

---

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE VALENCIA

FACULTAD DE BELLAS ARTES  
MEMORIA DEL T.F.M. CORRESPONDIENTE AL MÁSTER  
EN PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

**El tiempo robado. Juventud, medios de comunicación y libertad.**

Presentado por: Gregorio Acevedo López  
Dirigido por: Dra. Carmen Lloret Ferrandiz  
Valencia. Septiembre de 2011

---

Tipología del proyecto: 5.3  
**Proyecto de carácter inédito: Cómic**



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



*El día es excesivamente largo para quien no lo sabe apreciar y emplear.*

Johann W. Goethe (1749-1832) Poeta y dramaturgo alemán.

## ÍNDICE.

<b>1.INTRODUCCIÓN</b>	4
1.1. PREÁMBULO	5
1.2. OBJETIVOS	5
1.3. METODOLOGÍA	6
1.4. MARCO TEÓRICO	8
<b>2. JÓVENES, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LIBERTAD</b>	12
2.1. EL TIEMPO LIBRE DE LOS JÓVENES	12
2.2. ADOLESCENTES Y CONSUMO DE MEDIOS	15
2.2.1. Consumo irresponsable	16
2.2.2. La democracia telemática	22
<b>3. EL CÓMIC COMO MEDIO REPRESENTATIVO DE LA REALIDAD</b>	26
<b>4. PROCESO DE TRABAJO: DESCRIPCIÓN TÉCNICA</b>	38
<b>5. CONCLUSIONES</b>	44
<b>6. BIBLIOGRAFÍA</b>	45
<b>7. ANEXO: MAQUETA DEL CÓMIC</b>	47

# 1. INTRODUCCIÓN

## 1.1. PREÁMBULO

El hecho de vivir en una sociedad donde la información se ha convertido en una especie de mercancía de dudosa calidad nos hace reflexionar a menudo sobre los beneficios y problemas que ello genera. La información es hoy un producto fácilmente alcanzable por cualquier individuo perteneciente a una sociedad avanzada. Es más bien un producto impuesto, no hay necesidad, en general, de buscarla. Todo lo contrario. Las personas que producen esa información y la distribuyen, bien mediante los mas-media, o bien utilizando otros cauces, son las que buscan al resto de la sociedad para conseguir un determinado objetivo. Es tal el despliegue de estrategias que con estas prácticas se han desarrollado que resulta difícil seleccionar que tipo de información debemos consumir. La elección de esta temática tiene su origen en el hecho de tomar conciencia sobre semejante problema. Sencillamente cualquier ciudadano de un país industrializado podría, si se lo propone, concienciarse del abuso al que día tras día nos someten aportándonos una cantidad de información que resulta muy difícil de asimilar. La opción que queda es saber seleccionar la información de calidad, siempre que tengamos unos conocimientos que nos permitan hacerlo de un modo eficaz. Por lo tanto surge aquí una evidencia de todos conocida, pero a la vez que es conocida también es ignorada: La información que nos ofrecen en los mas-media es un modo de manipular a las personas, por lo que, un individuo desprovisto de conocimiento suficiente para saber gestionar esa información está destinado a fracasar en el propósito de ser un ciudadano libre. El problema de la sobre-información es indudablemente una consecuencia de la sociedad de consumo. Sería muy difícil combatirlo apagando los televisores, ordenadores, o probando a aislarse en un lugar donde nada de esto exista. Atrás quedó esta idea romántica, nuestra sociedad no está preparada para este tipo de soluciones. Hay demasiada información, en demasiados lugares, y en tiempo real incluso, como para pretenderlo. El camino está por otro lado, no se trata tanto de ignorar o de huir sino más bien de seleccionar, de disponer de las herramientas adecuadas para utilizar en este proceso. Hay que cuestionar todo lo que nos venden en los medios. Por otro lado, existe una prioridad a la hora de utilizar las imágenes para informarnos: Se puede hablar de un bombardeo constante. A la vez estas imágenes, cuanto más espectaculares sean, más llaman nuestra atención. Hemos ido perdiendo, por ejemplo, el hábito de leer en favor de dejarnos informar por lo que nos ofrecen en la televisión. Es más rápido, más directo y se asimila con menos esfuerzo. Nos hemos convertido en meros receptores pasivos y lo que necesitamos es tomar parte activa en la actividad de informarnos. Los medios, o más bien las personas que dirigen los medios son perfectamente conscientes de todos nuestros puntos débiles. Saben que nuestro ritmo de vida nos impide, o por

lo menos nos hace difícil dedicar tiempo a estas tareas. Se ha creado un abanico de posibilidades informativas tan amplio y tan adaptado a nuestras *necesidades*, que es muy difícil eludir sus estrategias. Por otro lado hay un afán, un deseo cada vez más constante por estar comunicados en tiempo real con otras personas o de tener conocimiento de lo que pasa en el lugar más recóndito del mundo, aun siendo el dato más absurdo que nos puedan comunicar. Hay un cierto pavor generalizado (en las sociedades industrializadas) de quedarse aislado, desconectado de lo que ocurre en el resto de la comunidad. En la era digital la intención es que todo el flujo de información transcurra por un entramado, por una malla de máquinas u ordenadores interconectados que nos faciliten la tarea, que permitan salvar distancias de miles de kilómetros para estar informados de todo lo que ocurre. Surge así una paradoja: Cada vez las personas quieren estar más informadas, pero a la vez quieren estar más aisladas en sus casas; por lo tanto, nuestro mundo comienza a estar diseñado para que sea mediante las máquinas como se desarrollen estas actividades. Suponiendo que este método siguiera evolucionando, sería más común en unos años mantener una conversación ayudados por una máquina que teniendo a nuestro interlocutor de carne y hueso enfrente de nosotros. Este problema tiene un añadido. Es muy sencillo para los gobiernos y para las grandes corporaciones ejercer una manipulación de la información en la red. En cierto modo parece que hay una libertad total a la hora de informarse, que existe un libre intercambio de información, pero, la pregunta es: ¿Por qué no se empieza a tomar en serio el incluir en los programas educativos asignaturas que ayuden a las personas a saber moverse por la red?. Utilizar Internet sin una base, sin un conocimiento previo puede resultar muy peligroso, sobre todo para los más indefensos: Niños y adolescentes en primer lugar. Este es el punto de partida del proyecto. En base a esta motivación se sustenta la posterior investigación y parte práctica de la misma.

## **1.2. OBJETIVOS**

El tiempo de duración de la juventud comprende desde que el niño comienza la fase de la pubertad hasta que logra asumir las responsabilidades propias de un adulto. Este tiempo ha aumentado en los dos últimos siglos, y se inició con la llegada de la revolución industrial. Lo que tiempo atrás se reducía a un simple trámite, (un compromiso matrimonial) hoy en día se ha convertido en un periodo que puede durar décadas. En este transcurso los jóvenes se supone que están preparándose, formándose para entrar en lo que será la edad adulta. Si los adultos carecen de tiempo debido a que tienen que atender a muchos intereses, con los jóvenes sucede todo lo contrario. Tienen todo el tiempo del mundo. Es un tiempo que no vale dinero como el de los adultos, por lo tanto, tienen la posibilidad de derrocharlo. Que mejor modo de conseguir que el tiempo pase que dedicarse a actividades como salir con los amigos, ir a clubs, pubs etc., además de la

moda, consumir drogas y, sobre todo, invertir mucho, pero que mucho tiempo consumiendo medios de comunicación. Teniendo esto en cuenta y dado que el objetivo de este proyecto será el de comunicar unas ideas por medio del lenguaje del cómic, es fundamental considerar otro aspecto importante. En una realidad tan plagada de información como la que nos rodea, resulta complicado generar imágenes que sean asimiladas por un espectador que consume un número elevadísimo de estas a cada minuto que pasa. Cualquiera que trabaje en la creación de imágenes tiene que tener en cuenta que su producto va a estar en competencia directa con miles de estas, creadas generalmente para fines publicitarios. Ni que decir tiene que existe una competencia elevada en este campo. Resulta muy complicada la tarea de desviar la atención de un joven hacia otro tipo de productos que no sean tan atractivos a nivel visual, pero que traten de temas didácticos e importantes para su educación. Considerando estos aspectos, surgen dos hipótesis que servirán de base para la presente investigación:

-Los jóvenes invierten cada vez más tiempo en el consumo de medios de comunicación.

-El tipo de productos que se ofrecen en esos medios crea confusión y genera un exceso de información en el individuo.

El objetivo general de este proyecto será la creación de un cómic cuya temática es la relación entre juventud, medios de comunicación y libertad. Aprovechando las posibilidades tanto plásticas como narrativas que mediante el lenguaje del cómic se pueden explotar, se ha creado una historia ambientada en la vida cotidiana de un adolescente, haciendo incapié en las actividades en que invierte su tiempo diariamente: instituto, internet, teléfono, televisión etc. A partir de esta propuesta, surgen otros objetivos de naturaleza más específica a raíz de ir recopilando datos para avanzar en la investigación:

- Describir por medio de recursos narrativos la relación de un joven con las Tecnologías de la Información y Comunicación.

- Señalar hábitos perjudiciales en la vida de los adolescentes.

- Expresar mediante viñetas y bocadillos una visión sobre un problema social de actualidad .

### **1.3. METODOLOGÍA**

Partir de la propia experiencia, de lo que día a día las personas experimentamos como espectadores y usuarios de las T.I.C. (Tecnologías de la Información y Comunicación) es ya de por sí un argumento importante

sobre el que comenzar a investigar. Cualquiera puede experimentar ser un espectador meramente pasivo de un sistema informacional plagado de intereses mercantiles o, por el contrario, jugar el papel de un ciudadano con total libertad de expresión en las calles y plazas de las ciudades digitales en Internet. Ambas posibilidades pueden ser sinónimo de peligro cuando son los jóvenes quienes adoptan estos roles sin a penas disponer de una educación que les permita estar preparados para decidir.

Además de la mera observación, para este proyecto ha sido requisito imprescindible haber consultado fuentes de diversa naturaleza donde encontrar información que contrastar con otros datos obtenidos. Las fuentes consultadas son estudios tanto empíricos como teóricos sobre los jóvenes y los medios de comunicación, además de información sobre el mundo del cómic. En un primer acercamiento, se buscaron libros y otros documentos impresos principalmente en bibliotecas: Fuentes secundarias como diccionarios, bases de datos y bibliografías. Este ejercicio inicial permitió el ir confeccionando una lista de referentes acorde con el tema de estudio. A partir de aquí se estableció un proceso de selección en base a la calidad y credibilidad de las fuentes. La lista era amplia y no todo el material tenía la misma relevancia. Se trataba, eso sí, de fuentes primarias en las que encontraríamos datos precisos y directos sobre el tema a investigar. Se eligieron obras editadas y escritas por personas de reconocido prestigio. De este modo la lista de referentes se redujo, pero los datos recabados serían más fiables. Dichos documentos fueron leídos detenidamente y la información recabada era contrastada con la de otras fuentes. Paulatinamente, los datos eran justificados y servían de material esclarecedor sobre las hipótesis iniciales. En base al índice que conforma la memoria, todo ese material se fue organizado en textos que conformaban cada apartado. Se empezó por tanto con el proceso de escritura. Inicialmente, el ejercicio de escribir supuso una tarea de síntesis. Toda la información recabada era redactada e incluida en cada apartado de la memoria de forma coherente. Más tarde, en una segunda revisión, se tuvo en cuenta que esa redacción supusiera que los datos fueran asimilados con facilidad en el posterior ejercicio de la lectura. Aspectos como elegir determinadas expresiones para que el texto fuera fácil de comprender y el cuidado de la ortografía fueron aquí tenidos en cuenta. Al tratarse de un proyecto con tipología 5.3, al apartado práctico había que dedicarle la misma atención que a la propia memoria.

En consecuencia a la información que siguiendo estas pautas se fue asimilado, poco a poco alcanzamos mayor grado de seguridad a la hora de proceder. Lo que en un principio no eran más que ideas vagas, fueron tomando la forma de argumentos sustanciosos. A partir de este punto, comenzó a redactarse el guión del cómic. Debido a que se trata de otro tipo de proceso, más adelante se describirán, en un capítulo dedicado expresamente a ello, los pasos seguidos en este sentido.

## 1.4. MARCO TEÓRICO

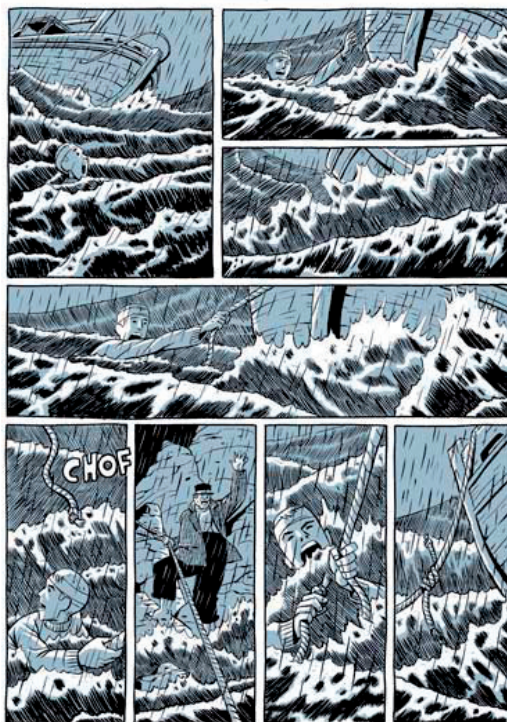
Es conveniente tener una idea de que el tema de las tecnologías de la información, comunicación y el mundo de los adolescentes, son objeto de estudios muy concretos por parte de los profesionales correspondientes. Evidentemente, debido a lo relevante de su significado dentro de nuestra sociedad, son temas que requieren de una atención especializada en cuanto a seguimiento, estudio de comportamientos y casos específicos. Algunas investigaciones de esta índole han sido un material de gran valor para tomar como referencia en este proyecto. Considerando la amplitud del tema, se fijaron los objetivos en tomar referencias sobre datos cuya veracidad ha sido demostrada en estos estudios. A partir de aquí se inició el proceso creativo. La intención ha sido crear un cómic con el que comunicar e invitar a pensar sobre el tema, sin intención de aventurarse en ningún estudio de carácter científico llevado a cabo por nuestra cuenta. En última instancia se pretende tomar ese camino ya que se alejaría de la labor que pretendería un artista, que no es otra que la de comunicar aportando una visión personal sobre un problema social.

A continuación se enumeran una serie de fuentes consideradas como referentes en este sentido. El número de títulos era en realidad mayor. En un principio se dispuso de más fuentes, pero, a medida que fuimos recabando información nos percatamos que lo realmente importante para cubrir las expectativas del proyecto era considerar un menor número, pero a la vez que fueran más fiables. En cuanto a fuentes literarias destacamos las siguientes: *La tiranía de la comunicación* de Ignacio Ramonet, ensayo del que se han obtenido datos sobre la relación entre medios de comunicación e intereses tanto comerciales como de manipulación por parte de la empresa privada y organismos estatales. Se han tomado como referencia el modo en que el autor considera los medios de comunicación como herramientas de manipulación de la sociedad a escala global. Destaca la hegemonía de la imagen y su capacidad sugestiva para persuadir a las personas, frente a otras formas de expresión, sean la letra impresa o las emisiones radiofónicas. Utiliza como argumento ejemplos destacados que han sucedido en el mundo durante las últimas décadas, como la guerra del Golfo, para demostrar que las noticias, incluso el hecho en sí anterior a esta, son manipuladas a placer para que los medios ganen en índices de audiencia; por otra parte, se han revisado dos ensayos de Javier Echevarría: El primero, *Telépolis*, de donde se obtuvo información acerca de los cambios sociales producidos debido a la proliferación de los medios de comunicación. Economía, costumbres, ocio, trabajo, consumo y producción son factores que pueden ser controlados desde nuestros hogares. Un gran número de ciudadanos en el mundo ya posee en sus casas los dispositivos adecuados que les permiten dedicarse a estas actividades sin tener a penas que moverse del sofá o la butaca; el segundo ensayo es *Cosmopolitas domésticos*. Aquí, Javier Echevarría se centra más en cómo es la vida dentro de estos hogares dotados de Tecnologías de la Información (T.I.C.). Los datos



al respecto han sido relevantes pero, alguna información, al ser contrastada con la de otras fuentes, ha resultado ser un tanto superficial a la hora de considerarse como material de estudio. El autor se limita en ocasiones a valorar el rumbo que la sociedad está tomando gracias al uso de las T.I.C sin tener demasiado en cuenta las consecuencias. Por poner un ejemplo concreto, gracias a Internet podemos tener contacto visual instantáneo con una persona que esté al otro lado del mundo, y eso es todo un logro, como también lo es el poder acceder a casi toda la información que queramos con solo apretar unos cuantos botones de nuestro teclado. El problema es que, en este estudio, solo se considera el tema en virtud de un progreso con alguna que otra consecuencia perjudicial para el ciudadano. Hay una serie de argumentos que resultan un tanto escasos para el presente tema de estudio, y es por ello que tuvimos en consideración ampliarlos por medio de otras fuentes. Al contrastar estos argumentos con lo que aparece en otras fuentes centradas en los problemas que pueden suponer para los menores el estar expuestos ante los medios de manera descontrolada, se ha encontrado el hilo argumental que se pretendía para poder progresar en la investigación. Considerando otros puntos de vista, en *Los depredadores audiovisuales. Juventud urbana y cultura de masas* de Enrique Gil Calvo, aparecen datos que resultaron interesantes. Se trata de un ensayo en el que hemos obtenido datos sobre cuales son las causas de que los jóvenes inviertan gran parte de su tiempo libre consumiendo televisión y otros medios, de cuales son los flujos sociales que condicionan su comportamiento, y algunas estadísticas sobre la división del tiempo de ocio en las sociedades avanzadas. Enrique Gil Calvo escribe este ensayo en el año 1985. Sus tesis sobre los flujos demográficos y de mercado pueden haber coincidido con la realidad en tiempos anteriores a la edición de esta obra, pero no sucede lo mismo con sus predicciones de lo que está ocurriendo en los mercados actuales. Es necesario tener muy en cuenta la época en que está escrito el libro. Por otro lado, resultan interesantes algunas observaciones que el autor considera: Cómo se comportan los jóvenes en las sociedades industrializadas, las diferencias que existen entre jóvenes estudiantes y jóvenes trabajadores, y el proceso que tienen que seguir hasta que adquieren responsabilidades y se convierten en adultos. Por otro lado, ha sido un ejercicio de gran ayuda el leer artículos y documentos, gran parte de ellos en formato digital, publicados por especialistas en el ámbito de la adolescencia y los medios de comunicación. Fueron encontrados tras consultar la base de datos informática perteneciente a la biblioteca de la Universidad Politécnica de Valencia. Dicha información es el resultado de estudios empíricos llevados a cabo bajo una relación directa con los jóvenes. Tienen como finalidad el conocer las causas de problemas como el fracaso escolar, el desarrollo de la autoestima, la drogadicción, la violencia etc. Es un material de gran utilidad y suele estar actualizado. Gracias a ello, los datos aquí recogidos son relevantes como base argumental sobre la que desarrollar tanto la memoria como la parte práctica de este proyecto. Se destaca uno de ellos, el más relevante a la hora de servir como referente para el

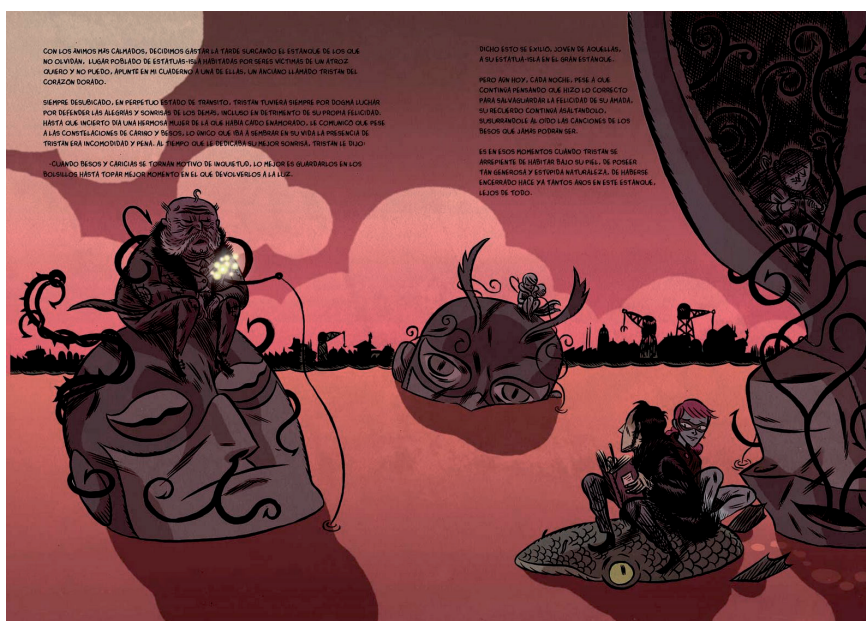
proyecto: *Consumo de los medios de comunicación en la adolescencia*. A. Bercedo Sanz, C. Redondo Figueru, R. Pelayo Alonso, Gómez Del Río, M. Hernández Herrero y N. Cadenas González. Centro de Salud Meruelo. San Miguel de Meruelo (Cantabria). Centro de Salud Vargas (Santander).



PACO ROCA  
*El Faro*, 2004.

En cuanto al mundo del cómic, resulta un tanto complicado enumerar todos los referentes que hayan sido relevantes hasta la fecha. No ha sido poco el tiempo dedicado a la lectura de cómics y, de cada dibujante, de cada obra, se han ido obteniendo paulatinamente algunos rasgos identificables en la parte práctica de este proyecto. En este apartado no se han buscado cómics con un carácter exclusivo de crítica social. Los temas elegidos son diversos. En su lugar nos hemos decantado por buscar obras en las que se consideren otros aspectos: Recursos narrativos que el autor utiliza para contar una historia; cómo es representado el realismo, o cómo lo es la ficción; características de los personajes, rasgos de dibujo que los identifiquen; tipo de línea, de mancha, de color, textura...; organización de las viñetas y composición de las páginas. Es en sí esta una labor de

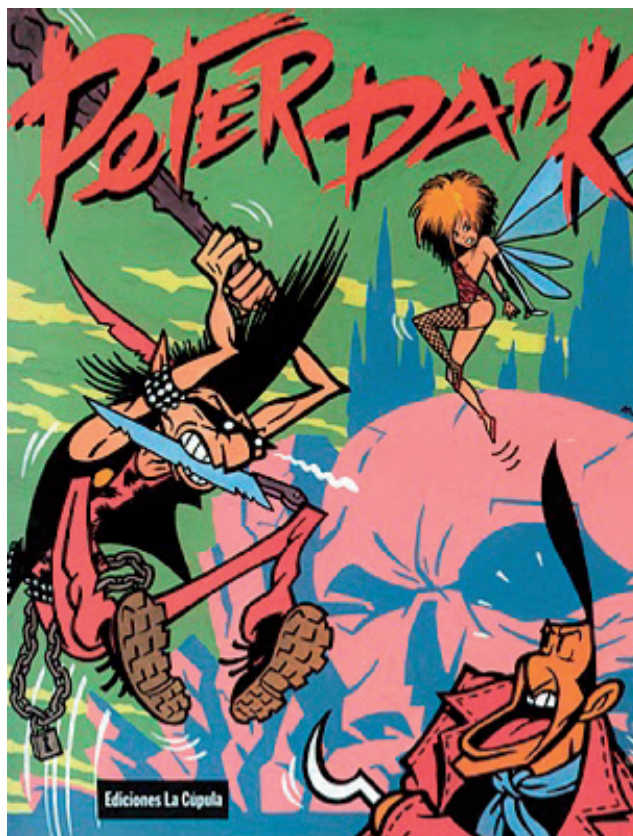
documentación necesaria para cualquier dibujante que posteriormente se proponga hacer los primeros trazos de un cómic. Los cuatro siguientes referentes han servido como ejemplo en este sentido: *El Faro* de Paco Roca; *Adiós Chunky Rice*, de Craig Thompson; *El arte de volar*, de Antonio Altarriba y Kim, y *Miguel. 15 años en la calle. Llorarás donde nadie te vea*, de Miguel Fuster.



DAVID RUBIN  
Cuaderno de tormentas, 2008.

Dentro del mundo del cómic está la vertiente más independiente denominada cómic underground o comix. Algunos de estos autores desarrollan su trabajo o se han nutrido dentro de esta corriente, para pasar después a un plano más comercial. Es a raíz de ello que comienza a tenerse en cuenta el representar por medio de la viñeta escenas cotidianas del mundo que rodea al autor, ya sea por medio de la ironía o la sátira o con historias cargadas de desolación y desengaño. Se quiere con ello representar temas más comprometidos con la sociedad dejando de lado a los mitificados superhéroes que con un par de disparos consiguen salvar el mundo de todo mal. Debido a que este trabajo se desarrolla dentro de la corriente del comix, hemos considerado dedicar más adelante un capítulo exclusivo para escribir sobre algunos aspectos de esta disciplina, que ayudará a comprender mejor su naturaleza. Para esta labor ha sido de especial relevancia la lectura de un libro: *El cómic underground español, 1970-1980*. El autor, Pablo Dopico, se adentra en un movimiento que comenzó como protesta ante los valores establecidos por una dictadura que

estaba ya dando sus últimos coletazos, y es considerado más tarde como un testimonio impagable de lo que fueron aquellos años. Es un ejemplo de cómo, utilizando el lenguaje del cómic, se toma conciencia de lo sucedido en un periodo concreto de nuestra historia, siendo extrapolable a cualquier otra época más actual o pasada en el tiempo.



MAX

*Todo Max N° 07.*

## **2. JÓVENES, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LIBERTAD**

### **2.1. EL TIEMPO LIBRE DE LOS JÓVENES**

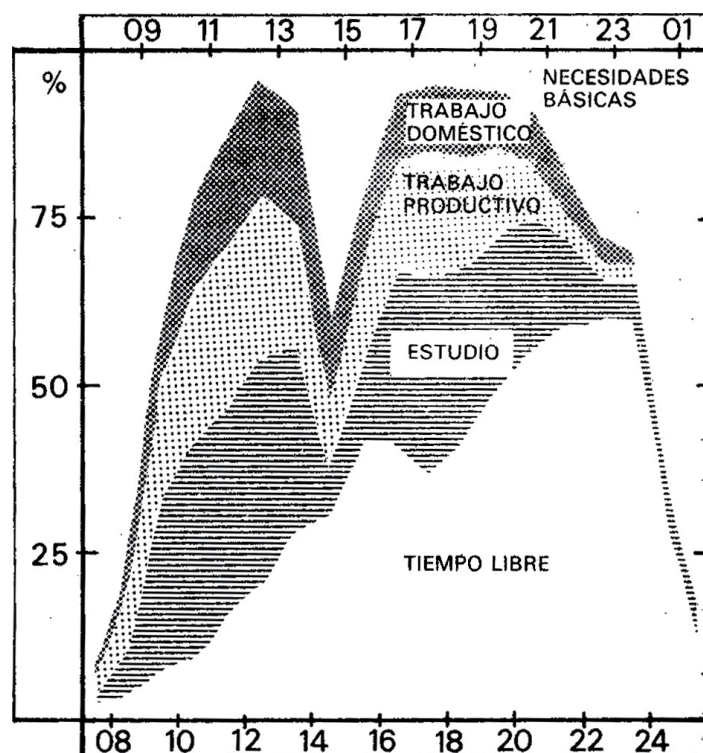
Según Enrique Gil Calvo:

...es joven la persona fisiológicamente madura que todavía no posee ocupación productiva estable, cónyuge estable, domicilio propio estable ni descendencia conviviente. Hasta que no cumplan esas cuatro condiciones (trabajo fijo, cónyuge, piso propio e hijos), las personas no son reconocidas como adultas de pleno derecho en nuestra sociedad...

Se supone que un adulto demostrará ser responsable cuando cumpla con sus obligaciones laborales, cuando mantenga y aprovisione su hogar y sea capaz de cuidar a sus hijos. Durante este periodo hay otro factor muy importante a tener en cuenta: Las instituciones de enseñanza. Los adolescentes, salvo algunas excepciones, van a pasar muchas horas al día ligados a ellas. Según Enrique Gil Calvo, las aulas son como garajes en los que se aparca a los jóvenes para que esperen tranquilamente a que se produzcan vacantes en el mundo de los adultos y, mientras esperan, se diviertan jugando. Por si fuera poco, la permanencia de los jóvenes en las aulas refuerza la responsabilidad de sus padres, pues, al no tener que cuidar ya a sus hijos atendidos por las aulas, pueden dedicarse a tiempo completo, padres y madres, a la defensa de sus responsabilidades laborales o profesionales. Aunque las instituciones de enseñanza hayan sido creadas para la educación y adquisición de conocimientos, existen otro tipo de objetivos para los que en realidad se utilizan. Algunos jóvenes corren el riesgo de desaprovechar totalmente el tiempo dedicado al aprendizaje. Hay, en países como el nuestro, un índice determinado de abandono escolar, pero existe también el problema de jóvenes que mediante el engaño, o debido a la pasividad de sus padres, se mantienen durante años en las aulas sin apenas aprobar y lograr pasar de curso. Aunque desde el punto de vista oficial las instituciones de enseñanza no llegan a cumplir, en ocasiones, las expectativas para las que fueron creadas, no se puede decir lo mismo desde el punto de vista extraoficial. Clandestinamente las aulas cumplen satisfactoriamente otros objetivos informales: Atender a los hijos para liberar ocho horas del tiempo escaso de sus padres, almacenar a los jóvenes en sus salas de espera mientras dure el tiempo en que consiguen un trabajo, y, en el peor de los casos, producir la sub-cultura juvenil del desinterés y la irresponsabilidad. Los jóvenes buscan en las aulas el formar grupos de camaradas. Se trata de formar alianzas y consolidaciones con los que compartirán un mismo futuro. En estos grupos aprenderán valores muy útiles para su desarrollo personal como la lealtad y la amistad. Les ayudará a defenderse de la autoridad de padres y profesores. Tendrán la posibilidad de escoger una nueva definición de la realidad más adaptada a sus vidas y con la que serán capaces de neutralizar, tachar, descalificar y hacer desaparecer la proporcionada por maestros y profesores. Este tipo de socialización es la que van a descubrir en las aulas. No se aprende nada realmente útil en cuanto al desempeño de responsabilidades de ocupación, paternas, conyugales o domésticas, lo cual debería ser uno de los objetivos de las instituciones de enseñanza. Este tipo de cometidos se aprenderán más bien después sobre la marcha. Es muy abundante por tanto el tiempo libre de que disponen los jóvenes.

Los seres humanos, debido a la tecnología disponemos de tiempo excedente: Con un menor coste en tiempo de trabajo (productivo, doméstico y de estudio) podemos satisfacer completamente todas nuestras necesidades básicas, con lo que sobra un remanente de tiempo libre restante. ¿Qué hacer con él, cómo organizar esa acumulación de minutos sobrantes?. Una

solución es distribuirlo por analogía con la organización del tiempo de trabajo y con la organización del tiempo de satisfacción de necesidades. El tiempo de trabajo ya no está organizado conforme a nuestro ritmo fisiológico sino que transcurre más acorde a un ritmo tecnológico: Son la organización social, la organización económica y la organización técnica las que imponen desde fuera sus ritmos al tiempo de trabajo, por lo que no hay que pensar en como organizarlo ya que su distribución nos viene ya impuesta de antemano. En cambio, el tiempo de trabajo doméstico, el tiempo de estudio y el tiempo de satisfacción de necesidades es un tiempo más abierto: Puede ser estirado o encogido, adelantado o pospuesto, agrupado en un solo bloque o roto en mil pedazos. A pesar de ello sigue poseyendo sus propios ritmos fisiológicos, aunque adaptados a su dependencia del tiempo de trabajo. El siguiente diagrama es un ejemplo de distribución horaria a lo largo de un día. La televisión es el medio que tiene mayor relevancia, ya que en los países desarrollados el hecho de verla se ha convertido, después de dormir, en la primera actividad de la vida de los niños. Es por tanto el medio más potente en cuanto a organización de tiempos.



Si nos fijamos en el gráfico, todos los usos de tiempo crecen desde la madrugada hasta la media noche. Hay que señalar dos puntos de relevancia: de tres a cinco el diagrama experimenta un ascenso importante y su caída es totalmente brusca a partir de medianoche. Estos cambios se

deben a la televisión. La mayoría de las personas comemos justo antes de que comience la programación de la tarde (primer telediario y telefilme de sobremesa) e, inmediatamente, nos ponemos ante el televisor. A partir de las cinco reanudamos nuestro trabajo o estudio. A medida de que demos por concluidas nuestras tareas, de nuevo hay un alto índice indicativo de que volvemos a enchufar el televisor hasta la hora de irnos a la cama. La televisión, por tanto, no solo organiza el tiempo libre, sino que organiza en gran medida el tiempo de estudio, de trabajo (especialmente el doméstico) y el tiempo de necesidades básicas. El tiempo libre, por tanto, también está organizado. En sí mismo es un tiempo sin ningún tipo de orden. De ello se encarga la cultura de masas. En el caso de los jóvenes este tiempo libre comprende hasta casi la mitad del total de su tiempo, por lo que el efecto es aun superior. La cultura de masas es un reloj que permite sincronizar y coordinar los ritmos temporales del ocio<sup>1</sup>.

El siguiente capítulo se ha enfocado a señalar cómo va a ser el uso que los adolescentes hacen de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), y de cómo un uso irresponsable generará una serie de consecuencias negativas. Por último, cabe destacar también cuales serán las posibilidades que se deriven de un uso responsable de las mismas.

## 2.2. ADOLESCENTES Y CONSUMO DE MEDIOS

Analizar los problemas que los medios de información pueden producir en un adolescente es una tarea que ha sido y sigue siendo tratada por educadores, pedagogos, psicólogos, filósofos, e incluso por las propias personas que crean la publicidad, pretendiendo con ello tener aun mayor éxito en sus objetivos de motivar el consumismo.

Hay dos puntos de vista que son clave para desarrollar en este capítulo: Por un lado están las graves consecuencias que un abuso en el consumo de información sin un control racional puede producir en un menor; en este sentido nos remitimos al uso que hacen los adolescentes de la televisión, de Internet, etc. Por otro lado está lo que defienden algunos autores como el nuevo modo de entender las relaciones entre las personas. Las nuevas posibilidades que nos ofrece la tecnología para transitar por todo un entramado de redes digitales sin necesidad de salir de casa.

Las formas de relación que se derivan de la presencia mediática en nuestras vidas generan este tipo de contradicciones. Es importante tener en cuenta que las TIC son un conjunto de comodidades y ventajas que nos van a facilitar el desarrollo de nuestras vidas, pero también hay que considerar el peligro que un uso inapropiado, en este caso por parte de los jóvenes, provocaría en su desarrollo.

---

<sup>1</sup> GIL CALVO, ENRIQUE. *Los depredadores audiovisuales. Juventud urbana y cultura de masas*. Madrid, ed. Tecnos. 1ª edición. 1985, pág. 110. El gráfico representa la distribución horaria de los cinco usos del tiempo, a lo largo del día, por parte de la juventud española (ambos sexos, 15/24 años), en porcentajes acumulados.

### 2.2.1. Consumo irresponsable

A continuación se pasará a mostrar los resultados de un estudio que se realizó mediante la participación en una encuesta de 884 adolescentes de 14 a 18 años en Cantabria. Cursaban 3.º y 4.º de ESO en los institutos pertenecientes a seis poblaciones de esta comunidad durante el mes de junio de 2003<sup>2</sup>. Los objetivos son Describir la utilización de distintos medios de comunicación por los adolescentes (televisión, móvil, ordenador, Internet y videojuegos) y analizar la influencia en su salud y desarrollo. El estudio de estos datos ha sido esclarecedor en cuanto a comprender la magnitud de un problema que sufren simultáneamente no pocas familias en sus domicilios. Así se obtuvo una visión más amplia de estas circunstancias y, a la vez, se fueron fundamentando lo que en un principio no eran más que meras suposiciones a juicio personal. Ha sido útil el que figuren en los textos estadísticas sobre la interrelación de los jóvenes con cada uno de los medios estudiados en particular. En base a ello resulta más sencilla la tarea de comprobar aspectos como qué medio ocupa más o menos tiempo en la vida de los jóvenes, naturaleza del mismo o número de unidades que se llegan a poseer en cada familia. Por otra parte, el elegir un estudio realizado en una comunidad autónoma concreta de España, no significa tener un interés especial por la vida de los adolescentes de una sola zona. El objetivo es tomar como referencia datos sobre los que hacerse una idea de qué es lo que supone un uso irresponsable de las T.I.C. por parte de los jóvenes. Todos los adolescentes participantes del estudio tenían televisor en su domicilio, y el 24 % de las familias, cuatro o más. La presencia de los distintos medios de comunicación en su habitación fue del 52,5 % para la T.V., el 57,8 % para el ordenador, el 52 % para el Internet y el 38,7 % para la videoconsola. El radiocasete y el reproductor de CD son los más presentes en el dormitorio, con el 76,8 y el 67,4 %, respectivamente. Los adolescentes ven una media de 3 h/día de televisión entre semana y 3,2 h/día el fin de semana; usan la videoconsola entre semana una media de 0,69 h/día (41 min.), y una media de 1,09 h/día (65 min.) el fin de semana. En el caso de Internet entre semana, lo utilizan una media de 0,83 h/día (49 min.), y una media de 1,15 h/día (69 min.) el fin de semana. El 87,2 % de los adolescentes tienen móvil, y son las mujeres adolescentes las que más disponen del mismo (91,6 % frente al 82,4 %); la media de edad para tener el primer móvil es de 13 años. El gasto que supone es de 15 Eur/mes en las mujeres y 10 Eur/mes en los varones, y lo utilizan sobre todo para enviar mensajes. El 46,4 % de los adolescentes llevan móvil al instituto y refieren que hay una media de tres móviles por familia. El 82,1 % de los adolescentes navega solo en Internet y de forma significativa los varones prefieren navegar y

---

<sup>2</sup> BERCEDO SANZ, A.; REDONDO FIGUERO, C.; PELAYO ALONSO, R.; GÓMEZ DEL RÍO, Z.; HERNÁNDEZ HERRERO, M.; CADENAS GONZÁLEZ, N. *Consumo de los medios de comunicación en la adolescencia*. Santander, Asociación Española de Pediatría, págs. 516-525.



descargarse juegos de la red, mientras que las mujeres chatean y envían más correos electrónicos. El 62 % de los adolescentes han acudido a una ciberoteca, y el 40,8 % ha visitado una página pornográfica en Internet, aunque son los varones los que más las visitan (33,1% de varones frente al 7,7 % de mujeres). El 71,5 % de los adolescentes tienen videoconsola, y son los varones los que más la usan (87% frente al 57,2 % de las mujeres), y juegan desde una media de edad de 8,8 años. Los videojuegos de disparos y lucha, deporte y conducción son preferidos de manera significativa por los varones, mientras que las chicas adolescentes eligen los videojuegos de aventuras. El 22,2 % de los adolescentes tienen un gasto en videojuegos, incluyendo ciber salas, de 27,06 Eur/mes los varones y de 16,81 Eur/mes las mujeres, sin diferencias significativas por sexo.

El uso excesivo o sobre-consumo de los medios de comunicación se ha asociado con múltiples efectos negativos para la salud de los niños y adolescentes. En el caso de la televisión, se disminuye el tiempo dedicado a la lectura, deporte, juegos y comunicación familiar, y afecta al rendimiento escolar, de forma que un tiempo excesivo utilizado por los niños y adolescentes en ver la televisión se ha asociado con menor nivel educativo logrado en la edad adulta, mayor abandono de los estudios y una obtención de peores calificaciones. La televisión puede ofrecer una visión del mundo deformada, fomenta la violencia y produce insensibilidad frente a ella. También estimula el consumismo a través de la publicidad y contribuye al desarrollo de la obesidad, de concentraciones elevadas de colesterol, fomenta el hábito de fumar y el alcohol, además de un peor estado físico cuando se llega a la edad adulta. De todos los medios de comunicación, la televisión sigue siendo el mayoritario en nuestros hogares. Un gran número de familias disponen de cuatro o más. Los niños a medida que crecen y llegan a la adolescencia exigen ver programas diferentes y tener un aparato en su propio cuarto. Si a esto le sumamos también la disponibilidad de un ordenador, Internet y videoconsola en el mismo dormitorio, la posibilidad de engancharse a la pantalla se multiplica y esto provoca un incremento alarmante de su consumo. Hay que tener en cuenta este problema, con el objetivo de evitar un sobre-consumo no controlado. Los datos de este estudio también revelan que un elevado número de adolescentes ven la televisión sin ningún tipo de restricción. Los padres, por lo general, apenas prohíben o, al menos dosifican el consumo a sus hijos. Además de esto, los jóvenes no tienen tampoco limitación sobre lo que en ella ven. Es aun más favorable si disponen de una en su cuarto. Se está produciendo por tanto, una falta de sensibilidad frente a las escenas de violencia, sexo o corrupción. En las horas nocturnas, sobre todo, es cuando mayor riesgo existe de que asimilen esta programación. El consumo de patatas fritas, golosinas y otros aperitivos también va unido al consumo televisivo. En nuestro país son las mujeres las que más lo hacen. Afortunadamente aún estamos lejos de los jóvenes norteamericanos, que llegan a alcanzar índices del 75 %. Varios estudios corroboran la relación que hay entre consumo televisivo y obesidad. En los jóvenes cántabros con obesidad severa se encontró un mayor

consumo televisivo (4,5 h/semanales más). En cuanto a los americanos, los que ven 4 h. al día o más de televisión presentan una mayor cantidad de grasa corporal que los que la ven menos de dos horas. Un estudio realizado con jóvenes de Nueva Zelanda desde el nacimiento hasta los 26 años, muestra que el consumo televisivo mayor de 2 h. entre los 5 y 15 años es consecuencia directa del 17 % de sobrepeso, del 15 % de los problemas cardiorrespiratorios, del 15 % de concentraciones elevadas de colesterol e incluso del hábito de fumar observado a los 26 años, que indica un 17 %. También está confirmada la influencia de la televisión en cuanto a favorecer el sedentarismo y la obesidad. Limitar su consumo a 1 o 2 horas diarias será beneficioso para que los jóvenes inviertan el tiempo en actividades de mayor gasto energético.

El auge del teléfono móvil en nuestra sociedad ha sido espectacular. El 87,2% de los adolescentes estudiados tienen móvil. Para ellos es una señal de identidad que les ha servido para alcanzar independencia comunicativa tanto en casa como fuera de ella. El primer móvil se suele obtener a los 13 años, edad en la que aun no se tienen criterios suficientes para utilizarlo de forma responsable. Es preferible que a esta edad usen un teléfono en común con sus padres para que les guíen. Los gastos en móvil que se han detectado mediante estudios son de 15 y 10 Eur/mes, independientemente del sexo, lo que indica un uso diario muy elevado, y unos gastos también elevados para su corta edad. La función que más se utiliza es el envío de mensajes (96,5%). Debido a su facilidad y discreción, esta aplicación favorece que sean cada vez más los jóvenes que envían mensajes a programas de televisión. Los mensajes son más enviados por las mujeres. También son las que más rápido obtienen su primer teléfono móvil, en contraste con los jóvenes del otro sexo. Cabe destacar también la elevada cifra de adolescentes que llevan el móvil al instituto, así como la elevada cifra de estos aparatos por cada unidad familiar: un 35% de familias estudiadas afirman tener hasta cuatro móviles entre todos los miembros. El caso del móvil no solo se refiere al riesgo de gasto económico o consumo de tiempo. También hay que educar a los menores para que lo tengan apagado cuando haya que respetar a los demás o debido al entorno en el que se encuentren (consulta del médico, cine, instituto).

El consumo de videojuegos es una práctica también muy extendida entre la juventud. Un 71,5% de los adolescentes estudiados tienen videoconsola, siendo los varones los que más juegan, un 87% frente al 57,2% de las mujeres. Suelen invertir unos 41 min./día de lunes a viernes y 65 min./día durante los fines de semana. Hay que tener en cuenta que este tiempo es acumulativo con respecto al consumo de los demás medios. Al igual que ocurre con la televisión, estos medios van a provocar una serie de consecuencias con respecto a la salud del menor: Obesidad, violencia, menor rendimiento escolar, etc, por lo que también se deben considerar en este sentido. A veces la publicidad que se hace de los videojuegos, sobre todo de los que tienen una considerable carga violenta no beneficia en nada a la educación de la juventud. Muchos padres y responsables de los jóvenes

están preocupados por el nivel de violencia en los videojuegos y en los juegos para computadora. Un anuncio publicitario de un juego de computadora llamado “Mith” (mito) describe el realismo del juego:

Cuerpos reales, terreno real, clima real, luminosidad real. Piedra y cabezas rodarán bajando la colina; la sangre manchará el paisaje. Una cámara ajustable te permitirá ver cada fragmento de este completo mundo en tres dimensiones de forma que te puedes regodear con la sangre<sup>3</sup>.



*Mith II: Soulblighter*  
Bungie Software, 1998.

En otro juego para computadora titulado *Deus* el objetivo es salvar a la comunidad científica de los terroristas. Los obstáculos son 40 depredadores, cinco terroristas lunáticos y otros acertijos de mentes retorcidas. La estrategia es: *Matar, comer, matar, dormir. Matar. Curarse las heridas. Matar. Amputación de lo que el doctor ordene.* Otra parte del anuncio afirma: *La próxima vez, no deberías quitarle la piel a sus hijos. Si él tenía un solo corazón, se lo tenías que haber sacado*<sup>4</sup>.

<sup>3</sup> RICE, F. PHILIP. *Adolescencia. Desarrollo, relaciones y cultura*. Madrid, ed Prentice Hall. 2000, pág. 24. Esta referencia al videojuego fue extraída de la revista PC Games: P.C. Games, 1997, pág. 30.

<sup>4</sup> Opus. cit., pág 1.

Así mismo, llama la atención la edad tan temprana en que los adolescentes comienzan a jugar con videojuegos, 8,8 años. Una edad en la que a los niños todavía les cuesta distinguir entre la realidad y la fantasía. En cuanto al sexo, los jóvenes varones tienen más videoconsolas, prefieren los juegos de disparos, lucha, deportes, y coches. También prefieren jugar solos o con sus amigos, a diferencia de las chicas que se decantan más por juegos de aventuras, y a la hora de jugar lo hacen con sus padres o hermanos.

El ordenador conectado a Internet es un medio cuyo uso se está incrementando. El 78,6% de los adolescentes estudiados disponen de ordenador en sus casas, siendo más los varones, ya que lo utilizan también para jugar. Es probable que la conexión a Internet alcance en un tiempo cotas cercanas al 100%, al igual que ocurrió con la televisión. Es aconsejable que los padres elijan un lugar comunitario para toda la familia en el que puedan supervisar el acceso de sus hijos a la red, y así evitar que se produzcan visitas a páginas pornográficas, compras y subastas, pederastia, racismo, etc, al igual que el tiempo real de conexión o acceso a chats y foros no adecuados para su edad. En este sentido, las familias, los educadores, los profesionales sanitarios y la sociedad en general deben familiarizarse con los programas informáticos que permitan el control de los accesos a Internet. Según el estudio, el consumo de tiempo en la red es similar al de videojuegos, unos 49 y 69 min. entre semana y fin de semana respectivamente. El consumo acumulativo de televisión, videojuegos e Internet alcanza unas 4,5 h./día de media, cifra considerada como de muy elevada según las recomendaciones actuales. Aun así está por debajo de la obtenida en EE.UU. que llega a alcanzar una media de 6,5 h/día. Un dato alarmante es que este consumo se realiza en el 82,1% de los casos en completa soledad, apenas sin control paterno de educadores o profesionales sanitarios. También hay diferencia entre los sexos en cuanto al uso de Internet. Los varones prefieren navegar, descargarse juegos y visitar páginas pornográficas, mientras que las mujeres chatean y envían más correos electrónicos. La cuenta de correo electrónico y el uso de las redes sociales son prácticas que se están generalizando en la adolescencia, indiferentemente del sexo. La proliferación de las redes sociales va a ser un incentivo para la creación, consolidación y mantenimiento de este tipo de grupos de amigos entre los jóvenes. Muchos adolescentes pasan en la actualidad más horas interactuando con sus compañeros de grupo vía Internet que haciéndolo cara a cara. Es tal el poder de seducción que suscita este nuevo modo de comunicación, tan amplio el abanico de posibilidades que se le abre a un joven sentado frente a la pantalla, que le resulta muy difícil pasar un solo día sin encender el ordenador. Uno de los principales encantos de las redes es que cualquiera puede crear la imagen que quiera de si mismo. Existen casos en los que el o la joven prefieren este tipo de relación con el resto a cualquier otra. También hay casos en que los jóvenes llevan una vida de total insatisfacción debido a problemas familiares, problemas de inadaptación en el aula (marginación, burlas) y problemas incluso de tipo económico. Es por ello que jóvenes con este perfil han construido una imagen ficticia de si mismos, y son respetados, incluso admirados por otros usuarios de las redes sociales

que no conocen más que la parte de esa persona que ella quiere mostrar al mundo. Es por lo tanto muy sencillo y eficaz crear falsos mitos en la red, falsos mitos que los jóvenes exentos en su mayoría de un criterio adecuado, van a asimilar, compartir e incluso copiar.

Las conclusiones de este estudio señalan que la sociedad en general, y los profesionales sanitarios en particular, deben realizar una mayor educación sanitaria respecto al consumo de los diferentes medios de comunicación, estimulando una utilización racional de los mismos y enseñando a los jóvenes a ser críticos. Los padres deben limitar el consumo acumulativo de los distintos medios de comunicación a menos de 2 h. diarias, evitar su presencia en las habitaciones de los adolescentes, utilizar móviles de tarjeta pre-pago, educar en cuanto a desconexión del aparato en lugares que resulten inapropiados, supervisar y orientar sobre el contenido de los videojuegos, las páginas de acceso a Internet y el uso del correo electrónico. Es evidente que la experiencia de nuestro día a día interactuando con los medios es un indicativo de que debería haber un control en el uso de estas tecnologías por los jóvenes. Resulta una tarea ardua y difícil, pero no pueden ser otros más que los propios padres y educadores los que guíen a los menores para hacer un uso responsable de los medios. Es conveniente seguir buscando soluciones y aportar ideas que permitan un uso de tecnologías más favorable para su integridad y educación.

Como contrapunto, cabe destacar que la legislación en nuestro país no ha sido especialmente favorable para llevar a cabo este tipo de iniciativas: El 20 de Noviembre de 1989 la Asamblea General de las Naciones Unidas aprobó la Convención sobre los derechos del Niño, en cuyo artículo 13 puede leerse:

- 1.- El niño tendrá derecho a la libertad de expresión, ese derecho incluirá la libertad de buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo, sin consideración de fronteras, ya sea oralmente, por escrito o impresas, en forma artística o por cualquier otro medio elegido por el niño.
- 2.- El ejercicio de tal derecho podrá estar sujeto a ciertas restricciones, que serán únicamente las que la ley prevea y sean necesarias:
  - a. Para el respeto de los derechos o la reputación de los demás.
  - b. Para la protección de la seguridad nacional o el orden público o para proteger la salud o la moral públicas<sup>4</sup>.

Las naciones unidas, mediante esta ley otorga plena libertad a los menores para buscar, recibir y difundir informaciones e ideas de todo tipo. La familia del propio menor es la que tiene que tomar las decisiones importantes en cuanto a su educación, pero, ¿como prohibir que los jóvenes accedan a cierta información cuando hay una ley que incluso va en contra de esta prohibición?. Cabe destacar incluso que hay otro ejemplo como la *Carta Europea de los Derechos del Niño*, publicada en el *Diario Oficial de las*

---

<sup>4</sup> ECHEVERRÍA, JAVIER. *Cosmopolitas domésticos*. Barcelona, editorial Anagrama. 1995, pág. 145.

*Comunidades Europeas el 8 de julio de 1992* que refleja un objetivo similar a la anterior ley:

8.24: Todo niño tiene derecho a recibir y a divulgar ideas e informaciones, así como a expresar su opinión.

8.28: Todo niño tiene derecho al ocio, al juego y a la participación voluntaria en actividades deportivas. Deberá poder, asimismo, disfrutar de actividades sociales, culturales y artísticas<sup>5</sup>.

En el siguiente sub-capítulo enfocaremos el tema desde otro punto de vista. La irrupción de los medios de comunicación en nuestras vidas también va a suponer una serie de cambios positivos en el sentido de que nunca antes habíamos estado tan comunicados entre nosotros, y a la vez, tan informados de todo lo que nos rodea en tiempo real. La intención es no prestar atención solamente a los aspectos negativos de estas nuevas tecnologías. Como se indicó anteriormente, la idea es hacer un uso responsable de las mismas orientado a una vida sana de las personas.

## **2.2.2. La democracia telemática**

Las formas de relación entre los seres humanos están cambiando aceleradamente durante las últimas décadas. Se habla incluso de una nueva revolución en la técnica y en la ciencia comparable a las producidas por la escritura, por la imprenta o por el sistema de producción industrial del S. XIX. El ámbito del hogar es un escenario decisivo para interactuar con los medios. Podemos ejercer actividades sociales o dar cabida a la vida pública a pesar de que es considerado un lugar privado. Según escribe Javier Echeverría:

...por medio de la televisión podemos contemplar la miseria, las epidemias, las catástrofes naturales, las guerras y la muerte ajena en directo, aunque millares de kilómetros nos separen de las zonas donde se viven tales desgracias. También podemos comunicarnos por teléfono con casi todos los lugares habitados del mundo. Las redes telemáticas integradas en Internet nos permiten enviar y recibir mensajes, imágenes, datos e incluso libros enteros desde una ciudad a otra, al menos en los países más desarrollados<sup>6</sup>...

Un dato destacado que diferencia los actuales hogares de lo que han venido siendo en los últimos dos siglos es que están diseñados para satisfacer la individualidad de cada inquilino. Al igual que ocurría tiempo atrás, las casas tienen sus puertas abiertas al exterior, a la calle. Amigos, familiares e incluso personas que viven en un país lejano pueden acceder a la estancia, pero con una particularidad, el modo de interactuar entre las personas pasa a ser por medio de aparatos electrónicos. Gracias sobre todo a las redes telemáticas, desde nuestros hogares podemos ser

---

<sup>5</sup> ECHEVERRÍA, J. ref. 4, pág. 149.

<sup>6</sup> Opus cit., pág. 13.

también cosmopolitas. Nos es posible dar un paseo por el entramado de calles, plazas y portales que conforman la red de redes: Internet. Como en cualquier ciudad existen calles seguras y peligrosas, delincuentes, amigos y zonas de ocio. El tránsito por este tipo de calles es libre. No hay apenas un control establecido para acceder donde a cualquiera le plazca, exceptuando algunas zonas donde el modo de acceso está bien resguardado gracias a códigos o claves encriptadas que hacen las veces de lo que en un edificio de cualquier ciudad palpable serían las puertas blindadas: Háblese de la red del ejército, del gobierno, y también de los bancos. Es fundamental ser selectivo a la hora de asimilar la información de la red. Ni mucho menos, todo lo que se nos ofrece es de calidad. Al igual que ocurre con la televisión hay información manipulada, distorsionada, hay publicidad, sexo, violencia, corrupción y peligro. Las casas actuales, al igual que las antiguas, están abiertas al exterior, pero existe una gran diferencia con respecto al pasado: poseen puertas y ventanas electrónicas que se abren a otros lugares situados a mucha distancia espacial y temporal. Una casa está abierta al tiempo porque la vida doméstica que en ella se practica no tiene como único referente la contemporaneidad. Leer, escuchar música o ver una película, por ejemplo, implica conocer los pensamientos que sus autores tuvieron mucho tiempo atrás. Este ejercicio permite proyectar en el espacio doméstico otros pensamientos y otras épocas que durante un breve periodo son revividas en nuestro hogar. Lo mismo sucede cuando escribimos un texto. Este puede tener como destinatarios a nuestros contemporáneos, pero también puede ser leído en el futuro, y en un contexto muy distinto. Este tipo de relaciones con el futuro y el pasado son las que definen que las casas estén abiertas al tiempo, y es mediante las modernas T.I.C. como vamos a poder acceder. Estos artefactos domésticos no nos permiten regresar físicamente al pasado y convivir con personajes de otras épocas, pero si nos posibilitan el poder disfrutar fonética, instrumental, analógica o digitalmente de las obras del pasado. Son, por tanto, un tipo de relaciones que comparadas con las que tenemos con nuestros contemporáneos se pueden definir como abstractas. Si pensamos que lo corporal es lo concreto y que lo anímico o espiritual es abstracto, estas relaciones son despersonalizadas; pero, si tenemos en cuenta que lo más concreto que pueden aportar los seres humanos son sus pensamientos, el sentido no es ya el mismo. El punto de vista no sería ya solamente materialista. Las personas, de algún modo, siempre hemos podido tener información del pasado. El problema es que esa información hace tiempo estaba manipulada por unos pocos privilegiados: Escribas, predicadores y monjes. Después, con la aparición del documento impreso, el grabado y la fotografía, las posibilidades de conocimiento se multiplicaron. Las modernas tecnologías han posibilitado por tanto un cambio considerable en nuestros hogares. La vida doméstica no solo requiere de servicios básicos para la manutención y la supervivencia. La casas están habitadas por personas capaces de pensar, por lo que es preciso que dispongan de una infraestructura cultural que permita el conectarnos con la cultura universal, producida en gran medida en ámbitos distantes en el espacio y el tiempo.

En cuanto al punto de vista espacial, los hogares están habitualmente cercados por su entorno. La escritura, la correspondencia y el teléfono han posibilitado la comunicación a distancia. Actualmente, las modernas T.I.C. suponen otras tantas líneas de fuga que posibilitan esa comunicación a distancia sin tener que salir de casa. En las casas actuales se rompe con el cerco espacial y temporal al que estaban sometidos los hogares por sus entornos sociales. Esto hace posible que sean un espacio abierto hacia otras culturas, que conozcamos el modo de pensar y actuar de las personas en otras partes del mundo. Es ya una realidad que desde los nuevos hogares se puede ser cosmopolita sin abandonar las cuatro paredes. El hecho de no tener que estar limitados por el territorio y las nuevas formas de memoria doméstica son dos factores muy favorables. Curiosamente este sistema ha contribuido al avance real del cosmopolitismo en mucha mayor medida que los estados/naciones, precisamente porque estos dependen de un territorio y de una historia, mientras que las casas dotadas de T.I.C. son inestables y cambiantes con respecto a sus ámbitos de implantación espacial y temporal. Las transformaciones que están sufriendo los hogares debido a la tecnología afectan en gran medida a la educación de los jóvenes. La información que adquieren por medio de la televisión, por ejemplo, va a estar supeditada por intereses básicamente mercantiles. Es por ello que la estructura de la educación básica ha sufrido cambios:

... la escuela común obligatoria sigue existiendo, pero se ha visto superada y desbordada por la tele-escuela. Si ni siquiera antes se lograba realizar enteramente el principio de igualdad de oportunidades por la vía de la enseñanza obligatoria, ahora resulta mucho más difícil. Los futuros individuos, niños y niñas, adquieren buena parte de su formación por vías totalmente alejadas del principio ilustrado que instituyó la enseñanza obligatoria. La ilustración contribuyó firmemente a formar individuos arrebatando a los niños a sus familias y clanes durante una serie de años. Hoy en día los niños y niñas son captados por las tele-empresas, que les inculcan una serie de enseñanzas (explícitas o subliminales) que marcan sus comportamientos de manera mucho más profunda que los contenidos aprendidos en los años de asistencia a la escuela común. La llamada *enseñanza informal* ha desequilibrado el sistema educativo de las antiguas ciudades al introducir en las casas imágenes y contenidos de manera indiscriminada<sup>7</sup>...

Según Javier Echeverría, un camino a seguir sería el de aprovechar las tecnologías de que disponemos en virtud de una tele-enseñanza. La idea es que esta educación esté coordinada con la que se imparte en las escuelas. En lugar de mantener una estructura clásica en la que los jóvenes tuvieran que acudir a un edificio para asistir a clase, fuera en los propios hogares desde donde pudieran también ser educados. Para ello se deberían de tomar importantes decisiones: Adaptar el material educativo para su difusión en las casas; incentivar el uso de tecnologías que dificulten o controlen el acceso de los jóvenes a determinados sitios de Internet. Al igual que avanza la tecnología con éxito en otros sentidos, la comunidad educativa tiene aun mucho que aportar dentro del campo de las T.I.C. Los

---

<sup>7</sup> ECHEVERRÍA, JAVIER. *Telépolis*. Barcelona, editorial Destino. 4ª edición. 1995, pág 187.



objetivos vendrían a ser: Que la educación tenga una presencia significativa en nuestros hogares al igual que la tienen otros muchos agentes sociales; transformar el excesivo tiempo de ocio que derrochan los adolescentes con los medios en tiempo educativo; que una juventud experimentada en el manejo de las nuevas tecnologías aproveche sus habilidades, no solo para comunicarse con sus compañeros, sino que puedan realizar unas tareas domésticas complementarias a los procesos educativos que se lleven a cabo en las aulas. Ello no supone que desaparezcan los centros de educación clásicos, que son importantes ámbitos de socialización. Los institutos y las escuelas serían centros de emisión y recepción, además de centros de interrelación física y humana.

### 3. EL CÓMIC COMO MEDIO REPRESENTATIVO DE LA REALIDAD

La elección del cómic como medio para representar la temática de este proyecto es consecuencia de las posibilidades creativas que permite. La opción de organizar una serie de imágenes relacionadas con un texto para así poder contar una historia resulta de gran ayuda a la hora de materializar las inquietudes planteadas por un narrador. Este capítulo está dedicado a señalar las influencias que, dentro del mundo del cómic, han sido determinantes a la hora de inspirar la parte práctica de este proyecto. Teniendo en cuenta el vasto horizonte que conforma la historieta hoy en día, resulta necesario tener conocimiento sobre el origen corriente o movimiento al que pertenecen los cómics que se han consultado para este fin. Es también necesario señalar que existen dos vertientes claramente diferenciadas en el mundo del cómic de las que se nutre el presente trabajo. Por un lado está el cómic tradicional, de carácter más comercial y de mayor conocimiento por parte del público y, en una vertiente paralela, el llamado “comix” o cómic underground de carácter más bien independiente.



Ilustración de NAZARIO.

Estas dos vertientes estuvieron muy diferenciadas durante la década de los 70 y principios de los 80. En la actualidad, sin embargo, esa diferenciación está mucho menos acentuada. Se podría decir que se siguen produciendo historias con las características del cómic underground, pero su edición se lleva a cabo mediante cauces de carácter oficial. La parte más agresiva de estas publicaciones se ha suavizado, quizá porque ya no sea necesario luchar por una libertad de expresión que en un pasado era restringida debido a la censura. Lo importante es que estos cambios han

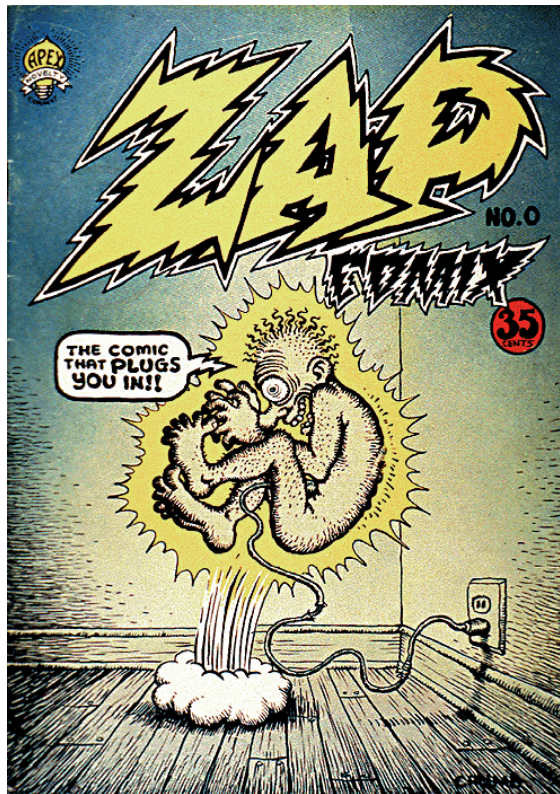
propiciado que el cómic sea en la actualidad un medio que ofrece unas posibilidades infinitas para representar un tema, hacer una crítica o realizar un ejercicio de carácter documental.

Repasando la historia del cómic underground, a continuación se aportará algo de información sobre qué significa y qué importancia tuvo como medio representativo y crítico de la realidad de una época. Cabe destacar que este movimiento hizo su aparición en España allá por los años 70. Se trata por tanto de una época difícil en cuanto a los aspectos políticos y económicos se refiere. Los dibujantes que emergieron en aquella época lucharon por defender sus ideas frente a un poder político totalmente autoritario que mediante la censura, no permitía que floreciera ningún tipo de manifestación cultural fuera de su propio círculo de intereses. Aun así salieron a la luz numerosas publicaciones que sirven hoy en día de testimonio y nos ayudan a comprender mejor lo que sucedía en los lugares más marginales de las ciudades, que era lo que pensaban los jóvenes y como afrontaban la realidad de esa época que les había tocado vivir. Es de importancia señalar este dato en relación al presente proyecto ya que son también la juventud y los problemas sociales los que conforman el marco argumental del mismo.

El cómic underground es un producto de la cultura marginal. Esta no es aceptada por la sociedad debido a que se sitúa al margen de la cultura establecida y se manifiesta en abierta oposición a ella. Nació en EE.UU. en los años 60, encabezado por un grupo de adolescentes y estudiantes junto con sus respectivos mentores. Como puntos clave de esta ideología estaban el considerar como totalmente negativos los valores del sistema cultural vigente, atacar la tradicional manera de pensar y vivir del mundo burgués y el manifestar un descontento radical en contra del sistema establecido. Sus precursores pretenden unos objetivos artísticos bien diferentes a los que predominaban en el panorama oficial. En lugar de que el artista esté destinado a ser alguien mitificado como consecuencia de las ventas de su producción, más bien, tiene que ser una persona capaz de absorber los estímulos de su experiencia más cotidiana, normalmente relacionada con el mundo marginal: sexo, drogas, violencia, manipulación de los medios, ecologismo, pacifismo, la guerra, la injusticia social, el racismo...; y, mediante su capacidad crítica y creativa, aportar una visión exenta de prejuicios y tabúes. Los valores tradicionales como la patria, el estado, la religión, la familia o el sexo son tratados desde un punto de vista diferente al que la cultura oficial tiene acostumbrados a los ciudadanos. No hay una intención de autocensura a la hora de mostrar escenas explícitas de violaciones o amputaciones de miembros por ejemplo, si el guión así lo indica.

El comix se convirtió en un medio muy eficaz para representar esta realidad sin ningún tipo de complejos. Debido a la posibilidad de combinar las imágenes con la literatura, los artistas no dudan en utilizar un extenso abanico de onomatopeyas que acompañan a unos dibujos calificados de feos, y en ocasiones grotescos, que representan con exagerada exactitud desde cualquier parte del cuerpo humano, hasta los lugares más sucios

y depravados del ambiente callejero. Una definición generalizada de este medio por parte de sus autores es que posibilita utilizar un lenguaje de gran poder de comunicación y mayor libertad creativa que otras expresiones. Era como una vía de escape para unos dibujantes inexpertos, pero con ganas de explorar nuevos cauces de expresión. Un producto marginal que, por medio de la ridiculización, el humor, la poesía y la denuncia política, posibilita el hacer una crítica ácida de la sociedad de aquellos años.



ROBERT CRUMB. Portada para Zap  
Comix. Nº 0.

El comix no era una simple moda pasajera. Permanecía ajeno a la crítica y ofrecía un punto de vista desenfadado y absurdo que gradualmente iba rebajando sus aspectos más agresivos. El lector se identificaba con estas historietas urbanas que reflejaban la vida y entorno social del anti-héroe, el perdedor y el desarraigado; deformaban la realidad y recogían el lenguaje de la calle e incluso lo reinventaban con nuevas expresiones. El primer cómic underground se editó en la primavera de 1968 en San Francisco, de la mano de Robert Crumb. El nombre del tebeo es *All new Zap Cómics*, y en sus páginas se veían reflejadas unas historias cargadas de fantasías alucinógenas, sexo explícito, y otros contenidos evidentemente

solo aptos para un público adulto. El desparpajo de Robert Crumb para tratar cualquier tipo de temática con tendencia a estar basada en sus propias vivencias, lo convirtieron con el paso de los años en uno de los dibujantes más vendidos, influyente e imitado. Pronto, otros autores de EE.UU. fueron influidos por su trabajo y tomaron la iniciativa en cuanto a aportar creaciones acordes con este nuevo lenguaje: Ghilbert Shelton, Manuel "Spain" Rodríguez, S. Clay Wilson, Rick Griffin, Victor Moscoso, Richard Corben, Skip Williamson, Dave Sheridan y Art Spiegelman, son algunos destacados. Unos años después, alrededor de 1972, el cómic underground traspasó las fronteras de los EE.UU. y llegó a Europa. En España, la primera editorial que dio a conocer este tipo de publicaciones fue *Fundamentos*, con una antología que recoge varias obras de comix estadounidense llamada *Comix underground U.S.A.*, pero antes de referirnos ello nos gustaría señalar el contexto histórico en que se enmarca la España de la época. Es importante hacer referencia a ello para señalar los obstáculos que los autores contraculturales tuvieron que superar en nuestro país.

Los años 60 fueron una época de cambio. El gobierno de Francisco Franco se camuflaba bajo la apariencia de un estado de derecho, pero los ciudadanos experimentaban en su cotidianeidad que eso no era realmente así: se sentían aun más víctimas que antes de la represión y la censura. Eran los años de la imagen y la comunicación: La televisión irrumpía con fuerza en los hogares de los españoles mientras que su programación estaba fuertemente manipulada por el gobierno; las audiencias radiofónicas eran más numerosas, gracias, en parte, a la difusión de los nuevos ritmos de la música pop; los actores de cine se pasaban a la música para incrementar su popularidad, y los músicos, a la inversa, hacían también lo propio. Se vislumbraba un contexto social en el que proliferaban grupos culturales de personas inquietas que lo que buscaban era algo diferente, un cambio para enterrar los cimientos tradicionales de la cultura y la sociedad españolas. A finales de los 60 España se convierte en un destino turístico muy demandado. Con la llegada de extranjeros se produce un intercambio cultural enriquecedor. Los universitarios exigen reformas para poder viajar a otros lugares y comienzan a llegar a nuestro país productos e iniciativas del extranjero que van a propiciar la proliferación de las primeras publicaciones especializadas en temas como el cine, la música y la literatura. Algunas revistas destacadas fueron: *Objetivo*, *Film Ideal*, *Cinestudio*, *Fotogramas*, *la revista Triunfo*, que daba un giro en su línea editorial y se convertía en un semanario crítico y politizado; además de *Primer Acto* y *Nuestro Cine*. Estas publicaciones impregnaban la cultura de aires renovadores, pero la censura no daba tregua y muchos de los argumentos se quedaban tristemente en el tintero. El tebeo o cómic tradicional también se vio en parte beneficiado por estos cambios, pero ni autores, ni editoriales supieron adaptarse con eficacia a ellos. Personajes como *El Guerrero del Antifaz*, *Roberto Alcázar* y *Carpanta* fueron quedando un tanto olvidados por una sociedad que buscaba nuevos argumentos, nuevas historias que estuvieran en mayor sintonía con los tiempos que corrían. El cómic era un medio, en realidad, considerado como menor. Algunos lectores pensaban

que estaba destinado especialmente a un público infantil. Contrariamente a esta idea, desde otros países europeos y especialmente desde EE.UU., llegaban ecos de un nuevo tipo de historieta que tenía como principal demandante al público adulto. Eran publicaciones curiosamente no recomendadas para los menores y llamaban la atención por la calidad de su contenido y por su apartado estético, totalmente fuera de la línea de lo que se conocía hasta el momento. Eran los propios turistas españoles, generalmente con un nivel cultural alto o medio-alto los que consumían este tipo de cómics. Empezaron a llamar la atención sobre todo de los grupos sociales más progresistas, que recibían con entusiasmo cualquier iniciativa capaz de hacer mella en el actual sistema político. En ocasiones, estos cómics formaban parte de publicaciones que albergaban otras disciplinas artísticas, como textos de escritores e intelectuales y escritos sobre música cine o teatro. Fue por ello que en nuestro país se apostaron por iniciativas similares y proliferaron los grupos de creadores independientes que, al margen de la cultura oficial, creaban, editaban y distribuían sus trabajos de forma autónoma. En ocasiones estas publicaciones, sobre todo durante la época en la que surgieron, duraban pocos meses en el mercado debido a problemas de financiación y a la censura. Se puede hablar de un periodo dividido en tres etapas que comprenden desde los inicios, hasta el posterior apogeo de lo que a partir de aquí denominaríamos como cómic underground español. La primera comprende los censores y dictatoriales años desde 1970 a 1975, la segunda abarca el crecimiento y desarrollo del comix español entre 1976 y 1978, y el último periodo, entre 1979 y 1980 en el que este medio alcanza unas cotas artísticas inimaginables en el pasado y pasa a formar parte de la industria del cómic español.

La censura Franquista fue creada por el ministro G. Arias Salgado para promover la verdad y difundir la doctrina general del movimiento. Desde su creación, dependió sucesivamente del Ministerio de la Gobernación (1936-1941), de la Vicesecretaría de Educación popular de la Falange (1941-1945), del Ministerio de Educación nacional (1945-1951) y del ministerio de Información y Turismo, desde 1951 hasta su abolición en 1977. Los numerosos censores ejercían desde las delegaciones provinciales, comarcales y locales del país un durísimo control sobre las publicaciones en los medios de comunicación. Actuaban bajo la excusa de proteger el bien común, preservar las buenas costumbres y mantener el orden público del país, lo que suponía una clara restricción de las libertades de expresión e información de los ciudadanos. La censura se basaba en criterios fijos del propio sistema de gobierno franquista: Los criterios, en ocasiones variables, basados en el respeto a la moral sexual, las opiniones que dañaran la imagen del estado o la religión, y una utilización correcta del lenguaje evitando cualquier uso sucio o grosero del mismo. Con la *Ley de Prensa e Imprenta*, también llamada *Ley Fraga* del 18 de Marzo de 1966, la censura se suavizó. En realidad fue un cambio que motivó las prácticas de la censura editorial y autocensura del propio autor. Se puede decir que esta ley modificó muy poco la práctica censora, y fue más bien un ejercicio de prestigio y de fachada que una reforma eficaz. Mas tarde, con un nuevo

cambio en la dirección del ministerio que presidía Fraga, Alfredo Sánchez Bella favoreció un retroceso en lo poco que se había avanzado por suavizar la censura. Como consecuencia provocó el cierre de locales que exhibieran espectáculos atrevidos, la prohibición de los cines de arte y ensayo y la apertura de no pocos expedientes en el ámbito editorial. Los censores, por tanto, volvían a tener pleno dominio de la situación.

Este panorama no era nada favorable para los autores de cómic. Veían como, en ocasiones, tenían que limitarse o adaptarse a las exigencias de unas normas que rozaban lo absurdo. A veces, esto era consecuencia directa de la pérdida de calidad en las obras, pero también, era una oportunidad para que el artista agudizase su ingenio, jugase con los recursos literarios y así conseguir encubrir alguna información, disfrazarla con otras intenciones narrativas y crear algo así como un significado que desvíe la atención del censor de la intención principal de la obra. Las publicaciones periódicas como diarios, semanarios y revistas mensuales fueron las más castigadas por la censura. El fácil acceso a las mismas por un público infantil y juvenil era una excusa perfecta para que las autoridades reforzaran su poder. A su favor, utilizaban argumentos como que era un sector del público aún vulnerable y de escasa formación, al que se debía de proteger especialmente. Se llegaron incluso a crear unas normas que clasificaban las publicaciones por edades y sexo.

Cualquier argumento era bueno para ser censurado, pero había una especial predilección por el sexo, el erotismo y la desnudez del cuerpo humano. Las mujeres que aparecían en los tebeos carecían de femineidad, tenían que representarse bien cubiertas y en situaciones poco naturales, más bien forzadas. Había que evitar los abrazos y los besos o, si la obra estaba ya publicada, era necesario corregir estos detalles separando a los personajes, reduciendo el tamaño de los pechos o tiñendo de negro a las mujeres rubias. Lo mismo ocurría con las escenas violentas. Debían de evitarse la sangre, los miembros amputados o el uso de las armas. Esto era mal visto por la censura. Todo debía simular cierta armonía, los matrimonios tenían que ser felices, la violencia y el sexo camuflados y, por supuesto, los temas políticos respetados conforme al orden establecido. La realidad no podía ser representada, sino que el resultado era un producto deformado de la misma. Algunas revistas fueron muy atacadas por los organismos censores, como por ejemplo, las satíricas *Hermano Lobo* (1972-1976), *La Codorniz* (1941-1978) y *Por Favor* (1974-1978). Cabe destacar el caso de la revista *El Pápus* (1973-1985), publicación crítica e informativa de lo que era la realidad de aquellos años. Su carácter progresista e innovador supuso que fuera muy castigada por la administración. Lo corroboran varios procesos judiciales entre los que figuran casi 50 secuestros y dos cierres. En el caso del cómic underground la situación era aún peor. Las publicaciones no iban dirigidas expresamente a un público infantil. Los autores eran jóvenes que se rebelaban contra lo establecido y dirigían sus obras hacia un público adulto capaz de comprender su mensaje. Para la administración esto no era, para nada, motivo de distinción, y tanto cómic como cómic underground eran censurados del mismo modo. Esto era más desfavorable

aún para estas últimas publicaciones, ya que se exhibían muchas más escenas explícitas de violencia y sexo, de crítica contra el sistema, y de otros asuntos que normalmente se perseguían.



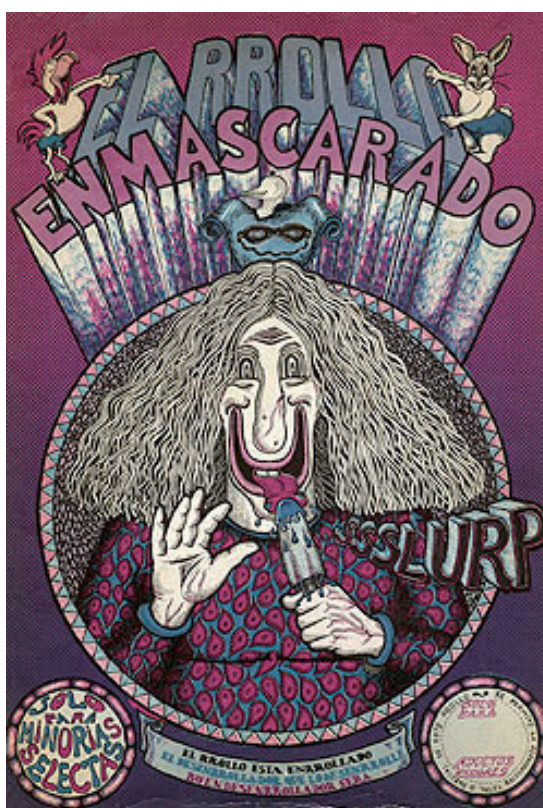
Portadas de la revista *Hermano Lobo*.

A pesar de este panorama tan poco alentador para la libre expresión, surgieron en nuestro país algunos grupos que sentaron las bases del cómic underground. En la ciudad de Barcelona, que debido a su historia y cosmopolitismo ofrecía un ambiente propicio para la desarrollo de este tipo de movimientos, surge un inquieto grupo de dibujantes. Son autores jóvenes, poco experimentados en el lenguaje del cómic pero tienen como nexo común la intención de revelarse contra el sistema opresivo que imperaba en España por aquellos años. Agrupados bajo el nombre de *El Rollo Enmascarado*, Nazario, Javier Mariscal, Miguel y Joseph Farriol, Max y Antonio Pamies, entre otros nombres, tenían claro que el cómic era el elemento ideal para contar lo que querían sobre el mundo que les rodeaba. Lo cierto es que en esos momentos, ni en el cine, ni en la música, ni en la literatura se le había dado tanta importancia a lo que estaba ocurriendo en las calles, y es gracias a este tipo de agrupaciones que hoy en día conservemos documentos gráficos de excepcional interés.

*El Rollo*, puede decirse que fue el gran precursor del comix en nuestro país. Algunos de sus integrantes han logrado convertirse hoy en día en profesionales de prestigio, a pesar de sus humildes inicios como historietistas.



Su primer álbum se llamó como el mismo grupo, *El Rollo Enmascarado*<sup>8</sup>. Aquí empezaron a dejar claras las señas de identidad que los caracterizaban: Una gráfica fuertemente influenciada por los autores del underground estadounidense y por los maestros de la escuela Bruguera, con predominio del claroscuro, de tramas mecánicas y manuales y unos argumentos basados en la inmediata realidad en que vivían. Por otro lado los textos, estaban cargados de alusiones al lenguaje pasota y progre de la calle. Destacan las faltas de ortografía utilizadas a propósito para dejar clara su marcada oposición al sistema.



Portada de *El Rollo Enmascarado*.  
JOSEP FARRIOL.

<sup>8</sup> FARRIOL, MIGUEL; FARRIOL, JOSEP; ROGER; MARISCAL; VILLAFUENTE, JUAN; LUQUE, NAZARIO; PÁMIÉS, ANTONIO; GUILLERMO Y CAPDEVILLA, FRANCESC. *El Rollo Enmascarado*. Barcelona, editado por Miguel Fariol Vidal, en coautoedición colectiva de los propios autores. C/ Topacio, 21. 1ª edición. 1973. 32 páginas. Nota: Germen del cómic underground español. Fue el primer tebeo del grupo de dibujantes y guionistas autodenominado El Rollo. Fue secuestrado por las autoridades gubernativas por considerarlo como atentatorio contra la moral pública. Nueve meses después, tras ser absuelto, sus autores realizaron su distribución normal por las calles y los ambientes marginales de Barcelona.

Tras *El Rollo Enmascarado* publicado en 1973, publicaron un año después los tebeos *Catalina*<sup>9</sup>, y *Paupérrimus Comix*<sup>10</sup>. Este último formaba parte de la revista Nueva Dimensión.

Por otro lado, durante 1974 otros inquietos personajes sacaban a la luz la revista *Star*<sup>11</sup>, co-fundada por Juan José Fernández Ribera (Juanjo) y Francisco Javier Ballester García, alias Montesol. Editada bajo el amparo de la editorial barcelonesa Producciones Editoriales, *Star* fue concebida como una publicación centrada en el comix y la prensa marginal.



Portada de la revista  
*Star*. Nº 27, 1976.

<sup>9</sup> FARRIOL, MIGUEL; FARRIOL, JOSEP; ROGER; LUQUE, NAZARIO; PÁMIÉS, ANTONIO. *Catalina*. Barcelona, editado por Miguel Farriol Vidal, en coautoedición colectiva de los propios autores. 1ª edición. 1974. 16 páginas. Nota: Segundo tebeo marginal español en cuya realización no participaron todos los integrantes del grupo del Rollo. Fue sometido a juicio de faltas y condenados sus autores a pagar una multa de 4.000 pesetas.

<sup>10</sup> FARRIOL, MIGUEL; FARRIOL, JOSEP; ROGER; MAX; PLATÓN; NAZARIO; PÁMIÉS, ANTONIO; MARISCAL. *Paupérrimus Comix*. Barcelona, editorial Dronte, en coautoedición con los propios autores. 1ª edición. 1974. 16 páginas. Álbum separata de la revista Nueva Dimensión, num 56.

<sup>11</sup> ROMEU; ALBERT; GIN; BALLESTER, JAVIER (MONTESOL); LÓPEZ, ALFONSO; MARTÍ, JOSÉ MIGUEL; CAPDEVILLA, FRANCESC (MAX); ROIG, JEREMÍAS; DÍAZ, MARTINEZ; MARAGALL, PAU; TISA; LÓPEZ, PEPE; SANCHEZ, PEREZ; FARRIOL, MIGUEL; MIRACLE, LLUÍS; QUEL-QUELIS; NAZARIO; MIRALLES, LLUÍS; MIRABELL, JORDY; CANTI; ROSA; RODRIGUEZ, JORDI; ALBI, CARLOS; ALSINA, JOSEP; FARRIOL, JOSEP (PEPICHEK); FRONTÁN, LUÍS; XOTSMAUTRO; CESEPE; PACHECO; EL HORTELANO; FERNANDEZ, MARIO; TEJA, G.; CODOLA, MIGUEL Y FERMO S & SANVI. *Star*. Barcelona, producciones editoriales. 1ª edición. 1974. Nota: Revista de comix y prensa marginal que junto al comix foráneo, descubrió y normalizó la obra de los dibujantes españoles. Se convirtió en un soporte estable y relativamente profesional que acogió en sus páginas las tendencias contraculturales más innovadoras de aquellos años, emulando la prensa underground estadounidense.

Durante seis años y 57 números publicados fue un escaparate de cómic underground americano y europeo, donde aparecían las obras de autores como Robert Crumb, Gilbert Shelton, Clay Willson, Harvey Kurtzman, Ted Richard, Gotlib y Druillet, a la vez que daba cabida a las creaciones de jóvenes dibujantes españoles. El objetivo era crear un equivalente con la “free press” estadounidense en España, y así acoger formas de expresión apenas conocidas aquí, que además del comix eran el cine underground y la música rock.

También en el año 74 nace *Ajoblanco*<sup>12</sup>, que fue una de las primeras publicaciones españolas centradas en la literatura marginal.



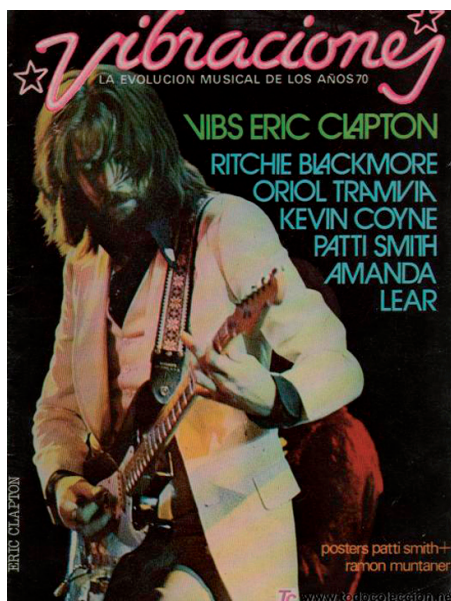
Recorte de la revista *Ajoblanco*. Ilustración Miguel Brieva.

Es el producto de unos jóvenes poetas que se reunían para crear una revista distinta fuera de los cauces universitarios. Pretendían ofrecer una cultura alternativa sin necesidad de que la publicidad y los partidos políticos estuvieran por el medio. Sufrieron los habituales enfrentamientos con la censura, pero, a pesar de ello, alcanzaron tal nivel de ventas que llegaron a plantearse el publicar semanalmente. Entre sus contenidos figuraban temas comprometidos: la apertura de la censura del país; la emergente obra del cine y el teatro independiente español, con grupos como Els Joglars; las últimas tendencias en el mundo del arte, desde Andy Warhol y el Pop Art, hasta el Manifiesto Amarillo de artistas españoles de 1928; descubrieron el

<sup>12</sup> RIBAS, JOSÉ; PUIG, TONI; MIR, FERNANDO. *Ajoblanco*. Barcelona, Ajoblanco ediciones. 1ª edición. 1974.

trabajo de músicos malditos como Frank Zappa y Jetro Tull, como también la obra del escritor Allen Ginsberg y otros componentes del movimiento Beat. En el mismo año nació en Madrid *En Punta*<sup>13</sup>, subtitulada: *De los hombres y las estructuras de la comunicación*. Estaba dirigida por Jose Luís Casas y formaban parte de ella un grupo de escritores y periodistas que, con una ideología de izquierdas, querían dejar constancia de su punto de vista sobre el mundo de la comunicación, la publicidad, y la creación, además del cómic, al que dedicaron una serie de artículos y notas informativas escritas por Jesús Cuadrado.

Otra revista, *Vibraciones*<sup>14</sup>, en este caso más orientada al mundo de la música, también incluía entre sus páginas algunos cómics realizados por Kim y Tom, autores que no estaban dentro de la línea contracultural, pero muestran su visión sobre el mundo de la música y los nuevos intérpretes. En suma, los responsables de esta revista tras contactar con el grupo *El Rrollo*, también optaron por la edición de algún comix. Concretamente fue en 1975 cuando, bajo el sello de la editorial *Mandrágora* publicaron un álbum llamado *Purita*, cuyas historietas continuaban en la misma línea de experimentación que el grupo seguía.



Portada de la revista *Vibraciones*.

<sup>13</sup> CASAS, JOSE LUÍS. *En Punta*. Madrid, ed. Investigaciones y estudio de la comunicación. 1ª edición, 1974.

<sup>14</sup> CASAS, ÁNGEL; ASENSI, JOSÉ; MONTAÑA, CLAUDI; ROMERO, CONSTANTINO; PALLARDÓ, JOSÉ MARÍA. *Vibraciones*. Barcelona, ed. Iniciativas editoriales. 1ª edición, 1974.

Era evidente que el cómic underground estaba floreciendo. La ciudad de Barcelona había sido la cuna del movimiento, pero autores de otros lugares también se unían a la zaga. En otras ciudades españolas surgían grupos de dibujantes que seguían la línea de los anteriores citados. Madrid, Valencia, Gijón y la zona de Galicia fueron focos importantes<sup>15</sup>.

Sería interesante continuar haciendo un repaso de lo que fue el movimiento underground en España, es numeroso el elenco de artistas y publicaciones que continuaron emergiendo, pero continuar con un estudio en esta línea se alejaría del objetivo de este proyecto.

---

<sup>15</sup> DOPICO, PABLO. *El cómic underground Español, 1970-1980*. Madrid, Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A). 1ª Edición, 2005.

#### 4. PROCESO DE TRABAJO: DESCRIPCIÓN TÉCNICA

A continuación se describirá el proceso seguido para la creación del cómic basado en el tema de estudio de este proyecto. Se ha considerado hacer un desglose del procedimiento con el apoyo de algunas imágenes para hacer más fácil su comprensión. Más adelante aparecerá una maqueta de todas las páginas dibujadas a lápiz y de algunas páginas ya entintadas y correspondientemente preparadas para su edición. Durante el proceso de elaboración de la historia se tuvo en cuenta que el apartado gráfico y el escrito formaran parte de un único hilo narrativo. Los dibujos que aparecen en las viñetas son fruto de un largo proceso de maduración y revisión constante. En base a un tema, las ideas previas comenzaron a tomar forma de esbozos iniciales, en ocasiones, solo comprensibles por el autor. En principio eran formas muy esquemáticas intercaladas con algunas palabras o frases que aportaban algún significado. Aun siendo dibujos simples de ideas desorganizadas, en este apartado se empieza a tener claro de qué va a tratar la historia y cuales van a ser los personajes que van a formar parte de ella. Paralelamente al proceso de creación de la historia hay que llevar a cabo también un proceso de creación de personajes, escenarios, mobiliario etc. Es un proceso largo y requiere de un importante apoyo documental para que sea llevado a cabo con éxito.



Bocetos correspondientes al diseño del personaje protagonista.

Para los escenarios, por ejemplo, se tomaron como referencia algunas fotografías: De un edificio (bloque de viviendas), de una calle, de coches, del interior de un restaurante de comida rápida, del interior de una vivienda, etc. La realidad que aparecía representada en este material se fue adaptando mediante bocetos al estilo de dibujo requerido para pasar a formar parte de las viñetas correspondientes.

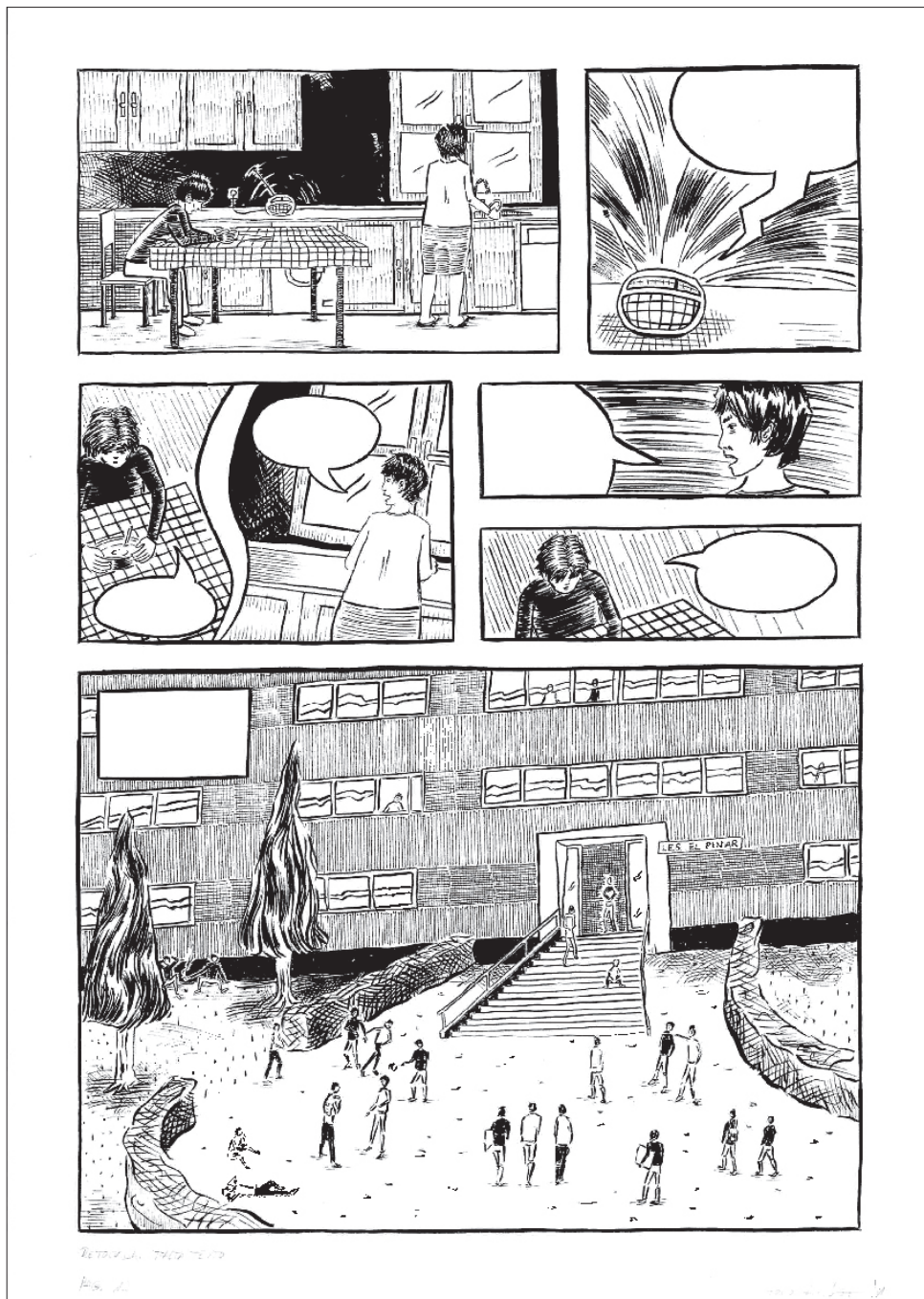
Siguiendo el esquema presentación, nudo y desenlace cada parte de esas ideas previas fue situándose en un lugar concreto de la historia. Se creó para ello una línea parecida a lo que se denomina línea de tiempo en animación, con la particularidad de que aquí el tiempo no sería el responsable de la extensión del relato, sino el número de páginas totales. En base a ello, mediante un esquema gráfico, se destinaron un número de páginas para la presentación, otro para el nudo y lo mismo para el desenlace. Después, con la ayuda de los esbozos que se crearon en un principio, se realizaron seis dibujos que representaban una serie de momentos narrativos concretos. El siguiente paso consistió en enlazar esos puntos clave por medio de más dibujos y texto hasta conseguir lo que se denomina *Plot*, que es un conjunto del total de las viñetas y el texto organizadas sistemáticamente. En este apartado es importante revisar el apartado narrativo y hacer las correcciones pertinentes antes de continuar. La historia tiene que tener unas características concretas dependiendo de cual sea su argumento y el modo en que se quiera representar. Dejar completamente estudiado qué y cómo se quiere representar un relato en este punto va a tener especial relevancia en el caso de evitar correcciones más complejas en un futuro. En este trabajo la narración es una estructura sencilla que se desarrolla de principio a fin de forma continuada. Hay una voz principal, que es la del narrador, las voces de los personajes, que interactúan por medio de los diálogos, y la voz interior o pensamientos de los personajes.

Mediante el Plot va a quedar establecido cuantas viñetas van a componer cada página. La siguiente tarea es ordenar las mismas dentro de la página. Los criterios de orden dependerán de: La importancia de cada dibujo y del texto que lo acompaña, del tipo de dibujo (un plano general de un escenario, un primer plano de un personaje, un plano medio) y de los espacios que vayan a quedar entre las viñetas (separadas de forma homogénea o viñetas fusionadas entre sí). A continuación se muestra una página con sus viñetas ya organizadas y los respectivos márgenes de separación ya establecidos. El dibujo está hecho con lápices de diferentes durezas, y el papel utilizado tiene un gramaje de unos 80gr. Mas tarde, en el proceso de entintado, se utilizará un papel de gramaje superior y con otras características que favorecerá un mejor acabado del dibujo. Antes de continuar con el siguiente paso, aquí hay que dejar ya muy trabajado el aspecto de la composición y, para ello, hacer un estudio definitivo de la distribución de luces, sombras y ubicación del texto.

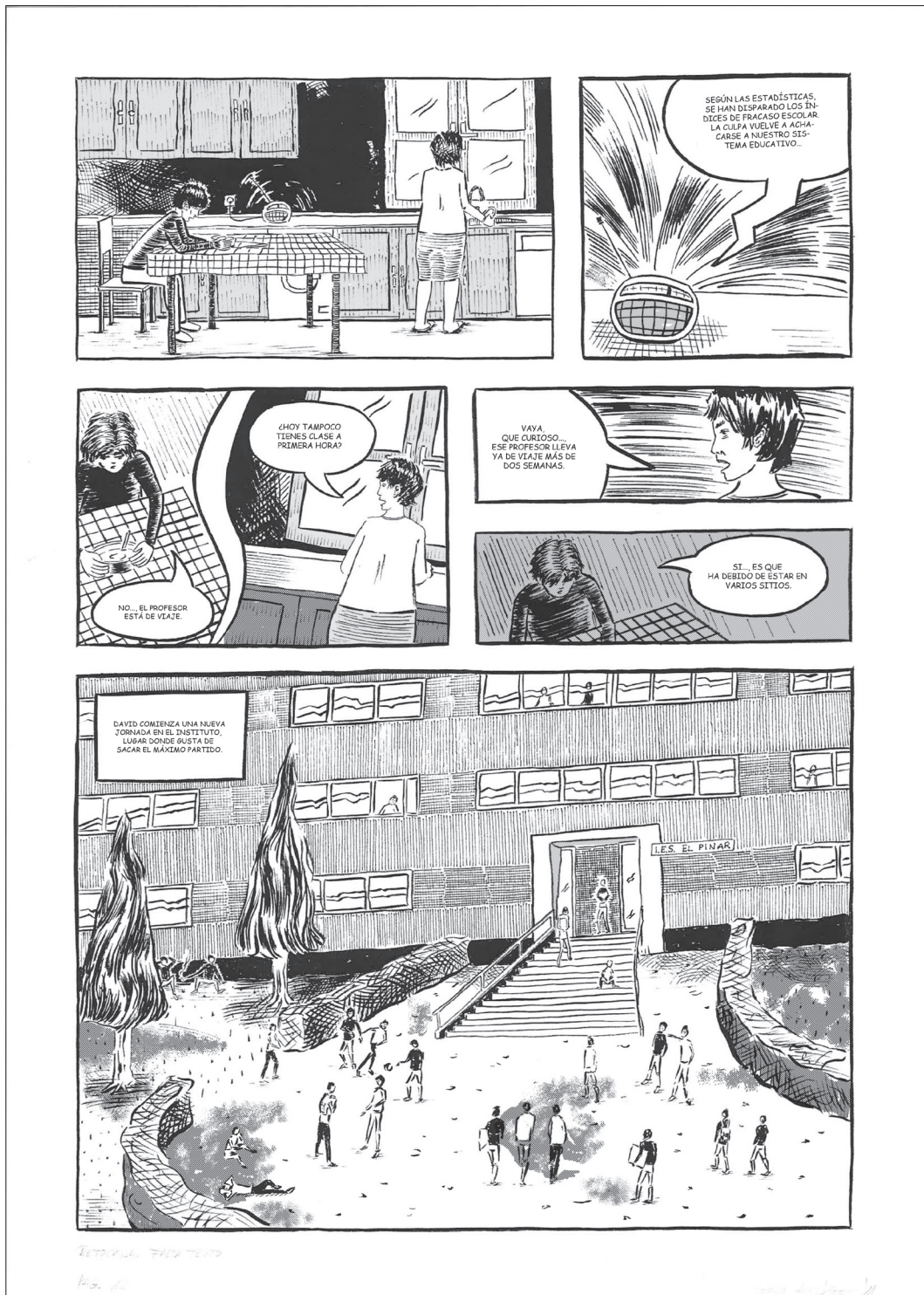
A continuación se muestra el ejemplo de una página en el primer estado de dibujo: Realizada con lapicero.





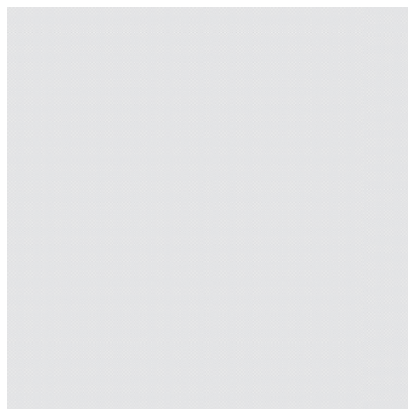
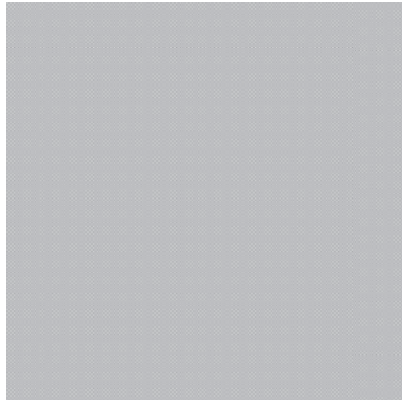
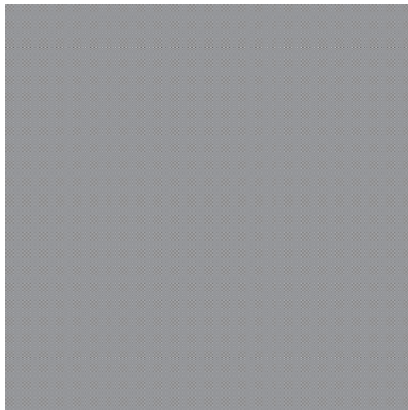


En este caso el dibujo ya aparece totalmente entintado. Se han utilizado pinceles de diferentes grosores, estilógrafos y rotuladores pincel, todo ello aplicando siempre tinta de color negro. Para hacer las tramas manuales, compuestas en su mayoría de líneas rectas y curvas, se han utilizado reglas de diferentes formas. Debido a la limpieza que requiere este proceso, el margen de error es estrecho. En este caso el acabado final de la página se hará trabajando con medios informáticos (Photoshop), lo que permitirá retocar los dibujos.



Este es el aspecto final que tendrá la página. Se han añadido tramas a modo de textura. Ello aporta mayor riqueza tonal y suaviza las transiciones de blanco a negro. También se ha introducido el texto en los bocadillos.

Las siguientes texturas representan el tipo de trama que se ha utilizado. Antiguamente, estas tramas se vendían en soporte papel. Había que recortarlo a medida para después pegarlo en un lugar concreto de la viñeta. Hoy en día se puede encontrar este material en internet. Para recortarlo e introducirlo en la viñeta se ha utilizado Photoshop. El proceso es sencillo: Colocando en una capa el dibujo entintado, y con la ayuda de la herramienta máscara de capa, se va aplicando la trama allí donde sea conveniente.



Tres tipos de trama diferente utilizadas en las viñetas.

## 5. CONCLUSIONES.

Después de haber pensado y madurado el tema que da sentido a este proyecto, se decidió materializar en forma de historia, no sin otro objetivo que expresar un punto de vista personal. Antes de decidir aportar una visión, ha sido necesario el realizar un ejercicio de documentación previa y contraste de opiniones entre varias fuentes consultadas, para después sustentar los argumentos sobre una base lo suficientemente sólida.

El verdadero reto surgió más tarde, a la hora de tomar la decisión de representar esa historia por medio de viñetas y texto. Al igual que nos tomamos la molestia de buscar información para nutrir la parte teórica de este proyecto, tratamos de buscar referentes de historias con la misma temática dentro del mundo del cómic. El ejercicio no fue del todo satisfactorio, pero con el escaso material encontrado, nos hicimos una idea de como se podía plantear el trabajo: Se comenzó a escribir un guión y, a la vez, realizar esbozos de lo que serían más tarde cada una de las viñetas.

En la historia, la idea central es la de representar a un adolescente, víctima de de una serie de acontecimientos relacionados con las tecnologías de la información y la comunicación. Es un perdedor, parte de su fortuna es consecuencia de una educación ineficaz ante un sistema social que promueve la anulación del individuo dentro de la masa: Todos somos iguales, consumidores de productos, de imágenes, de publicidad que entran por nuestra retina y se transforman en la ración diaria de deseos en su mayoría frustrados ante la impotencia de poder materializarse. David, (nombre del protagonista) en su propio convencimiento de que tiene cogidas las riendas de su vida, no va a hacer nada por cambiar el ritmo de los acontecimientos. Está demasiado conforme con el tipo de rutina que lleva. Será desde el propio sistema educativo donde le impongan ser partícipe de un nuevo método de enseñanza basado en, como algunos autores defienden, el aprovechamiento óptimo de las T.I.C. para educar individuos, conforme a las reglas establecidas de un sistema educativo aparentemente preparado para afrontar los nuevos tiempos. Puede ser una solución para ayudar a jóvenes que desarrollan su vida en torno a la insatisfacción, ofreciendo de forma gratuita su tiempo vital. Tiempo transformado hábilmente en dinero por las personas que gobiernan los medios de comunicación.

A modo de conclusión, cabe señalar que este proyecto nos ha brindado la posibilidad de aprovechar varias áreas de conocimiento estudiadas en el Master en Producción Artística, tanto a nivel teórico como pragmático. Los métodos para proceder a la hora de buscar información, la estructura de los contenidos a la hora de emprender un proyecto de investigación, el manejo de programas informáticos, entre otras disciplinas estudiadas durante el master, han podido ser empleadas en un proyecto de carácter oficial. Este hecho justifica el haber aprendido, para después poner en práctica, conocimientos que en un futuro podrán ser de primera necesidad para llevar a cabo un proyecto de mayor envergadura.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

### Libros.

RAMONET, IGNACIO. *La tiranía de la comunicación*. Ed. Debate. 2003. 224 páginas. ISBN 848306541X, 9788483065419

GIL CALVO, ENRIQUE. *Los depredadores audiovisuales. Juventud urbana y cultura de masas*. Ed. Tecnos. 1ª edición. España, 1985. Col. Status Quaestionis. Pág 110. ISBN 84-309-1121-9.

RICE, F. PHILIP. *Adolescencia. Desarrollo, relaciones y cultura*. Ed Prentice Hall. 9ª edición. Madrid, 2000. Pág. 24.

ECHEVERRÍA, JAVIER. *Cosmopolitas domésticos*. Editorial Anagrama. 1ª edición. Barcelona, 1995. Pág. 145. Col. Argumentos. ISBN 84-339-1393-X.

ECHEVERRÍA, JAVIER. *Telópolis*. Editorial Destino. 4ª edición. Barcelona, 1995. 187 páginas. Col. Ensayos / Destino. ISBN 84-233-2366-8.

DOPICO, PABLO. *El cómic underground Español, 1970-1980*; Ediciones Cátedra (Grupo Anaya S.A). 1ª Edición, Madrid, 2005. 440 páginas. Cuadernos Arte Cátedra. ISBN 84-376-2219-0.

### Cómic.

ALTARRIBA, ANTONIO; KIM. *El arte de volar*. Edicions de ponent. Edición especial, Alicante, 2010. 219 páginas. ISBN 978-84-96730-56-4.

FUSTER, MIGUEL. *Miguel. 15 años en la calle. Llorarás donde nadie te vea*. Ediciones Glenant España. 1ª edición, Barcelona 2011. 61 páginas. Colección novela gráfica. ISBN 978-84-9947-178-5.

ROCA, PACO. *El faro*. Astiberri ediciones. 1ª edición. Bilbao. 48 páginas. Colección lecturas compulsivas. ISBN 84-95825-69-4.

THOMPSON, CRAIG. *Adios Chunky Rice*. Astiberri ediciones. 1ª edición. Bilbao 2007. 125 páginas. ISBN 978-84-96815-25-4.

**Artículo.**

BERCEDO SANZ, A.; REDONDO FIGUERO, C.; PELAYO ALONSO, R.; GÓMEZ DEL RÍO, Z.; HERNÁNDEZ HERRERO, M.; CADENAS GONZÁLEZ, N. *Consumo de los medios de comunicación en la adolescencia*. Copyright © 2010 Asociación Española de Pediatría. All rights reserved. *Anales de Pediatría*. Volumen 63, Issue 6, pags. 516-525 (December 2005).

**Sitios web.**

<http://www.pacoroca.com/>

<http://detripas.blogspot.com/>

<http://lacomunidad.elpais.com/eurotopia/2009/9/7/underground>

<http://www.taringa.net/>

<http://carnabys.blogspot.com>

<http://nazarioluque.com>

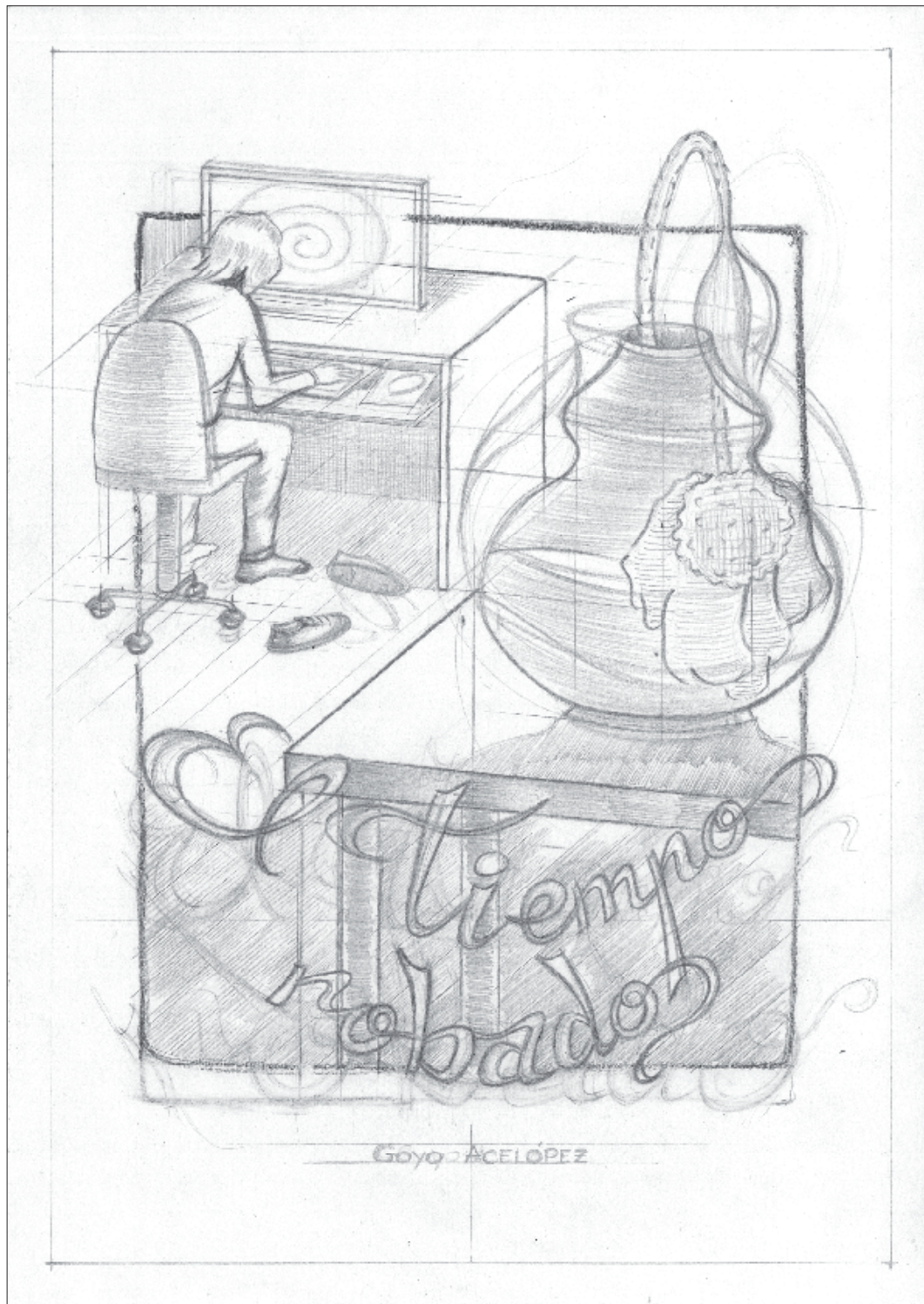
<http://www.allcollection.net>

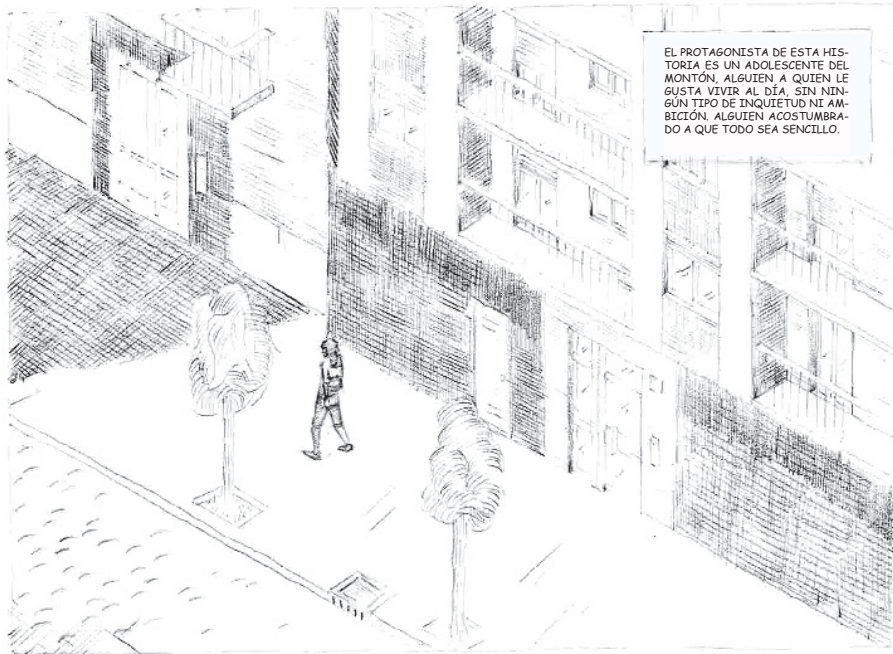
<http://florecejonía.wordpress.com>

<http://www.anuncio.net>

## 7. ANEXO: MAQUETA DEL CÓMIC

A partir de esta página se puede apreciar el trabajo (maqueta del cómic) en su totalidad, pero aún en el primer estado de producción: Dibujado a lápiz.





EL PROTAGONISTA DE ESTA HISTORIA ES UN ADOLESCENTE DEL MONTÓN, ALGUIEN A QUIEN LE GUSTA VIVIR AL DÍA, SIN NINGÚN TIPO DE INQUIETUD NI AMBICIÓN, ALGUIEN ACOSTUMBRADO A QUE TODO SEA SENCILLO.



¡AGH!, OTRA VEZ LENTEJAS PARA COMER!

¿QUÉ TAL EL EXAMEN? HACE UN POCO LLAMÓ TU MADRE, QUERÍA SABER QUE TAL TE FUE.

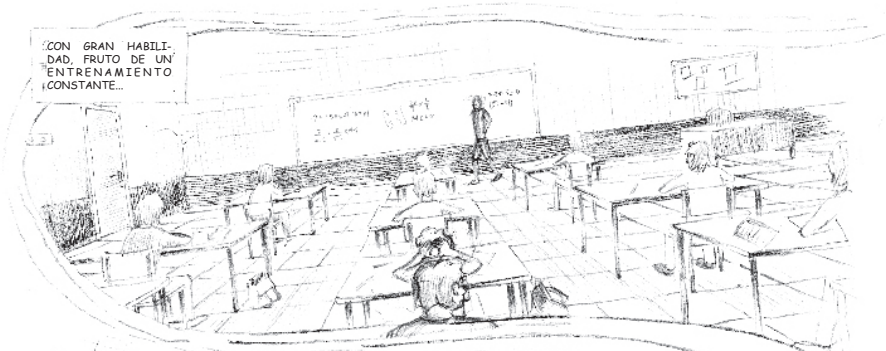


¡AH!, MMM..., PUES FUE MUY BIEN, CREO QUE APROBARÉ.

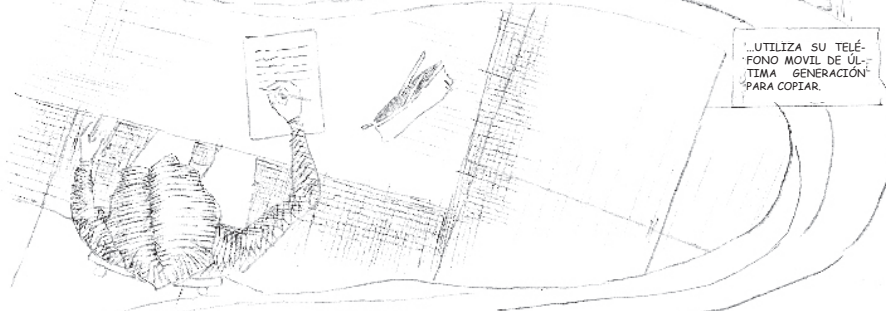
SU NOMBRE ES DAVID, Y TIENE UN MÉTODO MUY EFICAZ PARA COPIAR EN LOS EXÁMENES.



CON GRAN HABILIDAD, FRUTO DE UN ENTRENAMIENTO CONSTANTE...



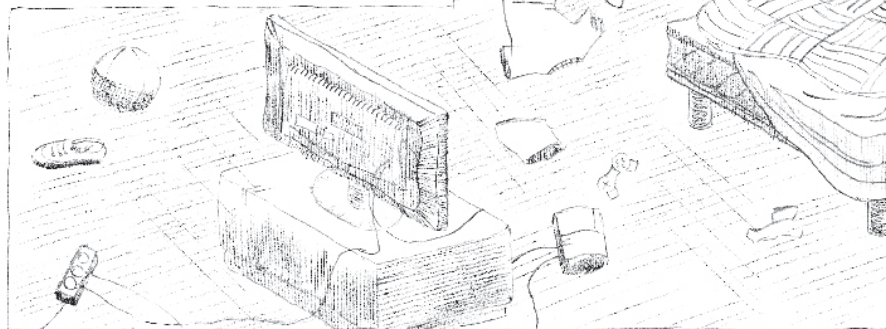
...UTILIZA SU TELÉFONO MÓVIL DE ÚLTIMA GENERACIÓN PARA COPIAR.



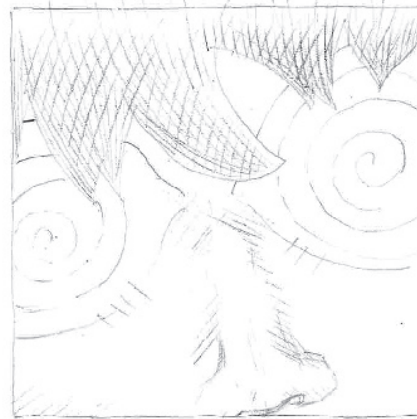
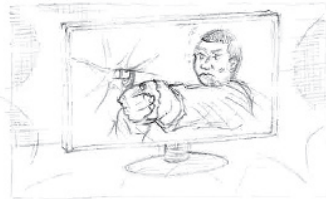
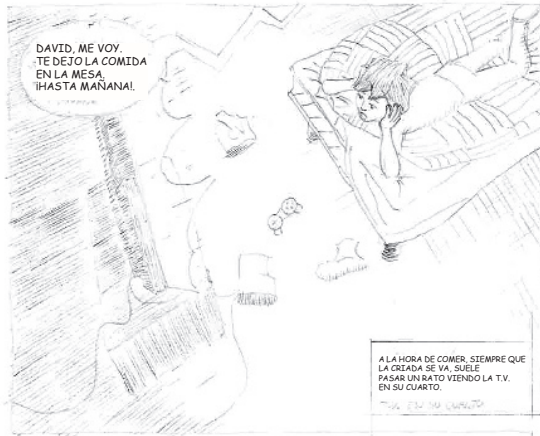
HASTA AHORA NO HA HABIDO NINGÚN PROFESOR QUE LO HAYA DESCUBIERTO.

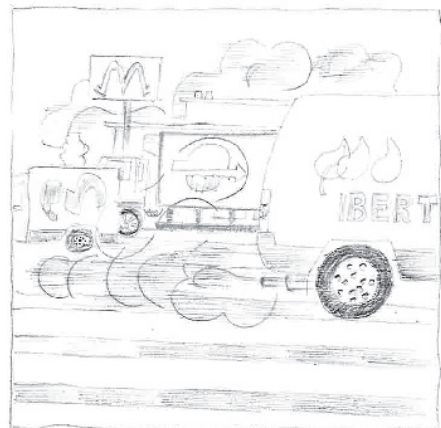
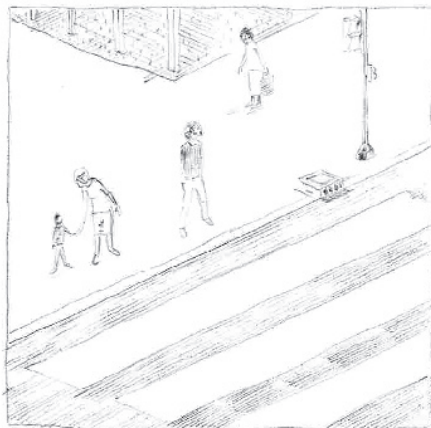
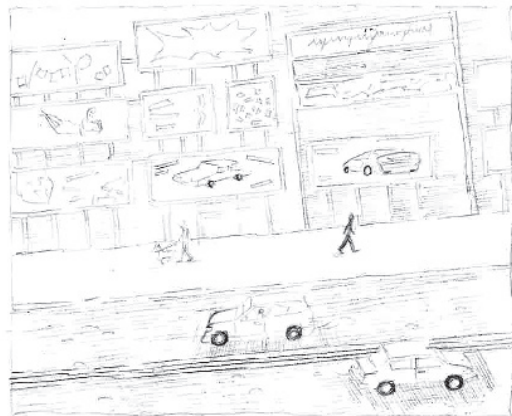


TRAS SEMEJANTE ESFUERZO INTELLECTUAL, LO MEJOR SIEMPRE ES DISFRUTAR DE UN MERECIDO DESCANSO.

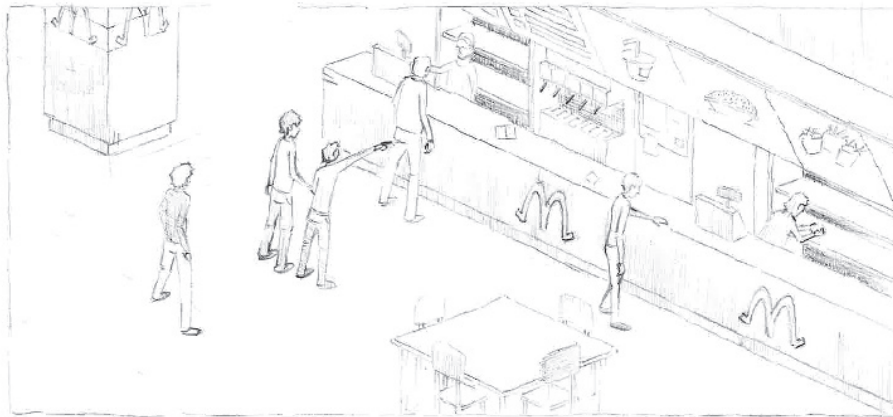
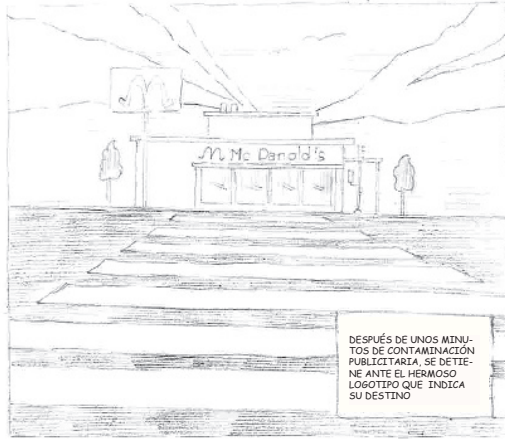


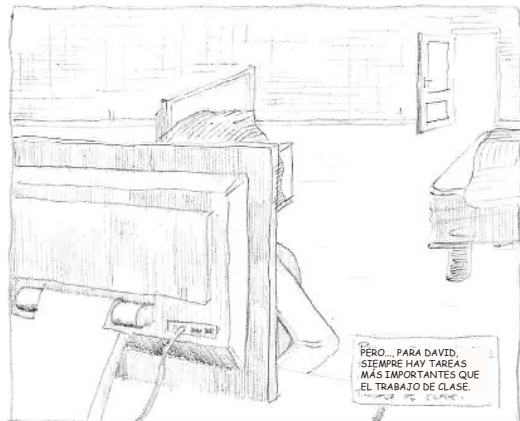
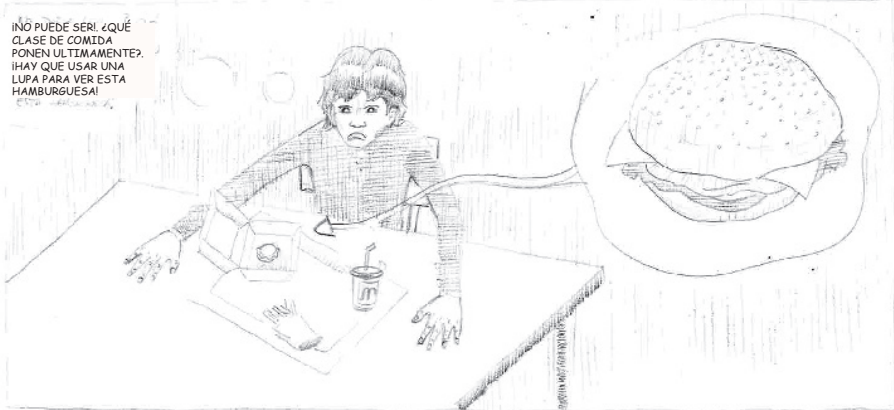
2



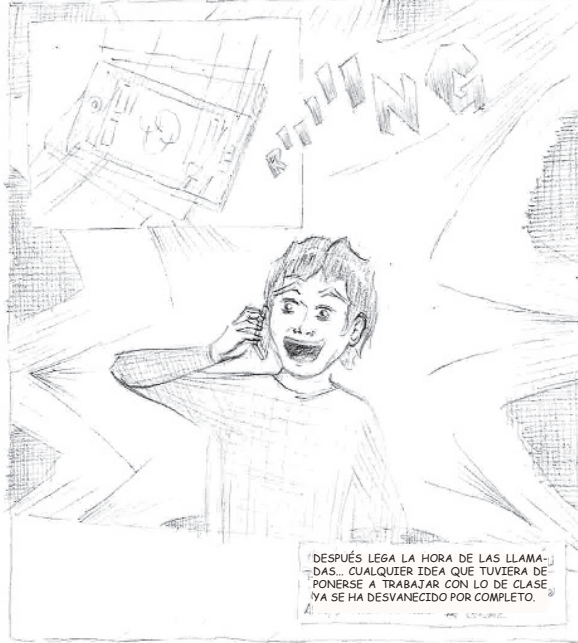
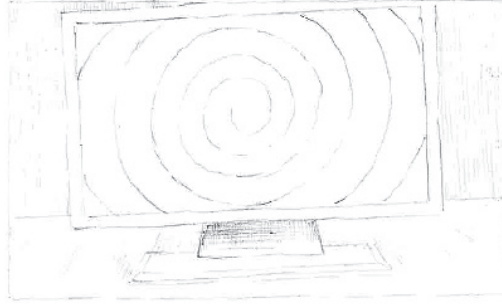
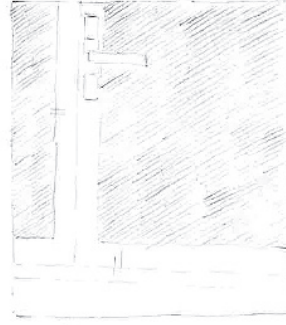


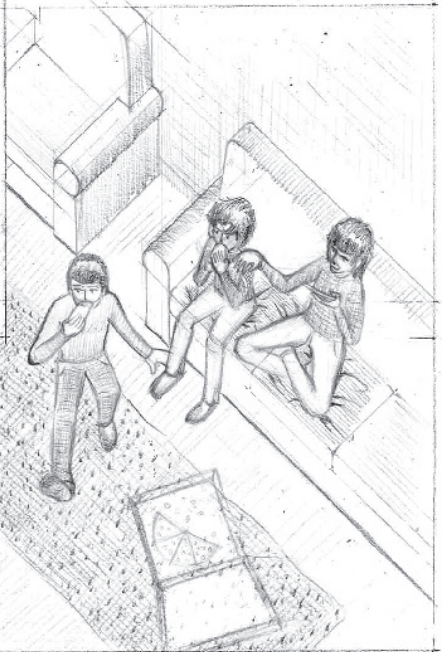
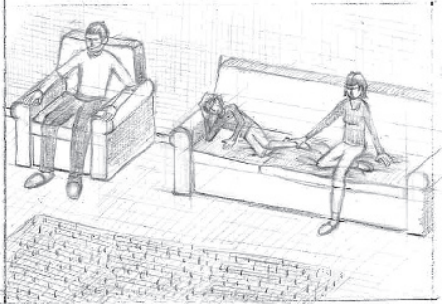
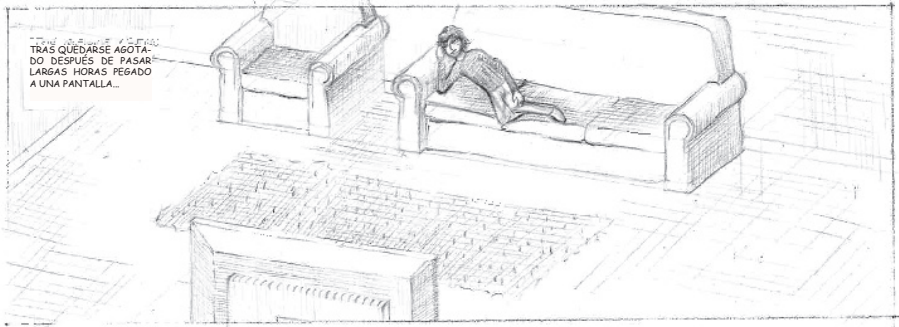
9



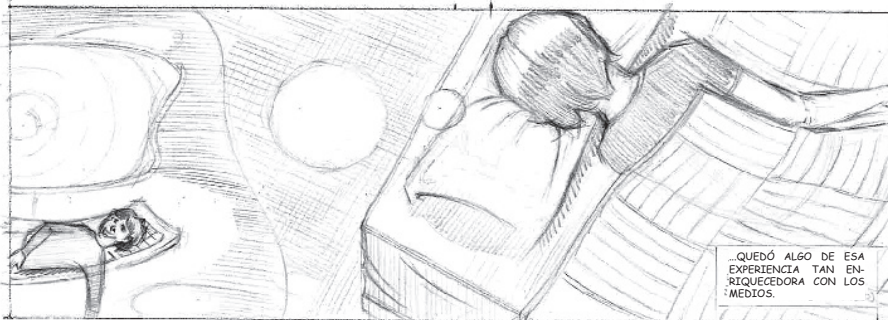
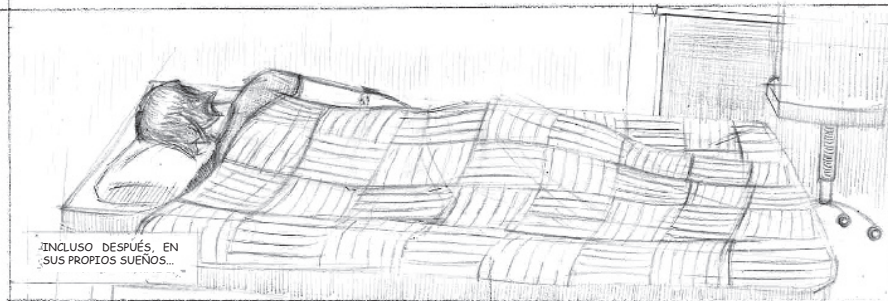
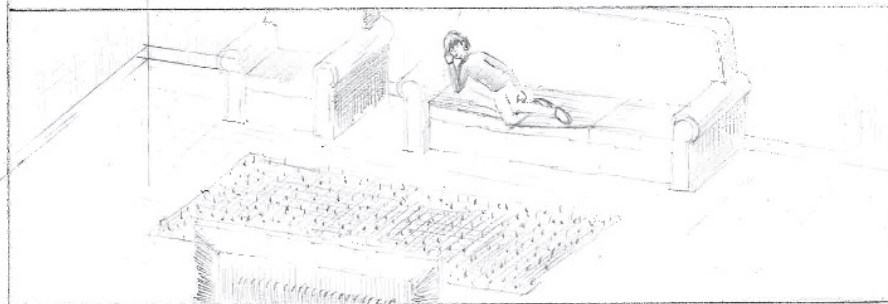
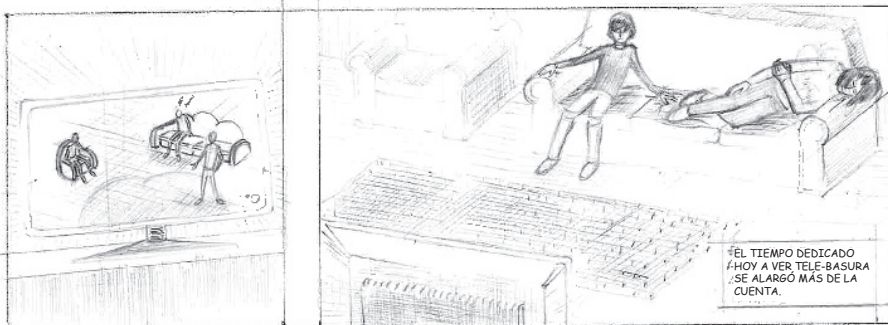


C



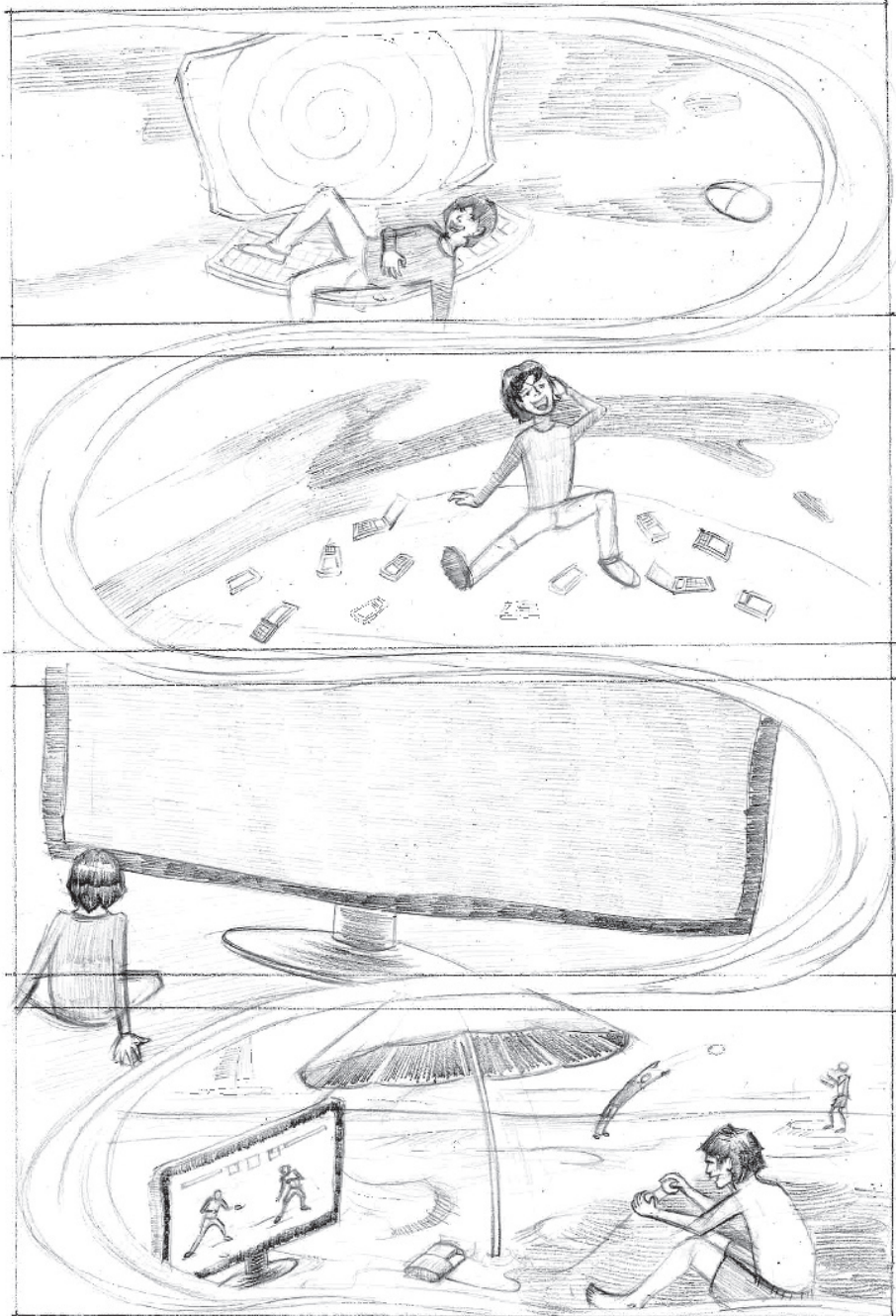


?



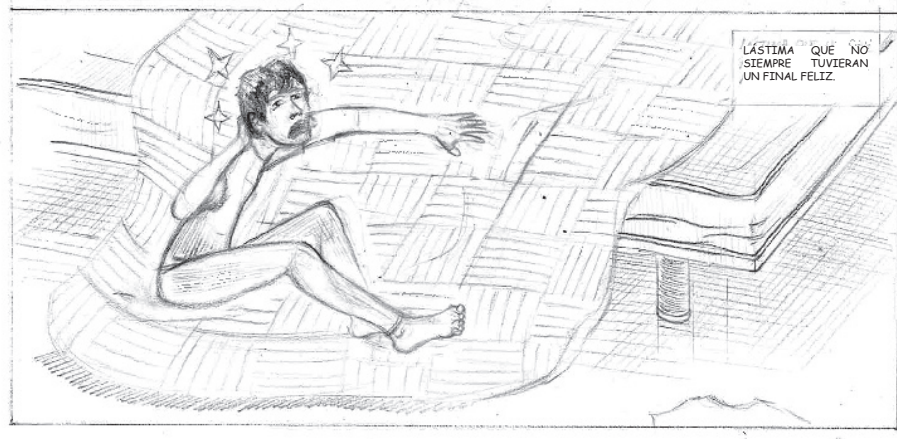
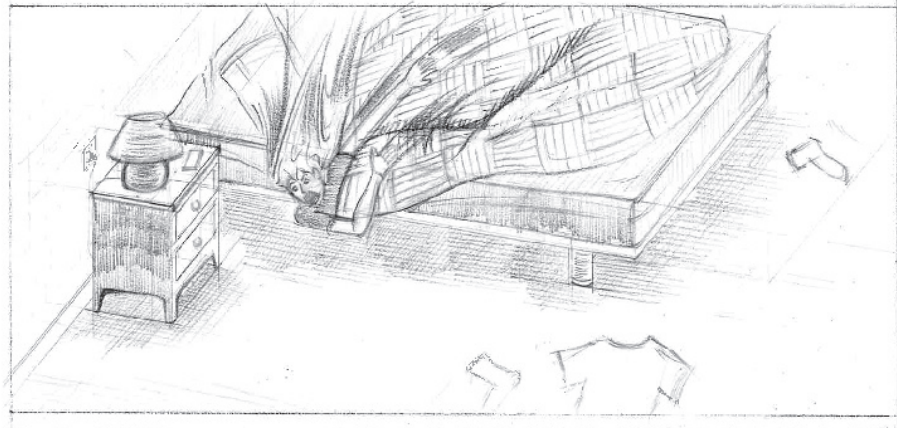
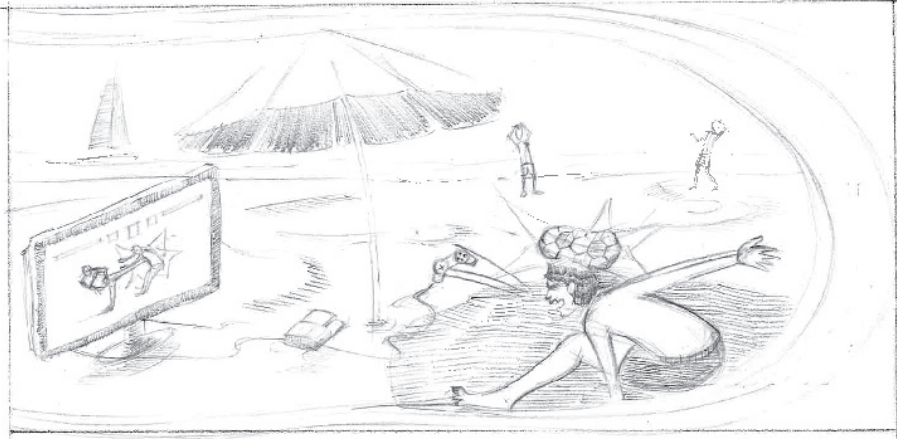
9





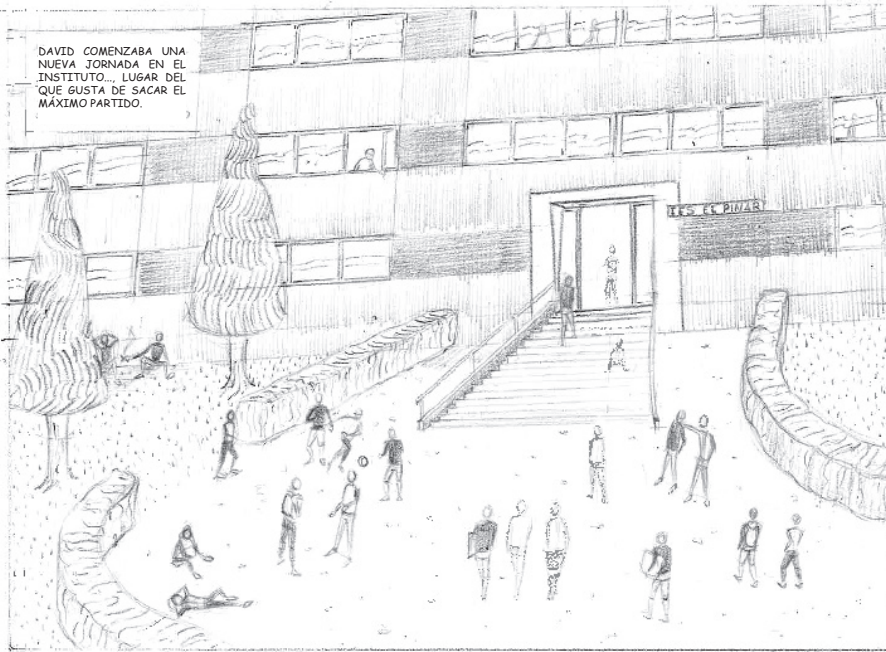
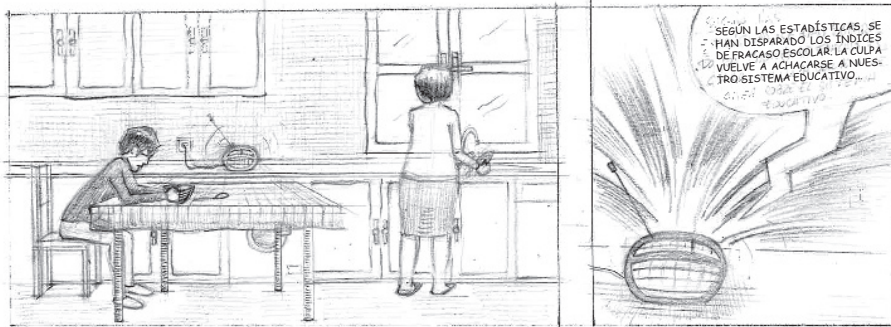
10

OK

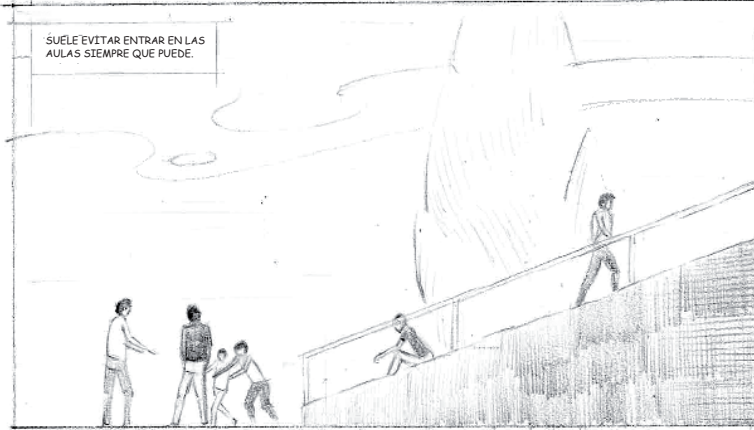


LÁSTIMA QUE NO SIEMPRE TUVIERAN UN FINAL FELIZ.

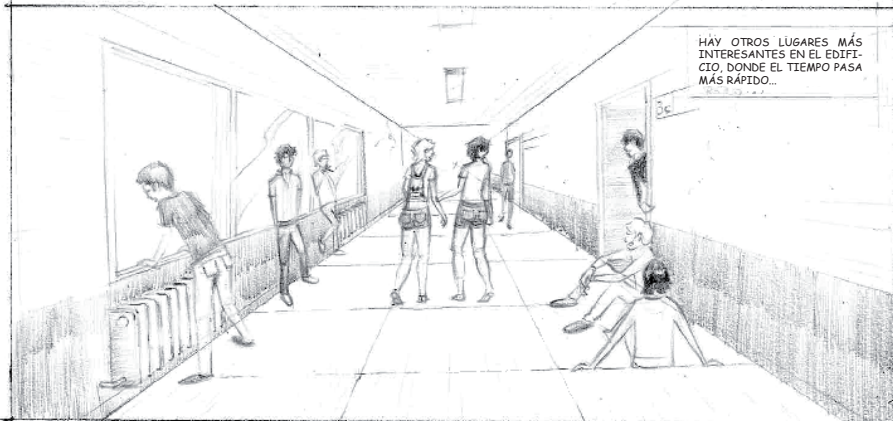
11



SUELE EVITAR ENTRAR EN LAS AULAS SIEMPRE QUE PUEDE.

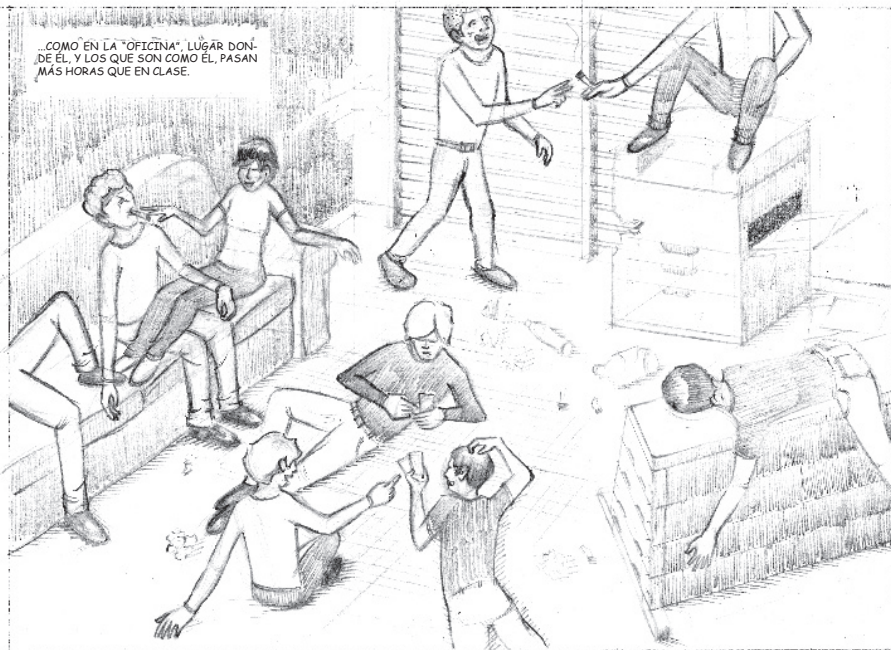


HAY OTROS LUGARES MÁS INTERESANTES EN EL EDIFICIO, DONDE EL TIEMPO PASA MÁS RÁPIDO...



③

...COMO EN LA "OFICINA", LUGAR DON-  
DE EL, Y LOS QUE SON COMO EL, PASAN  
MAS HORAS QUE EN CLASE.

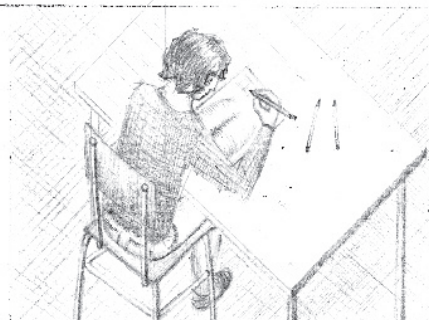


A VECES INCLUSO SE  
CONVIERTEN EN HO-  
RAS PRODUCTIVAS.



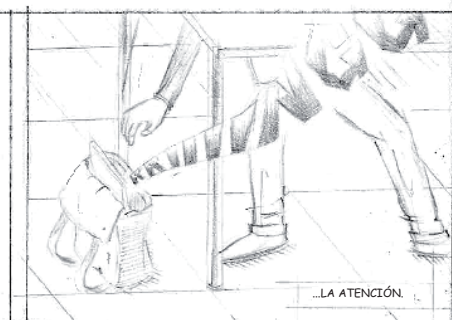
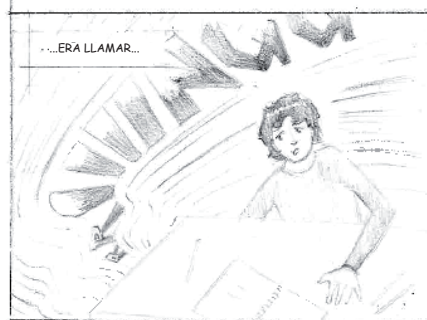
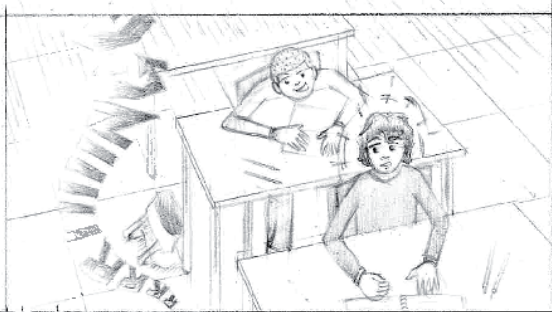
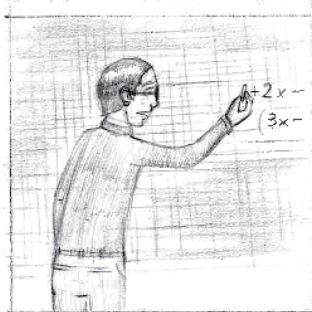
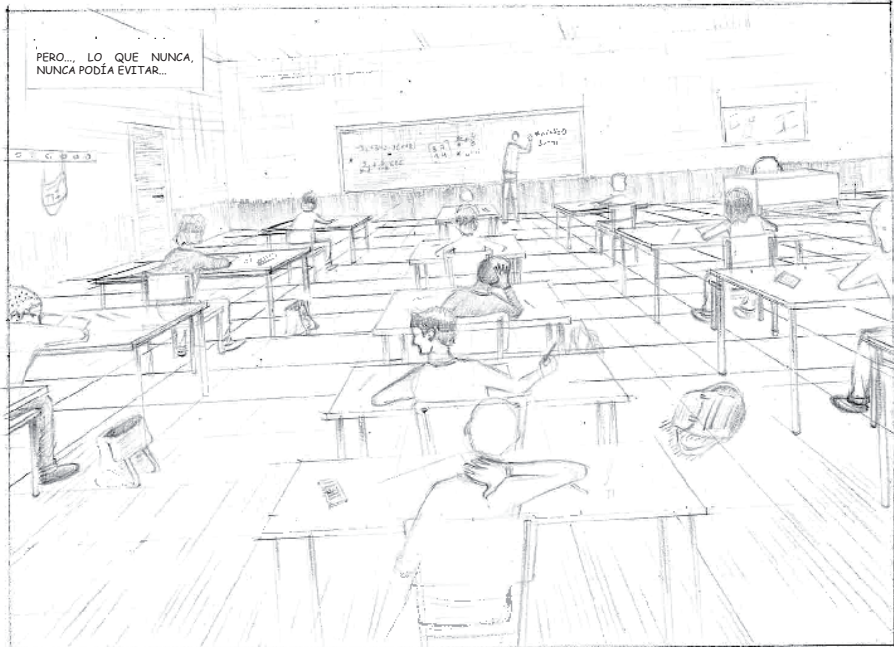
¡VAYA, J. BONITA POR-  
TADA PARA EL TRABA-  
JO, DAVID.  
¿CONOCES LA OBRA  
DE BACON?

MMM... ESTO...  
¡NO!

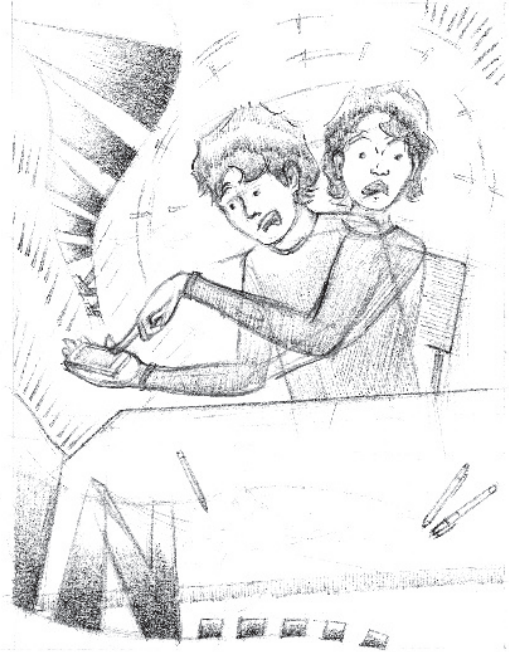
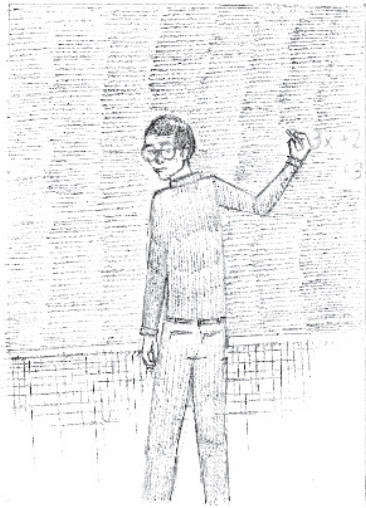




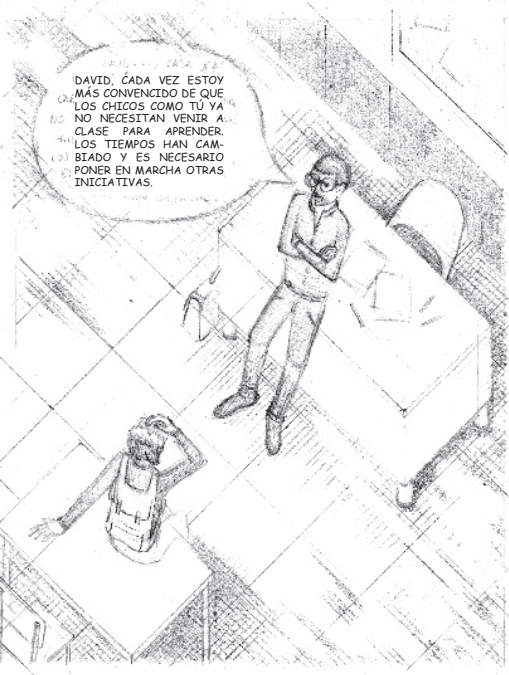
(15)



(16.)

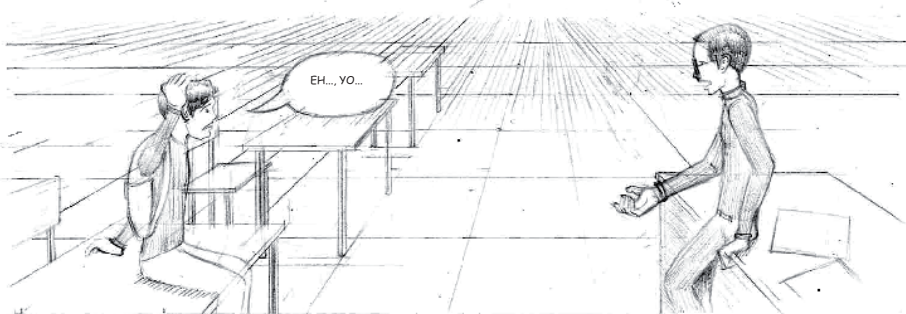
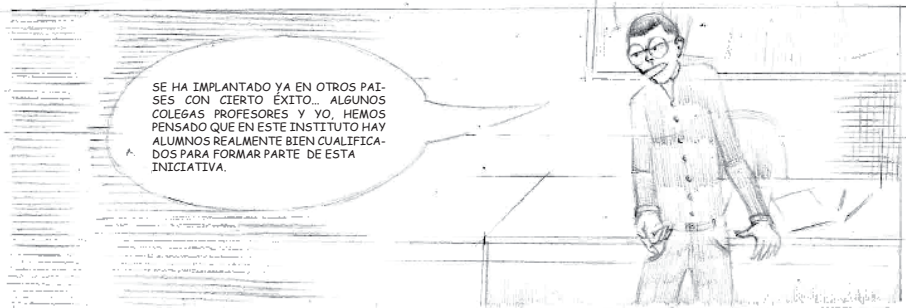
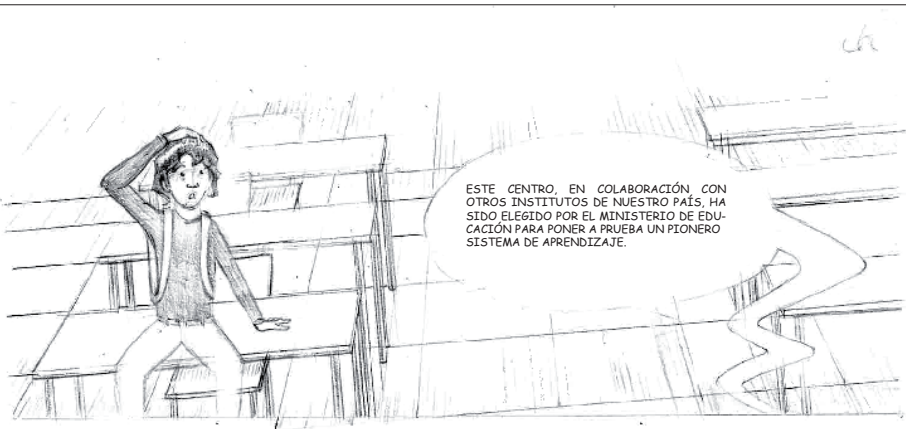


DAVID, QUIERO HABLAR CONTIGO DESPUÉS DE CLASE.



DAVID, CADA VEZ ESTOY MÁS CONVENCIDO DE QUE LOS CHICOS COMO TÚ YA NO NECESITAN VENIR A CLASE PARA APRENDER. LOS TIEMPOS HAN CAMBIADO Y ES NECESARIO PONER EN MARCHA OTRAS INICIATIVAS.

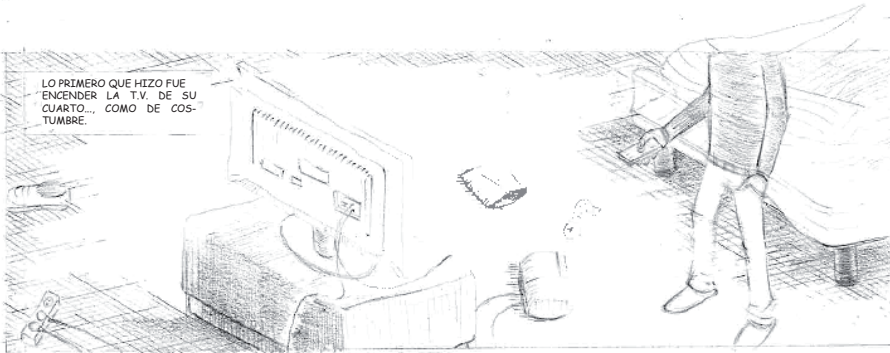




UNAS SEMANAS MÁS TARDE,  
DAVID LLEGÓ A CASA DESPUÉS  
DE CLASE... COMO DE COS-  
TUMBRE.



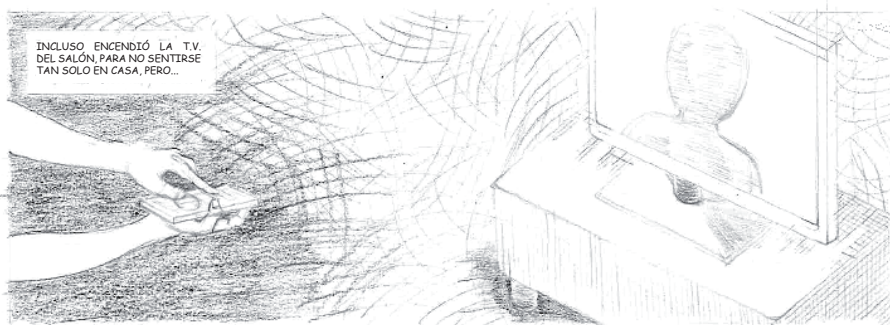
LO PRIMERO QUE HIZO FUE  
ENCENDER LA TV. DE SU  
CUARTO... COMO DE COS-  
TUMBRE.



EL ORDENADOR TAMBIÉN...  
COMO DE COSTUMBRE.



INCLUSO ENCENDIÓ LA T.V.  
DEL SALÓN, PARA NO SENTIRSE  
TAN SOLO EN CASA, PERO...





...ALGO HABÍA CAMBIADO.



LA PROGRAMACIÓN DE LA T.V...



...Y LAS PÁGINAS DE INTERNET NO ERAN LAS MISMAS.



¿QUÉ PASA MARTA?, ¿QUÉ SIGNIFICA TODO ESTO?



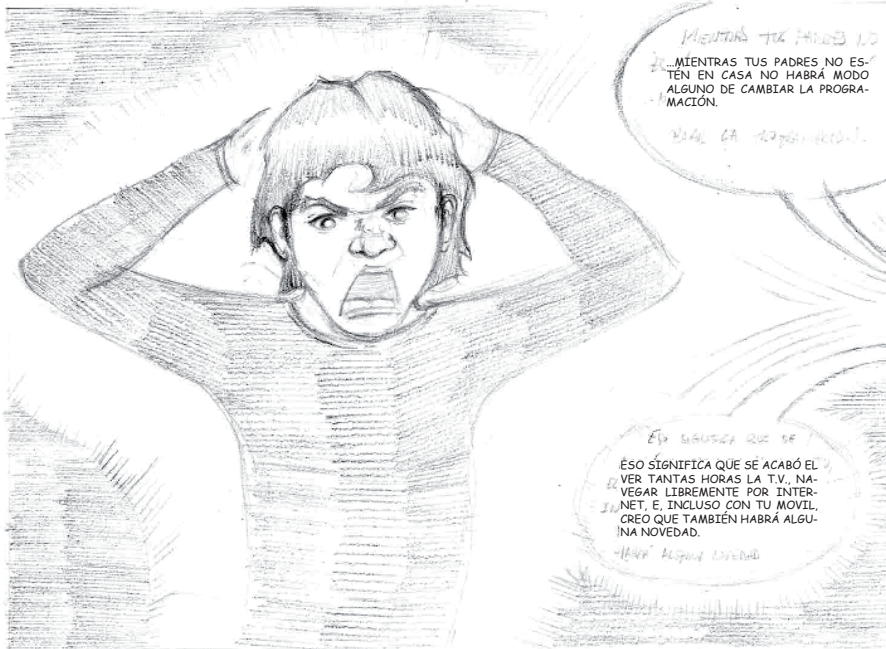
DESDE HOY, COMIENZAS A PARTICIPAR EN UN PIONERO PROGRAMA EDUCATIVO!



YÁ NO TE HARÁ FALTA IR SIEMPRE AL INSTITUTO.



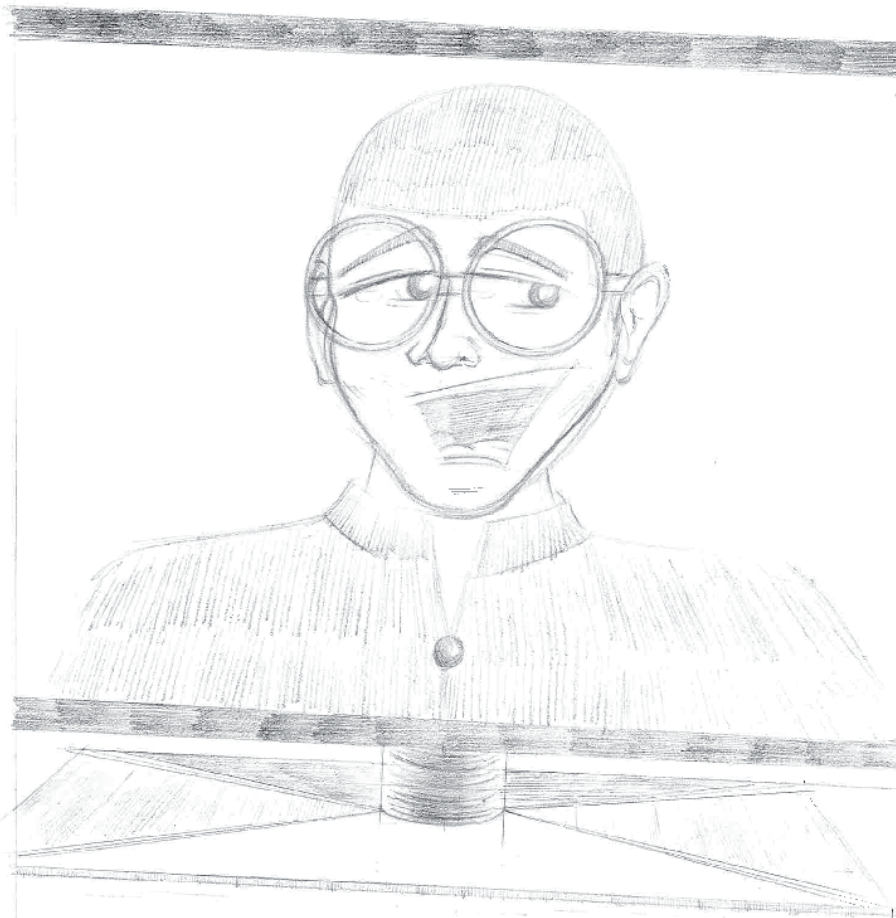
PODRÁS ASISTIR A CLASE DESDE TU PROPIA HABITACIÓN. AH, Y LO MEJOR DE TODO...



MIENTRAS TUS PADRES NO ESTÉN EN CASA NO HABRÁ MODO ALGUNO DE CAMBIAR LA PROGRAMACIÓN.

ESO SIGNIFICA QUE SE ACABÓ EL VER TANTAS HORAS LA T.V., NAVEGAR LIBREMENTE POR INTERNET, E INCLUSO CON TU MOVIL, CREO QUE TAMBIÉN HABRÁ ALGUNA NOVEDAD.

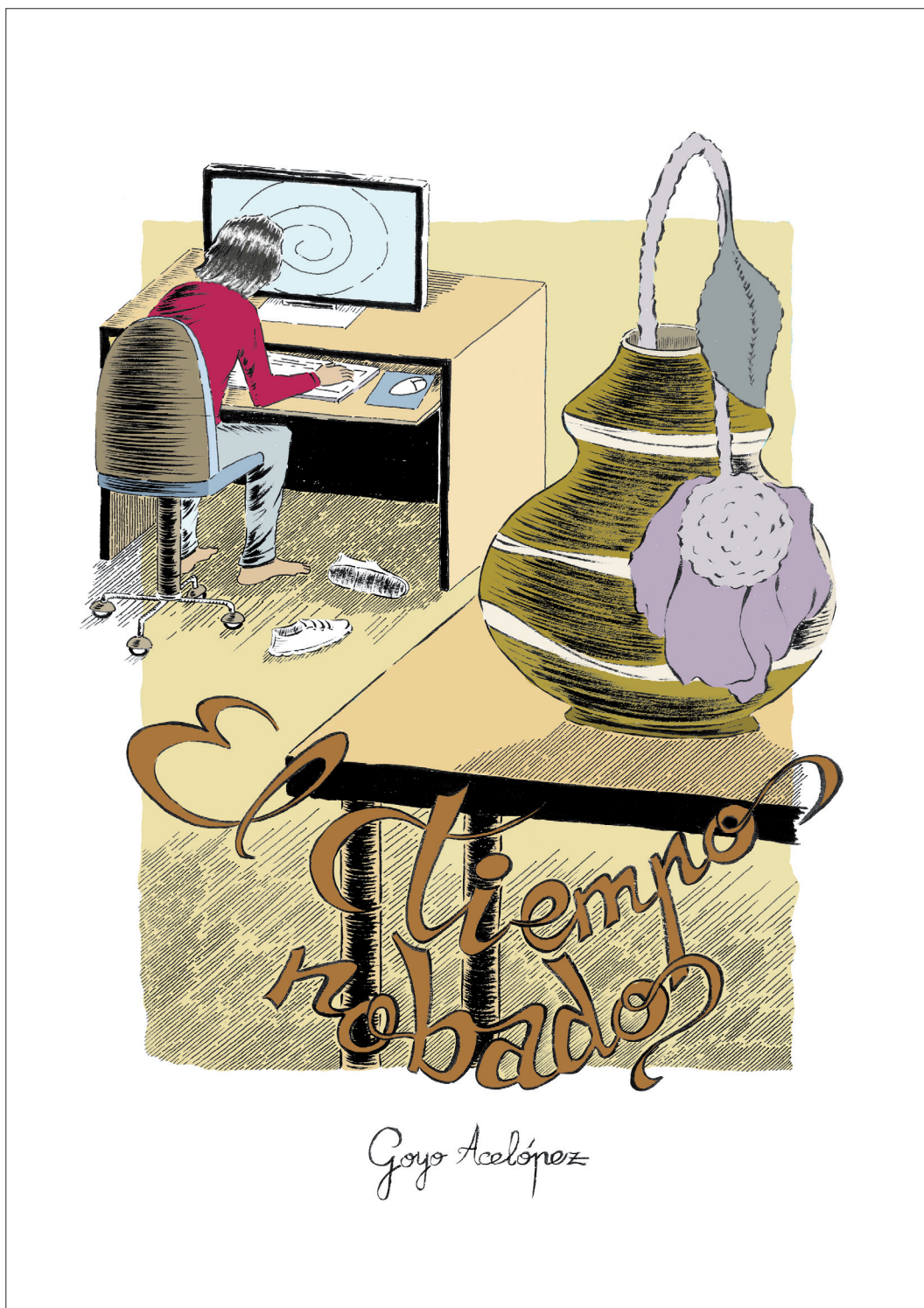
DAVID NO FUE CAPAZ DE ARTICULAR PALABRA... EL INMENSO DOLOR QUE SENTÍA EN SU INTERIOR, SUMADO A LA SENSACIÓN DE VER AQUEL ROSTRO TAN FAMILIAR QUE APARECÍA EN TODAS LAS PANTALLAS DE SU CASA, ERA UN CASTIGO DEMASIADO GRANDE...



...DEMASIADO GRANDE PARA ALGUIEN QUE NO ESTÁ ACOSTUMBRADO A RECIBIR CASTIGOS, DEMASIADO, TAMBIÉN, PARA ALGUIEN QUE HASTA AHORA DISFRUTABA PLENAMENTE DE SU LIBERTAD.

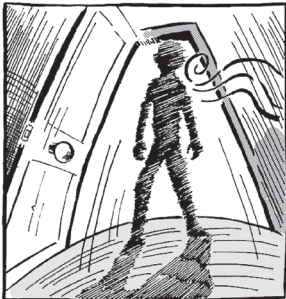
20

A continuación aparecen ocho páginas del cómic, más la portada, ya finalizadas con sus respectivos detalles finales y el texto. Se trata de una muestra a modo de ejemplo.





EL PROTAGONISTA DE ESTA HISTORIA ES UN ADOLESCENTE DEL MONTÓN. ALGUIEN A QUEEN LE GUSTA VIVIR AL DÍA, SIN NINGUN TIPO DE INQUIETUD NI AMBICIÓN. ALGUIEN ACOSTUMBRADO A ESFORZARSE LO MENOS POSIBLE PARA CONSEGUIR LO QUE QUIERE.



¡ASH-H... OTRA VEZ LENTEJAS PARA COMER!



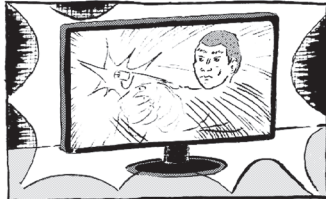
¿QUÉ TAL FUE EL EXAMEN? HACE UN RATO LLAMÓ TU MADRE. QUERÍA SABER COMO TE HA SALIDO.



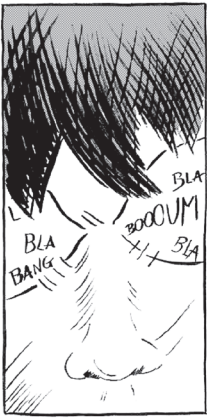
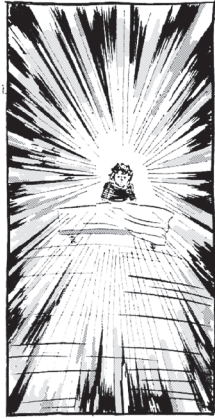
¡AH...! MMM... PUES FUE MUY BIEN... CREO QUE APROVARÉ.



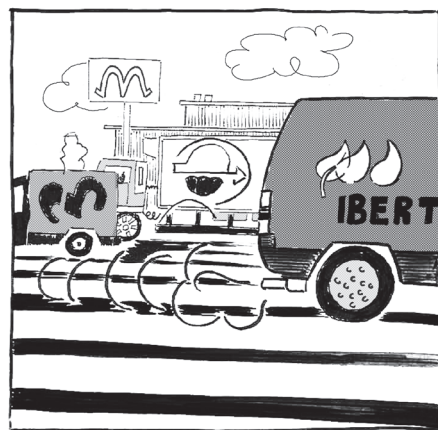
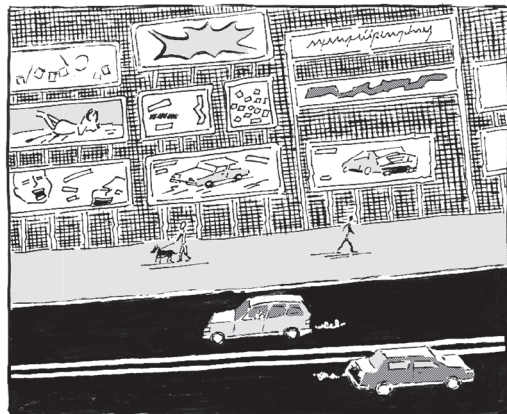
SE LLAMA DAVID, Y TIENE UN MÉTODO MUY EFICAZ PARA APROVAR EN LOS EXÁMENES.



A LA HORA DE COMER, SIEMPRE QUE LA CRÍADA SE VA, SUELE PASAR UN RATITO VIENDO LA TV. EN SU CUARTO.



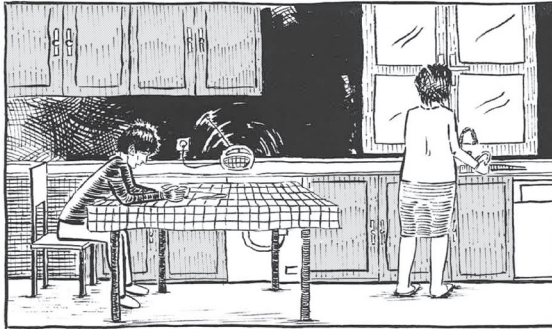




TADA TADA

1980 4

Geno L. L. L.



SEGÚN LAS ESTADÍSTICAS, SE HAN DISPARADO LOS ÍNDICES DE FRACASO ESCOLAR. LA CULPA VUELVE A AGIRARSE A NUESTRO SISTEMA EDUCATIVO...



¿HOY TAMPOCO TIENES CLASE A PRIMERA HORA?

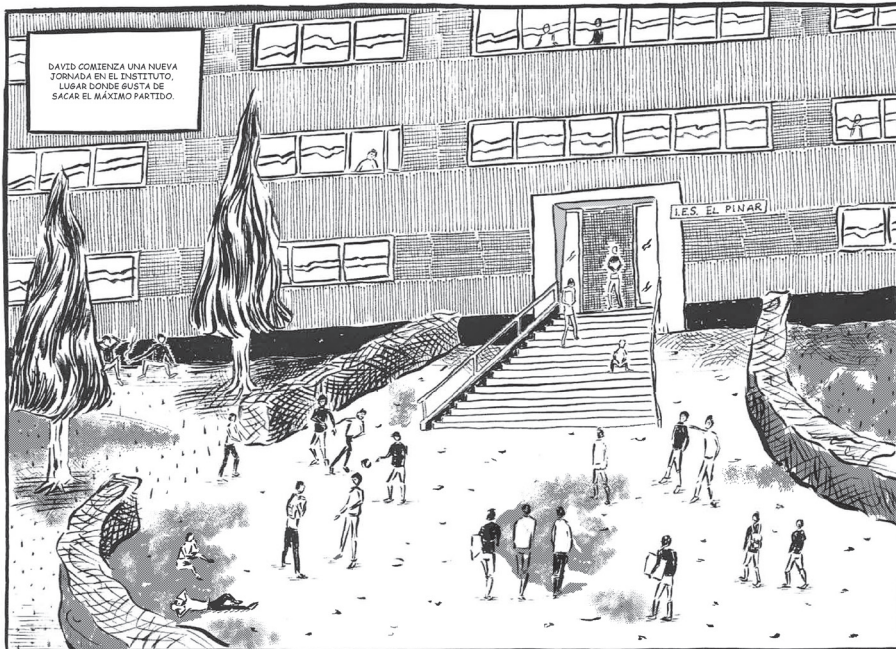
NO... EL PROFESOR ESTÁ DE VIAJE



VAYA, QUE CURIOSO... ESE PROFESOR LLEVA YA DE VIAJE MÁS DE DOS SEMANAS.



SI... ES QUE HA DEBIDO DE ESTAR EN VARIOS SITIOS.



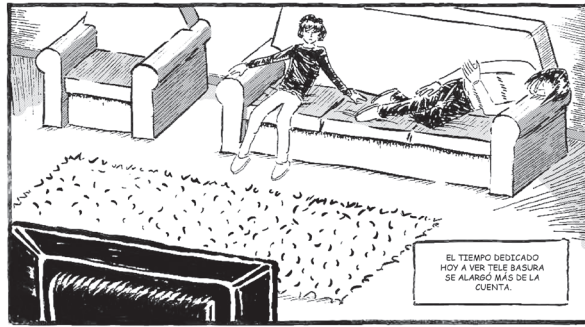
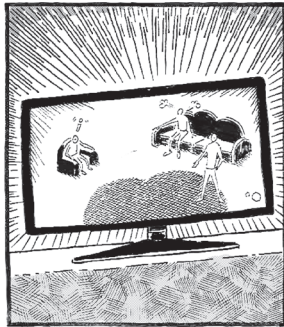
DAVID COMIENZA UNA NUEVA JORNADA EN EL INSTITUTO, LUGAR DONDE GUSTA DE SACAR EL MÁXIMO PARTIDO.

LES EL PINAR

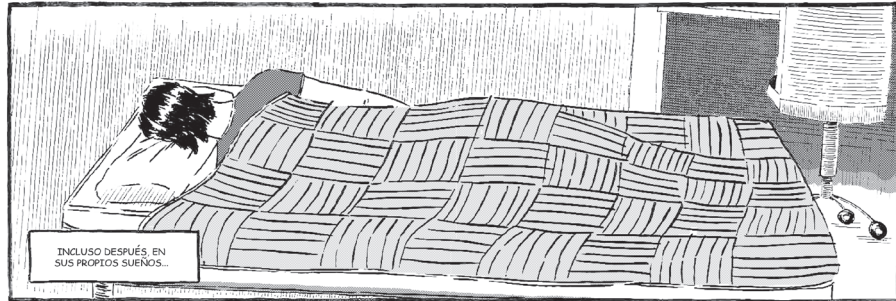
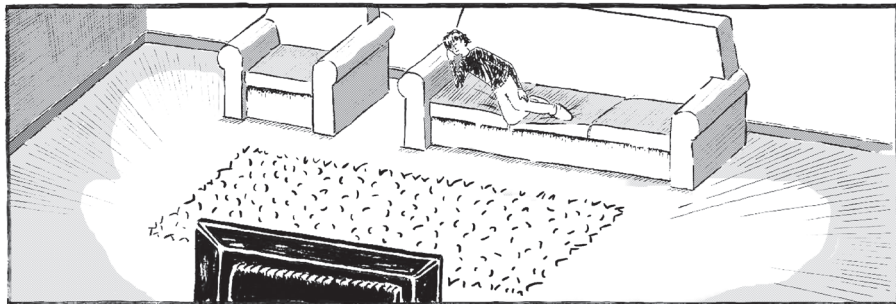
RETORNO AL PASADO

19.12

...



EL TIEMPO DEDICADO  
HOY A VER TELE BASURA  
SE ALARGA MÁS DE LA  
CUENTA.



INCLUSO DESPUÉS, EN  
SUS PROPIOS SUEÑOS...



... QUEDÓ ALGO DE ESA  
EXPERIENCIA  
TAN ENRIQUECEDORA CON  
LOS MEDIOS.

