



**UNIVERSIDAD MAYOR DE SAN ANDRÉS
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
CARRERA DE ARTES
ÁREA DE DISEÑO GRÁFICO**



**TESIS DE GRADO
TÍTULO**

**LA REVISTA PÚGIL
UN SUEÑO, UN CAMINO QUE RECORRER**

**Postulante: Univ. Esteban Eugenio Pacheco Mamani
Tutor teórico: Lic. Mario Yujra
Tutor práctico: Lic. Hugo Salazar**

TESIS PARA OPTAR EL GRADO DE LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

**Noviembre, 2006
La Paz – Bolivia**



DEDICATORIA

El presente trabajo va dedicado con mucho cariño a toda mi querida familia, que día a día me brindan su apoyo incondicional y en especial a mi madre que es la luz de mi camino.



AGRADECIMIENTO

Agradezco al Lic. Hugo Salazar y al Lic. Mario Yujra por su colaboración desinteresada y continuas ideas para la elaboración de esta tesis. Conjuntamente a todas las personas que han hecho posible este proyecto y me han ayudado para un resultado satisfactorio.

Gracias.....



Capítulo I

1.1. Introducción	1
1.2. Planteamiento del Problema.....	3
1.3. Objetivos.....	3
1.3.1. Objetivo General.....	3
1.3.2. Objetivos específicos.....	3
1.4. Justificación.....	4
1.5. Delimitaciones del Problema.....	4

Capítulo II

Marco Referencial

2.1. La historieta.....	5
2.2. Antecedentes históricos.....	7
2.3. Las historietas estadounidenses.....	10
2.4. Las Tiras diarias.....	10
2.5. Las revistas de historietas.....	11
2.6. Webcómic.....	12
2.7. Historieta en Bolivia.....	13
2.7.1. Dos Historietas de Bolivia.....	13
2.7.1.1. Acción Cómic, revista infantil.....	13
2.7.1.2. Salamantra propuesta de cómic en Santa Cruz.....	14
2.7.2. Nuevos valores de la historieta boliviana.....	14
2.7.3. Visión de la nueva generación.....	15
2.7.4. Postura social.....	15
2.7.5. Bolivia un país solo fanzineroso.....	16
2.7.6. Incursión a un fanzine.....	17

Capítulo III

Marco Teórico



3.1. La historieta y sus características.....	20
3.1.1. La historieta es un mensaje narrativo.....	20
3.1.2. La historieta integra elementos verbales e icónicos.....	21
3.1.3. Códigos definidos en la historieta.....	22
3.1.4. La historieta es un medio orientado a una difusión masiva.....	23
3.1.5. EL continuum.....	23
3.1.6. La historieta tiene una finalidad distractiva.....	24
3.2. La historieta como arte	24
3.3. Estilos y géneros de la historieta.....	25
3.3.1. Estilos.....	25
3.3.2. Géneros.....	25
3.3.2.1. Historieta cómica.....	25
3.3.2.2. Historieta de aventura.....	26
3.3.2.2.1. Del Oeste.....	26
3.3.2.2.2. Policiaca.....	26
3.3.2.2.3. Futurista.....	26
3.3.2.2.4. Legendarias.....	27
3.3.2.2.5. De la selva.....	27
3.3.2.2.6. Superhéroes.....	27
3.3.2.3. Sentimentales.....	27
3.3.2.4. Religioso.....	28
3.3.2.5. Biográficas.....	28
3.3.2.6. Leyendas o cuentos.....	28
3.3.2.7. Dibujos animados.....	28
3.3.2.8. Infantiles (dibujos de animales).....	28
3.3.2.9. Historietas Publicitarias.....	28
3.4. Géneros que ganan fuerza en Bolivia.....	29
3.4.1. Historietas eróticas.....	29
3.4.2. Manga.....	30



3.4.2.1. Historia.....	31
3.4.2.2. Antecedentes del Manga.....	31
3.4.2.3. Los precursores del manga moderno.....	31
3.4.2.4. La expansión a Occidente.....	32
3.4.2.5. Revistas de manga.....	32
3.4.2.6. Tipos de manga.....	33
3.4.3. Historieta Social.....	34
3.5. Hipótesis.....	34
3.6. Definición de Variables.....	35
3.6.1. Definición conceptual de Variables.....	35
3.6.2. Definición operativa de Variables.....	35

Capítulo IV

Método

4.1. Metodología a utilizar.....	36
4.2. Descripción del Método.....	36
4.3. Universo y Muestra.....	36
4.2. Instrumentos.....	37

Capítulo V

Componentes de la historieta

5.1. Continente o aspecto externo de la viñeta.....	38
5.1.1. Líneas.....	39
5.1.2. Forma.....	40
5.1.3. Dimensiones.....	40
5.1.4. La viñeta como elemento expresivo de significación.....	40
5.2. Contenido o aspecto interno de la viñeta.....	42
5.2.1. Icónico.....	42
5.2.1.1. Sustantivo.....	42
5.2.1.1.1. Niveles de iconicidad.....	42
5.2.1.2. Adjetivo.....	45



5.2.1.2.1. Plano.....	45
5.2.1.2.2. Angulación.....	45
5.2.1.2.3. Movimiento.....	51
5.2.1.2.4. Gestualidad.....	55
5.2.2. Verbal.....	56
5.2.2.1. Contextual o de transferencia.....	56
5.2.2.2. Dialogal o Globo.....	57
5.3. Aspectos técnicos para la realización de una historieta.....	59
5.3.1. Materiales.....	60
5.3.2. Trazos.....	63
5.3.2.1. Ejemplo de trazo.....	64
5.3.3. Sombreado por tramas.....	65
5.3.4. Puntillismo.....	66
5.3.5. Trucos.....	67
5.3.6. El tamaño.....	68

Capítulo VI

Análisis e interpretación de los datos

6.1. Resultados del estudio de mercado.....	69
6.2. La recepción del mensaje mediante lo verbal y lo icónico.....	70
6.3. La historieta como instrumento educativo.....	70
6.4. Corriente ideológica.....	71

Capítulo VII

Conclusiones

7.1. Conclusiones.....	73
7.2. Verificación de Hipótesis.....	73
7.3. Sugerencias.....	73



Capítulo 8

Propuesta de la revista Púgil

8.1. La historieta "PÚGIL".....	74
8.2. Logotipo.....	74
8.2.1. Colores.....	74
8.2.1.1. Rojo.....	75
8.2.1.2. Negro.....	75
8.2.2. Tipografía.....	75
8.2.3. Detalle de salpicaduras.....	75
8.3. Significado del título Púgil.....	76
8.4. Temática de la Historieta.....	76
8.4.1. Problemática de las pandillas juveniles en Bolivia.....	76
8.4.2. Origen de las pandillas juveniles.....	77
8.4.3. Métodos de operación delictiva utilizados por las pandillas juveniles.....	79
8.4.4. Estratificación de organizaciones juveniles.....	80
8.4.4.1. Primer Estrato.....	80
8.4.4.2. Segundo Estrato.....	81
8.4.4.3. Tercer Estrato.....	81
8.4.5. Instrumentos utilizados para delitos.....	82
8.4.6. Consumo de alcohol.....	82
8.4.7. Factores que contribuyen a la formación de grupos juveniles..	83
8.4. Personajes.....	84
8.5.1. Locky.....	84
8.5.2. As.....	85
8.5.3. Indio.....	86
8.5.4. Chiquilín.....	87
8.5.5. Flaco.....	88
8.5.6. Kiss.....	89
8.5.7. Camba.....	90
8.6. Guión.....	91



Bibliografia
Anexos



Capítulo I

1.1. Introducción

"Si lees una obra concéntrate y medita; encontrarás lo que muchos no pudieron. Al encontrarlo práctico y disfrutarás de lo que muchos no pueden disfrutar."

Orlando Mendoza

En Bolivia hay muchas personas que piensan que la historieta es un medio de comunicación solo para niños y la razón consiste en que a diferencia de medios como la televisión, radio, Internet o prensa, que de pronto abarcaron todo el escenario, la historieta se convirtió en un medio de elite en contraste a las peculiaridades de la historieta como medio de comunicación de masas; Donde es un importante transmisor de ideas como recurso inicial y crucial de cara a la introducción de ideologías.

El proyecto de investigación que a continuación se presenta, trata de los diferentes pasos o etapas al llevar a cabo la realización de una historieta, bajo un enfoque cualitativo y de menor importancia el cuantitativo.

En general, los medios con apoyo en la imagen suponen un alto nivel tecnológico que exige la utilización de mediadores complejos para la



descodificación del mensaje: proyectores de cine, receptores de televisión, computadoras. Sobre ello, es característica consustancial con estos medios la imposición de un ritmo de lectura marcado por el montaje efectuado para su exhibición a través del terminal técnico. La historieta es un medio de base icónica de enorme simplicidad que no exige intermediarios técnicos para su lectura. Como consecuencia, esta al alcance de cualquier persona su utilización.

Pero sobre ello presenta otra característica de interés: la presencia de la información es simultánea, su ritmo temporal no viene impuesto por razones de montaje. El sujeto que lee puede adaptar el ritmo de lectura - y por tanto el de análisis- a su propio ritmo de decodificación sin sentirse condicionado por una imposición temporal exterior, como puede ser el caso del cine o la televisión.

De este modo, en el caso de la historieta se facilita la posible intercomparación de los distintos elementos significativos que utiliza. Las viñetas de la historieta están todas presentes al tiempo de modo físico. En el cine no se puede visualizar ni siquiera una secuencia completa: tan sólo un fotograma de una secuencia.

Esta serie de características, junto con lo que debería ser una amplia usualidad de la historieta en Bolivia, confieren a este medio una muy especial importancia como vía para un análisis de la comunicación. La presencia simultánea de información proporciona la más interesante de sus propiedades didácticas.

Se propone la información central que es entorno al concepto y características de la historieta que constituye: una caracterización inicial de la historieta, la consideración posterior de las características principales que definen a la historieta, el análisis de los componentes básicos de la viñeta como unidad de articulación de la historieta y, por último una propuesta para la historieta social con una corriente ideológica motivadora de superación personal.



1.2. Planteamiento del Problema

La historieta de procedimiento nacional en Bolivia está en un retroceso porque el mercado está saturado por cómics extranjeros. Estados Unidos, España y Japón son los monstruos del octavo arte secuencial en el mundo entero, llegando al público con una calidad óptima y un precio módico de masa.

Bolivia cuenta con una población escasa de aproximadamente 8 millones de habitantes de acuerdo a su extensión territorial¹¹ donde la economía está por debajo de pobre. Por lo consecuente:

- ¿Se puede realizar una historieta social de producción nacional promoviendo valores de autosuperación?
- ¿Determinar los procedimientos básicos para la realización de una historieta?
- ¿Existirá un mercado en Bolivia para una historieta?
- ¿Influirán ciertas imágenes y mensajes en la sociedad para bien o para mal?
- ¿Determinar las temáticas que buscan los lectores de historietas?

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo General

La elaboración de una historieta social boliviana promoviendo valores para superar la adversidad.

1.3.2. Objetivos específicos

- La elaboración adecuada con los contenidos mínimos de una historieta.
- Estudio de un mercado en Bolivia.
- Determinar la agudeza de la historieta como medio comunicativo y transmisor de ideas.
- Determinar la temática adecuada para el mercado al que se llegará.

¹¹ CENSO 2001 de INE



1.4. Justificación

La historieta en años anteriores era considerada solo para niños y adolescentes, por las temáticas infantiles y cómicas; Hoy en día con los diferentes géneros y estilos, llega a jóvenes hasta adultos sin tener preferencias de género.

La historieta sobrevivió a los diferentes tipos de comunicación. Uno de ellos, la televisión, que se ha multiplicado y ofrece imagen e historia, de una manera por así decirlo ¡gratis! Por tanto, la buena historieta, cuenta con unos valores naturales y propios que no están al alcance de otros medios de comunicación que se resumen en los siguientes términos: Ingenio, del que los buenos autores de historieta no están faltos, grafismo natural, al que la maquina filmadora jamás podrá igualar y finalmente la información simultanea fácil de decodificar. Esto es algo distinto a los otros medios de comunicación.

Por lo tanto este medio orientado a una difusión masiva debe ser estudiado y explotado en nuestro medio con nuevas finalidades pudiendo llegar a las instructivas y educativas.

1.5. Delimitaciones del Problema

Como todo proyecto de investigación debe tener limites. El presente trabajo tiene como limite conceptual el estudio de la historieta como medio comunicativo. Como delimitación teórica son las observaciones de autores que realizan historietas en el campo práctico. Como delimitación demográfica tenemos un reducido público objetivo con una franja etarea de jóvenes de 18 a 23 años de clase social media. Geográficamente también tiene sus limites, la Ciudad de El Alto y La Paz, observando los costos mínimos su realización.



Capítulo II

Marco Referencial

2.1. La historieta

Para Javier Coma la historieta es una "narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas" (Coma, 1979:9).

Frente a ella, Humberto Eco indica que "La historieta es 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. Así, las historietas, en su mayoría reflejan la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes" (Eco, 1973: 299).

Elisabeth K. Baur da la siguiente definición: "Es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen" (Baur, 1978: 23).

M. Dahrendorf: "Historias en las que predomina la acción, contadas en secuencias de imágenes y con un específico repertorio de signos". (Rodríguez, 1991:18).

M. V. Manacorda de Rosetti señala: "Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas (boon, crash, bang, etc.)" (Manacorda de Rosetti, 1976:23).



Sobre esto Román Gubert, indica que el cómic es: "historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Puede estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista, o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno o comic- book" (Gubert, 1973) (Rodríguez, 1991:18).

La viñeta como elemento singular del cómic aparece de nuevo en otra caracterización, la de Juan Antonio de Laiglesia: "Relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos de su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista compone en su aspecto puramente literario" (Laiglesia 1969).

A su vez Juan Antonio Ramírez, define a este género como "Narraciones que combinan la imagen dibujada y sometida a una serie de convenciones típicas con fragmentos literarios. La relación imagen-texto trata de ser complementaria; el papel de los textos de anclaje tiende a disminuir para dar mayor importancia a los de relevo. El carácter estandarizado de su realización y, sobre todo, el industrializado en los modos de producción y distribución, terminan de caracterizar al cómic en cuanto tal" (Ramírez, 1975) (Rodríguez 1991:18).

F. Loras señala "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"

Dos representantes bolivianos definen la historieta: están Joaquín Cuevas editor de El Fanzineroso y experto en dibujo digital "La historieta es la experimentación con la búsqueda de nuevas formas de lenguajes expresando y dando un grito existencial en lugar de esconderse de la realidad". Y finalmente para Zergio Ustárez "La historieta es un arte más cercano a la gente. Hablan



de cosas que les interesan y les afectan, y puede ser desde una metáfora fantástica hasta un tema local o urbano o contestatario"¹².

En síntesis *"la historieta es un mensaje narrativo con un lenguaje verbo icónico, cuyos códigos específicos son exclusivos de este medio de comunicación de masas con continuidad y una finalidad distractiva"*.

Es decir, la historieta es una narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales que normalmente están separadas y contenidas en cuadros rectangulares (viñetas). Las palabras se asocian con las imágenes en cuadros explicativos o "leyendas", o dentro de "globos" o "bocadillos" que salen de la boca del que habla para representar una conversación. El texto puede aparecer separado de la imagen, e incluso puede no haber texto en absoluto (como la historieta muda) pero debe existir esta narrativa y continuidad.

Asimismo, los artistas han desarrollado un vocabulario visual para representar los efectos sonoros; recursos gráficos que sirven para expresar los elementos narrativos de la literatura o sonidos del cine.

2.2. Antecedentes históricos

Existe una fuerte controversia sobre la primera historieta. Algunos sostienen que el origen de la historieta se remonta a la antigüedad con las pinturas rupestres, pintadas en grutas como la de Lascaux¹³ en Francia o los arqueros descubiertos en Tassili n'Ajjer¹⁴ en Africa, donde nos "narran" sus actividades.

¹² Artistas que participaron en el III Encuentro Internacional de Historietas en Bolivia.

¹³ Lascaux, cueva subterránea localizada en el valle del Vézère, cerca de Montignac, en el departamento de Dordoña (suroeste de Francia), cuyas paredes y techos presentan algunos de los más importantes ejemplos del arte paleolítico descubiertos hasta ahora. La cueva, formada en el terciario por la acción del agua filtrada entre las grietas de la roca caliza, se compone de un gran espacio conocido como Sala de los Toros además de diversas galerías abruptas de tamaño más pequeño. Todas ellas están profusamente decoradas con unos 1.500 grabados y unas 600 pinturas en tonos amarillos, rojos, marrones y negros. © 1993-2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.

¹⁴ Tassili n'Ajjer, meseta del sureste de Argelia, declarada Patrimonio cultural y natural de la Humanidad en 1982 por la UNESCO. La zona, que se caracteriza por paisajes escarpados de gran belleza, es rica en pinturas rupestres, con imágenes abstractas y naturalistas que varían desde toscos dibujos a sofisticadas pinturas. Los temas incluyen: animales, como elefantes y jirafas, que ahora sólo se pueden ver en las regiones de sabana africana; cazadores y pastores con animales domésticos. Algunos expertos creen que



También están las encontradas en Italia, Argelia o China que pueden ser consideradas como precursores de las historietas, ya que relatan historias mediante imágenes. Al igual que los jeroglíficos egipcios, los frescos y relieves, griegos, romanos y aztecas que se ajustan a la historieta en sí, pero no lo son, porque no tienen texto ni continuidad.

Tres mil quinientos años antes de Cristo los sumerios inventaron las primeras letras, pero todas sus historias eran "escritas", sin dibujos explicativos.

En el siglo XIII los monjes ilustraban la Biblia con bellísimas iluminaciones que incluían textos pero no son considerados como historietas. Por ese mismo tiempo los Aztecas dibujaban su historia en Códices sobre papel, a los que les faltaba el texto para ser considerados historietas.

Como ocurre con los Aymaras, Quechuas, Mayas y con todas las civilizaciones Americanas: Todo lo tenían que dibujar pues no contaban con un alfabeto para expresarse en escritura. A la llegada de los conquistadores y con ellos el alfabeto, incorporaron texto a los gráficos naciendo las primeras historietas. Un ejemplo claro es el Códice Florentino de la conquista de México, o la crónica que hizo en Perú Guamán Poma de la conquista de su país.

Catchpermy prints en Inglaterra, hojas volantes en Francia o pliegos sueltos en España, que en los siglos XVII y XVIII se vendían en las ferias y mercados para narrar historias picarescas, milagros, crímenes, sucesos políticos o nuevas oraciones religiosas de la época fueron realmente las primeras historietas. Una de las más populares fue "El mundo al revés" en dos versiones: la italiana y inglesa.

Otros estudiosos consideran a la historieta como un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió paralelamente a la evolución de la prensa, considerada como el primer medio de comunicación de masas. De este modo, la historieta se convierte en medio de comunicación masiva.

Las pinturas, cuya datación es muy difícil precisar, representan escenas de la historia del Desierto del Sahara de los años 6000 a 1000 a.C. aproximadamente, cuando la región tenía un clima más húmedo del que tiene actualmente.

© 1993-2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.



A pesar que Gutemberg introdujo en 1450 la imprenta; la reproducción del dibujo no fue posible hasta 1789, año en que se descubrió la litografía. A diferencia de otras técnicas la litografía permitía la impresión directa sobre las páginas sin procesos intermediarios. Entonces la primera historieta que se publicó en la prensa fue una biografía satírica de Napoleón Bonaparte por el inglés James Gillray en 1829.¹⁵

Los ciclos morales del caricaturista inglés William Hogarth y del franco-suizo Rodolphe Töpffer a quien se considera fundador de la historieta moderna a partir de su trabajo *Histoire de M. Jabot* publicado en 1833, también está su ensayo realizado en 1845 sobre Fisonomía. A partir de este ensayo se fue desarrollando un modelo de historietas en Europa con las revistas gráficas semanales y mensuales. Ejemplo de ello tenemos en 1830 la revista "*Le Caricature*" con temática de caricatura política en contra de Luis Felipe (más conocido como Rey burgués) satíricas realizadas por Daumier y Gustave Doré (1833 -1883). Otro protagonista sería *Le Charivari* expurgando la crítica política a favor de una revista de humor.

Inspirada en *Le Charivari*, la británica *Punch Magazine* hacia (1841) impulsó la expansión mundial de la historieta orientada a la revolución social e industrial. A este proyecto se unirían ilustradores como John Tenniel a través de su trabajo en Alicia de Lewis Carroll.

Este modelo de *Punch* fue imitado por muchos países, por ejemplo en Alemania, Japón Y Estados Unidos mediante los magazines *Puck* en 1871.

La fecha de nacimiento del cómic como lo conocemos es el 16 de febrero de 1896 día en que se publicó en Nueva York la primera tira de imágenes combinadas con texto de palabras a las cuales se las consideró globos o bocadillos.

¹⁵ DEL RIO, Eduardo. 1984, *La vida de cuadritos*. Ed. Grijalbo, S.A. cuarta edición, México.



2.3. Las historietas estadounidenses

En 1890, los semanarios estadounidenses de humor y dibujos humorísticos, sufrían gran competencia debido a las revistas de las grandes ciudades como Puck, Judge y Life de Nueva York que sacaba nuevas secciones de cómics de mucha importancia y más rentables.

A principios del siglo XX Estados Unidos mostró un cambio en los cómics desarrollando un fenómeno artístico y comercial. La creciente población, adoptó los cómics como una diversión barata, como un espejo de su vida, y hasta como un modo de aprendizaje del inglés para los emigrantes adultos y niños de distintos lugares. Con la proliferación de periódicos aumentó los lectores, los creativos y la tecnología para realizar este arte. Las tiras cómicas, aumentaban ingresos para las empresas gráficas, lo que ocasionó en incremento de estas publicaciones en páginas enteras.

2.4. Las Tiras diarias

A principios del 1900 las tiras diarias de cómics tuvieron éxito con *Mr A. Mutt*, quien apostaba a las carreras de caballos, luego *Mutt y Jeff*, con las páginas deportivas del diario *San* las tiras diarias pronto se convirtieron en un vehículo para el suspenso cotidiano.

En 1916, surgió la primera tira diaria en Argentina, con "*El negro Raúl*", de Arturo Lanteri, más tarde en México se haría famosa la tira cómica familiar titulada *La familia Burrón*, a la paralela en España por esta época gozó de bastante popularidad "*La familia Ulises*" de Marino Benejam.

Hacia la década del 30 las tiradas de aventura tuvieron mayor realismo con el estilo realista a través de Flash Gordon, de Alex Raymond, y el claroscuro de Milton Caniif en *Terry y los piratas*.

Dentro el cómic de mayor calidad artística está "*El príncipe Valiente*", de Harold Foster, A partir de 1950, las tiras de aventuras serializadas tendieron a desaparecer, dando lugar las tiras cómicas a chistes, surgiendo de esa manera el humor ingenioso con la fábula *Pogo*, de Walt Kelly; los filosóficos "*Peanuts*", de Charles Schultz; la contestataria Mafalda del argentino Quino (Joaquín



Salvador Lavado); las viñetas de Jules Feiffer y *Doonesbury*, de Garry Trudeau. Estas tiras a pesar de reducirse en tamaño, número y calidad, actualmente cuentan con un mercado.

2.5. Las revistas de historietas

Las primeras revistas de historietas a nivel masivo fueron publicadas por los japoneses alrededor de 1920, quienes al principio recurrieron a materiales estadounidenses, una década después, los propios japoneses empezaron a trabajar con material propio valorizando su mérito artístico. En cambio, Estados Unidos recién entró con las historietas a gran escala a nivel mundial en 1933 con las historietas comerciales como la *Famous Funnies*.

Años más tarde, el guionista Jerry Siegel y el artista Joe Shuster, lograron concebir y vender su héroe, "Superman", a las páginas de *Action Comics* en 1938, esta publicación conquistó rápidamente el mercado norteamericano y mundial, por lo que el éxito de Superman hizo que surgieran numerosísimos imitadores de superhéroes. Cuando Estados Unidos formó parte de la II Guerra Mundial, surgió la legión de superhéroes virtuales como "*Batman*"; "*La antorcha humana*"; "*Sub-Mariner*"; "*The Flash* y el "*Capitán América*", constituyendo un ejército propagandístico de personajes con superpoderes que luchaban contra Alemania y Japón.

En 1943, un artículo de la revista *Newsweek* calculó que entre niños y adultos leían 25 millones de revistas de historietas cada mes. Hacia 1950, ésta cifra se había doblado a 50 millones en 1954, y alcanzaron la cima del éxito cuando lograron publicar 150 millones de ejemplares al mes.

Si bien a la finalización de la guerra declinaron muchos de los superhéroes ésta dio lugar a otros géneros como los dibujos animados, a historias del Oeste, la jungla, crímenes, romances y el terror.

Esta inclusión de género comunicacional empezó a preocupar a padres de familia y educadores, en especial las que tenían que ver con delincuencia y terror, Debido a la presión muchas empresas tuvieron que cerrar. Sin embargo, algunos editores lograron revivir en los sesenta, a través de los héroes trágicos



como *Los cuatro fantásticos*; *Spiderman*; *Doctor Extraño* y *Silver Surfer* cuyos poderes sólo les creaban problemas. A partir de entonces, éstos superhéroes empezaron a dominar la industria.

Cronología de la historieta

Año	Nombre de la tira y autor
1896	<i>The Yellow Kid</i> , R. Outcalt
1910	<i>Mickey Mouse</i> ("El ratón Mickey"), W. Disney
1923	<i>Felix the Cat</i> ("El gato Félix"), P. Sullivan
1925	<i>Betty Boop</i> , D. Fleisher
1929	<i>Tarzán</i> , H. Foster
1933	<i>Flash Gordon</i> , A. Raymond
1936	<i>The Phantom</i> ("El fantasma"), R. Moore
1938	<i>Superman</i> , Siegel y Shuster
1939	<i>Batman</i> , B. Kane
1950	<i>Peanuts</i> ("Rabanitos" o "Carlitos"), Ch. Schultz
1963	<i>Spiderman</i> ("El hombre araña"), S. Lee

2.6. Webcómic

Con el avance del Internet, ha aparecido otro fenómeno en el mundo del cómic, los webcómic. Concebidas como historietas cortas, de muy pocas viñetas, como un chiste gráfico. En ocasiones se puede dar opciones al internauta a terminar la historia con diferentes alternativas.



2.7. Historieta en Bolivia

En Bolivia desde fines del siglo XIX aparecieron caricaturas en las revistas, la revista más importante de ese entonces fue "Cascabel", aparecida en 1961, creada por Pepe Luque y Rulo Vali, con tiras como "La Maquineta" de Villas y "Rayo justiciero" de Luque. También estuvieron las revistas "Atica"; "Aplausos"; Leyendas ; Alí Babá (con los personajes de "Salustiana y Toribio", de David Santalla y Hugo Pozo); "Goro"; y el Quirki entre otros.

Entre las historietas publicadas en periódicos, están "Goyi Chacón" en 1967, de Vidal, en el diario Presencia; "Ollántay" en 1971, de Villanueva, en el diario El Nacional; "Flecha Roja" en 1972, de Irahola, en el suplemento Presencia Juvenil; etc. Entre otros autores se puede mencionar a Juancho, Lusbel, Castillo, Quirito, Rodbal, Ticoná, etc.

En los inicios del siglo XXI fueron pocos los intentos de incursionar en este campo entre ellas podemos citar a Crash, Historias de Bolivia; Furia de Titanes; Acción cómic (para niños) y Salamantra (de Santa Cruz),.

Por el poco interés de los lectores, esta producción fue desapareciendo de nuestro mercado nacional dando paso al cómic extranjero, que hoy en día acaparan el mercado con historias provenientes del norte.

2.7.1. Dos Historietas de Bolivia

2.7.1.1. Acción Cómic, revista infantil¹⁶

Su creador es Daniel Derenne director de la editorial 3640 quien trabaja tiras cómicas infantiles.

La vasija de Yambuí, que trata la historia de un niño perteneciente a una tribu del oriente boliviano. De acuerdo a su creador la revista surgió como un brazo social de su empresa, dirigida a los niños, del campo como de la ciudad. Con la finalidad de estimular el desarrollo intelectual, psicológico y creativo, buscando al mismo tiempo el fomento a la lectura.

¹⁶ http://www.eldeber.com.bo/20050213/escenas_4.html



Esta revista tiene un aire de Capitán Planeta criollo con un elevado contenido de moral, con claros mensajes de prevención, educación y superación. Ejemplo de ello, son las revistas Mosquito y Escarabajo orientados a la prevención del consumo de drogas, a través de un personaje que lucha contra este mal.

Además esta revista cuenta con artículos de salud; juegos de ingenio; adivinanzas; manualidades; concursos; entrevistas a niños destacados; cartas de los lectores y consejos para los papás.

El lenguaje que se usa es el neutral sin mostrar regionalismo con la finalidad de ayudar al niño a tener un mejor lenguaje y ortografía. Entre los temas que se tocan en esta propuesta son la preservación del medio ambiente, igualdad de género, derechos indígenas, prevención del consumo de drogas y otros.

2.7.1.2. Salamanca propuesta de cómic en Santa Cruz

Esta revista está inspirada en la visión futurista de la ciudad de Santa Cruz, con una filosofía particular de asumir la creatividad como elemento para enriquecer el imaginario boliviano. La revista cruceña de historietas cuenta con la participación de Noel Castillo, Trond Korrsjoen, Nicolás Kim Fukaura y Pablo Miño. Salamanca está inspirado en una visión futurista de la ciudad de Santa Cruz. Contiene 80 páginas y con un valor de 10 bolivianos.

2.7.2. Nuevos valores de la historieta boliviana

En el III Encuentro Internacional de Historietas los nuevos valores de la historieta boliviana mostraron un fortalecimiento de la cultura del cómic, no solo en cuanto a técnica sino también en la búsqueda de un estilo. Entre los más destacados tenemos a Sergio Ustárez y Joaquín Cuevas; cabe destacar también la nueva camada de artistas del cómic en nuestro medio como Álvaro Ruilova, Juan Pablo Cildoz, Juan Avilés, Abril Filomeno y Alexandra Ramírez. Todos ellos manifestaron que "no buscan el ser grandes estrellas, sino hacer lo que su interior les mandaba". Al respecto Joaquín Cuevas manifestaba que "la



historieta en nuestro medio se está evolucionando y forjando con un estilo propio”.

Rafael Barbán, miembro de Viñetas de Altura, organizador del Encuentro Internacional de Historietas, sostiene que el movimiento ha crecido con la incorporación de más creadores. Debido a que muchos se iniciaron con el cómic norteamericano y la manga japonesa, hoy éstos tienen ya su propia identidad lo que demuestra una amplitud de propuestas en sus trabajos. El movimiento de la historieta en Bolivia fue creciendo de a poco, es así que en el primer encuentro de historietistas se presentó sólo la revista Crash. En la segunda versión se presentaron tres publicaciones y en la tercera versión se exhibieron 21 propuestas, entre ellas cinco fanzines. Gran parte de esta producción perteneciente a la nueva generación.

2.7.3. Visión de la nueva generación

La nueva generación de historietistas está inmersa en la temática de su percepción de la realidad a través de metáforas urbanas contestatarias, jugando con un lenguaje alternativo para no esconder la realidad.

2.7.4. Postura social.

Cada individuo o grupo en el seno de una sociedad desempeñan un papel. En toda colectividad existe la división de funciones entre personas o grupos, de modo que cada cual realiza una contribución específica al conjunto de la sociedad.

En cada obra hay una propuesta social y a veces política, pero siempre prevalece el arte. Además que a través de la historieta se puede informar y educar a una población pues es accesible a todas las personas, aunque sea una obra artesanal, una fotocopia o un libro con tapa de lujo.

En Bolivia, años atrás no había el movimiento que hay ahora pues solo se tenía la existencia de historietas extranjeras, pero ahora el objetivo es que la gente lea la producción nacional del cómic y de otros géneros. Teniendo en cuenta



que los trabajos de los jóvenes historietistas nacionales son cada vez más sofisticados, depurados y profesionales.

Gracias a las diferentes expresiones literarias, cinematográficas, artísticas y por que no de historietas, se han podido estudiar las interrelaciones que se dan entre los elementos de la cultura y de la sociedad, además de las relaciones entre cada elemento y el conjunto sociocultural. Así, todo fenómeno social se estudia teniendo en cuenta su contexto más global. Al igual que la estructura social y política donde estas expresiones son un instrumento útil para los teóricos sociales a la hora de analizar la realidad.

2.7.5. Bolivia un país solo fanzineroso

Un fanzine es una publicación amateur realizada por aficionados y para aficionados, que por lo general no suele ir acompañado de intereses económicos y no suelen durar mucho. El fanzine nació en los años sesenta y setenta en Estados Unidos y Europa cuando los fans de la música llegaron a la conclusión de que las revistas oficiales no satisfacían sus gustos y necesidades. Así se crearon los primeros fanzines (cuyo origen etimológico viene de la palabra fan-aficionado y magazine-revista). Un fanzine que ha pasado a editarse con medios profesionales se denomina *prozine*. Si hay un equipo detrás de su publicación profesionalizado y llega a obtener beneficios, hablamos ya de una revista como tal, aunque no haya un grupo editorial en ello.

El desarrollo de los fanzines está ligado al de los medios de edición de bajo costo. Se debe a la **multicopista** y la **fotocopiadora**

Los problemas endémicos de los fanzines son: su dependencia de las ganas desinteresadas de sus colaboradores, en un trabajo no remunerado que debe obtenerse del tiempo libre y sus problemas para distribuirse llegando a su público potencial. Sus ventajas indiscutibles es contar con grandes especialistas en su materia, publicando de forma libre y directa sin ataduras ni intereses para con terceros.



En la actualidad, medios como Internet han facilitado la distribución y el formato, con lo que muchos contenidos en la red podríamos decir que son fanzines.

Pero no solo se produjeron y producen fanzine en Bolivia ya que se cuenta con numerosos ejemplares de grandes dibujantes como guionistas en la realización de este arte. Pero por la falta de demanda la mayoría dejó de crear historietas para vender y se dedicó a otra cosa más rentable y menos trabajosa como es este campo.

2.7.6. Incursión a un fanzine

Los fanzines son publicaciones fotocopiadas que circulan de mano en mano entre cierta muchachada inquieta, Andrés Manrique¹⁷ (participante de Las Jornadas de fanzines que se han celebrado en Cedoal y Wayna Tambo del 2005), un experto en elaborar ya consejos para tomar en cuenta en este submundo editorial da 13 recomendaciones.

- 1.- El fanzine no se siente identificado con las cosas que están en los puestos de revistas. El fanzine no se opone sólo estéticamente a las revistas tradicionales y comerciales al contrario es un grito de expresión personal y único. Sin embargo, existen fanzines que son más bien publicaciones mensuales de contra información y otros más cercanos a lo artístico-poético y la propia experiencia con el mundo del autor.
- 2.- Un fanzine se jacta de ser una publicación sin censura, sin presiones, ni puntualidades, ni anunciantes. Que puede ser irreverente, agitador, violento, consciente, totalmente politizado y hasta infantil. Un fanzine que no genere polémica no es digno de llamarse como tal (por ejemplo, un fanzine que hablaba de masturbación femenina y las posiciones más placenteras, esto fue una bomba dentro del colegio donde circuló). Toda publicación debe ser responsable con lo que se hace y por qué se hace.

¹⁷ <http://166.114.28.115/20050522/cultura/cultura02.htm>



3.- Nada de estudios de mercado o de encuestas para saber el contenido de la revista que vas a hacer. Un fanzine se hace para satisfacer en principio esa necesidad personal de ver publicados, como por ejemplo, una antología cinematográfica de Freddy Krueger con una descarga de pasión por algún disco de La Polla Récorde y fragmentos de Errico Malatesta.

4.- Los nombres pueden ser de cualquier tipo, algunos más "serios" y otros más "agitadores".

5.- El espíritu punk. El lema "hazlo tu mismo" debe primar en la elaboración de la publicación. Tampoco hay reglas escritas sobre el formato y la diagramación. Experimenta, recicla, a computadora, a máquina de escribir, a mano, pero sobre todas las cosas diversión.

6.- Existen fanzines de miles de temas y algunos no tienen nada que ver con el punk; sin embargo, todos éstos son formas alternativas de comunicación que se mueven "subterráneamente". con lapicera, lápiz, fibras o crayón, el collage, reglas, tijeras, cola de pegar y esa energía creativa que desborda, calienta y pone a producir casi compulsivamente.

7.- El medio de comunicación por excelencia de los fanzines es el correo tradicional. El e-mail es una buena forma y muy rápida. También algunos montan sus fanzines en sitios web. Pero entre el papel e internet hay una distancia muy grande.

8.- Los pequeños avisos (flyers se les llama en la movida) de intenciones editoriales y colocar bien visible la dirección es como otros fanzines se enterarán de la existencia de similares y se comunicaran.

9.- Favorece tener un amigo de cierta confianza trabajando en una oficina con fotocopidora. Algunos le ponen el número de copia del ejemplar en una esquina y otros simplemente no lo hacen.

10.- En la distribución no es recomendable dejarlo a consignación en los quioscos. La costumbre es que el mismo editor lo pregone en universidades, liceos o plazas públicas o en algún tipo de feria improvisada junto con otros editores.



11.- No te apures en sacar el próximo número, recuerda que es mejor calidad que cantidad.

12.- Anticopyright: Los fanzines creen que la comunicación y sus contenidos no le pertenecen a nadie, "información es un derecho" y no un negocio.

13.- La letra K: Muchos escriben con K, reemplazando todos los sonidos que la letra "C" y la "Q" hacen cuando se las combina con algunas vocales. Tal vez escribir con K todo y matar totalmente las reglas del lenguaje pueda ser muy útil, ya que mucha gente tiene mala ortografía. Un texto bien escrito llama más que uno.



Capítulo III

Marco Teórico

3.1. La historieta y sus características



La historieta es un mensaje narrativo con un lenguaje verbo icónico, cuyos códigos específicos son exclusivos de este medio de comunicación de masas con continuidad y una finalidad distractiva.

3.1.1. La historieta es un mensaje narrativo

En la historieta se reconoce la existencia de diacronía por ser narrativa. Se muestra la presencia de una línea temporal marcada por un antes y un después.

El antes/después en la historieta se apoya en la estructura de viñeta y secuencia. La viñeta supone un presente inmovilizado, relacionado con otras



anteriores que vienen a ser el pasado y posteriores como su futuro, apoyada con la línea de indicatividad o vector de lectura¹⁸.

Las cadencias temporales pueden ser resueltas con ciertos códigos estilísticos ya consolidados. La ausencia de diacronía en los contenidos de la historieta dificulta notablemente la interpretación correcta de la misma.

Las excepciones de la narrativa son la macro viñeta donde su característica básica es la sincronía donde no se suele dar situación narrativa, ya que la indicatividad lineal se ve desbordada por la inexistencia de la secuencia lineal entre viñetas. Se trata de situaciones coexistentes en el tiempo. Los globos de diálogo y los deltas o rabos marcan una secuencia predeterminada y clara en la lectura, con la cual no cabe pensar en una decodificación incorrecta.

Por otra parte cabría aludir otro caso como el de los aspectos tratados de un modo sincrónico que dan lugar a una excepcional calidad estilística.

3.1.2. La historieta integra elementos verbales e icónicos

Cualquier tipo de texto se integra en la historieta. Por una parte, se encuentran los cartuchos, superficies rectangulares en las que se introducen textos verbales. Se encuentran los llamados de relevo que nos llevan a otro tiempo y los denominados textos de anclaje, cuya finalidad es la de reducir la indeterminación informativa en el cambio de escenario.

Por otra parte están los fragmentos dialogales o expresiones directas de los personajes, que se incorporan por medio del globo o bocadillo.

El otro tipo de lenguaje verbal que queda por reseñar está constituido por las onomatopeyas. Palabras como bang, boom, plash, por nombrar algunos, cuya finalidad es de poner de manifiesto algún sonido no verbal, pero que se expresa por medio de una verbalización de dicho ruido mediante una especie de transcripción fonética del mismo.

¹⁸ Vector de lectura: Se inicia el proceso de izquierda a derecha en el occidente y de derecha a izquierda en el oriente. Al terminar la fila superior, se pasa a la inferior, continuando de la misma forma.



Una excepción son las historietas mudas que supone un cierto grado de virtuosismo en el autor donde lo verbal está sustituido por una expresión gestual autosuficiente.

3.1.3. Códigos definidos en la historieta



Los códigos de la historieta son específicos y generalizables:

- La viñeta como primer elemento.
- El globo y sus elementos analíticos: el globo en sí, el delta direccional, el contenido (verbal o no verbal), etc.
- Las indicaciones de movimiento, los códigos cinéticos, que revisten una amplísima variedad de modos y estilos.
- La expresión gestual de los personajes, los modos de poner en evidencia la situación anímica de los mismos: alegría, enfado, astucia...
- Cabe diferenciar en el tebeo una línea que va desde el realismo hasta la abstracción. Constituiría lo que denominamos el "nivel de iconicidad" de las ilustraciones.

La combinación de esta serie de componentes, permite la elaboración global del mensaje. Teniendo en cuenta que solo están tomadas en cuenta las formas expresivas generalizables y al tiempo estabilizadas.

Ahora bien, no se descarta otras situaciones diferentes consideradas como estilemas de los autores, un hallazgo ocurrente y elegante, pero no generalizables.



3.1.4. La historieta es un medio orientado a una difusión masiva

La historieta se subordina a la posibilidad de difusión amplia, generalizada y económica.

Es decir, una historieta sólo cumple su cometido cuando se vale de lleno de los procesos de difusión industrial, asegurándose con ello el acceso del más amplio sector posible de la población. Es la diferencia con obras de grandes autores que cuentan con características similares de la historieta pero que solo pueden estar en galerías, museos o colecciones privadas.

Sin embargo, conviene señalar que las tendencias de underground, comix, fanzines, se orientan a conseguir redes de distribución alternativas, fuera del monopolio de sindicatos y editoriales. Pero la intencionalidad difusiva sigue apareciendo en ellas.

3.1.5. EL continuum

La viñeta es la unidad fundamental del montaje en la historieta, por ser un factor constitutivo de la narración. Esto implica un "recorte" de imágenes de las viñetas que deben generar la sensación de continuidad.

En distintas operaciones de montaje se pone en juego la selección de momentos de la trama para resolver la continuidad a través de formas de conexión.

Esta eficacia comunicativa del continuum virtual fue objeto de análisis por Evelyn Sullerot, quien estudió la estructura de la fotonovela, para ello recurrió a encuestas sobre la capacidad de memorización de una fotonovela, mediante este estudio pudo demostrar que las lectoras sometidas a un test, recordaban varias escenas que en realidad no figuraban en la página y que solo eran insinuadas por la yuxtaposición de las fotografías. Sullerot, indica que existe una analogía entre este procedimiento elíptico y el de la comunicación telegráfica, analogía que la define como eliminación programática de la redundancia. Por lo que la técnica del cómic debería servir para mensajes de gran capacidad informativa. También debemos decir, que la redundancia del



mensaje es reducida cuando la estructura interna tiene poder informativo desde el punto de vista de la comunicación.

3.1.6. La historieta tiene una finalidad distractiva

La historieta surge como instrumento polarizado de 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 progresiva hacia el campo instructivo con mensajes positivos.

3.2. La historieta como arte

Como toda forma de arte, el cómic se rige por reglas propias, donde se enfrentan movimiento y sonido contra el dibujo y la prosa, para dar a luz a un hijo a medio camino entre el cine y la literatura. Ahí, es donde radica uno de sus mayores potenciales, porque no es ni lo uno ni lo otro; sin embargo, tiene de ambos. En la historieta, el texto se ve enriquecido por imágenes que, más allá de simplificar la lectura, la llenan de nuevos códigos y significados, al igual que en un largometraje, donde los cambios de cámaras, filtros colores y tiempos despiertan sensaciones y crean ambientes nuevos.

Hoy los autores son considerados artistas completos y llegan a tener un sitio de honor en diversos museos. Una lámina original del Marsupilami de Franquin (Spirou, Ideas Negras) se vendió en 165000 dólares el año pasado. El número uno de Spiderman (Amazing Fantasy N° 15, edición de 1962) se cotiza alrededor de los 35000 dólares. A pesar de ello, el cómic ha sabido evitar la trampa del elitismo, tanto por su diversidad de formatos, estilos y técnicas como por su variedad temática, llegando al público de todas las edades y condiciones económicas.



3.3. Estilos y géneros de la historieta

3.3.1. Estilos

Hay dibujantes que se mantienen constantes a lo largo de su producción, una manera de personificar sus obras. La ausencia del detalle, los tipos de trazo, el uso específico del color definen, por ejemplo, un estilo. Este puede inclinarse más hacia lo realista, lo caricaturesco, lo fantástico, y aun dentro de ellos a modificaciones distintas; sin embargo, muchos autores se adaptan a diferentes estilos y temáticas que abordan, por ello, dentro de las historietas no hay estilos correctos o incorrectos.

3.3.2. Géneros

En el mundo del cómic como en la literatura, la cinematográfica o la música, tiene diferentes géneros. Lo que da ha entender que cada género tiene su propio estilo de narración e iconografía.

3.3.2.1. Historieta cómica

La historieta cómica es considerada como la precursora del cómic debido a la denominación del nombre (cómic). Por lo general son cortos de uno a seis cuadros o viñetas (no se necesita más para narrar un chiste). Utilizados en su mayoría para revistas o periódicos que no tienen nada que ver con las historietas. El éxito de una buena historieta muchas veces ha logrado incrementar la comercialización de un diario o revista.

Entre los grandes personajes de este género podemos citar a Quino con su obra Mafalda; Pepo con su personaje andino "Condorito. En estas historietas no se observan la utilización de colores o por lo general son bicromías, pero sobre todo, los personajes son graciosos y dentro del dibujo se obvian los detalles.



3.3.2.2. Historieta de aventura

En las historietas de aventura se viaja al pasado y al futuro. Se muestran lugares exóticos, para sentir el miedo y el placer. En este género el dibujo juega un papel muy importante como la historia. La característica es atrapar al lector en el drama y dejarlo satisfecho con su revista esperando el próximo número.

Por ser bastante amplia la gama de historietas dentro de este género la subdividimos en los siguientes.

3.3.2.2.1. Del Oeste

Las historietas del oeste en los últimos tiempos han perdido su importancia; sin embargo su mercado está ya establecido. Su principal característica es que se remonta al viejo oeste, con vaqueros, pistolas, flechas, caballos e indios. Estas historietas relatan historias de bandidos a caballo, donde el héroe es un tipo alto robusto, rudo y con una habilidad insuperable con la pistola. Ejemplo de ello podemos citar "Yuma" cuyo autor es Frank Morris. y dibujos de Haupt.

3.3.2.2.2. Policiaca

En este tipo de trabajos se muestran eternas peleas entre ladrones y policías, tal es el caso de "Dick Tracy" elaborado por Chester Gould o como "Cuto" dirigido por Pedro Blanco.

Así como en las historietas del oeste la temática de acción es entre buenos y malos donde el único lenguaje que se hablan son las balas que disparan sus armas.

3.3.2.2.3. Futurista

En este tipo de trabajos se da un pequeño vistazo al futuro creado por los autores. Muchas veces el pesimismo de un futuro desastroso es muy común en



este género. Grandes exponentes de este género son Richard Corben con su personaje "Den", otro es Antonio Segura con dibujos de Jose Ortiz con su obra "Burton & Cyb". Mike Ratera con "Broadway" no se queda atrás mostrando un mundo de Mierda (en sus propias palabras).

3.3.2.2.4. Legendarias

Este género cuentan las hazañas de personajes legendarios que talvez fueron reales de cierta forma. Un ejemplo claro es "Kaliman", una obra literaria original de Rafael C. Navarro y Modesto Vásquez G.

3.3.2.2.5. De la selva

El paisaje boscoso o de jungla es una característica de este género, los animales exóticos ocupan un lugar muy importante en el desarrollo del drama. El fondo pasa a primer plano por ser muy importante su relevancia. Un ejemplo claro es el famoso "Tarzan", por H. Foster

3.3.2.2.6. Superhéroes

El género de superhéroes ha tomado mucha fuerza a través de sus diferentes personajes concebidas en su gran mayoría en Estados Unidos. Este género se caracteriza por mostrar habilidades sobrehumanas, como por ejemplo, la habilidad de volar, la rapidez de un rayo y la invulnerabilidad, tal es el caso de "Superman" creado en 1938, por Jerry Siegel y Joe Schuster. Este personaje inauguró la moda de los héroes disfrazados con poderes extraordinarios y dotados de una doble personalidad. Tuvo tanto éxito que, en la década de 1940, se vendieron 1.400.000 ejemplares, dando lugar al surgimiento de 400 personajes de "comic-book" tales como los mutantes "X – Men" por Ralph Macchio ; "El Hombre Araña" por S. Lee. Y muchos otros más.

3.3.2.3. Sentimentales

Este género de historietas es más acogida por las mujeres, por la temática romántica y sentimental, donde se relatan historias románticas de un galán y su



novia. En este tipo de historias son muchos los casos que el personaje principal es de sexo femenino.

3.3.2.4. Religioso

Son los relacionados con la religión mediante historias bíblicas tales como las de Sansón; Noe; Israel; José y Jesús cuyo contenido es en apoyo a la evangelización. A su vez también están la vida de los Santos y religiosos con una predominancia del amor a Dios.

3.3.2.5. Biográficas

Las historietas biográficas cuentan la vida de hombres famosos que contribuyeron a la sociedad humana de una u otra forma. El dibujo del retrato tiene mucho que ver en este género. Ejemplo de este genero es "Vidas Ilustres"

3.3.2.6. Leyendas o cuentos

Se grafican leyendas ocurridas en un determinado lugar para ser transmitidas de generación en generación.

3.3.2.7. Dibujos animados

Son las que están referidas a los dibujos animados como Mikey mouse; Bugs Bonny; Porky y otros.

3.3.2.8. Infantiles (dibujos de animales)

Son las famosas fábulas donde los animales hablan y tienen un comportamiento Humano.

3.3.2.9. Historietas Publicitarias

Las historietas publicitarias tienen el fin de anunciar un producto y posesionarlo en la mente del consumidor.



3.4. Géneros que ganan fuerza en Bolivia

3.4.1. Historietas eróticas



Este género de historietas eróticas son los últimos en llegar al arte secuencial del cómic, hace tiempo atrás se le consideró como revelador y morboso. Sin embargo, en las últimas décadas en nuestro medio este género empezó a tomar fuerza mediante revistas tales como: "relatos eróticos" en el periódico EXTRA en el año 2001, esta historieta estaba dibujada por David Mangiarotty y la realización del guión a cargo de Ramón Rocha Monroy.

Es importante diferenciar lo erótico de lo pornográfico. Lo erótico es el amor sensual. En cambio, lo pornográfico es la que va orientada directamente al sexo de manera obscena.

El cómic erótico en su forma narrativa de la cuestión gráfica representa de manera no tan directa las relaciones amorosas del placer. En tal sentido, es una manifestación singular de la literatura erótica.

Si bien el sexo da una relevancia al cómic erótico es debido a que a los personajes se los muestra con ropajes que en cierta medida descubren la anatomía.

La historieta de contenido erótico tiene sus raíces en las ilustraciones picantes que proliferaron en publicaciones satíricas a finales del siglo XIX y comienzos



del XX. Este tipo de humor gráfico mostraba mediante los dibujos la insinuante belleza femenina. Entre las revistas españolas más destacadas de ese entonces tenemos a La Hoja de Parra (1911); Mundo Galante (1912); Satiricón (1914); El Viejo Verde (1914) y La Guindilla (1931).

Para superar la moral en 1950, el cómic erótico internacional asimiló contenidos feministas, dando lugar a heroínas independientes en lo sexual para no ser dominados por el varón.

Por su lado la historieta erótica japonesa, mostró la diversidad estilística de sus creadores, con el el shojo-manga o tebeo femenino, presentada en algunos casos con personajes homosexuales quienes liberaban sus pasiones mediante el romanticismo convencional.

3.4.2. Manga¹⁹



Estereotipo de un rostro estilo Manga

Palabra japonesa que designa a las historietas, cómics, tebeos o monitos. Por extensión se llama así a la historieta de cualquier país que imite o muestre rasgos de la historieta nipona. El significado literal de la palabra *manga* es 'dibujos caprichosos' o 'garabatos'. Fue un representante del Ukiyo-e, Hokusai Katsushika, quien acuñó el término *manga* al combinar los *kanji* correspondientes a 'informal' (*man*) y 'dibujo' (*ga*).

¹⁹ <http://es.wikipedia.org/wiki/Manga>



Al autor de manga se le conoce como *mangaka* y a los fans como Otaku.

En la actualidad, el *manga* o historieta japonesa es el estilo más pujante del mundo y constituye una parte importantísima del mercado editorial del país. El *manga* abarca todos los géneros y todos los públicos, gozando además de adaptaciones a series de dibujos animados, películas de imagen real y videojuegos.

3.4.2.1. Historia

El manga es una de las manifestaciones de historieta más antiguas del mundo, si se precisa su vinculación con el arte japonés que fue producto de años de evolución desde el siglo XI.

3.4.2.2. Antecedentes del Manga

Los primeros indicios del manga se desarrollaron con el *Chojugiga* (dibujos satíricos de animales), atribuidos a Toba no Sojo (siglos XI-XII), del que apenas se conservan en la actualidad unos escasos ejemplares en blanco y negro.

Con el periodo Edo, el Ukiyo-e se desarrolló con fuerza considerable, que apenas empezó a tener narraciones similares a los géneros del manga que hoy conocemos, que van de la historia, el erotismo, la comedia y la crítica. Con Hokusai, se le dio el vocablo *Manga* en uno de sus libros *Hokusai, Manga* recopilado a lo largo del siglo XIX. Otros dibujantes como Gyonai Kawanabe se destacaron bien en ese periodo artístico.

3.4.2.3. Los precursores del manga moderno

El manga moderno se inició con la elasticidad del arte y las influencias tanto de Europa como América en el desarrollo de las técnicas del cómic.

Entrando al siglo XX los nuevos precursores del manga fueron los propios japoneses con la introducción de técnicas de dibujo y viñetado.

Junto a esto se hicieron los primeros ensayos del paso del manga a la animación, cosa que con el tiempo nacería la animación.



A partir de 1945, Japón entraría en una nueva era debido al auge de su industria. Por ejemplo,

Osamu Tezuka un joven estudiante de medicina apasionado de los dibujos animados de Fleischer y Disney, cambiaría la historieta japonesa con su primer libro rojo titulado "La nueva isla del tesoro" vendió entre 400.000 y 800.000 ejemplares. Aplicando al cómic un estilo cinematográfico, es decir, descomponiendo los movimientos en varias viñetas y combinando con efectos sonoros.

El éxito de Tezuka llevó a las revistas de Tokio, particularmente a la nueva *Manga Shonen* en 1947 a mostrar una serie de relatos en múltiples géneros. El triunfo de las revistas de manga acabó debidas a que todas eran infantiles, frente a esto las bibliotecas encontraron un hueco, creando un manga orientado hacia un público más adulto abriendo el campo a nuevos géneros violentos como de horror, pornográficos e, historias de samuráis. El boom económico, la gente exigía mayor producción de la manga. Muchas empresas aumentaron su producción descuidando la calidad del color, papel y la sofisticación temática.

3.4.2.4. La expansión a Occidente

A partir de 1988 el manga empieza a difundirse de forma internacional, a una escala antes jamás soñada, influenciando en la década de los 90 a los gigantes del cómic estadounidense. El boom que la producción japonesa Akira llevó a Occidente a un éxito no esperado, y que ésta sólo sería superada en temporadas y episodios con las series de animación estadounidense como es el caso de los Simpson por Matt Groening.

Hoy el *manga* logró consolidarse en la sociedad occidental debido al éxito cosechado en décadas pasadas, para ello se llegó incluso a imitar técnicas para competir con la calidad estética de los recursos visuales.

3.4.2.5. Revistas de manga

Las revistas *manga* se publicaron semanal y mensualmente entre 200 y 900 páginas. En estas revistas de *manga* concurren muchas series cada una de



Las 20 páginas, conteniendo a su vez varias historietas de cuatro viñetas. El *manga* en Japón es un auténtico fenómeno de masas. Hay mangas para todas las edades, profesiones y estratos sociales.

3.4.2.6. Tipos de manga

Por edad del público objetivo:

Kodomo manga (*manga* para niños)

Shonen manga (dirigido a chicos jóvenes)

Shojo manga (dirigido a chicas jóvenes)

Seinen manga (dirigido a adultos)

Josei manga (dirigido a mujeres)

Géneros:

Harem manga (un chico rodeado por chicas)

Maho Shojo (*magical girl*, una chica que se transforma y adquiere poderes especiales)

Mecha (robots gigantes)

Shojo-ai (romance lésbico)

Shonen-ai (romance gay)

El manga erótico o pornográfico se llama *hentai* en Occidente, aunque en Japón se suele conocer como *seijin manga* o *ecchi*. A su vez, este tipo de manga se subdivide en categorías, que también sirven para clasificar otros productos como videojuegos o anime:

Softcore:

Loli-con (niñas)

Shota-con (niños)

Yuri (de temática lésbica)

Yaoi (de temática gay)

Hardcore:

Futanari (hermafroditas)

Ero-guro (erótico-grotesco)

Kemono (animal humanoide)



3.4.3. Historieta Social

La capacidad de penetración de la historieta como medio comunicativo, portadora de mensajes, la convierte en uno de los elementos fundamentales, recibiendo el nombre de "cultura de masas", y por ello mismo en uno de los elementos fundamentales por su difusión y penetración de ideologías de las clases dominantes hacia las demás clases.

Esta cultura para las masas, subproducto cultural, está sin duda dirigido desde arriba, portador de un contenido conservador y reaccionario cuyo fin no es otro que la justificación del sistema establecido y la asimilación de las masas populares, de unos valores corporales que le son ajenos y que ayudan a su mantenimiento en un estado de alineación.

Sin embargo, sería un grave error considerar que la historieta por sí misma conlleva elementos negativos y alienantes, tal como señala Umberto Eco, al indicar que la historieta se ha convertido en un lenguaje asimilado por las nuevas generaciones para justificar un supuesto contenido reaccionario subyacente en la historieta como sistema.

Por el contrario se trata de aprovechar su gran capacidad de penetración para convertirla en medio portador de un mensaje liberador, en un instrumento de concienciación, que posibilite el análisis y la crítica de la realidad circundante Y ofrezca incluso alternativas a esa realidad. De ahí la denominación más adecuada, con la palabra "social" aquellos cómics de tendencias críticas conscientes y que de uno y otro modo se aproximan a una realidad social concreta.²⁰

3.5. Hipótesis

La utilización adecuada de las características de la historieta, mejora la penetración de ideas en su difusión de masas pudiendo llevar una ideología de autosuperación en Bolivia.

²⁰ El texto procede de uno de los países que más han buscado un nuevo lenguaje del cómic: España



3.6. Definición de Variables

- Utilización de las características de la historieta
- Penetración de ideas en las masas
- Ideología de autosuperación

3.6.1. Definición conceptual de Variables

- Manipular de manera ordenada y eficaz los atributos peculiares del arte secuencial de manera que se distinga de los demás medios de comunicación
- Rebasar las líneas defensivas con inteligencia cabal en la mente de un grupo de receptores, introduciendo mensajes enviados por el transmisor.
- Conjunto de ideas, creencias y módulos del pensamiento que caracterizan la superación personal, dando otro panorama a la vida.

3.6.2. Definición operativa de Variables

- Investigación a profundidad de las características y componentes de la historieta, llegando a un género y un estilo.
- Una revisión del mercado objetivo al que se quiere llegar mediante un estudio de mercadotecnia.
- Investigación de textos y novelas que cambian la vida para llegar un mapa conceptual.
- A partir de experiencias particulares, elaborar conclusiones teóricas.
- Aplicar los elementos teóricos a situaciones reales.



Capítulo IV

Método

4.1. Metodología a utilizar

Método de Investigación descriptiva y correlacional.

4.2. Descripción del Método

La investigación se inicio como descriptiva buscando especificar las propiedades, las características y los perfiles importantes de la historieta como fenómeno educativo. Terminando en correlacional porque el objetivo de la historieta social es asociado al fenómeno educativo el cuál tiene pocos registros en Bolivia.

4.3. Universo y Muestra

Para el estudio, se realizo una análisis de mercado con una entrevista a una muestra no probabilística de 40 adolescentes y jóvenes entre edades de 18 a 32 años de diversos estratos socioeconómicos estudiantes de la Universidad Mayor de San Andrés y de la Universidad Publica de El Alto de donde se saco la muestra, en el departamento de La Paz – Bolivia en el año de 2005.



4.2. Instrumentos

El estudio es de lo general a lo particular, desde las características hasta los componentes de la historieta y obras literarias de superación para optimizar el desempeño de la propuesta.

Para documentar se utilizó el método transversal con un Test-cuestionario semiestructurado, que permitió al sujeto comunicar con libertad sus tendencias con respecto a la historieta, con el objetivo de conocer la aceptación de la historieta en Bolivia. Indicando la tendencia del gusto del público objetivo, con 10 sencillas preguntas con aspectos geográficos, demográficos y cognoscitivos acerca de la historieta, determinando el tema como propuesta.



Capítulo V

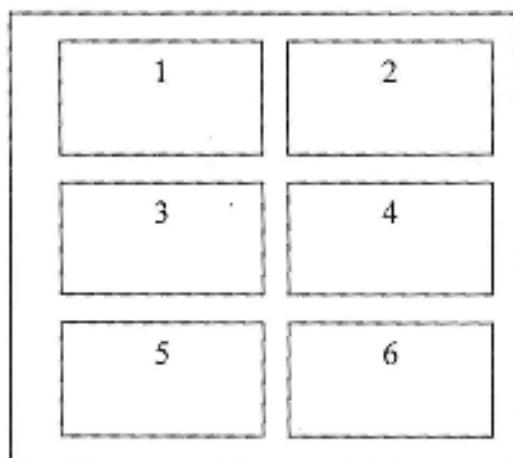
Componentes de la historieta

El análisis de los componentes de la historieta comienza por los recursos expresivos. En un principio se distingue en la viñeta un continente y un contenido.

5.1. Continente o aspecto externo de la viñeta

Está formado, por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página.

La regularidad en la distribución de los espacios en la viñeta ha llevado durante mucho tiempo, una carga de monotonía al adaptarse a las dimensiones de la página de modo proporcional.





Un dinamismo mayor, al agilizar el modo de presentación se consigue al trabajar con viñetas de características irregulares, con o sin margen y elementos de integración.



Tres aspectos relevantes cabe señalar.

5.1.1. Líneas

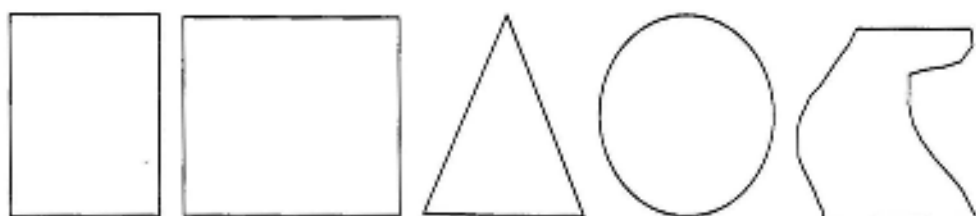
Las características de la línea constitutivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, y de trazo.





5.1.2. Forma

La forma de la viñeta. La más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares y de todas las formas regulares e irregulares.



5.1.3. Dimensiones

Las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta deben acomodarse al espacio de la página con simetría o sin ella.



5.1.4. La viñeta como elemento expresivo de significación

Ocurre cuando en el tema de la progresión narrativa de la historieta, el flash-back, el cambio en el recurso temporal hacia el pasado: algo que se recuerda o se añora. El flash-forward supone una ruptura similar, pero hacia el futuro: lo que se sueña, se desea o se 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 (algodonosos), línea discontinua o de puntos entre otros. Se trata de una búsqueda de analogía con las tomas fotográficas o cinematográficas realizadas, con filtro suavizador.

Por otra parte la verticalidad de la viñeta puede asociarse a un mayor ritmo, a cierto tipo de intranquilidad, a desasosiego, y rapidez. Por el contrario, la serenidad y el relajo puede expresarse de modo más directo mediante un montaje de cuadros horizontales.

Por otra parte se encuentra la viñeta que presenta una ruptura de la diacronía, la presentación simultánea de una serie de aspectos que ocurren en el mismo momento, pero en otro lugar.

Finalmente se utiliza la viñeta como elemento estilístico para apoyar una aseveración en el curso de la historia.





5.2. Contenido o aspecto interno de la viñeta

Es todo lo que se encuentra dentro de la viñeta y se puede especificar como contenido icónico y contenido verbal.

5.2.1. Icónico

El plano icónico está constituido por la representación de una realidad por medio de códigos basados en la analogía entre lo presentado y aquello que representa, caracterizada por lo visual. Los cuales son fruto de un proceso de experiencia previa.

Se la estudia en su dimensión sustantiva es decir lo que representa y su dimensión adjetiva, añadiendo una serie de características.

5.2.1.1. Sustantivo

Núcleo nominal qué se representa. Simboliza a personas, ideas, animales objetos, es decir toda la realidad humana posible.



5.2.1.1.1. Niveles de iconicidad

Primer nivel.- La fotografía, permite llegar a un nivel alto de analogía perceptual con aquello que representa. Esté da lugar a un género llamado



fotonovela, caracterizada por una temática de carácter sentimental, erótico o semierótico.

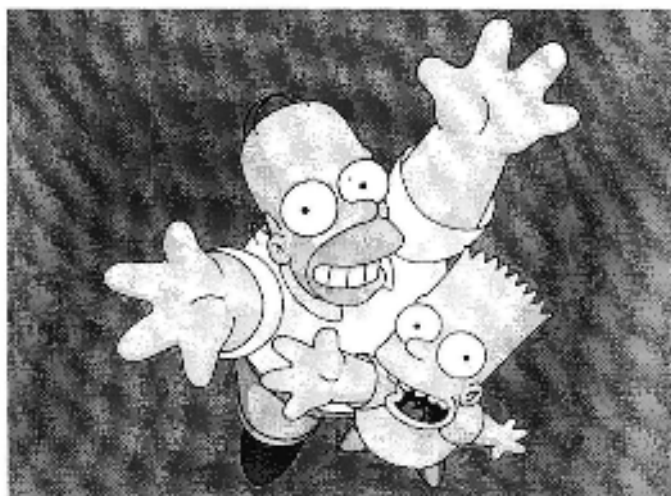


Segundo nivel.- Es la ilustración de tipo realista. Presenta un notable interés por cuanto permite una elaboración más conceptualizada de lo representado, y se elimina todo rasgo superfluo o información no pertinente.

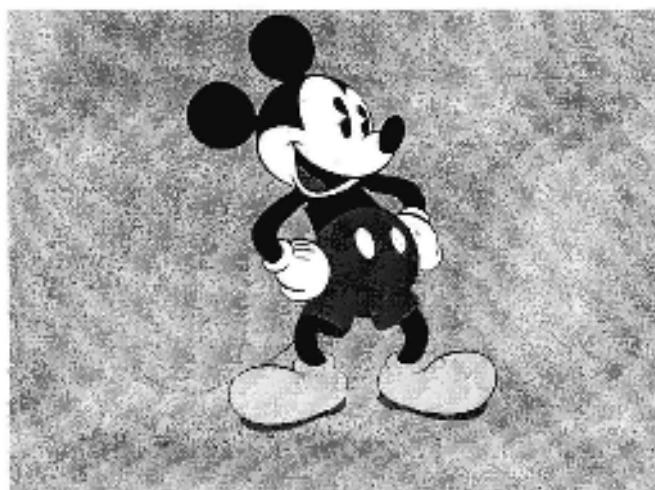




Tercer nivel.- Constituido por aquellos personajes que se presentan como caricatura humana. La caricatura, la "desviación icónica" que supone un tratamiento deformador de los personajes como ocurre en la historieta humorística.



Cuarto nivel.- Las caricaturas de animales humanizados. Como ejemplo tenemos la amplia serie de personajes del mundo de Walt Disney.





Quinto y último nivel.- Es la inclusión en determinados momento de acción. Las representaciones no figurativas. Como impactos o lucha entre personajes.



5.2.1.2. Adjetivo

Destaca cualidades, condiciones y características tales como el movimiento, la expresividad, derivada del fragmento concreto que selecciona del total posible de información icónica que cabría presentar.

5.2.1.2.1. Plano

Delimitación espacial de la imagen a reproducir icónicamente. El concepto de plano surge del ámbito cinematográfico. En el campo de la técnica cinematográfica existe una terminología que, si bien no aceptada universalmente, es suficientemente expresiva y está formalizada de algún modo.



El plano general supone presentar un entorno con o sin personaje. Este entorno puede estar constituido por un paisaje, por el interior de una habitación.



En el plano entero el personaje o los personajes aparecen de cuerpo entero, tocando de alguna manera el margen inferior con los pies.





El plano americano se centra en la figura humana, que aparece cortada a la altura de las rodillas.



En el primer plano la cabeza o cabezas de los personajes ocupan prácticamente todo el espacio, con claro sentido de protagonismo.





Por último, el *plano detalle* supone la presencia de una parte de la cara, las manos o algún objeto de pequeño tamaño.



5.2.1.2.2. Angulación

Punto de vista que se adopta. En la historieta no existe cámara para reproducir la realidad, con lo que en la viñeta tal punto de vista es figurado. Esté da lugar a cinco tipos básicos de presentación de imágenes:

Angulación horizontal: la vista del espectador se sitúa a la altura de tórax o la cabeza de los personajes. Responde a la visión normal que tiene un sujeto de otro o de un grupo al que se observa.





Angulación en picado, en la que los objetos representados aparecen "vistos desde arriba", como si se les observara desde una elevación o un edificio alto.



Angulación en contrapicado, es aquello que se toma desde abajo, a la altura de los pies o las rodillas de los sujetos, y el eje óptico apunta hacia arriba.





Angulación vertical prono, es la vista hacia abajo en una completa verticalidad.



Angulación vertical supino, en el que la altura de la vista se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba.



Las terminologías señaladas provienen del cine, éste se presenta en un formato de unas proporciones determinadas. En la pantalla la dimensión horizontal es mayor que la vertical. La historieta, sin embargo, puede modificar y modifica estas proporciones.



La línea del horizonte es muy importante, por eso cabe hablar así de horizonte normal y horizonte inclinado. La situación en el plano del horizonte normal puede situarse a $1/3$ o $2/5$ del margen inferior (más aire que tierra) o bien a $2/3$ o $3/5$ de margen más tierra que aire).



5.2.1.2.3. Movimiento

El carácter fuerte en lo adjetivo de los elementos de expresión de movimiento en la historieta y son:

1. Trayectoria, no es más que la señalización gráfica del espacio que hipotéticamente recorre un objeto en un breve período de tiempo, que es acompañado por una estela que marca la trayectoria recorrida en su desplazamiento.

- Trayectoria lineal simple, en la que una o varias líneas señalan el espacio recorrido.





- Trayectoria lineal color, caracterizada con las líneas que la demarcan, con un color distinto del que tiene el fondo sobre el que se produce el movimiento.



- Oscilación, expresado por medio de un halo punteado o elementos similares a la silueta, pero desdibujados, para expresar un movimiento vibratorio o de vaivén.





2. Efectos secundarios del movimiento:

- El impacto, representado por medio de una estrella irregular, en cuyo centro se encuentra el objeto causante.



- Las nubes que acompañan a su trayecto, con origen de hipotético nube de polvo.





- La deformación cinética se produce, como indicador de movimiento de objetos flexibles deformados.



- La descomposición visual del movimiento, es la expresión de desdibujo de los contornos en el sentido que se desplaza.



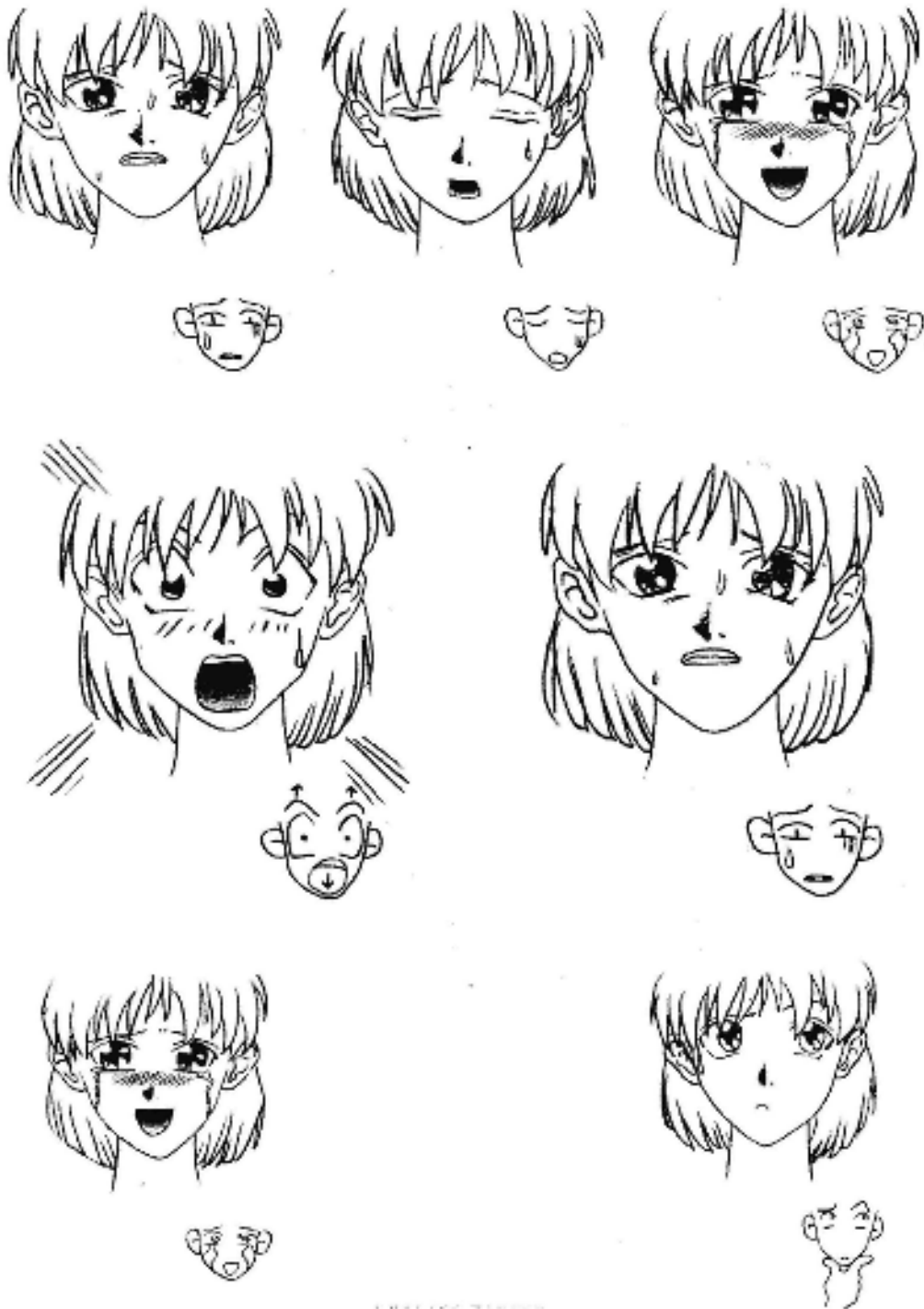
3. Instantánea, caracterizada por la detención del tiempo, un efecto similar al que supone una toma fotográfica con una velocidad de obturación muy alta.





5.2.1.2.4. Gestualidad

Pertenece, de modo directo, al ámbito de la expresividad estética y está subordinada, esencialmente a la capacidad creadora del dibujante.





Expresiones básicas:

- Alegría.- las cejas se arquean hacia arriba y la boca irá, como dice la expresión popular de oreja a oreja.
- Enojo. Las cejas concurren al centro de la cara y la boca se tuerce en un movimiento hacia abajo, al revés que en la alegría.
- Tristeza: las cejas caen hacia los costados y la boca, continuando hacia abajo el movimiento de enojo, parece destemplarse.
- Serenidad: tiene predominancia hacia las líneas horizontales.

Expresiones derivadas, las que resultan la combinar las expresiones básicas:

- Malicia: las cejas de enojo y la boca de alegría dan como resultado una alegría maliciosa.
- Ingenuidad: Las cejas de tristeza y la boca de alegría dan resultado una triste alegría.

Esta combinación de elementos puede proseguirse en una amplia gama de posibilidades.

5.2.2. Verbal

La consecuencia de la integración verbo icónica, es la posibilidad de un alto nivel de redundancia en el mensaje, con lo que se garantiza su decodificación por parte del lector.

El contenido verbal, como se señala, puede ser clasificado como textos de transferencia o contextuales, textos dialogales y onomatopéyas.

5.2.2.1. Contextual o de transferencia

Se encierra en los límites concretos y definidos de los "cartuchos". El cartucho no es sino una superficie de una viñeta en la que se incluye un fragmento verbal que no ha sido emitido por ninguno de los personajes presentes.

Voz en off es la narración que se hace por el comentarista o quien narra lo ocurrido.



El texto de relevo supone una adaptación o modificación del ritmo temporal preexistente en la historieta, sea planteado la coexistencia temporal de dos fenómenos ("al mismo tiempo..."), sea acelerando el proceso temporal ("más tarde...", "unos días después...").

El texto de anclaje, opera sobre el componente icónico reduciendo el ámbito de su posible significación de modo fuerte. Explica una imagen inespecífica o cierta desorientación de alguna viñeta.

Durante la noche, una sombra traidora se desliza por las calles.

En un solo instante, mi infancia se desvaneció bajo los golpes de un rufián de poca monta, y me quede solo en un mundo hostil.

5.2.2.2. Dialogal o Globo

Es quien se integra, en el parlamento de un personaje de historieta. Entendido como superficie de escritura. Con la inclusión de un apéndice direccional; así se puede hablar de silueta y delta.

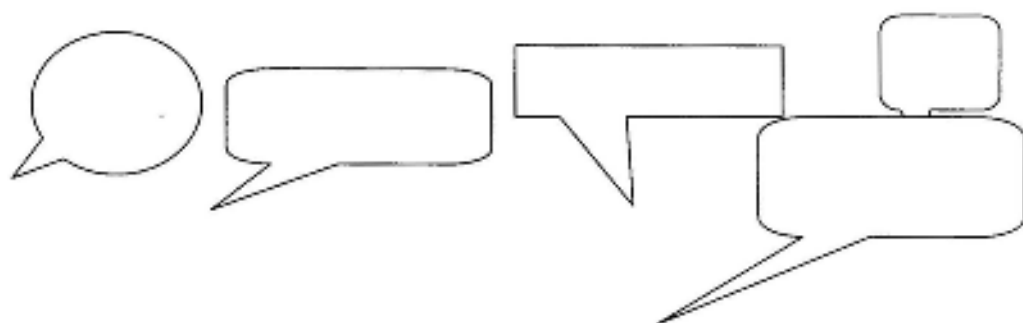
El contenido del globo suele ser verbal. La mayor parte de las ocasiones su espacio está destinado a ocuparse con un texto, sin embargo puede tener otro contenido.

1. La silueta, el globo está expresada como un espacio delimitado por una línea en forma de nube o de óvalo. Este tipo de silueta podría denominarse silueta convencional. Una variante son las que a veces presentan características significativas propias es la silueta convencional compuesta. Supone la alineación de dos o más globos enlazados entre si por alguna zona común y con un único delta para todos ellos.

En ciertos casos puede revestir cierto carácter significativo. Es lo que se podría denominar silueta icónica. La silueta, de algún modo, participa de las vicisitudes de la historieta y las refuerza como por ejemplo cuando de la silueta se desprenden lágrimas cuando el personaje llora.



También es necesario señalar la ausencia de silueta en algunos casos.



2. El delta, su función primordial es la de conferir direccionalidad al parlamento. Supone el señalamiento del origen del mensaje verbal emitido.

El delta lineal simple está constituido por un ángulo agudo que acerca el globo a quien lo emite. Presenta una amplia gama de posibilidades, que van de una forma corta y achatada hasta formas curvas y delicadas.

El delta en sierra presenta dos líneas quebradas que convergen, y suele utilizarse para expresar situaciones de emisión de clara diferencia cualitativa y correlación a las normales, que hacen uso del delta lineal simple. Gritos, voces que surgen de teléfonos o aparatos de radio.

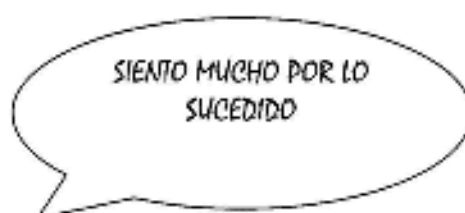
El delta en burbujas supone la sustitución del delta convencional por una serie de pequeños círculos. Por lo normal expresa un pensamiento de un personaje que no se produce en voz alta.

Por último, el delta múltiple se utiliza para atribuir un mensaje verbal a un amplio conjunto de emisores. Canciones, frases coreadas, oraciones en común.





3. El contenido es el verbal. Este rotulado puede ser expresivo, donde supone añadir alguna caracterización adjetiva al texto emitido por medio del tipo de letra utilizado.



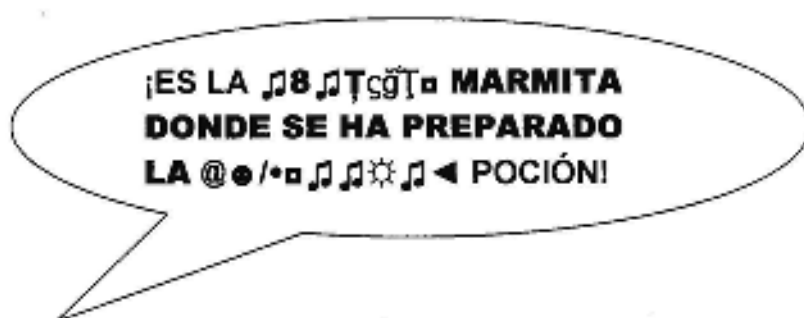
Al margen de este tipo de adjetivación, el contenido verbal suele ser el texto que el personaje emite.

Otro elemento de interés en los contenidos verbales son las onomatopeyas, imitación con palabras de sonidos naturales: frufú, tictac, tintineo. La armonía imitativa es una figura próxima a la onomatopeya y permite reproducir ciertos efectos auditivos y hasta emotivos mediante la repetición de determinados fonemas.

Un segundo tipo de contenido del globo es aquel que supone la inclusión en su superficie de un mensaje icónico, con lo que viene a convertirse en una especie de viñeta en la viñeta.

Los elementos paralingüísticos son los signos más o menos identificables como: sapos, culebras, y más como indicadores de una mala palabra. La bombilla que se enciende dentro de un globo manifiesta la idea. El serrucho cortando el ronquido, etc.

Al final tenemos las combinaciones de los mismos.



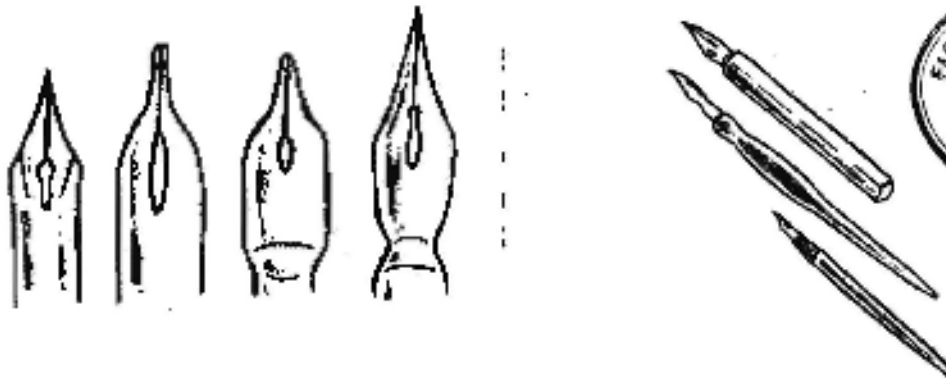


5.3. Aspectos técnicos para la realización de una historieta

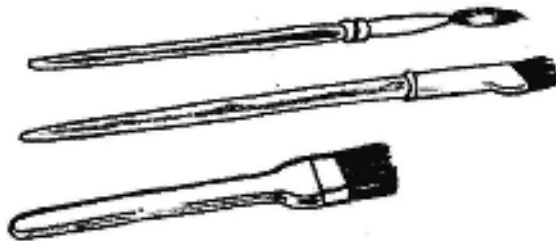
Se refiere a los materiales necesarios y básicos para la realización de una historieta que deben ser tomados muy en cuenta para facilitar su elaboración.

5.3.1. Materiales

Las plumillas con sus canutos en varios tipos, cada una con flexibilidad y espesura de trazo distintas para casos distintos son esenciales.



Pinceles de diferentes formas y tamaños, no solo para pinceladas lineales, sino que puede aplicar veladuras, aguadas, manchas, vaporizaciones o empastes (pigmentos muy espesos).



Grafos recargables y descartables con diferentes números de trazo, desde el más fino 0.1 hasta el más grueso arriba de 1 dependiendo de la marca.

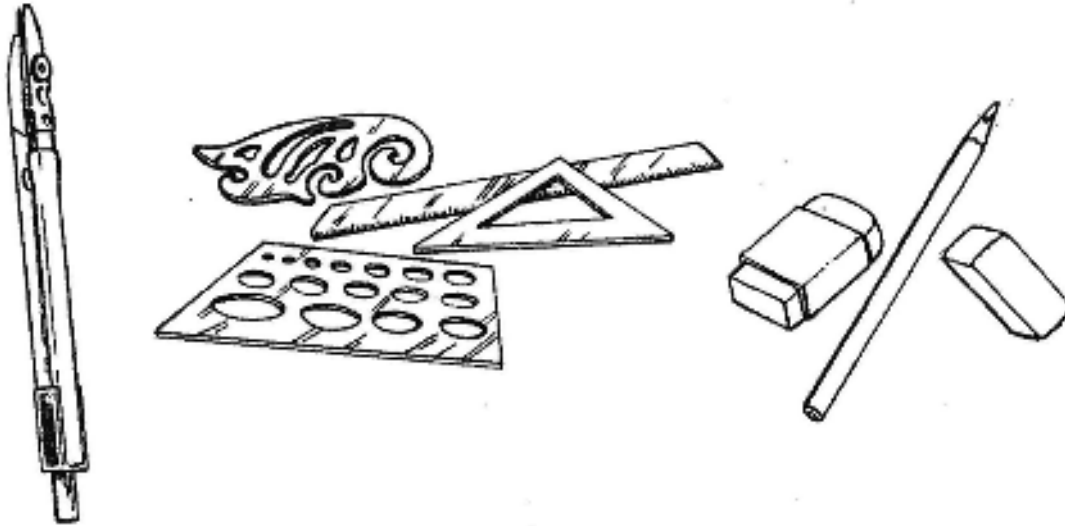




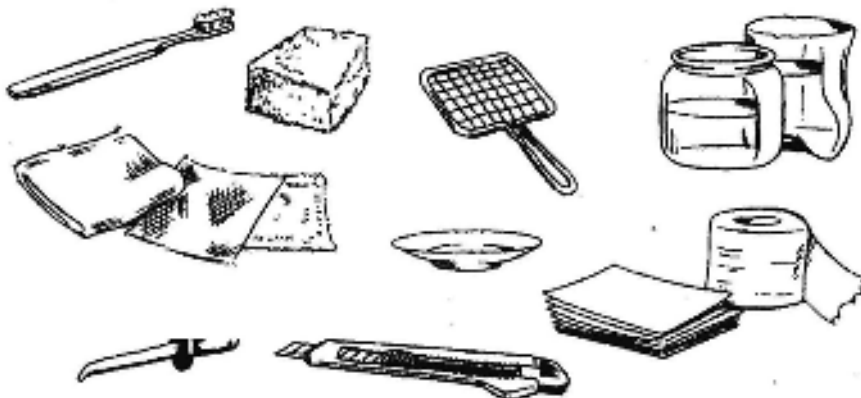
Tinta china y tinta blanca o tempera blanca. Existen de varias marcas.



Los demás materiales son: el lápiz, lapicera, compás, tira líneas, goma, diferentes tipos de reglas, estilógrafos.

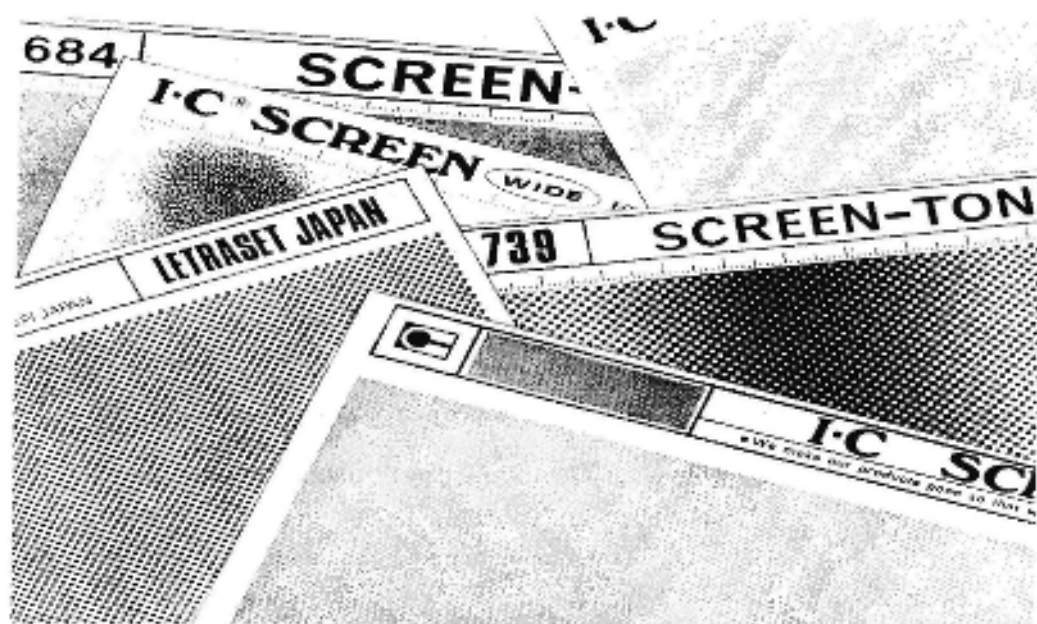


Los materiales complementarios son para hacer efectos diferentes y especiales como: un cepillo de dientes, esponja, diferentes paños, estilete, cuenta gotas, un plato, frascos de agua, una red, papel higiénico, y mucho papel para practicar.



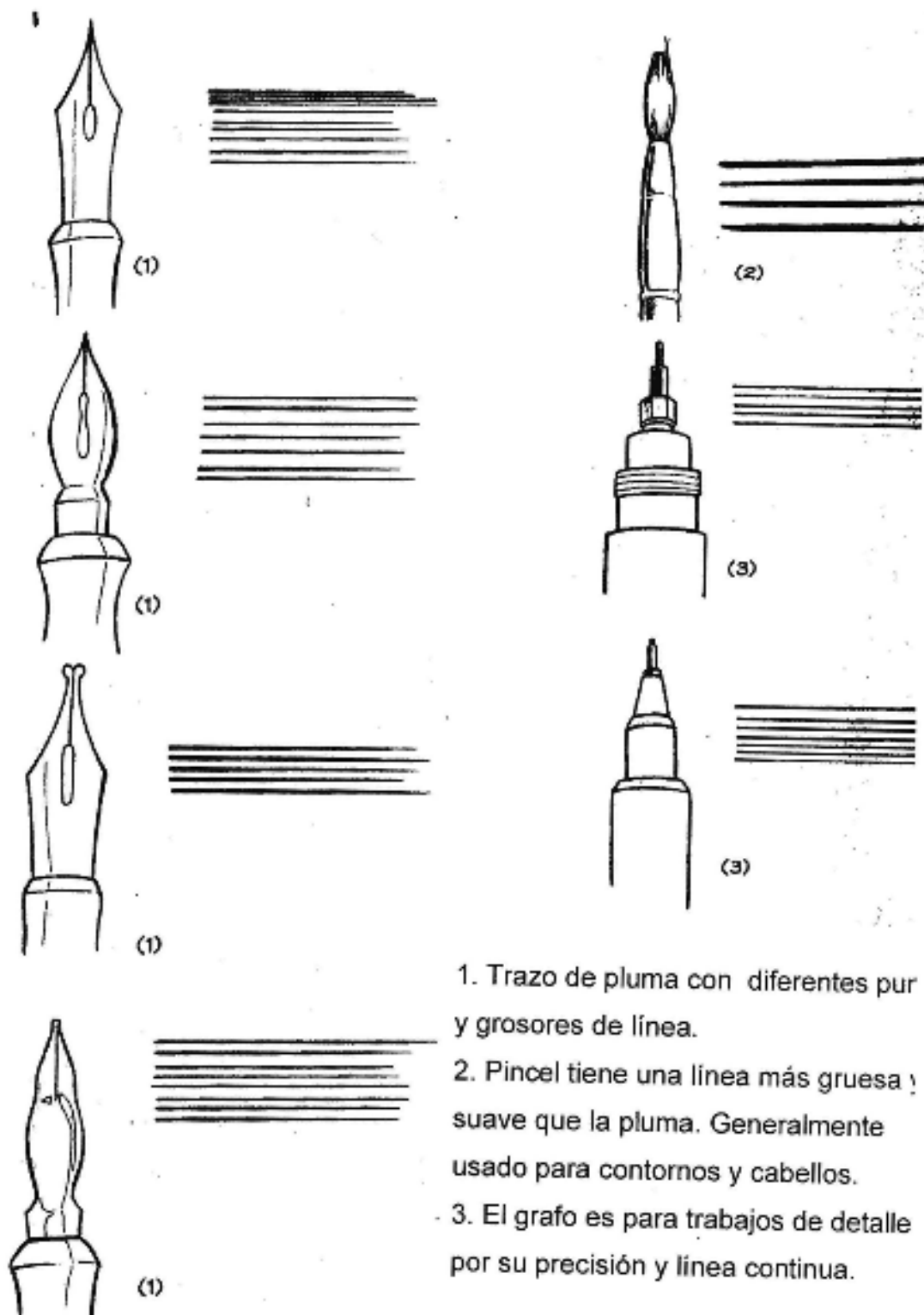


Las retículas son conjuntos de puntos, líneas rectas, circulares, en determinado ángulo, especiales para efectos de texturas en caso de sombras o ropas en su mayoría.





5.3.2. Trazos



1. Trazo de pluma con diferentes pur y grosores de línea.
2. Pincel tiene una línea más gruesa y suave que la pluma. Generalmente usado para contornos y cabellos.
3. El grafo es para trabajos de detalle por su precisión y línea continua.



5.3.2.1. Ejemplo de trazo



Un diseño a lápiz puede ser finalizado de tres maneras diferentes con los principales delineadores.



Con plumilla las líneas son irregulares y de diferentes espesuras con un resultado libre y suelto.



El segundo es finalizado con un pincel dando líneas más gruesas y libres dando a entender que se puede hacer detalles.

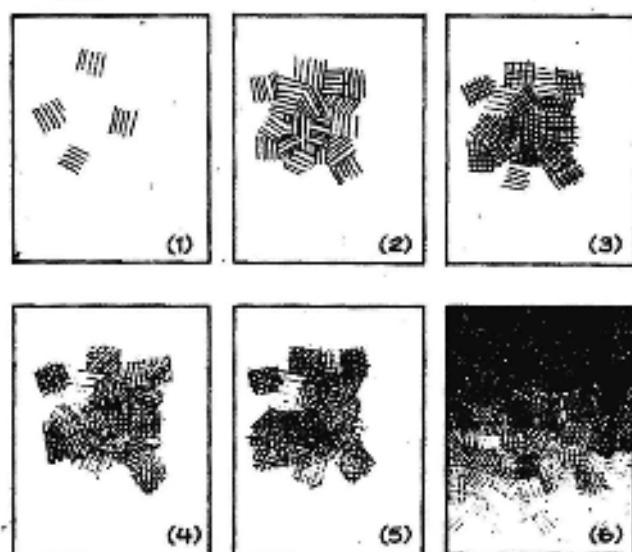


Con la utilización del grafo, el trazo es más uniforme y preciso. El diseño es un poco más duro y frío.



5.3.3. Sombreado por tramas

Las tramas son muy utilizadas en las historietas y tienen muchas variedades de estilos



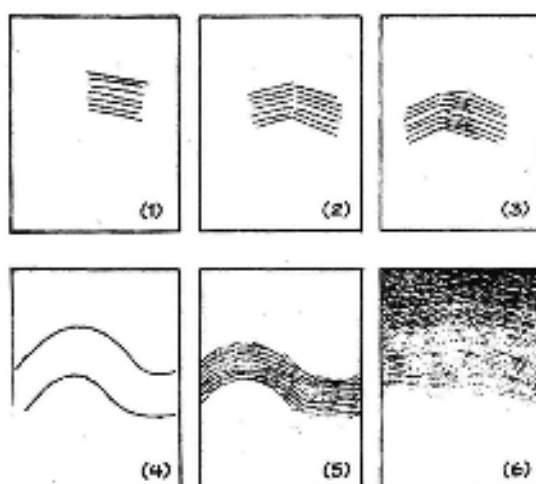
Uno de los ejemplos es el americano. Trazando conjuntos de cinco o seis líneas paralelas. Se une antes de cubrir el área que debe ser sombreado.

Trabajando de este modo se puede lograr un degradado duro pero para lograr uno suave solo se deja algunos conjuntos cada vez más incompletos a medida que el área de luz se aproxima.

El siguiente es un tramado en curva. Empezando con un conjunto de siete u ocho líneas parecidas como el primer ejemplo. Junte dos grupos de líneas dejando un ángulo donde se encuentren.

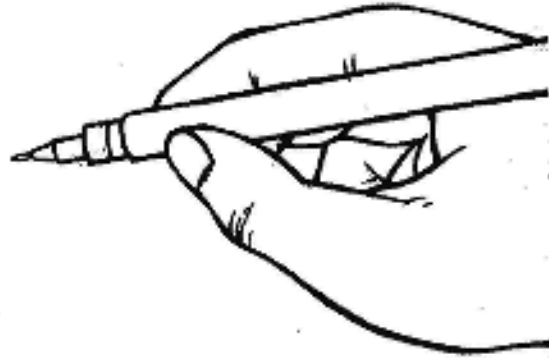
Se coloca otro conjunto de la misma manera, sobre los primeros. Tomando atención en la manera en que se entrecruzan.

Para oscurecer el sombreado y crear un degrade, se coloca trama sobre trama, hasta conseguir el tono deseado.

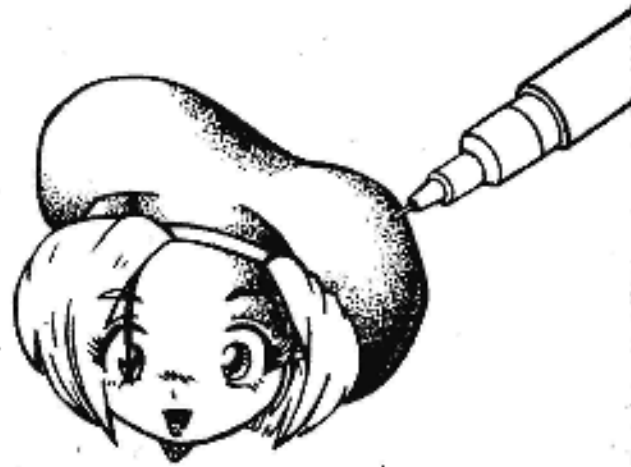


5.3.4. Puntillismo

En esta técnica se necesita mucha paciencia. Con un grafo descartable se empieza a sombrear mediante puntos cubriendo toda el área que se desea sombrear.



Después de cubrir uniformemente, se coloca más puntos en las parte de sombra que deben figurar más oscuros, creando un efecto de degrade.



Como se observa también se puede hacer el fondo.

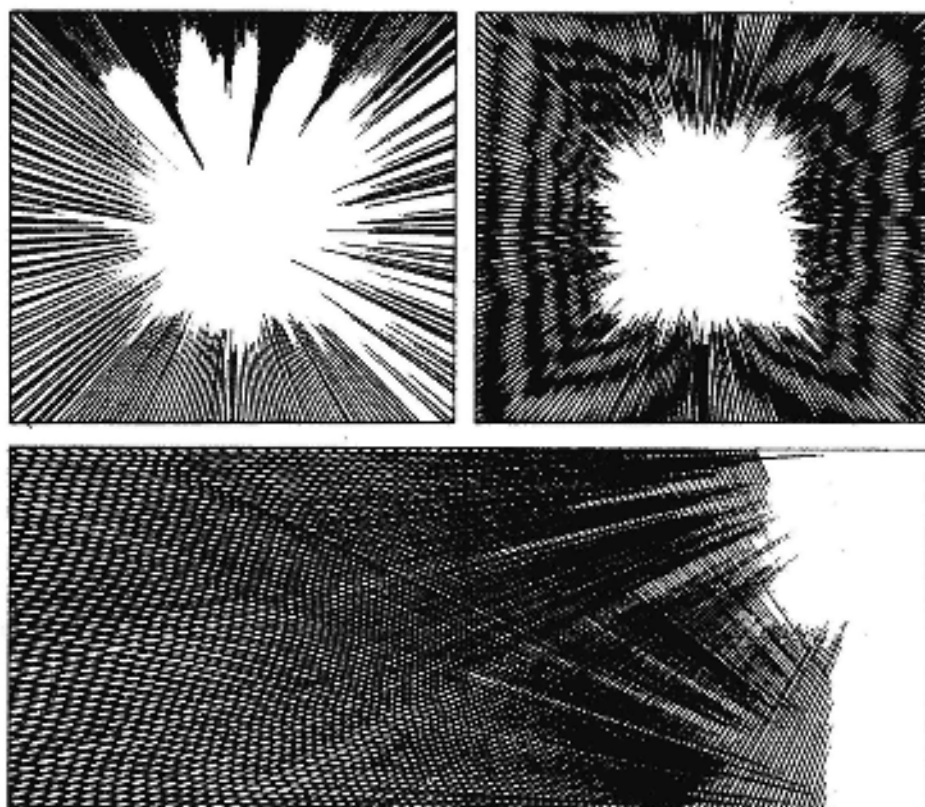
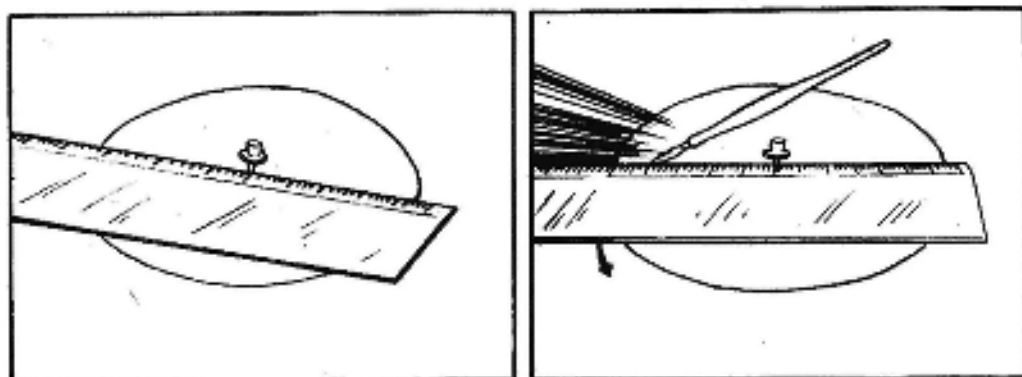
Un ejemplo de la realización en el contorno.





5.3.5. Trucos

Efecto de impresión es una técnica muy utilizada solo se utiliza un círculo o un ovalo de papel con un alfiler en el centro. Trazando líneas hacia el centro se obtiene un efecto de impresión.



5.3.6. El tamaño

Cuando se dibuja para la prensa, es decir para reproducción, el dibujo debe ser hecho un 40% más grande del tamaño al que va ser publicado.



Dibujo original



Dibujo publicado



Capítulo VI

Análisis e interpretación de los datos

6.1. Resultados del estudio de mercado²¹

Muestra tomada a 40 estudiantes de la Universidad Mayor de San Andrés.

Genero: 24 hombres (65%) y 16 mujeres (35%).

Edad promedio: 22.8 años.

De la ciudad de El Alto: 10 personas.

De la ciudad de La Paz: 30 personas.

Personas que les gusta las historietas: 27 personas (67.5 %)

Tipo de historieta que prefieren:

1. Leyendas o cuentos: 23.6%
2. De aventuras: 19.8%
3. Cómicas: 14.1%

²¹ Cuadros de estadística en anexos.



4. De dibujos animados: 10.4%
5. Sentimentales: 8.5%
6. Infantiles: 6.6%
7. Biográficas: 5.7%
8. Otras²²: 11.3%

¿Qué es lo que atrae más de una historieta?:

- Historia y dibujo: 40%
- La historia: 35%
- Ninguno: 12.5%
- El dibujo: 12%

6.2. La recepción del mensaje mediante lo verbal y lo icónico.

Si se observa las fotografías de casi cualquier revista o periódico, poco se aprende. En cambio, si se lee las palabras, tendrá una muy buena idea del contenido de las mismas.

Existe dos tipos esenciales de memoria²³: La icónica, que almacena las imágenes visuales, y la ecoica, almacena las imágenes auditivas. Cuando el ojo ve una imagen o recibe alguna información visual, una imagen bastante completa es registrada en la memoria icónica, pero se borra bastante pronto, en poco más de un segundo. Sin embargo, cuando el oído recibe información, también registra una imagen bastante compleja, pero ésta se borra más despacio, aproximadamente, en unos cuatro o cinco segundos.

La memoria ecoica para información auditiva dura más que la memoria icónica para información visual. La historieta tiene lo mejor de ambos, por lo tanto juntos se refuerzan el uno con el otro haciendo la penetración del mensaje más recordable.

²² Otros temas como ser: religiosos, eróticas, manga, verídicas, suspenso.

²³ Estudios realizados por la doctora Elizabeth Loftus de la University of Washington.



6.3. La historieta como instrumento educativo

Antonio Lara dice²⁴ "Yo he aprendido un montón de cosas en los tebeos, quizá más que en otros medios. Tal vez sea debido a que la época en la que yo leía tebeos era el medio más adecuado. Yo he aprendido mucho más en este soporte que en cualquier otro. Comprendo también que el tebeo puede "deseducar", si se busca tan sólo la simple evasión, o si se buscan ejemplares y títulos poco adecuados. Si se tiene la mala suerte de encararse con lo peor que se publica, el lector puede quedar evidentemente mucho más tonto que antes".

La actitud permanentemente crítica ante los medios, las personas y los mensajes es la gimnasia intelectual de primer orden. Se procura mantener las defensas enhiestas ante el intento manipulador. Si el individuo se mantiene en actitud crítica se dejará embaucar menos.

La imagen en movimiento con alto nivel de definición, con bandas sonoras realistas, puede aumentar la capacidad de identificación y al tiempo la pasividad del espectador, dejándose mecer por el entorno. Pero a una cierta edad, la lectura de narraciones gráficas de calida, modernas, de autores de cierto nivel de complejidad (Quino – Carlos Giménez) estimulará no sólo el sentido crítico, sino también la fantasía.

6.4. Corriente ideológica.

"No hay en todo el mundo un triunfo verdadero que pueda separarse de la dignidad en el vivir"

David Starr Johan

La corriente ideológica que se llevo cabo está inmerso en lecturas de obras literarias de autosuperación personal con autores como:

Carlos Cuauhtemoc Sánchez: con sus Best séller "Un grito desesperado", "Juventud en éxtasis" "Volar sobre el pantano"...

²⁴ Antonio Lara trabaja en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Uno de los pioneros españoles en el estudio de los tebeos desde una perspectiva científica. El comic y su utilización didáctica" Jose Luis Rodriguez, pag 10.



Paulo Coelho: "El alquimista", "Manual del Guerrero de la Luz", "Verónica decide morir", " A orillas del río Piedra me senté y lloré"...

Stephen R. Covey: Los siete hábitos de la gente altamente efectiva"

Miguel Ángel Cornejo: "Un ser excelente"

Jack Canfield, Mark Victor Hansen, Kimberly Kirberger "Chocolate caliente para el alma de los adolescentes"

Y muchos más que en sus obras no solo tratan de problemas comunes como difamación, robo, maltrato, del alcoholismo, violación, soledad... Si no que a su vez muestra los problemas como retos para superar.



Capítulo VII

Conclusiones

7.1. Conclusiones

La historieta aun no se explotó a cabalidad en Bolivia y por lo tanto, aún no ha alcanzado su nivel máximo.

Existe un mercado que acepta la introducción de un producto con las características de una historieta de leyendas, cuentos y aventuras.

La historieta tiene una gimnasia intelectual de primer orden que puede ser conducido a estimular el sentido crítico y fantasía.

7.2. Verificación de Hipótesis

Se evidencia que la utilización adecuada de las características de la historieta, mejora la penetración de ideas en su difusión de masas por la presencia simultánea de información adaptándose a cualquier ritmo de decodificación. Pudiendo llevar una ideología de autosuperación en Bolivia. Por lo tanto la hipótesis fue verificada satisfactoriamente.

7.3. Sugerencias

Se puede llevar muchas obras literarias de autosuperación al campo de la historieta, para que esté no caiga solo en el aspecto comercial. Es fácil hacer una historieta erótica que se venda bien, Sin embargo es un verdadero reto digno el hacer una historieta que realmente lleve un mensaje provechoso a los demás.



Capítulo 8

Propuesta de la revista "PÚGIL"


8.1. La historieta "PÚGIL"

Historieta Social con la temática de las pandillas juveniles en la ciudad de El Alto.

8.2 Logotipo



8.2.1. Colores

 Rojo (100 de magenta y 100 de amarillo)

 Negro



8.2.1.1. Rojo.- Se utiliza este color por el parecido a la sangre y por derivar su significado con pasión, ira, amor, peligro, además de llamar la atención por ser un color cálido.

8.2.1.2. Negro.- Es debido a que el negro representa la oscuridad infinita identificada con lo malo.

8.2.2. Tipografía



Representa la simulación de un graffiti rápido en la pared, como una especie de brochazo a mano alzada sin detalles, no es un tipo de letra en particular, más al contrario es la inscripción o signo anónimo dibujado o pintado en una pared, cuyo objetivo principal es testificar la presencia de su autor en un lugar determinado.

8.2.3. Detalle de salpicaduras





El detalle de la salpicadura alude a las manchas de sangre que no se quita fácilmente cuando se mancha algo limpio.

8.3. Significado del título Púgil

Púgil, es debido a su significado específico: una contienda o pelea a puñadas entre dos o más hombres. Disputa donde se extrema la porfía, es decir disputar obstinadamente y con tenacidad por lograr una cosa. Donde los verdaderos luchadores de la vida están en calle.

8.4. Temática de la Historieta.

Historieta Social de aventuras dirigida a la juventud "Las pandillas" problemática social que se va agrandando en las principales ciudades de Bolivia.

8.4.1. Problemática de las pandillas juveniles en Bolivia²⁵

En los últimos tiempos se ha registrado un considerable incremento de hechos delictivos, donde los involucrados son menores de edad; así mismo, han empezado a proliferar las pandillas juveniles atentando contra la tranquilidad pública y seguridad ciudadana mediante actividades delincuenciales no sólo en la ciudad de El Alto, sino en el país entero.

Por ejemplo, en 1999 se logró detectar a nivel nacional 457 pandillas o grupos juveniles en las ciudades de La Paz, El Alto, Santa Cruz, Cochabamba, Oruro, Sucre, Potosí, Trinidad y Tarija, cuyos integrantes sobrepasan un número de diez, un 95% están conformados por niños, adolescentes y jóvenes de sexo masculino, donde las edades fluctúan entre trece a diecinueve años.

El 69% de estas pandillas se caracterizan por ser grupos violentos que van en contra de la vida y la integridad corporal de sus víctimas, así como delitos contra la libertad sexual, violaciones, estupros y abusos deshonestos, registrándose mayor tendencia en los delitos contra la propiedad privada, robos,

²⁵ Documento de "Policía Nacional – Dirección Nacional – Policía Técnica Judicial- La Paz Bolivia- : Problemática de las pandillas juveniles en Bolivia.



hurtos y daños. Asimismo, estas pandillas infringen en riñas, peleas, escándalos en vía pública, actos vandálicos, vagancia, mal entretenimiento, prostitución, consumo de bebidas alcohólicas y otros.

8.4.2. Origen de las pandillas juveniles

La familia, escuela, colegio, universidad o barrio, es el entorno social en el que se desarrolla el individuo, y lo refleja en la sociedad a través de su comportamiento individual o en grupo, cumpliendo positiva o negativamente su labor.

La rebeldía propia del adolescente frente a sus padres, profesores y a las estructuras sociales son entre muchos las causas que empujan a los adolescentes hacia las pandillas juveniles, estos jóvenes tienden a asociarse con otros que comparten el desenfreno de las nuevas experiencias tales como el fumar un cigarrillo o consumir alcohol o experimentar el sexo.

Según la Secretaria de Asuntos de Género el 30% de los jóvenes sufren agresiones físicas y psicológicas de sus padres, tutores, profesores, regentes y compañeros demostrándose que existe violencia motivo por que el adolescente reaccione de la misma forma.

En la mayoría de las escuelas o colegios, no se ha tomado una medida correcta en los casos de rebeldía, la actitud frecuente es la de llamar al adolescente a la dirección, la comunicación a los padres y en casos extremos la expulsión. Vemos que en pocas oportunidades se considero buscar ayuda en instituciones o profesionales competentes y el más bajo lugar entre las opciones ocuparon la organización de actividad recreativa, llamativa que tienen un poder rehabilitador y preventiva.

Las conductas delictivas pueden ser el reflejo de problemas familiares y por las que las personas, antes y durante su adolescencia, han sentido rechazo, inconsistencia en las exigencias o falta de apoyo de los padres para sus necesidades. Contrariado por la falta de apoyo, maltrato y carencia de opciones sociales integradoras, el adolescente responde por medio de la agresión y el



rechazo, se identifica con ese adulto, tan poderoso como "malo", en una relación revertida, cuya fantasía es la abolición del adulto.

Los primeros signos de rebeldía se manifiestan en el bajo rendimiento de sus notas y cuando estos son expulsados, es decir rechazados se abre la primera puerta de la pandilla.

El incremento de la acción inconsciente e irresponsable de una juventud cuyo problema se traduce en pertenecer a una pandilla, buscando la necesidad de satisfacer y pertenecer a un grupo que en principio se reúne para jugar estudiar o al final divertirse y celebrar una fiesta, principio que confirman la asimilación de lo malo por medio del núcleo de amigos, quienes inducen a la aventura empezando por el cigarro, el consumo de alcohol y luego la droga, antesala de la delincuencia participando en peleas callejeras que de puños pasan a las patadas, pero terminan usando armas cuchillos, cadenas, armas de fuego y otros.

Camino delincencial que enajena la identidad del joven que pretextando desorientación, rechazo, e improvisación se convierte potencial ente agresivo que de solo del hurto pasa al asalto que hace su medio de vida, rechazando a su familia y su formación.

Nadie desconoce la realidad de las pandillas y su acción delincencial, palomillos aquí, pollillas allá, es necesario diferenciar entre palomillos y pandillas, los primeros son aquellos menores de edad habituales del delito que sobreviven en las calles sin tener un lugar fijo, viviendo en parques, plazas, puentes, en grupos numerosos, provienen de familias desintegradas o por abandono de los padres, donde el analfabetismo y la deserción escolar es frecuente, a diferencia de los integrantes de la pandilla que todavía surgen de hogares fijos.

Hemos visto que la privación cultural, social y afectiva contribuye a desencadenar los actos delictivos. Cabe destacar que la orientación de estos jóvenes problemáticos se distorsiona, aún más, cuando tienen como modelos los valores de consumo de la clase media y carencia de formas de recreación saludables en los entornos donde habitan, se puede apreciar que el cine y el



deporte son actividades casi ausentes, las *revistas constituyen ocasionales diversiones*, pero pronto son dejadas para salir del ambiente poco grato del hogar y vagabundear por las calles.

Tanto el trabajo enajenante como la ausencia de “un que hacer concreto, dan al ambiente del adolescente un hastío y aburrimiento que lo aplasta y desespera”. Esta frustración general y la tristeza facilitan la adhesión al alcoholismo y las drogas como un vehículo para sentirse de un modo distinto. Pero esto, favorece los actos delictivos para seguir procurándose al fármaco y convertirse en un delincuente en potencia.

Estudiosos de la delincuencia juvenil concluyen que los reformatorios pueden servir de refugio distorsionante, para jóvenes carentes de afecto y sin suficiente apoyo en el medio social natural. Para una gran mayoría de adolescentes, tales lugares son donde consolidan su aprendizaje social trasgresor, pues absorben una ideología, un lenguaje y unas pautas de conducta que anulan su potencial de injerencia constructiva.

8.4.3. Métodos de operación delictiva utilizados por las pandillas juveniles

En los reportes policiales sobre ataques de estos grupos juveniles a ciudadanos en estado de ebriedad, peatones indefensos y parejas de enamorados, que son víctimas en los establecimientos comerciales, centros de diversión y diferentes arterias de las ciudades donde se establece las siguientes especialidades amedrentadores, atracadores, extorsionistas, cogoteadores, rastrilladores, volteadores, thipidores y cumbremos.

Algunas pandillas realizan sus fechorías a plena luz del día o al atardecer pero resulta más frecuente en la noche en lugares alejados de la ciudad donde existe ausencia de alumbrado eléctrico y control policial, estos grupos con preferencia operan en las zonas marginales, en la ciudad de La Paz, existente un número determinado de pandillas consideradas con un alto grado de peligrosidad están constituidas por el grupo juvenil Mara Queen, Vicos, Juplas Darks, Bravos Famili, adquiriendo un nombre que demuestra capacidad, fuerza y una especie de razón social que difieren de otros para no ser imitados, tienden a ser dueños



de la zona donde operan, llegando al colmo de que mujeres (adolescentes) son de su dominio, no permitiendo que algún otro joven de otra zona pueda tener amistad con alguna de las que habitan en su zona.

Estos comportamientos frecuentemente se encuentran asociados a trastornos más o menos severos de la personalidad y a un débil desarrollo de la identidad y crisis de adolescencia, que se expresan en actuaciones trasgresoras y comportamientos riesgosos.

Uno de los objetivos principales es demostrar fuerza bruta, amparados en objetos contundentes para cometer delitos para que la comunidad lo tenga presente viva con temor, por ello sus nombres son pintados en puertas, paredes y ventanas queriendo demostrar en público que éstos son fuertes e importantes, desconociendo la ley.

Las características dentro de las pandillas es que empiezan formando parte de un grupo pequeño, luego grande y organizado bajo la dirección de un líder o un adulto, existiendo una forma particular de vestir (chaqueta o algún tipo de peinado), cometiendo delitos, a veces no para obtener ganancias, más al contrario para divertirse o solamente (por tener algo que hacer) para demostrar valentía ante sus compañeros.

Dentro de las pandillas juveniles en la ciudad de La Paz se establece una estratificación que diferencia a las organizaciones juveniles.

8.4.4. Estratificación de organizaciones juveniles

8.4.4.1. Primer Estrato

Pandillas compuestos por hijos de delincuentes que se encuentran dentro la subcultura del hampa llamados "Palomillos" que tienen su lenguaje propio (coba). Si para la sociedad el trabajo y la honestidad son valores comunes, para este grupo el robo es bien visto dentro del grupo y el que logra mayores réditos comunes económicos con esta actividad va ganando mayor respeto y especializándose en un área delictiva, por suerte las pandillas de este tipo son



los meno, que no superan el 20 %, y operan en la Av. Buenos aires, Max Paredes, Tumusla, Cementerio, la Portada y otros.

8.4.4.2. Segundo Estrato

Compuesto por jóvenes de clase media cuyos padres en su mayoría han descuidado la atención y control de sus hijos, en ausencia del cariño buscan al grupo o pandilla para tener afecto familiar, donde el padre estaría reemplazado por el líder y la madre por el conjunto del grupo. Este segundo grupo en todas sus actividades así sean delictivas que exagera el espíritu del grupo social, que lo lleva a conseguir dinero, extorsionando a menores de edad y otros con la finalidad de comprar para ellos ropa adecuada y puedan distinguirse en los grupos sociales, asistiendo a grupos de baile en discotecas y otros, por ello los delitos que cometen son la extorsión, amenazas, lesiones y algunas veces delitos contra vida y la integridad corporal, se operan en las zonas de Villa Victoria, la Portada, Villa Fátima, villa Copacabana, San Antonio, Panpahasi, y otros lugares.

8.4.4.3. Tercer Estrato

Pandillas compuestas por jóvenes de la clase social pudiente, por falta de control y afecto de los padres, donde los padres tratan de compensar este factor con dinero, complaciendo algunos caprichos y ambiciones a quienes se denomina como a "hijitos de papá", de donde el grupo o pandilla se convierte en familia casi adoptiva del menor, quienes debido a la disponibilidad de dineros y la solvencia económica, protagonizan riñas, peleas, desordenes, daños a la propiedad, amenazas, lesiones a ciudadanos con escasos recursos económicos y condición humilde, escapando posteriormente en vehículos en la zona sur, plaza Humboldt o por inmediaciones de las famosas cholas, cabe hacer notar que se trata de gente con influencia económica y política.



8.4.5. Instrumentos utilizados para delitos

Los instrumentos del delito utilizados por estos grupos juveniles son armas cortantes (navajas, gilletes); punzo cortantes (puñales, dagas y cortaplumas); contundentes (winchacos, cadenas, cachiporras, bat de baseball); armas de fuego (revolver, escopetas), cabe mencionar que no todos los grupos utilizan armas de fuego sino solo los grupos agresivos.

8.4.6. Consumo de alcohol

El primer paso hacia el consumo de alcohol se dan con la cerveza, singani, ron con el objetivo de la fiesta o el pasar juntos el fin de semana. Pero también el alcohol es buscado como ayuda para sentirse héroe, o como ayuda para relacionarse con los demás, sintiéndose más eufóricos, más brillantes y también más capaces de hablar.

La familia o el grupo ofrecen modelos de consumo de alcohol, porque muchas veces se empieza a tomar por imitación a sus padres, sosteniendo que una buena cerveza no puede hacer daño a nadie. Esto mismo ocurre con el grupo de amigos, esta iniciación al alcohol dictada por el de hacer como los demás, llega a desear y consumir cada vez más y buscar drogas con efectos mas fuertes, hasta alcanzar una dependencia directa, donde lo importante es atribuirse de poder y no darse cuenta que sus necesidades son solucionables.

Sin lugar a dudas el alcohol, droga fuerte de tipo legal así como los psicofármacos y todas las drogas ilegales son los que introducen a muchos jóvenes y adolescentes a un "viaje" de sensaciones artificiales, con comportamientos agresivos, a veces peligrosos para si mismo y para, los demás.



8.4.7. Factores que contribuyen a la formación de grupos juveniles

Entre las causas que destruyen o aminoran las influencias familiares, tenemos los siguientes: La Familia es menos unida que antes lo que conlleva a buscar al menor atención fuera de esté, con los amigos o el grupo.

El rol que cada Padre cumple socio lógicamente influye en la conducta del menor. El padre debe ser la figura de autoridad y control dentro del hogar, La madre, la figura afectiva, si uno de estos roles falla o alguno de los padres no cumple de manera adecuada, el joven será el primero en notar y captar, buscara un grupo o una pandilla para encontrar tal afecto, siguiéndolos en todos sus actividades sean buenas o malas, delictivas o no.

Otro de los factores es la influencia televisiva entre muchos otros para el incremento de la violencia entre los grupos pandilleros porque los adolescentes tratan de copiar lo que la televisión les muestra en diferentes programas donde impera la violencia. Esta copia se da porque ellos no tienen el criterio formado y una vez que aprenden lo malo practican en su vida diaria, la diversidad de estos mensajes forman equivocadamente el criterio de la juventud que en algunos casos derivara en la formación de pandillas.

En síntesis, los factores que ayudan al desarrollo de la delincuencia juvenil son las primeras experiencias frustrantes de la vida como carencia de recursos económicos, falta de afecto paternal, falta de alternativas estimulantes para el tiempo libre, desunión de matrimonios, falta de destrezas conducentes a la obtención de metas, el consumo de alcohol y las drogas.



8.5. Personajes

8.5.1. Locky

Principal personaje de la historia. Un sobreviviente en el más amplio sentido de la palabra.

Datos personales

Nombre completo:	Brandon
Ocupación:	Aventurero
Estado Civil:	Soltero
Parientes Conocidos:	Erika (Madre)
Grupo de afiliación:	Peregrinos
Base de operación:	Zona Norte de la ciudad de E.A.
Estatura:	1.77
Peso:	73 Kg.
Ojos:	Castaños
Cabello:	Negro



Personalidad esquizoide

Muestra desapego por las relaciones sociales presentando una notable reducción de sus expresiones emocionales:

No busca ni goza con las relaciones estrechas, incluyendo ser parte de una familia. Con frecuencia escoge actividades solitarias. No cuenta con muchos amigos íntimos. Es indiferente a las alabanzas o la crítica.



8.5.2. As.

Líder carismático de los Peregrinos. A pesar de su apariencia cuidada, ha demostrado ser un hombre muy cruel y hábil en el combate cuerpo a cuerpo. Es cerebral, dueño de sí mismo. Sabe manipular a los miembros del grupo tocando hábilmente sus puntos débiles, además que cuenta con habilidades de estrategia insuperables.

Datos personales

Nombre completo:	Victor Choquehuana
Ocupación:	Aventurero
Estado civil:	Soltero
Parientes conocidos:	Dionicio y Gregoria Choquehuana (tíos)
Grupo de afiliación:	Peregrinos
Base de operación:	Zona Norte de la ciudad de El Alto.
Estatura:	1.78
Peso:	79 Kg.
Ojos:	Negros
Cabello:	Negro



Personalidad paranoide:

Tiene desconfianza y suspicacia permanente frente a los demás, dadas por sospechas, sin bases suficientes para ello, de que están abusando de él o lo defraudan. Dudas injustificadas acerca de la lealtad de amigos o asociados. Renuencia, por temor injustificado, a confiar en los demás. Ve ocultos significados en actos normales de los demás. Tiene rencor permanente por perjuicios o desaires que hayan hecho otros. Sospechas permanentes de la fidelidad de su pareja.



8.5.3. Indio

Es el más violento del grupo, presenta muchos prejuicios de rencores sociales.

Datos personales

Nombre completo:	Ariel Huanca
Ocupación:	Aventurero
Estado Civil:	Soltero
Parientes conocidos:	Primitiva (Madre)
Grupo de afiliación:	Peregrinos
Base de operación:	Zona Norte de la ciudad de El Alto
Estatura:	1.80
Peso:	79 Kg.
Ojos:	Negros
Cabello:	Negro



Personalidad antisocial:

En pleno desarrollo de su juventud entre los 15 a 18 años empezó a nacer el desprecio al derecho ajeno: No se somete a las normas sociales, lo cual derivó muchas veces en arrestos.

Es irritable, agresivo e irresponsable. Muestra una marcada inseguridad en actividades que requieren planificación. Tiene una tendencia a hacer fraude: mentir, usar "alias" y embaucar a los demás para sacar un provecho personal. Actúa con desprecio por su seguridad propia y de los demás. No muestra remordimientos por causar daño a otras personas.



8.5.4. Chiquilín

Su tamaño es vasto como su fuerza debido a que todo el tiempo está comiendo, por tanto asusta a todo el que se tropiece en su camino, tiene un gran corazón y es hipersensible. Muestra mucho afecto por los animales, a quienes prefiere por su fidelidad.

Datos personales

Nombre completo:	Marco Antonio Coique
Ocupación:	Aventurero
Estado civil:	Soltero
Parientes conocidos:	Alcira (Abuela)
Grupo de afiliación:	Peregrinos
Base de operación:	Zona Norte (Ciudad de El Alto)
Estatura:	1.88
Peso:	107 Kg.
Ojos:	Castaños
Cabello:	Negro



Personalidad elusiva:

Es hipersensible a la crítica, con dificultades para adecuarse en el medio social por su gran tamaño y obesidad: No se involucra con los demás por temor al rechazo. Tiene grandes dificultades para establecer relaciones interpersonales prolongadas, por temor a la desaprobación de sus actos. Sus relaciones íntimas son escasas debido a que teme ser criticado o avergonzado. Se cree socialmente inepto, poco atractivo e inferior en sus capacidades intelectuales.



8.5.5. Flaco

Es el miembro más joven del grupo y consejero íntimo de As. A su vez es uno de los principales peregrinos que se une al resto de sus compañeros en batallas cuando la oportunidad se presenta. Normalmente utiliza armas blancas como cuchillos pero también es adepto a usar objetos contundentes. Es un joven muy elocuente para su edad, su actitud tranquila le permite romper las tensiones con relación a los demás miembros del grupo.

Datos personales

Nombre completo:	Licio Layme
Ocupación:	Aventurero
Estado civil:	Soltero
Parientes conocidos:	Flora, Antonio (Padres)
Grupo de afiliación:	Peregrinos
Base de operación:	Zona Norte de la ciudad de El Alto
Estatura:	1.76
Peso:	66 Kg.
Ojos:	Castaños
Cabello:	Negro



Personalidad dependiente:

Tiene una necesidad excesiva de vivir bajo dependencia, y temen profundamente cualquier separación: De manera personal no toma decisiones, sino, está completamente seguro de haber recibido suficiente cantidad de consejos e indicaciones de parte de los demás. Busca siempre que otras personas asuman responsabilidades en las principales decisiones de su vida. No expresa con suficiente franqueza su descontento hacia los demás, por temor a perder cualquier apoyo. Es renuente a iniciar cualquier proyecto, por su cuenta y riesgo, debido a su falta de confianza en sí mismo. Con tal de tener el apoyo de los demás es capaz de realizar actos que para los demás son desagradables.



8.5.6. Kiss

El otro de los miembros del círculo interno, lleva más tiempo como mercenario entre los peregrinos. Su tamaño es pequeño, pero tiene muchas habilidades, cuando la cosa se pone fulera, empieza a buscar una excusa para que los otros hagan el trabajo por él.

Datos personales

Nombre completo:	Juan Carrillo
Ocupación:	Aventurero
Estado Civil:	Soltero
Parientes conocidos:	Pascuala, Sipriano (Padres)
Grupo de afiliación:	Peregrinos
Base de operación:	Zona Norte de la ciudad de El Alto
Estatura:	1.60
Peso:	65 Kg.
Ojos:	Negros
Cabello:	Negro



Personalidad Histriónica:

Siempre busca llamar la atención, de manera excesiva y permanente: Se siente incómoda en aquellas situaciones en donde no es el centro de la atención. Su interacción con las demás personas tiene usualmente una connotación sexual, de tipo seductivo y provocativo. Muestra siempre una expresividad marcada de sus emociones, debido a que son cambiantes y superficiales. Llama la atención con el estilo de su vestimenta. Utiliza un lenguaje excesivamente impresionista. La teatralidad en sus descripciones y emociones son la pauta que marcan sus relaciones. Es fácilmente sugestionable por los demás y el medio ambiente. Piensa que las relaciones que mantienen con los demás son más íntimas de lo que realmente son.

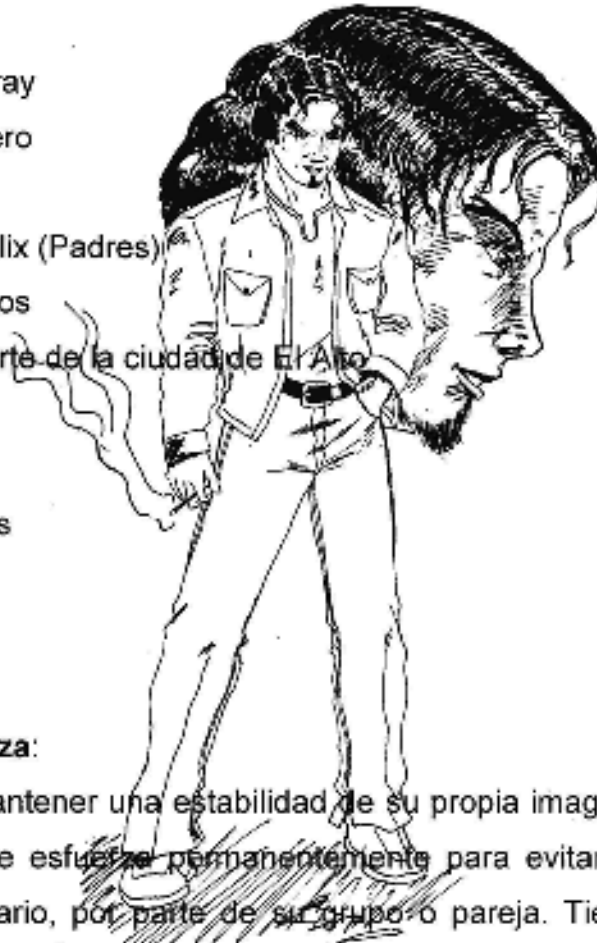


8.5.7. Camba

Un personaje carismático y funciona como su portavoz pero también es terriblemente fiel a As. Y se queda con él hasta el último extremo.

Datos personales

Nombre completo:	Ariel Garay
Ocupación:	Aventurero
Estado civil:	Soltero
Parientes conocidos:	Sara, Felix (Padres)
Grupo de afiliación:	Peregrinos
Base de operación:	Zona Norte de la ciudad de El Ato
Estatura:	1.77
Peso:	72 Kg.
Ojos:	Castaños
Cabello:	Castaño



Personalidad inestable o fronteriza:

Tiene grandes dificultades para mantener una estabilidad de su propia imagen, como sus afectos e impulsos. Se esfuerza permanentemente para evitar el aislamiento, ya sea real o imaginario, por parte de su grupo o pareja. Tiene estados alternantes entre la idealización y la desvalorización de sus relaciones interpersonales. Existe distorsión de su identidad o del sentimiento que está le genera. Es impulsivo ante el sexo, abusa de sustancias psicoactivas, conduce vehículos de manera temeraria. Presenta una conducta suicida o auto-mutilante recurrente. Tiene una reactividad marcada de su ánimo que dura poco tiempo (por ejemplo, intensa irritabilidad y hasta agresividad después de un contratiempo menor, pero que dura pocos minutos u horas). Sentimientos de llevar una vida vacía. Ira de una intensidad inapropiada o falta de control de ella. Ideas paranoides.



8.6. Guión

La base del guión está centrada en la vida nocturna de la ciudad de El Alto, donde muchas historias se escriben con sangre, violencia, golpes y lágrimas, actitudes que son el reflejo de la vida real.

(Primer guión para la revista Púgil)

Un paseo por el lado oscuro

La ciudad de El Alto crece y crece, poco a poco, con una raza de hombres y mujeres trabajadores llenos de tradiciones. En el día parece una flor que acrecienta en el altiplano boliviano, con sudor y tesón de sus pobladores, sin embargo. También tiene su lado oscuro, la enfermedad que aqueja a esta ciudad la menor de toda Bolivia en edad; y resalta en las noches más que todo, convirtiéndola en una de las ciudades más peligrosas en delincuencia juvenil. En estos ambientes se producen muchas historias, unas alegres pero la mayoría tristes.

Al cobijo de la noche con su enigmática oscuridad, en una de esas calles oscuras y húmedas que abundan en estos parajes, se rompe el silencio con un sonido apresurado de pasos largos. De las sombras emerge un individuo corriendo como animalillo asustado más que una persona. Su rostro ya denota cansancio y sus ojos expresan el terror en su más amplio sentido. Detrás de él se escucha más pisadas apresuradas. Lo siguen de muy cerca <<Tengo que llegar a la Ceja para perderlos>> se decía a sí mismo. Pero no se dio cuenta que uno de los que le seguían lo esperaba en una esquina con un bat de baseball, que sin miedo le atino un golpe tan duro en plena cara que el ruido seco del golpe se escucho a dos cuadras del lugar. Éste lo dejo tendido en la vereda, la sangre había manchado una vez más estas calles con violencia. El agresor con el arma goteando del líquido rojo intenso como trofeo <<Creo que lo detuve>>, dijo en voz alta. De las tinieblas se observa las siluetas de más personas que se acercan al escenario que se dirigían con sus voces al atacante –Yo creo que lo mataste – decía uno con una gorra que le cubría el rostro al acercarse.



– Se te pasó la mano –decía el otro que tenía el tamaño de dos personas juntas.

– Si. Pero lo detuve, hice lo que no pudieron ustedes –dijo el agresor con tono de sarcasmo.

Llegan más personas a la escena que en total llegan a ser 6 integrantes del grupo. Pero ninguno hace nada, pareciera que esperaran algo o alguien. En ese instante aparece un integrante más que emerge de la negrura. Pero este es diferente a los demás, pues emana seguridad en sus pasos, que en su firmeza denota la imponencia de líder.

– Bien muchachos veamos que nos ha caído en estos parajes olvidados de Dios- dijo con una voz grave el recién llegado, agachándose para observar el rostro del golpeado que quedo desfigurado–. Miren se mueve después del golpazo. Lastima que no podrá hablar por un buen tiempo por falta de dientes –añadió, ya que los dientes y sangre están regados por todo el lugar y aunque se retuerce en el piso se encuentra inconsciente.

– ¿No crees que esta vez se nos paso la mano? –pregunto el de la gorra.

– Lo que creo. Es que te estás orinando en los pantalones –respondió el líder inmediatamente – Ahora quítenle todo lo que tiene de valor y vamonos de aquí antes de que se acerquen los enanitos verdes.

Siete figuras se alejan perdiéndose en la impenetrable oscuridad dejando tras de sí un cuerpo inconsciente botado en la calle desnudo y severamente lastimado.

13:00 hrs. De otro día, sin embargo todo sigue igual... Las tinieblas se alejaron pero regresaran cuando el sol se descuide y seda su lugar a la luna.

En un parque mirador llamado "El corazón de Jesús" un joven vestido de jeans, camisa suelta, una chamarra de jeans, con botas y con una gorra que cubría sus ojos, esta inclinado apoyándose sobre la baranda del mirador, observa el



firmamento en fusión magistral con la ciudad de La Paz y como centinela eterno el majestuoso Illimani un impresionante paisaje. Pero su mente esta en otra parte. Esta en la noche anterior <<Más que personas parecíamos buitres haciendo un festín del caído>> pensaba <<hay días que me doy asco yo mismo por la forma en que vivo>>, reflexionó mientras miraba de nuevo el cielo y su mente recordaba las cosas que hizo la noche anterior.

– Brandon –el escuchar su nombre lo distrajo de sus meditaciones << Esa voz... La escucho y se me borra todo de mi mente. Sólo me concentro en retener la dulce melodía>> pensaba.

Se dio vuelta bruscamente como queriendo descubrir quien le llamaba aunque ya sabía de quien se trataba por la voz dulce y femenina. Era una joven parada detrás de él con el pelo que le llegaba hasta el hombro color castaño, de mediana estatura con un atuendo de oficina bastante atractiva. Se notaba que regresaba del trabajo. Se acerca al Joven llamado Brandon para saludarle con un beso en la mejilla. Balbuceando palabras trato de responder al afectuoso saludo graznando unas voces apenas reconocibles.

– Ah... Jenny... ¿Cómo estas? – << Cuando me toca siento que algo fluye dentro de mi y calma el dolor>> pensaba al sentir sus labios tocar su mejilla, al sentir su calor, al sentir sus delicadas manos rozar su tosco rostro en un instante que parecía eterno.

– Bien y tú ¿Cómo estas?

– He... Yo más o menos.

– Ven vamos a caminar un poco y me dices porque querías hablar con migo con tanta urgencia, que no me lo pudiste decir por teléfono cuando me llamaste a la oficina – Dijo la joven tomándole del brazo dispuesta a iniciar un paseo con el Joven.

– ¡Esta bien! ¿Que te parece un helado para acompañar? –respondió con una voz suave pero sus movimientos todavía eran torpes.



Rato después, caminando, tomados del brazo y el otro ocupado con un helado iba la pareja por la vereda del camino, pero solo ella hablaba. Hasta que ella le dijo

– Tu me citaste pero no me dices nada desde que nos hemos encontrado –dijo la joven.

– ¿De qué querías hablarme? Dime.

– Bueno la verdad... –le dijo el joven con un nudo en la garganta, a Jenny –. Sabes soy bueno para dar consejos. Pero yo nunca los pongo en práctica... Hay cosas que no conoces de mi persona... En mi vida siempre me preocupe solo de mi persona... –Las ideas se mezclaban y no salía nada coherente–. Tranquilo, tranquilo, dime lo que tienes que decirme sin dar vueltas, no me des explicaciones- Le dijo Jenny tomándole de la mano- Lo intentaré. Yo... – comenzó a hablar cuando fue obstaculizada sus palabras por un grito que decía –Locky. Basura inmunda. Se creen mucho los "Peregrinos " hip... Desgraciados – llevaron los ojos en dirección del ruido. Era un joven con pintura en su cara de un pobre payaso. Pero este payaso no daba risa ni divertía. Todo lo contrario era muy mal vestido, amenazante y con una mirada perdida, con síntomas de ebriedad.

– Vamonos de aquí –Brandon jaloneo a la joven de su mano, llevándola en sentido contrario del agresor.

El joven pintado de payaso, se apresuro con sus movimientos bruscos para interceptar a la pareja. Los intentos de escapar del joven fueron frustrados por los tacos de su acompañante. Que solo se detuvieron cuando estaban frente a frente con el bravucón pintado de payaso.

– Locky esta vez no te me escaparas como una gallina o... ¿Temes que tu amiguita vea el remedo de hombre que eres? Hip...– dijo el muchacho pintado de payaso dirigiéndose a la acompañante.



– ¿Quién es Locky? –le pregunto Jenny mirando a los ojos de Brandon.

– Se abra confundido... Mira como esta –después dirigiéndose al agresor–. Cuate recógete, mira como estas.

– No soy tu cuate pendejo –respondió agarrándole de la camisa con una mano y cerrando el puño de la otra, acorralándolo contra la pared.

El muchacho intenta quitárselo de encima con jaloneos pero todo es inútil, hace caer el helado de una mano y se hace soltar el otro brazo de su acompañante.

– Jhenn... Será mejor que te vayas – le dijo a su acompañante con una voz entre trabada sumando ademanes con su mano. Sin embargo la chica se quedo petrificada por lo que estaba ocurriendo.

Sus esfuerzos fueron inútiles porque no pudo liberarse de su opresor. Que le insultaba con palabras apenas entendibles, lastimando su rostro primero con pequeñas partículas de saliva y un tufo terrible. Después con golpes de puño cerrado en su rostro, que pronto termino estrellándolo de espaldas contra la pared por los porrazos. De su nariz empieza a brotar sangre.

– Mirate ahora maldito. No eres nada sin tu grupo – decía con voz triunfante y burlona el payaso – No que muy machito, no que muy hombrecito – mirando a la muchacha con ojos morbosos –Tu fiato no vale nada. Porque no estas con un verdadero hombre como yo, nena –

– Primero termina lo que empezaste –le dijo Brandon a la imitación de payaso.

– ¿Qué dices? – respondió dejando de distraerse con la mujer.– Me canso ganso – levanto su puño derecho muy alto, tomando impulso y lanzando un golpe con toda su energía y fuerza.

<< Seré más rápido que él>> pensó y reaccionó el muchacho esquivando el puñetazo, inclinando la cabeza y desviando el puño con la mano izquierda hacia la pared de ladrillo en la que él estaba apoyado.



El puño del agresor fue a estrellarse contra la pared. Demasiado ebrio y con los reflejos enlentecidos para detener que su mano se haga añicos con los sólidos ladrillos.

El payaso azorado salto con un grito dejando a su presa al sentir que su mano estaba toda destrozada. Sus nudillos estaban todos hundidos con los dedos fracturados llenos de sangre.

Brandon se integro parándose erguidamente frente a su oponente, pero esta vez las cosas serian diferentes pues él tenía el control.

– Ahora estas a mi merced. Y yo no tendré piedad –repuso Brandon tomándole del cuello con las dos manos y con toda su fuerza le hizo estrellar la cara contra la pared de ladrillos.

El cuerpo cae inconsciente al piso pesadamente de espaldas, después de rebotar contra la pared. Su rostro esta severamente dañado.

Él camina sobre el cuerpo del suelo. Recoge su gorra, que había perdido en la pelea. Se limpia un poco la cara y se dirige hacia la chica, que no sale de su asombro por lo presenciado.

– Lamento que tuviste que presenciar esta escenita. Pero...–argumento el muchacho, impaciente por encontrarse con la joven –. Tú no lamentas nada. Como te atreviste a golpear a ese pobre muchacho, que además estaba mareado – contesto con un tono alto–. Tú te aprovechaste del pobre chico para intentar impresionarme y te odio por eso.

La muchacha con lágrimas en los ojos, se alejo sin hacer caso al muchacho que trataba de explicarle, de una y otra manera lo ocurrido. Al final se queda sólo con la cabeza abajo sin importarle la muchedumbre que se había formado a su alrededor.

–Ahora sí que metí la pata, hasta dentro – pensó en voz alta el muchacho, agarrando con fuerza su gorra, apretando y apretando con ira–. ¿Por qué no pensé antes de actuar?, y, ¿Cómo debí haber actuado? ¿Qué quedara como un



imbécil o una gallina? Demostrar que soy débil y no tengo agallas para hacer lo correcto, buscando el camino fácil.

La noche cae otra vez con su velo sombrío, cubriendo todo el cielo. Los días parecen más cortos y se alargan más las tinieblas. Las calles se llenan de personas noctámbulas. Es cuando aparecen figuras entre las sombras con ojos vigilantes y amenazantes. La escoria de la sociedad sale de sus madrigueras para hacer de las suyas al amparo de la noche.

Actos indignos se repiten una y otra vez a lo largo de la noche, cubiertas del anonimato de los atracadores y delincuentes. La juventud se pudre desde su interior, que lo único que buscan es satisfacer sus instintos más bajos. El Grupo Juvenil hace su aparición para atacar a ciudadanos en estado de ebriedad, peatones indefensos, parejas de enamorados, que son víctimas en los establecimientos comerciales, centros de diversión y diferentes arterias de las ciudades donde se establece las siguientes especialidades amedrentadores, atracadores, extorsionistas, cogoteadores, rastrilladores, volteadores, thipidores y cumberos.

Algunas pandillas realizan sus fechorías a plena luz del día o al atardecer pero resulta mas frecuente en la noche en aquellos lugares alejados de la ciudad donde existe ausencia de alumbrado eléctrico y control policial, estos grupos con preferencia operan en las zonas marginales, estas agrupaciones adquieren un nombre que demuestra capacidad, fuerza y una especie de razón social que difieren de otros para no ser imitados, tienen a ser dueños de la zona donde operan.

Jóvenes que hurtan dinero, consumen alcohol, presentan conductas irresponsables, estafan o cometen agresiones sexuales. Estos comportamientos frecuentemente se encuentran asociados a trastornos más o menos severos de la personalidad y a un débil desarrollo de la identidad y crisis de adolescencia, que se expresan en actuaciones trasgresoras y comportamientos riesgosos.



Uno de los objetivos principales es demostrar fuerza bruta, amparados en objetos contundentes para cometer delitos para que la comunidad lo tenga presente y diga con temor, por ello sus nombres son pintados en puertas, paredes y ventanas queriendo demostrar públicamente que estos son fuertes e importantes, desconociendo que la ley impera.

Una de las características dentro de las pandillas es que primeramente, forman parte de un grupo pequeño, luego grande y organizado bajo la dirección de un líder o un adulto, existiendo una forma particular de vestir (chaqueta o algún tipo de peinado), cometiendo delitos, a veces no para obtener ganancias, mas al contrario para divertirse o solamente (por tener algo que hacer) para demostrar valentía ante sus compañeros.

Parque mirador Corazón de Jesús. Una figura solitaria se encuentra sentada en una grada con la mirada clavada en el suelo. << Oscuridad, silencio y soledad mi eterno refugio, porque siempre estarán ahí para consolar y calmar mi espíritu lastimado. Porque es donde puedo pensar y reflexionar sobre acontecimientos trascendentales de mi vida.>> pensaba para si mismo Brandon. <<Meditar de las contadas batallas ganadas y de las miles perdidas. Donde mi espíritu de lucha se fue desgastando poco a poco. Ya estoy cansado de pelear, agotado de tantas heridas y cicatrices... Mi caminar se hace más lento, los pasos son inseguros y débiles. Todo porque siempre he peleado **solo**, por temor de arrastrar a las personas que quiero en mis fracasos >> cerro los ojos para después abrirlos grandemente cuando escucho su apodo –Locky –era el llamado flaco. Ese muchacho extremadamente delgado. Bueno para oír problemas como hábil con las armas blancas.

– ¿Dónde te metiste todo el santo día? Pregunto a Brandon cuando llego junto a él.

– Eso no te incumbe y además no eres mi mamá para estar dándote explicaciones de mis actos.

– Lo que pasa es que As te estaba buscando para decirte que Los Payasos te quieren matar.



– Me interesa un pepino si me buscan o no. Yo no les tengo miedo –Respondió sin cambiar la expresión de su cara.

– ¿Tuviste algún problema con alguno de ellos?

– Ese, es mi problema.

– Lo que pasa es que los Payasos están en nuestro territorio escribiendo su placa en nuestras paredes.

– Demonios. Será mejor que vayamos a ver ¿Qué es lo que esta pasando de una vez? ¿Dónde están todos? –poniéndose instantáneamente de pie Brandon añadió–Le di una paliza a uno de esos payasos.

Flaco sonrió y los dos muchachos se pusieron en camino hablando de lo que harían esa noche.

Un grupo de 10 muchachos con atuendos de ropa ancha y rostros pintados como payasos están divirtiéndose en las calles. Riendo a carcajadas exageradas y molestando a personas que encontraban a su paso. Hasta que se detuvieron en una pared donde estaba un graffiti que decía "Peregrinos". – Malditos desgraciados, hijos de su... –Decían con rabia, escupiendo el graffiti y después tachándolo. Para finalmente escribir encima "Dark Clows van donde quieren". Sin percatarse que estaban siendo observados. En la cuadra siguiente estaba otro grupo analizando a su presa, eran los peregrinos. Después As el jefe del grupo daba las últimas instrucciones a su grupo.

– Lo siento Locky, esta vez te toco porque ellos vienen por ti.

– No te preocupes. Lo haré bien – tomo su gorra y se la puso al revés.

– Todos a sus puestos –Añadió As a su grupo y de los siete, seis se fueron. Uno se quedó observando, esperando el momento adecuado para atacar.

Los payasos se deleitaban viendo como quedaba su placa encima de la de los peregrinos.

–Mira hermanito, peor quedaran los integrantes de este grupo de pacotilla y sobre todo aquel a quien llaman Locky –Decía un payaso a otro que estaba con la nariz fracturada señalando el graffiti de los Peregrinos en la pared.

Como una gacela Brandon arremetió contra el payaso de la nariz rota quien se encontraba distraído viendo como los demás rayaban la pared. Brandon le



acertó un nuevo golpe en pleno rostro del payaso que estaba ya herido por un golpe anterior, en el mismo lugar y por el mismo autor. Cuando los demás se dieron cuenta de lo ocurrido solo alcanzaron a ver a su compañero retorciéndose de dolor en el piso.

– Vinieron a por mi Payasos de m... Pues aquí estoy, yo no les tengo miedo – Vociferaba Brandon. Después comenzó a correr como alma que lleva el diablo. 8 Payasos salieron tras él. Uno se quedó cuidando al muchacho golpeado quien agarraba su nariz tratando de parar la hemorragia que parecía una pila.

– ¿Hermano que te han hecho? –decía el Payaso masajeando el cuerpo del caído. No se dio cuenta que no estaban solos. De la oscuridad salieron caminando 2 individuos de lugares diferentes cortando las posibles vías de escape, sus manos traían cadenas que las mecían al ritmo de sus pasos.

– Era una trampa –llegó a decir el payaso agarrando con toda su fuerza en sus brazos a su hermano con la nariz rota. Aunque su rostro tenía una sonrisa pintada

El miedo hizo que las líneas que ese payaso sea el más triste por saber su destino.

Los demás payasos a lo lejos escucharon un griterío que después se callo. Reconocieron inmediatamente que sus compañeros tenían problemas. Dejaron de perseguir a Brandon. El Jefe de los Payasos Negros ordeno a tres miembros del grupo que reanudaran la persecución hasta agarrar a Locky. Mientras él y el resto del grupo regresaría para saber lo que ocurrió a sus compañeros. Cuando ellos llegaron, solo encontraron dos cuerpos cubiertos en sangre.

– ¿Qué fue lo que paso? –preguntaba tratando de reanimar a los Payasos del suelo donde a su alrededor ya habían creado un charco de sangre. Después se escucho otro griterío que como el primero tan repentinamente como empezó también se callo.

– ¡Maldición era una trampa!–dijo el Cabecilla de los Payasos–. Tenemos que salir de aquí como sea antes de que nos encuentren.



Al terminar su frase se dio cuenta de los muchos pasos que se acercaban en todas las direcciones hacia ellos.

– Un dicho dice "Nunca entres de donde no puedas salir libremente". ¿Nunca lo escucharon? –Una voz que salía de las sombras para los ya asustados Payasos pero no se sabía de que dirección venía.

Empezaron a notarse las siluetas de sus enemigos de entre la oscuridad. Siete en total armados con cadenas, palos y tubos. Cuando se vieron los rostros de sus enemigos, As comenzó a hablarles con un tono de sarcasmo.

– ¿Se perdieron Payasos? ¿No están muy lejos de su territorio? – Los payasos escuchaban sin decir nada, sabiendo su desventaja en el número de integrantes.

– Siempre tuve la curiosidad de saber ¿Por qué se ponen nombres en Ingles como Dark Clows? Talvez se creen Gringos o su vocabulario es muy limitado en su idioma natal, o copian nombres de películas. Lo que me da a entender que son muy faltos de creatividad –comentaba el líder de los Peregrinos.

– Y haber el creativo ¿Qué significa Peregrinos? –Respondió el más grande de los Payasos Negros.

– Para tu información Peregrino, es el que visita algún lugar sagrado con un propósito religioso. Para nosotros nuestra religión es nuestra fuerza y nuestro territorio es sagrado para todos los demás pinches grupos. Así que cometieron un sacrilegio al invadir nuestras tierras y deben pagar por eso.

– Pues no les será nada fácil acabarnos –dijo el Payaso cerrando sus puños.

– Uno de tus peores errores fue el venir aquí. Otro gran error fue dividir tus fuerzas, y como observaras alrededor de aquí no hay ni una sola piedra para que no se defiendan como mujercitas– después dirigiéndose a su grupo–. Caballeros a por ellos.

La pelea comenzó para terminar como los dos encuentros anteriores en el triunfo de los peregrinos quienes se van con otra victoria en su historial.



– Lamento haberlos metido en estos problemas –dijo Brandon a As mientras se alejaban de la escena dejando tras de sí mucha sangre derramada de los Payasos.

– Ja, Ja, Ja... No te preocupes ya tenía planeado ampliar nuestro territorio. Simplemente apresuraste los acontecimientos y lo mejor es que fue a nuestro favor– Sonrió con malicia y añadió –. Hoy hay que celebrar, yo invito.

13:10 hrs. De otro día, sin embargo todo sigue igual... <<Paz y Unión, estas tierras necesitan eso para que salgamos de este letargo y todo sea más fácil. Pero quien soy para hablar de eso si yo soy uno de los males que aqueja a mi pueblo. Me siento el hombre más maldito de la tierra sabiendo que ayer pudimos matar a golpes a esos pobres changos. Pero al contrario nos alegramos y porque no decirlo me deleite con el poder>> pensaba para sí mismo Brandon en el mismo lugar donde estaba el día anterior, el Parque mirador "Sagrado corazón de Jesús".

<< No se qué hago aquí, tenía que estar esperando a Jenny en la puerta de su trabajo para intentar disculparme de lo ocurrido de ayer>> pero me dio miedo y heme aquí. Buen...>> Sintió una corriente que atravesaba su cuerpo, una energía que fluía del toque de una mano en su hombro, que calma el dolor de su espíritu.

Se dio vuelta con el corazón saltando por reconocer esa sensación y descubrir que no se equivocaba porque se trataba de su amiga Jenny.

–Brandon yo quisiera disculparme por ayer... –

–No tienes nada que disculparte, más bien soy yo quien debe ofrecerte disculpas por las tonterías que a veces hago –Interrumpió el joven antes de que la mujer terminara su frase.

Sonrieron y empezaron a caminar, la joven tomó el brazo de Brandon y hablaron toda la tarde de cosas sin importancia o superficiales. Pero aunque el joven reía y comentaba muchas historias, no le contaría lo que él y sus compañeros hicieron la noche anterior, no echaría a perder la compañía de



Jenny, no la alejaría con trivialidades. ¿Pero son en realidad trivialidades? Una frase que daba vueltas en su cabeza le atormentaba esa tarde pero no dejaría que ella se diera cuenta de su preocupación. "Nunca entres de donde no puedas salir libremente" palabras que pronunció su líder. Se pregunta si él está en la misma situación que los payasos encerrado en la decadencia de las aventuras de Los Peregrinos.

Fin del primer capítulo

8.7. History Boart

El arte utilizado en este cómic será realista. Tratando de tener la esencia misma de la calle y lugares mismos de El Alto.



Nº1
Año 1

Un paseo
por el lado
oscuro



PUGIL

Nº1
Año 1

Un paseo
por el lado
oscuro

LA CIUDAD DE EL ALTO CRECE Y CRECE, POCO A POCO, CON UNA RAZA DE HOMBRES Y MUJERES TRABAJADORES LLENOS DE TRADICIONES. EN EL DÍA PARECE UNA FLOR QUE ACRECIENTA EN EL ALTIPLANO BOLIVIANO, CON SUDOR Y TESÓN DE SUS POBLADORES, SIN EMBARGO.



TAMBIÉN TIENE SU LADO OSCURO, LA ENFERMEDAD QUE AQUEJA A ESTA CIUDAD LA MENOR DE TODO BOLIVIA EN EDAD, Y RESALTA EN LAS NOCHES MAS QUE TODO, CONVIRTIENDOLA EN UNA DE LAS CIUDADES MAS PELIGROSAS EN DELINCUENCIA JUVENIL. EN ESTOS AMBIENTES SE PRODUCEN MUCHAS HISTORIAS, UNAS ALEGRES, PERO LA MAYORIA TRISTES.



AL COBILLO DE LA NOCHE CON SU ENIGMÁTICA OSCURIDAD, EN UNA DE ESAS CALLES OSCURAS Y HÚMEDAS QUE ABUNDAN EN ESTOS PARAJES...



SE ROMPE EL SILENCIO CON UN SONIDO APRESURADO DE PASOS LARGOS.



DETRAS SE ESCUCHAN MAS PESADAS APRESURADAS QUE SE ACERCAN CADA VEZ MAS Y MAS.



APARECE UN INDIVIDUO CORRIENDO COMO ANIMALILLO, DONDE SU ROSTRO YA DENOTA CANSANCIO Y SUS OJOS EXPRESAN EL TERROR.

TENGO QUE LLEGAR A LA AVENIDA PARA PERDERLOS



YA CASE LLEGO, SOLO UN POCO MAS. SOLO UN PO.



EL GOLPE ES TAN DURO QUE EL RUIDO SECO DEL GOLPE SE ESCUCHA A DOS CUADRAS DEL LUGAR SIN IMPORTARLE A NADIE.

NUEVAMENTE LAS CALLES SE MANCHAN DE SANGRE, PRODUCTO DE LA VIOLENCIA.

EL AGRESOR JUGUETEABA CON SU ARMA PASÁNDOLO DE UNA MANO A LA OTRA, DELEITÁNDOSE CON SU VÍCTIMA.

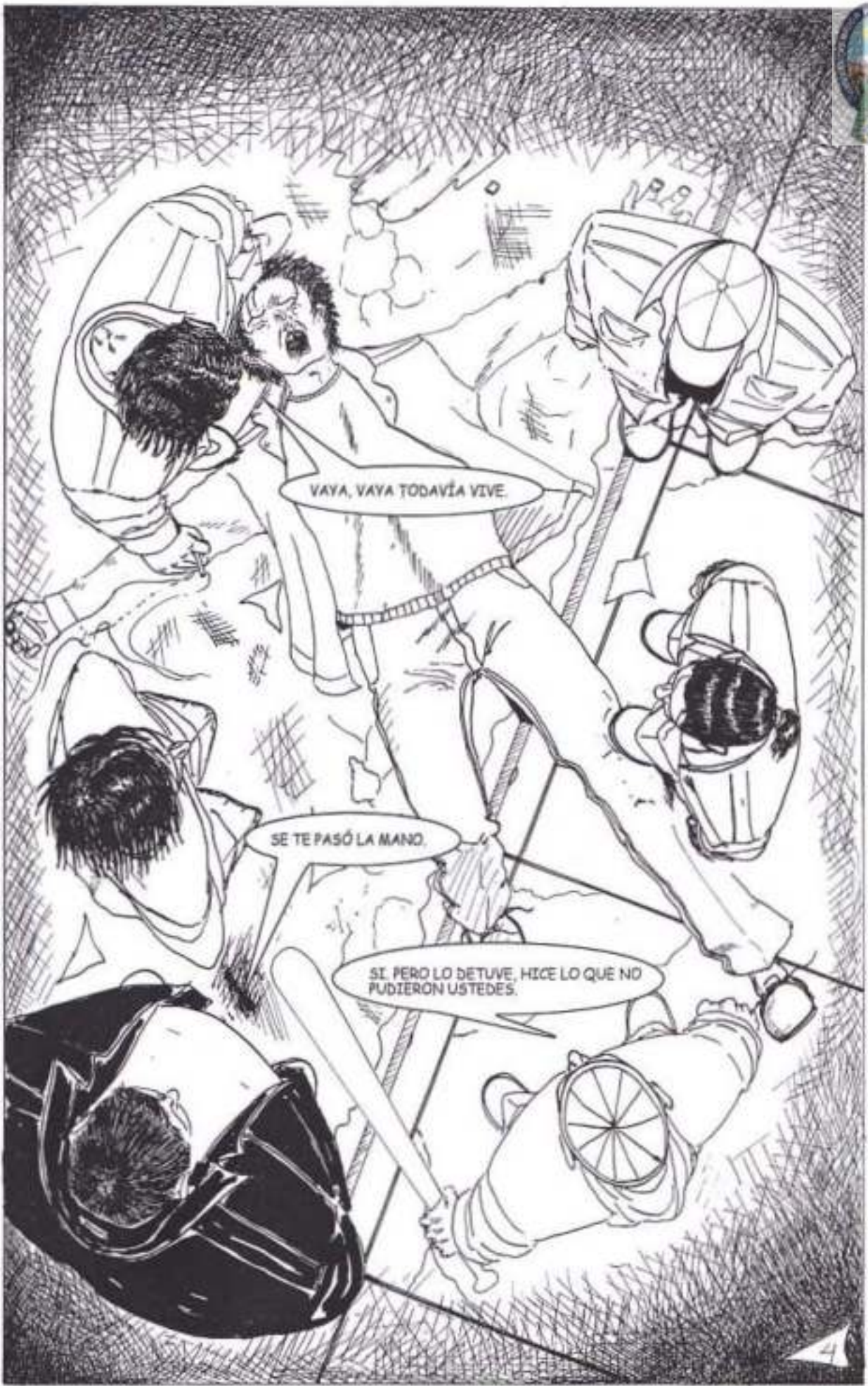
CREO QUE LO DETUVE...

YO CREO QUE LO MATASTE.

CINCO FIGURAS EMERGEN DE LAS SOMBRAS ACERCÁNDOSE A LA VÍCTIMA Y A SU AGRESOR.

¿QUIÉN...?





VAYA, VAYA TODAVÍA VIVE.

SE TE PASÓ LA MANO.

SI, PERO LO DETUVE, HICE LO QUE NO PUDIERON USTEDES.

OTRA PERSONA SE ACERCA AL GRUPO

BIEN MUCHACHOS VEAMOS QUE NOS HA CAIDO EN ESTOS PARAJES OLVIDADOS DE DIOS.



MIREN SE MUEVE DESPUES DEL GOLPE. NO LE DA LASTIMA QUE NO PODRA HABLAR POR UN BUEN TIEMPO POR FALTA DE DIENTES.



¿END CREEES QUE ESTA VEZ SE NOS PASO LA MANO?

LO QUE CREO, ES QUE TE ESTAS ORINANDO EN LOS PANTALONES.



AHORA QUITENLE TODO LO QUE TIENE DE VALOR Y VAMONOS DE AQUI ANTES DE QUE SE ACERQUEN LOS ENANITOS VERDES.



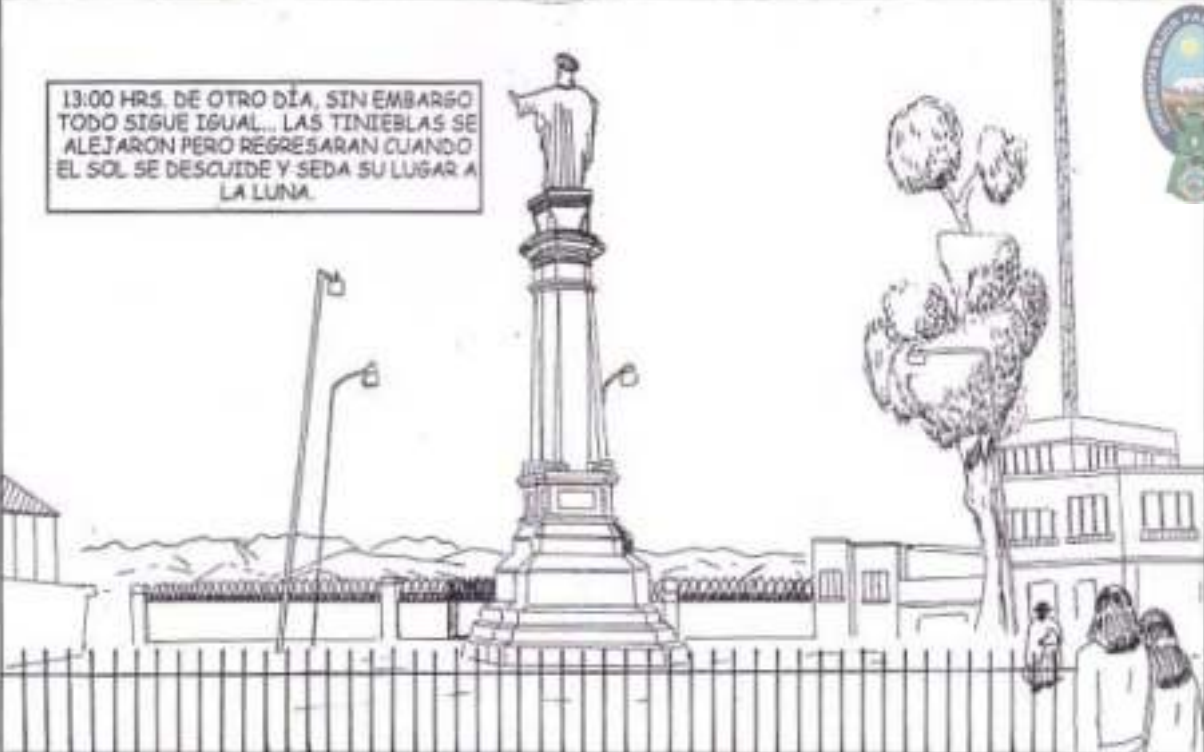
SIETE FIGURAS SE ALEJAN PERDIENDOSE EN LA IMPENETRABLE OSCURIDAD DEJANDO TRAS DE SI UN CUERPO INCONSCIENTE BOTADO EN LA CALLE DESNUDO Y SEVERAMENTE LASTIMADO.



DOCUMENTO DIGITALIZADO POR LA BIBLIOTECA DE LA CARRERA DE ARTES PLASTICAS - UMSA



13:00 HRS. DE OTRO DÍA, SIN EMBARGO TODO SIGUE IGUAL... LAS TINIEBLAS SE ALEJARON PERO REGRESARÁN CUANDO EL SOL SE DESCUIDE Y SEDA SU LUGAR A LA LUNA.





RATO DESPUÉS

¡TU ME CITASTE, PERO NO ME DIJISTE NADA DESDE QUE NOS ENCONTRAMOS!



¿DE QUÉ QUERÍAS HABLARME? DÍME.



BUENO LA VERDAD... SABES QUE SOY BUENO PARA DAR CONSEJOS PERO YO NUNCA LOS PONGO EN PRACTICA... HAY COSAS QUE NO CONOCES DE MI PERSONA... Y... Y

¡TRANQUILO! DÍME LO QUE TIENES QUE DECIRME SIN DAR VUELTAS



ME GUSTARÍA QUE...

¡LOCKY!



LOCKY, BASURA INMUNDA SE CREEN MUCHO LOS "PEREGRINOS"... HIP... DESGRACIADOS.



VAMOS DE AQUI

¿QUIÉN ES LOCKY?



MALDITO NO ESCAPARAS



LOCKY ESTA VEZ NO TE ME ESCAPARAS COMO UNA GALLINA... HIP

¿TEMES QUE TU AMIGUITA VEA EL REMEDO DE HOMBRE QUE ERES?... HIP



SE HABRA CONFUNDIDO CON ALGUIEN, MIRA COMO EST



CUATE RECÓGETE, MIRA COMO ESTAS.

NO SOY TU CUATE PENDEJO



¡JHENN... SERA MEJOR QUE TE VAYAS AHORA!

MALDITO SEAS

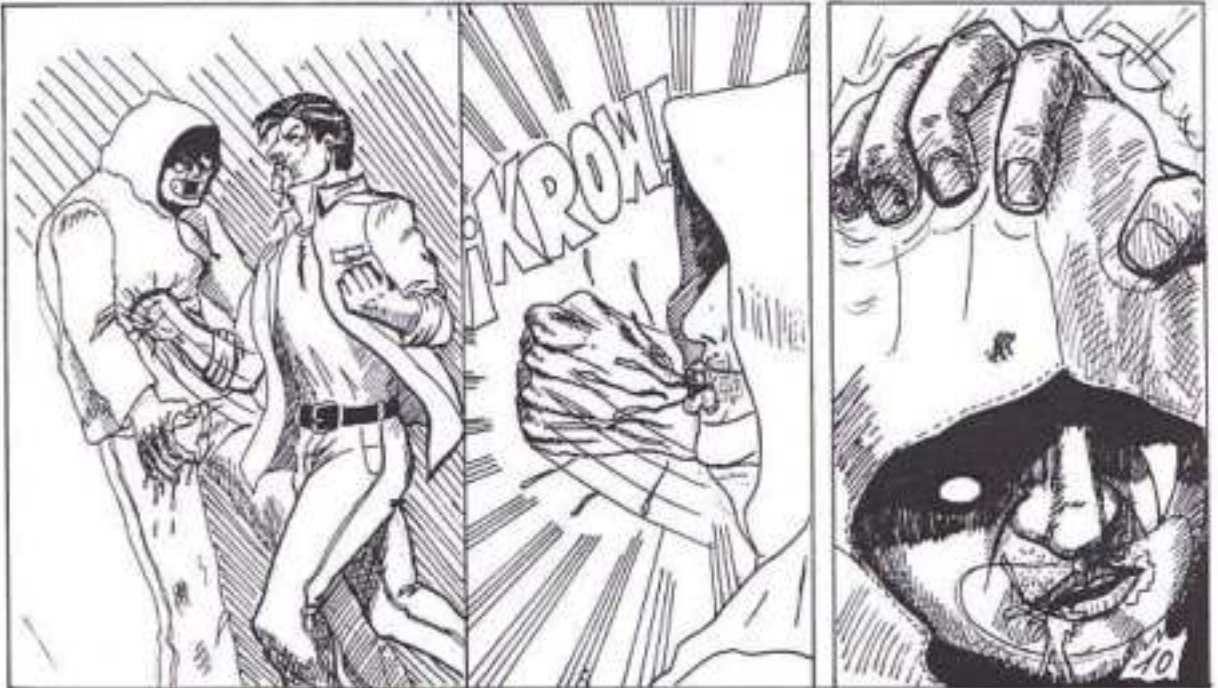


¡YUUP!



¡THOK!







NO ME DEJO EXPLICARLE, PERO TAMPOCO TENIA UNA BUENA EXPLICACION SIN QUE SE ENTERARA QUE YO SOY LOCKY. AHORA SI QUE METI LAS CUATRO PATAS, HASTA ADENTRO



¿POR QUÉ NO PENSÉ ANTES DE ACTUAR? Y, ¿COMO DEBI HABER ACTUADO?, ¿QUÉ QUEDARA COMO UN IMBECIL O UNA GALLINA? DEMOSTRAR QUE SOY DÉBIL Y NO TENGO LAS AGALLAS PARA HACER LO CORRECTO, BUSCANDO EL CAMINO FACIL. NO LAS ENTIENDO.



LA NOCHE CAE OTRA VEZ CON SU VELO SOMBRÍO, CUBRIENDO TODO EL CIELO. LOS DÍAS PARECEN MÁS CORTOS Y SE ALARGAN MÁS LAS TINIEBLAS. LAS CALLES SE LLENAN DE PERSONAS NOCTÁMBULAS.

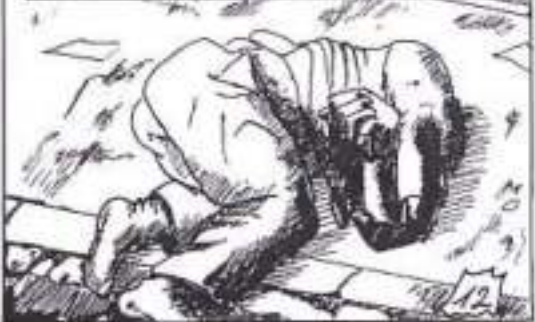


ES CUANDO APARECEN FIGURAS ENTRE LAS SOMBRAS CON OJOS VIGILANTES Y AMENAZANTES. LA ESCORIA DE LA SOCIEDAD SALE DE SUS MADRIGUERAS PARA HACER DE LAS SUYAS AL AMPARO DE LA NOCHE.



ACTOS INDIGNOS SE REPITEN UNA Y OTRA VEZ A LO LARGO DE LA NOCHE, CUBIERTAS DEL ANONIMATO DE LOS ATRACADORES Y DEL INQUENTIS.

LA JUVENTUD SE PUDRE DESDE SU INTERIOR, PORQUE LO ÚNICO QUE BUSCAN ES SATISFACER SUS INSTINTOS MÁS BAJOS.



EL GRUPO JUVENIL HACE SU APARICIÓN PARA ATACAR A CIUDADANOS EN ESTADO DE EBRIEDAD, PEATONES INDEFESOS, PAREJAS DE ENAMORADOS, QUE SON VÍCTIMAS EN LOS ESTABLECIMIENTOS COMERCIALES, CENTROS DE DIVERSION Y DIFERENTES ARTERIAS DE LAS CIUDADES DONDE SE ESTABLECEN LAS SIGUIENTES ESPECIALIDADES.



AMEDRENTADORES

CÓGOTEADORES

ATRACADORES, RASTRILLADORES

VOLTEADORES

EXTORSIONISTAS

JÓVENES QUE HURTAN DINERO, CONSUMEN ALCOHOL, PRESENTAN CONDUCTAS IRRESPONSABLES, ESTAFAN O COMETEN AGRESIONES SEXUALES. ESTOS COMPORTAMIENTOS FRECUENTEMENTE SE ENCUENTRAN ASOCIADOS A TRASTORNOS MÁS O MENOS SEVEROS DE LA PERSONALIDAD Y A UN DÉBIL DESARROLLO DE LA IDENTIDAD Y CRISIS DE ADOLESCENCIA, QUE SE EXPRESAN EN ACTUACIONES TRANSGRESORAS Y COMPORTAMIENTOS RIESGOSOS.



UNO DE LOS OBJETIVOS PRINCIPALES ES DEMOSTRAR FUERZA BRUTA, AMPARADOS EN OBJETOS CONTUNDENTES, PARA COMETER DELITOS. CON EL FIN, QUE LA COMUNIDAD LO TENGA PRESENTE Y VIVA CON TEMOR, POR ELLO SUS NOMBRES SON PINTADOS EN PUERTAS, PAREDES Y VENTANAS QUERIENDO DEMOSTRAR PUBLICAMENTE QUE ESTOS SON FUERTES E IMPORTANTES, DESCONOCIENDO A LA LEY.



UNA DE LAS CARACTERÍSTICAS DENTRO DE LAS PANDILLAS ES QUE PRIMERAMENTE, FORMAN PARTE DE UN GRUPO PEQUEÑO, LUEGO GRANDE Y ORGANIZADO BAJO LA DIRECCIÓN DE UN LIDER O UN ADULTO, EXISTIENDO UNA FORMA DE VESTIR (CHAQUETA O ALGÚN TIPO DE PEDNADO), COMETIENDO DELITOS, A VECES NO PARA OBTENER GANANCIAS, MAS AL CONTRARIO PARA DIVERTIRSE O SOLAMENTE (POR TENER ALGO QUE HACER) PARA DEMOSTRAR VALENTIA ANTE SUS COMPANEROS.





OSCURIDAD, SILENCIO Y SOLEDAD. MI ETERNO REFUGIO, PORQUE SIEMPRE ESTARÁN AHÍ PARA CONSOLAR Y CALMAR MI ESPIRITU LASTIMADO

PORQUE ES DONDE PUEDO PENSAR Y REFLEXIONAR SOBRE ACONTECIMIENTOS TRASCENDENTALES DE MI VIDA.



MEDITAR DE LAS CONTADAS BATALLAS GANADAS Y DE LAS MILES PERDIDAS. DONDE MI ESPIRITU DE LUCHA SE FUE DESGASTANDO POCO A POCO. YA ESTOY CANSADO DE PELEAR, AGOTADO DE TANTAS HERIDAS Y CICATRICES...



MI CAMINAR SE HACE MÁS LENTO, LOS PASOS SON INSEGUROS Y DEBILES. TODO PORQUE SIEMPRE HE PELEADO SOLO, POR TEMOR DE ARRASTRAR A LAS PERSONAS QUE QUIERO A MIS FRACASOS.



LOCKY



«DÓNDE TE METISTE TODO EL SANTO DÍA?»

ESO NO TE INCUMBE.





MÁS TARDE EN UNA DE ESAS CALLES HUMEDAS...



UN GRUPO DE 10 MUCHACHOS CON ATUENDOS DE ROPA ANCHA Y ROSTROS PINTADOS COMO PAYASO ESTAN DIVIRTIENDOSE.



RIENDO A CARCAJADAS EXAGERADAS Y MOLESTANDO, HASTA QUE

ESPEREN UN MOMENTO Y MIREN ESO.



PEREGRINOS MALDITOS DESGRACIADOS HIJOS DE SU...



RAYAS PON NUESTRO NOMBRE SOBRE EL SUYO PARA DEMOSTRAR QUE ESTE LUGAR YA NO LES PERTENECE.

EN UN SANTIAMEN



OBSERVA... PEOR QUEDARAN LOS INTEGRANTES DE ESE GRUPO.

LOS PAYASOS NO SE PERCATABAN QUE ESTABAN SIENDO OBSERVADOS POR LOS PEREGRINOS DE...

Y SOBRE TODO DE AQUEL A QUIEN LLAMAN LOCKY.

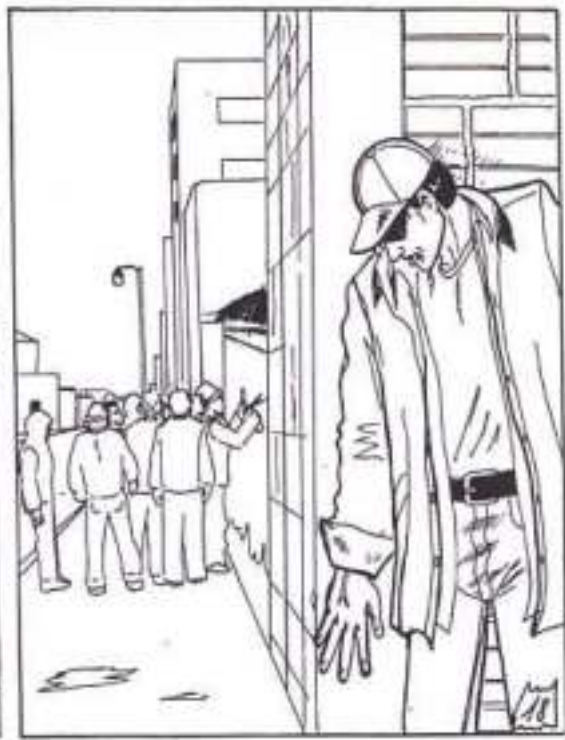
NO MUY LEJOS. DONDE ANALIZABAN A SU PRESA.



LO SIENTO LOCKY, ESTA VEZ TE TOCO PORQUE ELLOS VIENEN POR TI.

NO TE PREOCUPES, LO HARE BIEN.

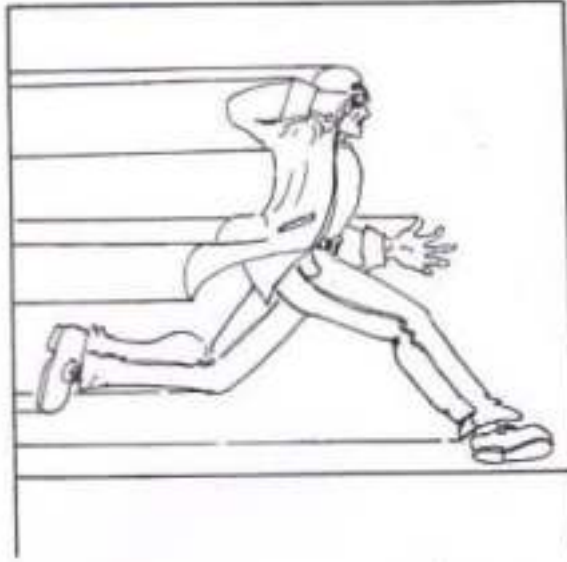
LOS DEMAS A SUS PUESTOS.



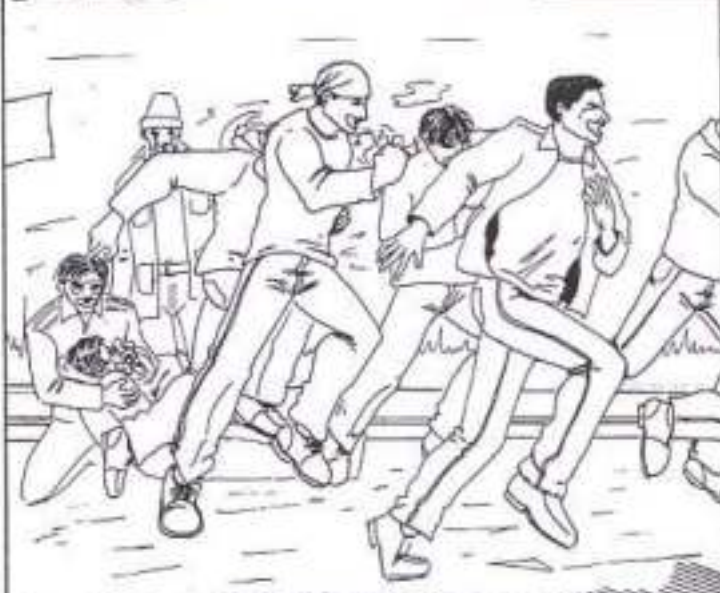
SUERTE.



Debo solo pensar en lastimar y nada más







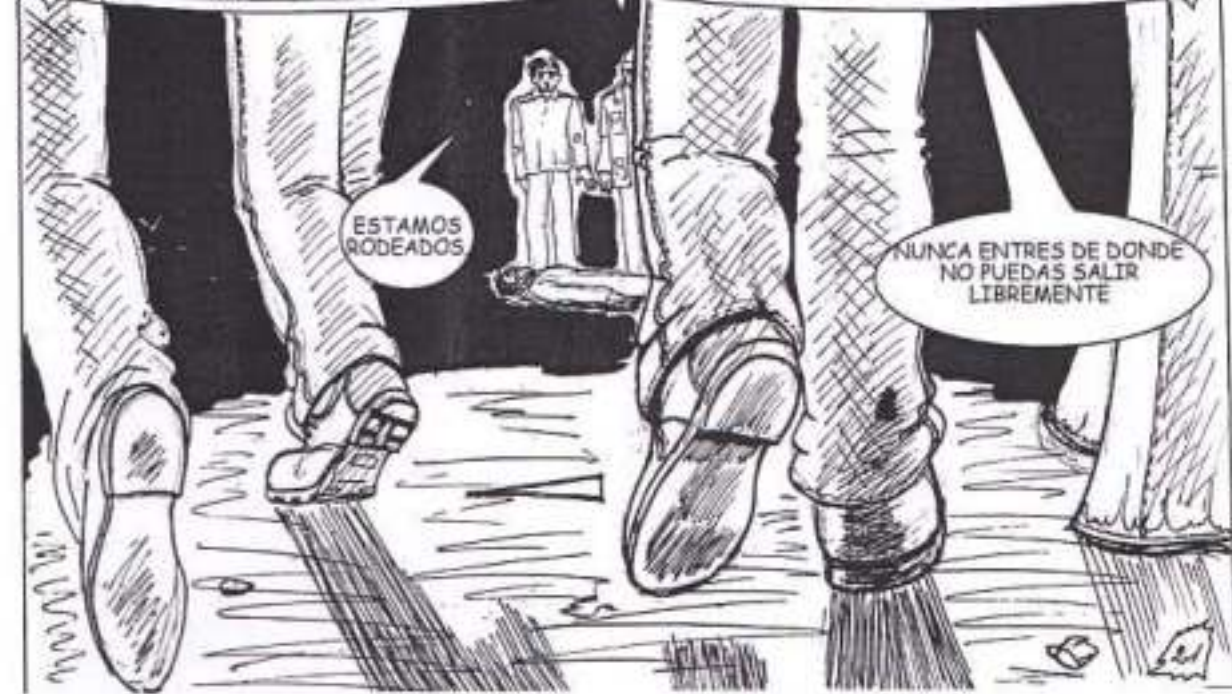
NO PARA LA HEMORRAGIA.

¿ESCUCHASTE ESO?



ALGUIEN SE ACERCA.

NO, SON VARIOS LOS QUE SE ACERCAN



ESTAMOS RODEADOS

NUNCA ENTRES DE DONDE NO PUEDES SALIR LIBREMENTE



NO MUY LEJOS

AHORA TENGO QUE REGRESAR



AAAAA



DOCUMENTO DIGITALIZADO POR LA BIBLIOTECA DE LA CARRERA DE ARTES PLASTICAS - UMSA



USTEDES ATRAPEN A ESE MALDITO. NOSOTROS VOLVEREMOS A VER QUE PASO



NO FALTA MUCHO, YA ESTOY EN EL LUGAR



ENTRO POR AQUÍ



ESPEREN UN MOMENTO SE DETUVO



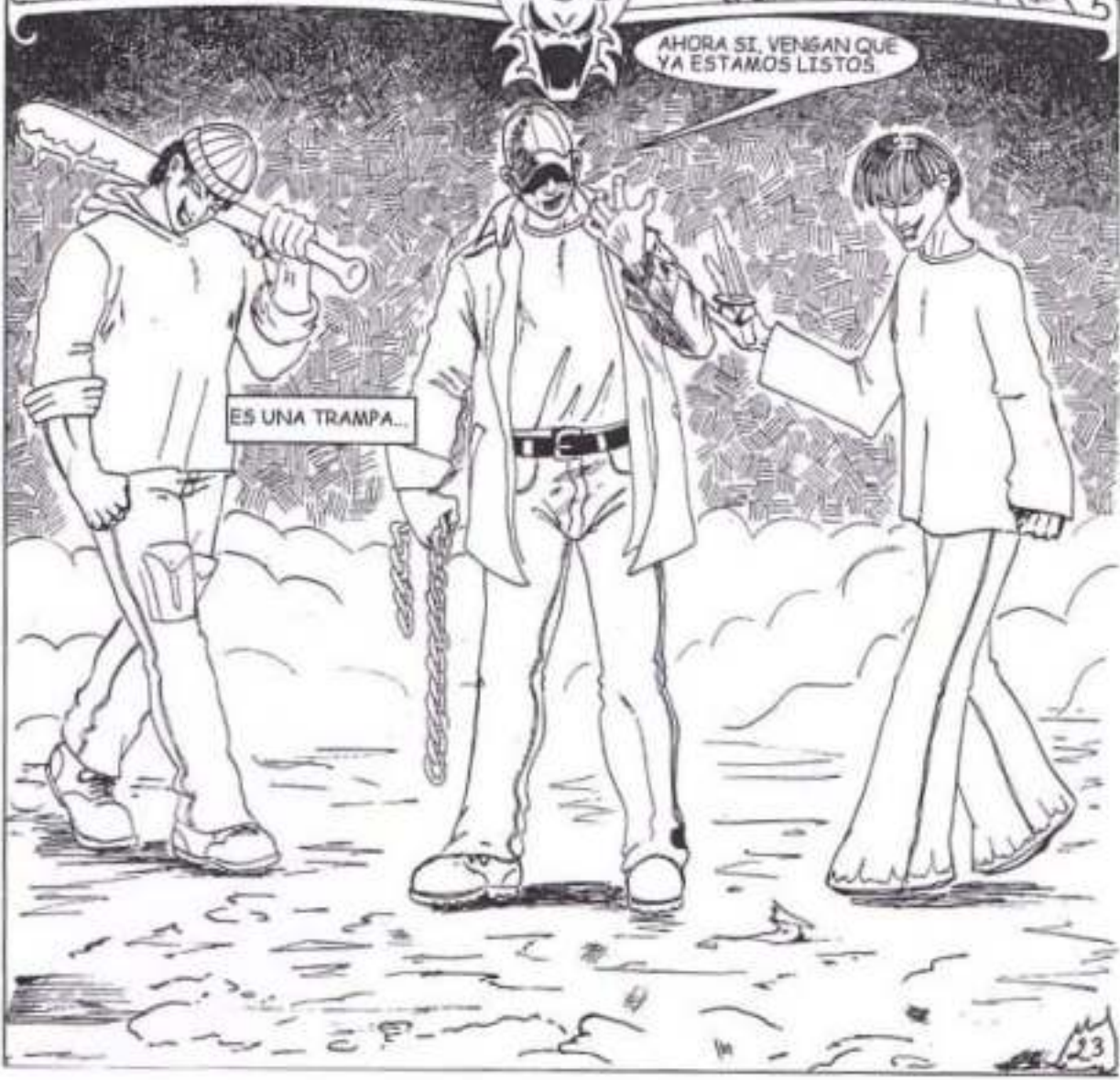
ILUSOS. ¿CREIAN QUE ESCAPABA?



¿POR QUÉ SONRIE?



SI LOS ESTÁBAMOS ESPERANDO, AMIGOS



AHORA SI, VENGAN QUE YA ESTAMOS LISTOS

ES UNA TRAMPA...



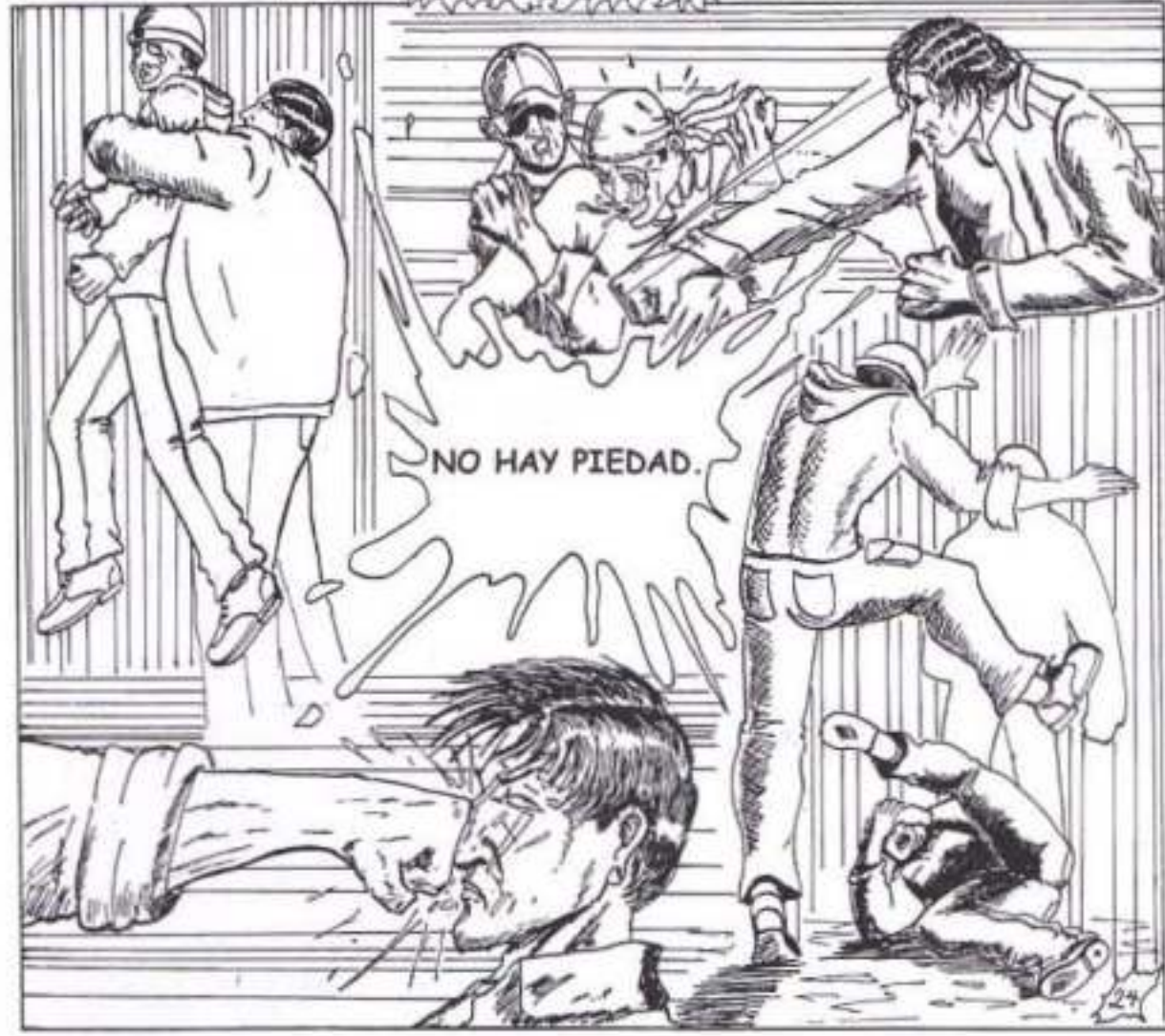
NOS HAN RODEADO



IDIOTAS, NO DEBIERON VENIR AQUE.

AHORA PREPARENCE PARA UNA PALIZA QUE NO OLVIDARAN NUNCA.

PIEDAD.



NO HAY PIEDAD.

13:00 DE OTRO DÍA,
SIN EMBARGO TODO
SIGUE IGUAL...

"PAZ Y UNIÓN"
ESTAS TIERRAS
NECESITAN ESO
PARA QUE
SALGAMOS DE
ESTE LETARGO Y
TODO SEA MAS
FÁCIL.



DOCUMENTO DIGITALIZADO POR LA BIBLIOTECA DE LA CARRERA DE ARTES PLÁSTICAS - UMSA



PERO QUIEN
SOY PARA
HABLAR DE ESO
SI YO SOY UNO
DE LOS MALES
QUE AQUEJA A
MI PUEBLO.

ME SIENTO EL HOMBRE MAS MALDITO
DE LA TIERRA SABRIENDO QUE AYER
PUDIMOS MATAR A GOLPES A ESOS
POBRES CHANGOS, PERO AL
CONTRARIO NOS ALEGRAMOS Y
PORQUE NO DECIRLO ME DELETTE CON
EL PODER.



NO SE QUE HAGO
AQUI, TENIA QUE
ESTAR ESPERANDO A
JHENNY PARA
DISCUL

BRANDON?

BRANDON YO
QUERIA
DISCULPAME
POR AYER.

NO AL
CONTRARIO
SOY YO
QUIEN...



LA JOVEN LE TOMÓ EL BRAZO Y HABLARON TODA LA TARDE DE COSAS SIN IMPORTANCIA O SUPERFICIALES. PERO AUNQUE EL JOVEN REIA Y COMENTABA MUCHAS HISTORIAS, NO LE CONTARÍA LO QUE ÉL Y SUS COMPAÑEROS HICIERON LA NOCHE ANTERIOR.

YA NO IMPORTA...



NO ECHARÍA A PERDER LA COMPANIA DE JHENNY, NO LA ALEJARÍA CON TRIVIALIDADES. ¿PERO SON EN REALIDAD TRIVIALIDADES? UNA FRASE QUE DABA VUELTAS EN SU CABEZA LE ATORMENTABA ESA TARDE PERO NO DEJARÍA QUE ELLA SE DIERA CUENTA.



"NUNCA ENTRES DE DONDE NO PUEDAS SALIR LIBREMENTE" PALABRAS QUE PRONUNCIÓ SU LIDER. SE PREGUNTABA SI ÉL ESTA EN LA SITUACIÓN DE LOS PAYASOS: ENCERRADO EN LA DECADENCIA DE LAS AVENTURAS DE LOS PEREGRINOS.

FIN DEL PRIMER CAPITULO.



Bibliografía

RODRÍGUEZ Diéguez, José Luis

1991 **El comic y su utilización didáctica.** Ediciones G. Gilli, S.A. segunda edición, México.

DEL RIO, Eduardo

1984 **La vida de cuadritos.** Ed. Grijalbo, S.A. cuarta edición, México.

ECO Humberto

1977 **Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas.** Ed. Luman, S.A. tercera edición, Barcelona.

MICROSOFT Corporation

2003 **Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta®.** © 1993-2002. Reservados todos los derechos.

JUMBO Colección

S/A **Curso completo de Mangá.** Editorial Escala Nº 2, Sao Paulo

CIRLOT, Juan-Eduardo

1967 **Diccionario de símbolos.** Ed. Labor, primera edición Barcelona.

GASCA, Luis y GUBERT, Román

1988 **El discurso del cómic.** Ed. Cátedra, Madrid.

REVISTA

S/A **Comix Internacional.** Ediciones Zico. Nº 1, Barcelona.



REVISTA
2003

Crahs. Ediciones Eureka N° 4, La Paz Bolivia.

REVISTA
S/A

Cimoc. Norma editorial- P.V.P Especial N° 6, Barcelona.



Anexos 1

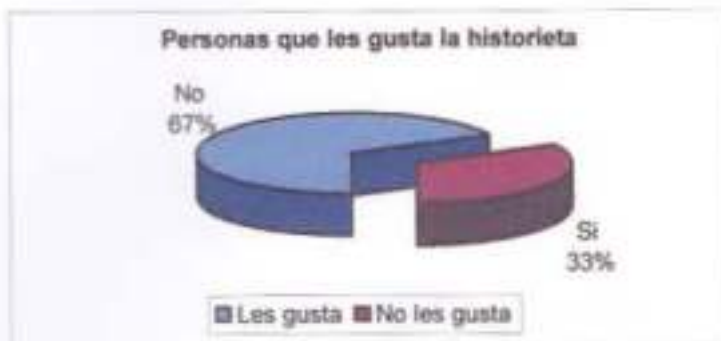
Hoja de encuesta utilizada para determinar la aceptación de la historieta a un mercado boliviano

La aceptación de la Historieta en Bolivia (encuesta)

1. Edad.....												
2. Sexo.....												
3. Zona de residencia												
4. Ocupación												
5. ¿Tiene afición a la lectura?	Si	No										
6. ¿Le gusta leer historietas (cómic)?	Si	No										
7. ¿Qué tipo de historias prefiere?												
(Puede marcar más de una)												
Historias cómicas	<table border="1" style="border-collapse: collapse; width: 30px; height: 100px;"> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> <tr><td style="width: 10px; height: 15px;"></td></tr> </table>											
Historias de aventura												
Historias sentimentales												
De carácter religioso												
Historias Biográficas												
Leyendas o cuentos												
De dibujos animados												
Infantiles (con dibujos de animales)												
Historias eróticas												
Otras (¿Qué tipo?)												
8. Cuando lee una historieta o cómic ¿qué le atrae más?												
El Dibujo	La historia	Ambas										
9. Conoce algún cómic boliviano ¿Cuál?												
10. Conoce algún personaje de cómic boliviano ¿Cuál?												

Anexo 2

Cuadros estadísticos del mercado objetivo.
Aspectos generales:



Anexo 3

Muestra por género con respecto a la historieta:



Anexo 4

Preferencias de la muestra con respecto a la historieta.

