar un relato ficticio, pero sustentado en la realidad.

- El humor de Trino, es un humor cotidiano, es decir, se basa en acontecimientos de la realidad social, para plasmarlos en una historia, donde no se puede identificar hasta qué punto el ladrón "es malo" y el policía "es el bueno", toda vez que esa dualidad visiblemente risible, evidencia la ineficacia de las instituciones públicas, debido a que muchas veces éstas transgreden las leyes y, por lo tanto, restan credibilidad al sistema.

Las contradicciones en las decisiones políticas han provocado desestabilización dentro de los grupos sociales en el país, por lo que la ausencia de acuerdos rompe con las

exigencias mínimas de gobernabilidad.

En este sentido, surgen grupos antagónicos a las instituciones y los partidos políticos, tales como guerrilleros, narcotraficantes, delincuentes e incluso mafias dentro del mismo sistema.

Son estos grupos y las incongruencias políticas lo que desata la ingobernabilidad, es decir, cuando las demandas de la sociedad rebasan las ofertas de gobierno, lo que provoca la inconformidad colectiva.

- Sin embargo, las historias Trino no se identifican como "caricatura política", pese a que llevan esa fuerte carga de crítica social, económica y política, lo que le ha permitido burlarse de la educación, la cultura e incluso los valores.
- Finalmente, la obra de Trino refleja su personalidad, porque

su forma de vida ha influido en sí mismo para ridiculizar lo socialmente establecido. Por ello, no es gratuito que sus inicios como caricaturista hayan sido a partir del dibujo pornográfico, hecho que escandalizó en ese momento a sus profesores jesuitas. Sencillamente, el monero ha evidenciado su rompimiento con "las buenas costumbres".

Natividad Flores Carrada

## **BIBLIOGRAFIA:**

- 📖 Antonino, José. **El dibujo de humor.** CEAC, Barcelona, 1990.
- 📖 Baena Paz, Guillermina. **Manual para elaborar trabajos de investigación.** Editores Mexicanos Unidos, México, 1996.
- 📖 Baena Paz, Guillermina. **Tesis en 30 días.** Editores Mexicanos Unidos, México, 1999.
- 📖 Baudelaire, Charles. **Lo cómico y la caricatura.** Visor, Madrid, 1976.
- 📖 Barbieri, Daniele. **Los lenguajes del cómic.** Ediciones Paidós, Barcelona, 1993.
- 📖 Barthes, Roland. **Elementos de semiología en comunicaciones.** Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972.
- 📖 Bergson, Henri. **La Risa,** PUF, París, 1940,
- 📖 Calabrese, Omar. **El lenguaje del arte.** Paidós, Barcelona, 1997.
- 📖 Curiel, Fernando. **Mal de Ojo.** Ed. UNAM, México, 1989.
- 📖 Curtis, Jack H. **Psicología Social.** Ediciones Martínez Roca, Barcelona, 1973.
- 📖 Eco, Humberto. **Cómo se hace una tesis.** Ed. Gedisa, México, 1991.
- 📖 Freud, Sigmund. **El chiste y su relación con lo inconsciente.** Ed. Alianza, Madrid, 1969.
- 📖 González Reyna, Susana. **Manual de Redacción e Investigación Documental.** Ed. Trillas, México, 1991.
- 📖 Gubern, Román. **El lenguaje de los cómics.** Ediciones de Bolsillo, Barcelona, 1995.
- 📖 Guerra, Georginha. **El cómic o la historieta.** Ed. Grijalbo, México, 1982.
- 📖 Guiraud, Pierre. **La semiología.** Ed. Siglo XXI, México, 1984.
- 📖 Jis y Trino. **El Santos contra la Tetona Mendoza.** Ediciones La Jornada,

México, 1999.

- 📖 Luján, N. **El humorismo**. Salvat, Barcelona, 1973, p.27.
- 📖 Medina, Luis Ernesto. **Comunicación, humor e imagen**. Ed. Trillas, México, 1992.
- 📖 Morales y Marín, José Luis. **Diccionario de iconografía y simbología**. Taurus, Madrid, 1984.
- 📖 Panofsky, Erwin. **Estudios sobre iconología**. Alianza Editorial, Madrid, 1998.
- 📖 Pardinás Illanes, Felipe. **Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales**. Siglo XXI, México, 1985.
- 📖 Prieto Castillo, Daniel. **La fiesta del lenguaje**. UAM Xochimilco, México, 1986.
- 📖 Prieto Castillo, Daniel. **Retórica y manipulación masiva**. Ed. Premia, México, 1987.
- 📖 Ríos, Eduardo del. **Un siglo de caricatura en México**. Ed. Grijalbo, México, 1984.
- 📖 Ríos, Eduardo del. **La vida de cuadritos**. Ed. Grijalbo, México, 1984.
- 📖 Rodríguez Diéguez, José Luis. **Las funciones de la imagen en la enseñanza. Semántica y didáctica**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977.
- 📖 Rodríguez Diéguez, José Luis. **El comic y su utilización didáctica**. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1998.
- 📖 Rojas Soriano, Raúl. **Guía para realizar investigaciones Sociales**. Ed. Plaza y Valdés, México, 1989.
- 📖 Schmelkes, Corina. **Manual para la presentación de anteproyectos e informes de investigación (tesis)**. Ed. Harla, México, 1988.

📖 Thomson, Ross. **El dibujo humorístico: cómo hacerlo y cómo venderlo, todas las técnicas profesionales de la historieta, la caricatura y el chiste.** Blume, Madrid, 1986.

📖 Zuno, José Guadalupe. **Historia de la caricatura en México,** Guadalajara, 1961.

### **HEMEROGRAFÍA.**

📖 Trino, "Fábulas de Policías y Ladrones". **La Jornada,** México, Julio a Diciembre del 2000.

📖 Haw, Dora Luz. "Historietas de autores mexicanos, entre el desprecio y el culto popular". **Reforma,** México, Enero 22, 2001.

📖 Posadas, Claudia. "Estaban un día Jis y Trino". **Época,** México, Abril 15, 1996, No. 254.

📖 Lapiztola, México, Enero, Junio, Julio, Septiembre y Noviembre del 2000, Nos. 87, 92, 93, 95 y 97, respectivamente.

### **ENTREVISTAS**

📖 José Trinidad Camacho "Trino". Fechas: Enero 15, Marzo 18 y Septiembre 24 del 2001.

📖 José Jorge García Hernández "Hernández". Fechas: Julio 12 y 23, Agosto 03 del 2001.

📖 Antonio Helguera "Helguera". Fecha: Julio 14 del 2001.

# ANEXO



## TRINO EL MAESTRO DE LAS TIRAS CÓMICAS

TIRAS DE "FÁBULAS DE  
POLICÍAS / LADRONES"

## ANEXO

### "FÁBULAS DE POLICÍAS Y LADRONES" DE TRINO.

A continuación se presentan algunas tiras que Trino publicó del 30 de junio del 2000 al 26 de enero del 2001, en el periódico *La Jornada*. Es este marco se suscitaron cambios

importantes dentro de la vida política en el país; hechos reales que se reflejaron en la obra del monero, pero siempre evitando exponerlos como "caricatura política".

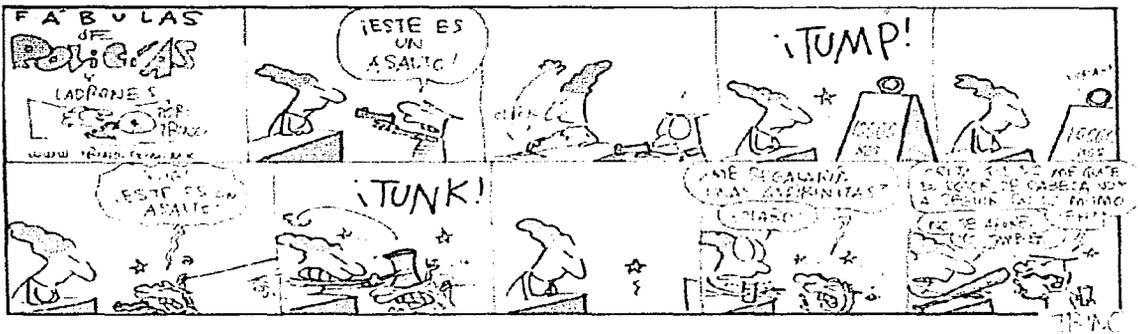


30 de junio del 2000

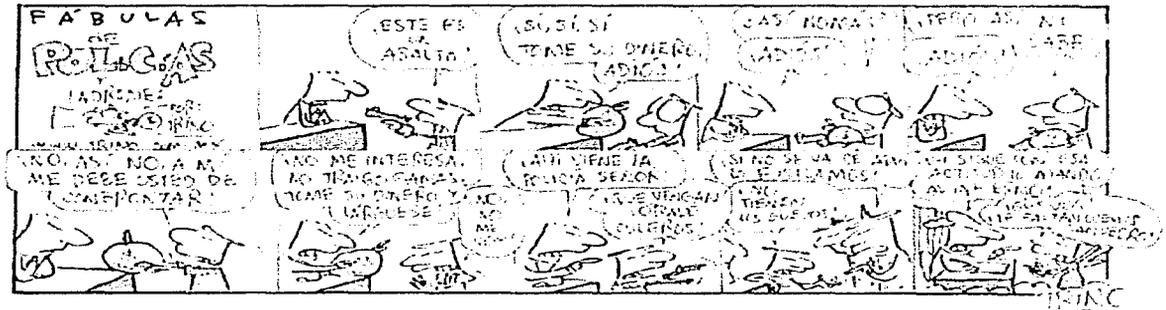








18 de julio del 2000



19 de julio del 2000



20 de julio del 2000





27 de julio del 2000



28 de julio del 2000



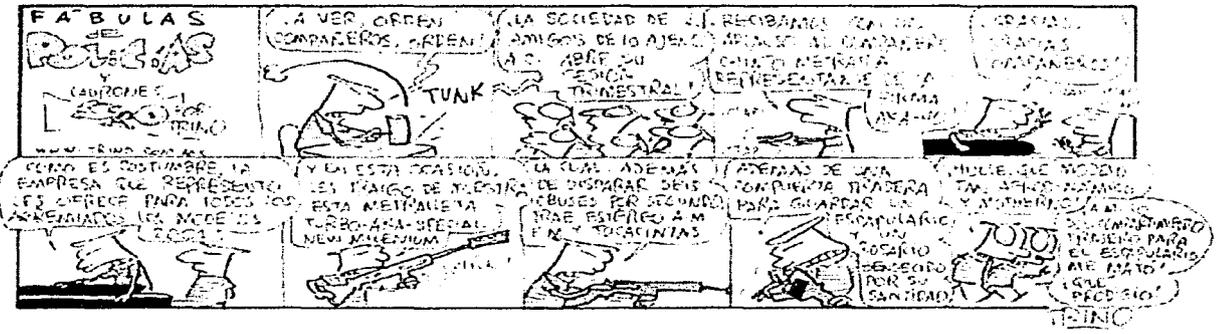
29 de julio del 2000



1º de agosto del 2000



02 agosto del 2000



04 de agosto del 2000



05 de agosto del 2000



10 de agosto del 2000



14 de agosto del 2000





18 de agosto del 2000



19 de agosto del 2000



26 de agosto del 2000



29 de agosto del 2000



30 de agosto del 2000



31 de agosto del 2000



01 septiembre del 2000



02 de septiembre del 2000



05 de septiembre del 2000



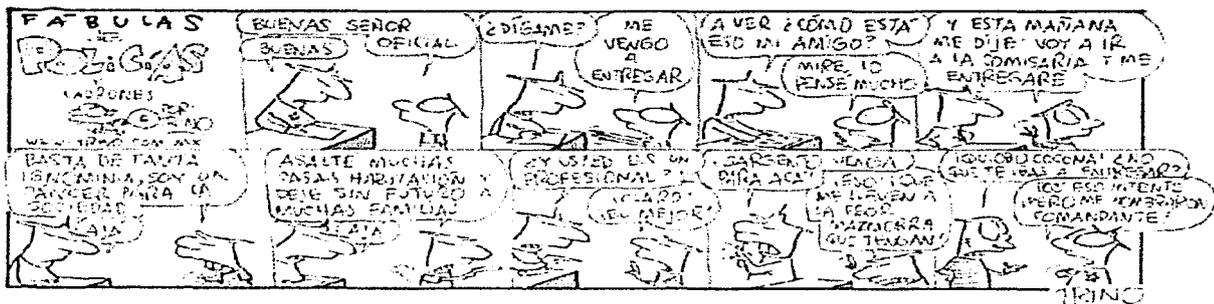
04 de octubre del 2000



05 de octubre del 2000



06 de octubre del 2000



07 de octubre del 2000



10 de octubre del 2000



11 de octubre del 2000

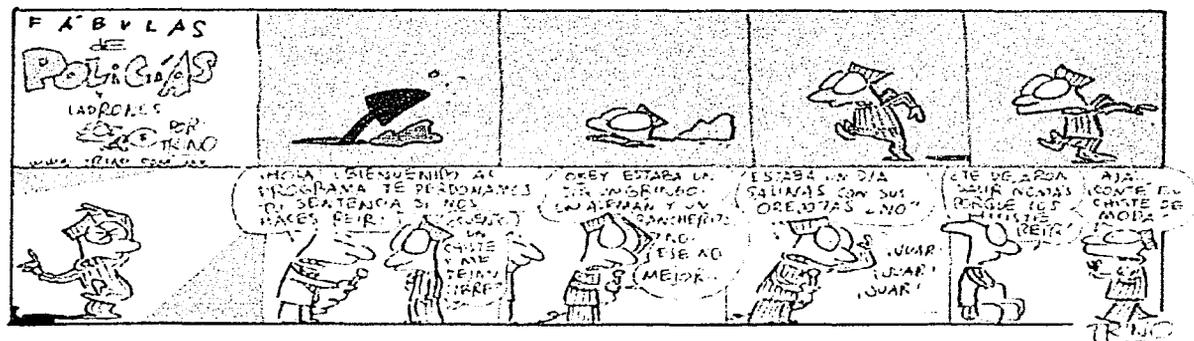




18 de octubre del 2000



19 de octubre del 2000



20 de octubre del 2000



24 de octubre del 2000



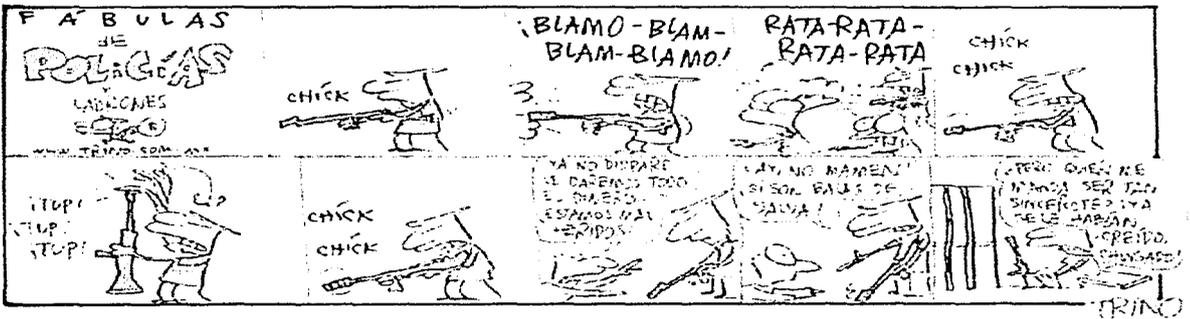
27 de octubre del 2000



31 de octubre del 2000



01 de noviembre del 2000



02 de noviembre del 2000



03 de noviembre del 2000



04 de noviembre del 2000



07 de noviembre del 2000



08 de noviembre del 2000







21 de noviembre del 2000



23 de noviembre del 2000



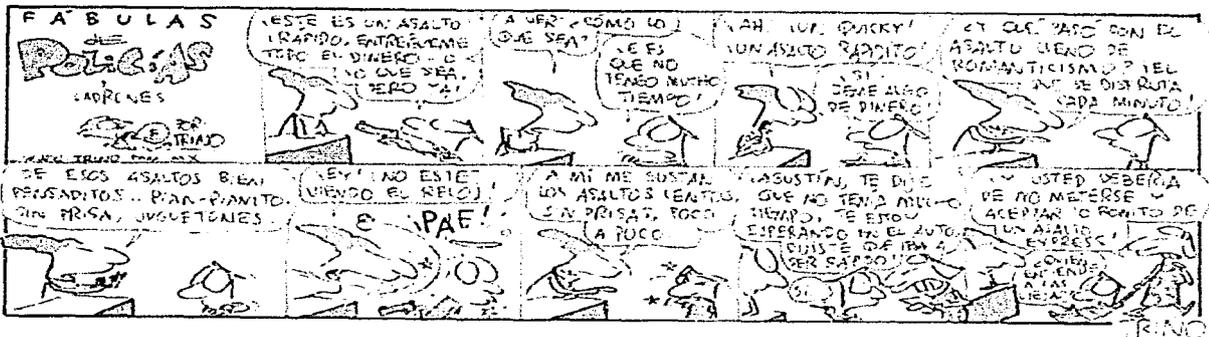
24 de noviembre del 2000



28 de noviembre del 2000



29 de noviembre del 2000



30 de noviembre del 2000



01 de diciembre del 2000



02 de diciembre del 2000



06 de diciembre 2000



07 de diciembre del 2000



08 de diciembre del 2000



12 de diciembre del 2000



13 de diciembre del 2000



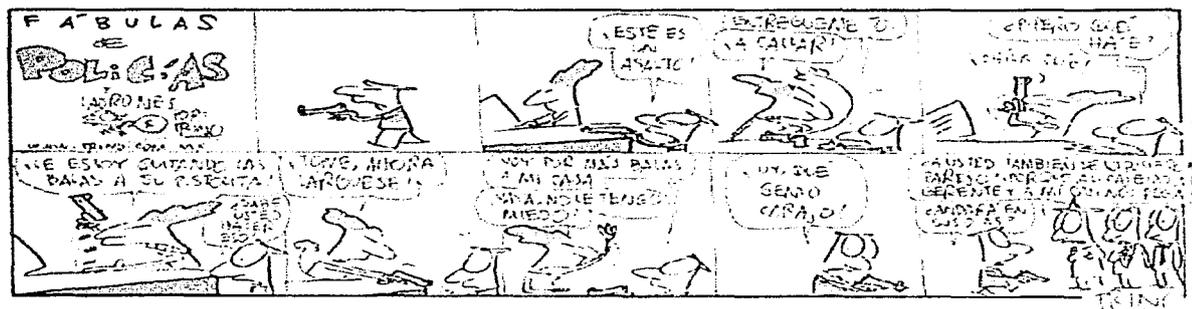
14 de diciembre del 2000



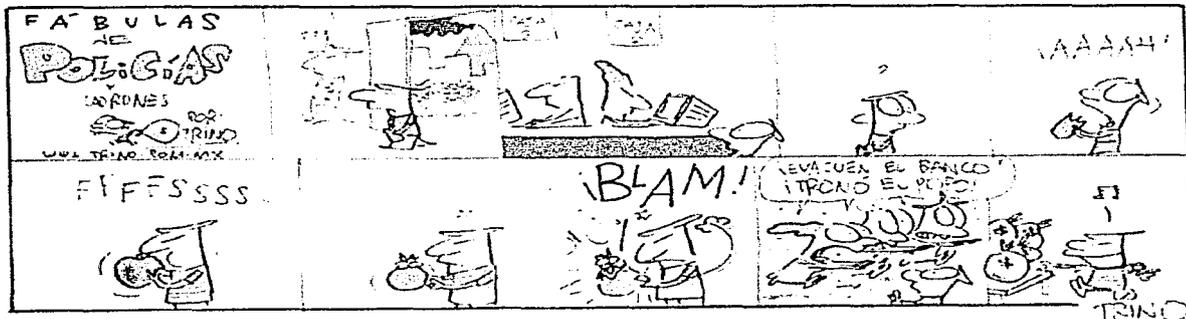
15 de diciembre del 2000



16 de diciembre del 2000



19 de diciembre del 2000



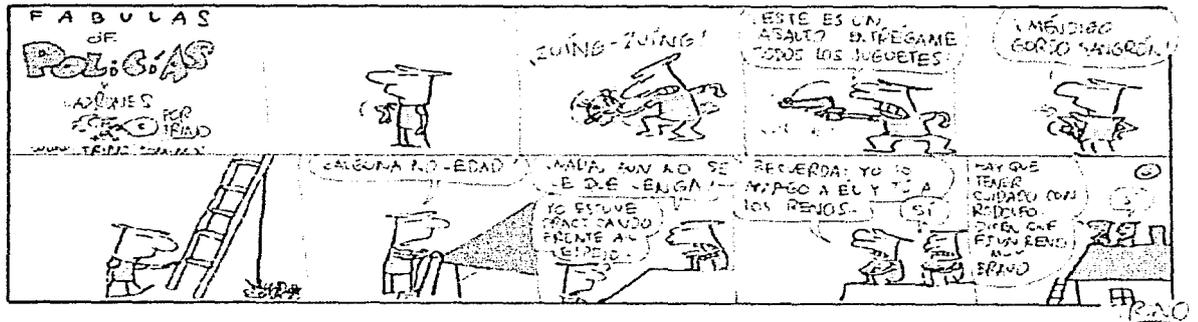
20 de diciembre del 2000



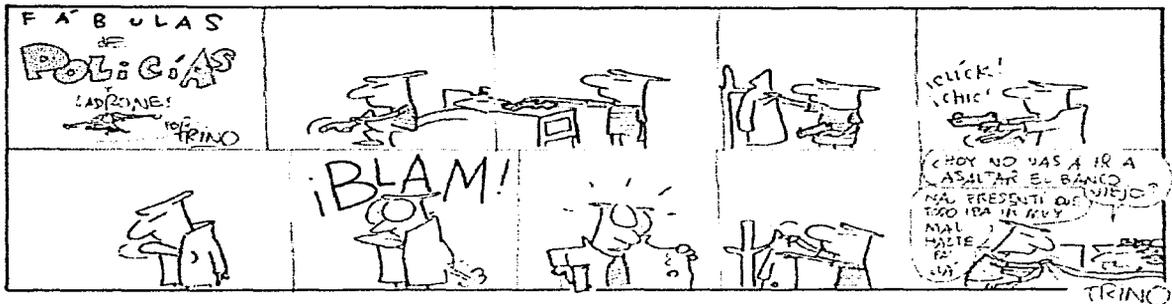
21 de diciembre del 2000



22 de diciembre del 2000



23 de diciembre del 2000



26 de diciembre del 2000



27 de diciembre del 2000



28 de diciembre del 2000



29 de diciembre del 2000



30 de diciembre del 2000



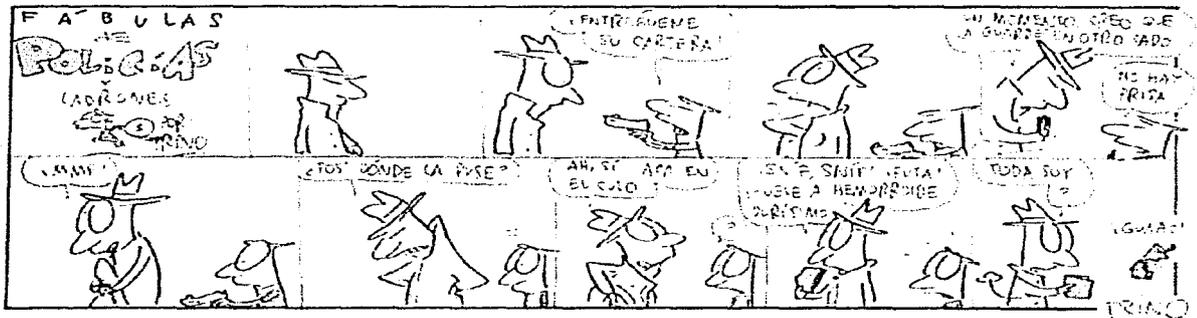
02 de enero del 2001



03 de enero del 2001



04 de enero del 2001



05 de enero del 2001

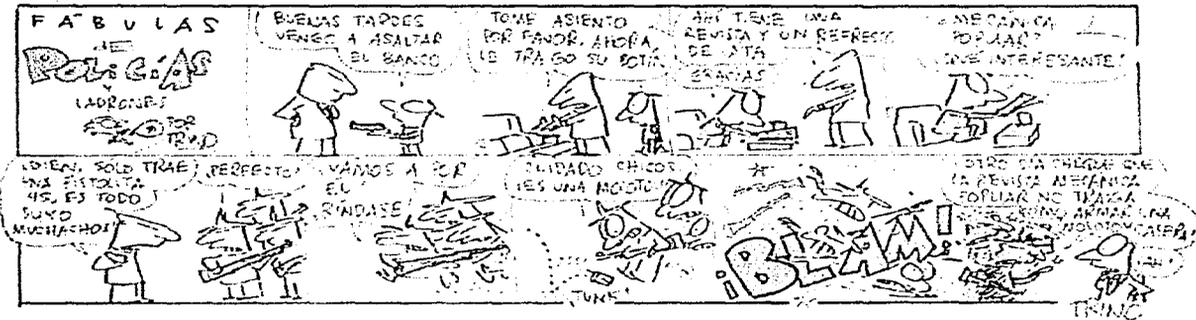








23 de enero del 2001



24 de enero del 2001



25 de enero del 2001



26 de enero del 2001



Cabe destacar que "Trino", dejó de publicar "Fábulas de Policías y Ladrones" en *La Jornada*, para iniciar actividades a partir del 10 de diciembre del 2001 en *Reforma* en la primera sección del periódico.

Mientras que a partir del día 21, de dicho mes, comenzó a publicar "Pipo y Don Calvino", tira que circula todos los viernes; así como "Las Crónicas marcianas".

Ante este hecho, traté de contactar al caricaturista a fin de conocer el motivo por el cual dejó de colaborar en *La Jornada*; sin embargo, no pude establecer comunicación con él, toda vez que la forma de intercambio

informativo es a través del correo electrónico, con los inconvenientes que

esto conlleva.

**Fábulas de Policías y Ladrones**

25 de enero del 2002

Reforma



**Crónicas Marcianas**

25 de enero del 2002

Reforma

