

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTÓBAL DE  
HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES**

**ESCUELA DE FORMACIÓN PROFESIONAL DE CIENCIAS DE  
LA COMUNICACIÓN**



**“SENTIDO SIMBÓLICO DE LA HISTORIETA *RUPAY* Y SU  
IMPACTO EN LECTORES ESCOLARES AYACUCHANOS  
DURANTE EL AÑO 2015”**

*Tesis presentada para optar el título de licenciado en Ciencias de la  
Comunicación*

**Autor: Bach. Iuri G. Montes de Oca Arce**

**Asesor: Mg. Urbano Muñoz Ruiz**

**AYACUCHO - PERÚ**

**2015**

A mis padres **Ciro y Gloria**, por su apoyo constante; a mis hijos **Arian y Gabriel**, que son el motor de mi vida, y a **Ruth**, ella sabe porqué.

## INDICE

Resumen .....	5
Introducción .....	6
<b>CAPITULO I</b>	
<b>1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>8</b>
1.1. Planteamiento del Problema .....	8
1.2. Formulación del Problema .....	9
1.3. Justificación .....	10
1.4. Limitaciones .....	11
1.5. Objetivos .....	12
<b>CAPITULO II</b>	
<b>2. MARCO TEÓRICO .....</b>	<b>13</b>
2.1. Antecedentes.....	13
2.2. Bases teóricas.....	16
2.3. Definiciones conceptuales .....	19
<b>CAPITULO III</b>	
<b>3. LA HISTORIETA.....</b>	<b>26</b>
3.1. Semiótica de la historieta .....	26
3.2. Unidades significativas .....	30
3.3. Macrounidades significativas .....	31
3.4. Microunidades significativas .....	33
3.5. Montaje.....	34
<b>CAPITULO IV</b>	
<b>4. MARCO METODOLÓGICO.....</b>	<b>38</b>
4.1. Hipótesis.....	39
4.2. Variables.....	39
4.3. Diseño de investigación .....	41
4.4. Población y muestra .....	42
4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	43
4.6. Métodos de análisis de datos.....	50
<b>CAPITULO V</b>	
<b>5. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....</b>	<b>53</b>
5.1. Análisis semiótico de la historieta <i>Rupay: Historias de la violencia gráfica en el Perú 1980 – 1984</i> .....	53
5.2. Análisis de los comentarios sobre historieta <i>Rupay: Historias de la violencia gráfica en el Perú 1980 – 1984</i> .....	62
5.3. Sumario de resultados descriptivos .....	64

<b>CONCLUSIONES</b> .....	74
<b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	76
<b>ANEXOS</b> .....	78

## RESUMEN

Esta investigación aborda el sentido simbólico de la historieta *Rupay: historias gráficas de la violencia en el Perú 1980 - 1984* y su impacto en lectores escolares ayacuchanos durante el año 2015. El enfoque metodológico empleado es el mixto, que permitió usar las técnicas: análisis semiótico y encuesta. Entre las conclusiones principales, encontramos que la historieta estudiada ha sido elaborada empleando adecuadamente la gramática del lenguaje de la historieta, configurándose como un producto en el que se representa con alta fidelidad las vivencias de las comunidades andinas durante el conflicto armado interno en el período 1980 -1984, y su impacto en los lectores escolares ayacuchanos durante el 2015 es alto, por cuanto los escolares manifestaron interés por conocer más sobre nuestra historia nacional, el rechazo a los hechos de violencia ocurridos durante el conflicto armado interno, identificación con las vivencias padecidas por las comunidades andinas y reflexión para que estos hechos no se repitan.

## INTRODUCCIÓN

La historieta es un producto cultural con alto poder comunicacional, que ha sido desarrollado con mayor énfasis en Estados Unidos y Europa. Trata diversas temáticas, desde lo más inocuo hasta lo más trascendental y significativo. En el Perú, el desarrollo de la industria de la historieta no ha sido muy óptimo, sin embargo existe producción, aunque escasa y limitada al público juvenil y ciudadano. Entre estos productos encontramos a *Rupay: historias gráficas de la violencia en el Perú 1980 – 1984*, que es una historieta muy singular porque trata un tema muy sensible para la sociedad peruana y, en particular, para la sociedad ayacuchana, además que ha sido expuesta en ferias nacionales del libro.

Mi interés por realizar la presente investigación sobre el significado simbólico *Rupay: historias gráficas de la violencia en el Perú 1980 - 1984* y su impacto en lectores escolares ayacuchanos durante el año 2015, nació al leer la referida historieta y preguntarme cuál sería la reacción de los escolares ayacuchanos al leerlo, por cuanto vivimos con una cultura del olvido, que

privilegia los hechos actuales y vivir el presente. Por otro lado, también es preocupante que el Estado, a través del Ministerio de Educación, no aborda **estos temas con la seriedad y profundidad que debería, por tanto los escolares corren el riesgo de olvidar hechos tan graves como los acaecidos durante el conflicto armado interno que vivió el Perú durante la década de 1980.**

El trabajo está organizado de la siguiente manera: en el primer capítulo, se presenta el problema de investigación, con los detalles pertinentes; el marco teórico bajo el cual se hizo la investigación lo exponemos en el segundo capítulo; en el tercer capítulo se desarrolla la gramática de la historieta, que permite entender la lógica de esta forma narrativa; en el cuarto capítulo, **consignamos el marco metodológico que sirvió como guía para la investigación;** el análisis y discusión de los resultados del estudio se presenta en el quinto capítulo; finalmente, presentamos las conclusiones.

## CAPÍTULO I

### 1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

#### 1.1 Planteamiento del problema

El presente trabajo busca estudiar la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*, como un producto cultural de consumo, analizar su sentido simbólico y medir su impacto comunicacional al ser expuesto a una audiencia, en este caso de estudiantes de quinto de secundaria en la ciudad de Ayacucho.

*Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* es una historieta peruana con connotaciones de novela gráfica, producto de un trabajo documental realizado por el crítico literario Alfredo Villar y los artistas Luis Rossel y Jesús Cossio, donde se expone de manera gráfica los inicios del conflicto interno armado en el Perú en la década de los ochenta.

La intención de los autores es que estos hechos queden retratados en nuestra memoria individual y colectiva, esto lleva a preguntarnos si la

exposición de este producto simbólico cumple con ese objetivo y cómo el lector procesa los significados simbólicos implícitos en la obra.

El presente trabajo se centrará en la revisión y análisis de los símbolos existentes en la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* para interpretar como están representados y proceder a su análisis desde la perspectiva teórica de la semiótica para finalmente elaborar un instrumento que con el que se pueda medir el impacto de la historieta *Rupay* en los jóvenes escolares de educación secundaria de Ayacucho.

## **1.2. Formulación del problema**

### **Problema Principal**

¿Cuál es el significado simbólico de la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* y qué grado de impacto produce su lectura en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria de Ayacucho?

### **Problemas Específicos**

1. ¿Cuál es el significado del contenido simbólico de la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*?

2. ¿Qué grado de impacto produce la lectura de *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* en estudiantes de 4to y 5to Grado de secundaria de Ayacucho?

### 1.3 Justificación

*Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* es una historieta con connotaciones de novela gráfica, desarrollado por el crítico literario Alfredo Villar y los artistas Luis Rossel y Jesús Cossio, en sus páginas la obra plasma los hechos más violentos del conflicto interno armado en el Perú en la década de los ochenta; es la intención de los autores que queden retratados en nuestra memoria individual y colectiva.

La historieta es el resultado de una beca de investigación otorgada por la Fundación Rockefeller y tomó casi 36 meses de realización. La elección del soporte para exponer el tema se justifica por que la imagen puede llegar a más gente en un país como el Perú, donde la gran mayoría no está acostumbrada a lecturas abstractas o ideológicas (Villar, 2008) .

Como fuente tomaron el *Informe Final de la Comisión de la Verdad y Reconciliación* y archivos periodísticos de los diarios y revistas de aquella época, y plasmar en la obra las principales incidencias de los primeros años del conflicto armado interno que sacudió al Perú en la década de 1980, con la finalidad testimoniar sobre lo ocurrido y colocar en la agenda del Gobierno

y la sociedad civil los temas de memoria en torno a graves hechos de violencia, concientización y educación para una cultura de paz.

**Esta historieta, que tiene a Ayacucho como uno de sus principales escenarios, fue publicada por la editorial Contracultura en el año 2008; desde su publicación tuvo comentarios y críticas favorables. Un año después fue reeditado por la editorial española Oveja Roja, para su distribución internacional. Por tanto, a diferencia de la poca producción de historietas en nuestro medio, estamos hablando de un producto comunicacional exitoso, sobre el cual no se ha realizado ninguna investigación para determinar su sentido simbólico y cuál fue su impacto en los lectores.**

Indudablemente, hace falta realizar un estudio semejante, especialmente en Ayacucho, la región más afectada durante el conflicto armado interno. Consideramos que se debe investigar el cómo esta historieta impacta en jóvenes ayacuchanos estudiantes de nivel secundario en la ciudad de Ayacucho durante los últimos años, para determinar si cumple su finalidad para la cual fue elaborada: que las últimas generaciones de peruanos y especialmente ayacuchanos no sean ajenos y olviden los graves hechos del conflicto armado interno y por el contrario desarrollen una cultura de paz.

#### **1.4 Limitaciones**

Una de las limitaciones que se enfrenta la presente investigación es la de no contar con bibliografía actualizada, a pesar de su búsqueda en la internet, y

no tener acceso a bases de datos de investigaciones previas similares a la que se realiza en el presente trabajo de investigación.

Otra dificultad que se presentó es la poca predisposición de algunos estudiantes al momento de ser aplicados los instrumentos, lo que pudo variar el margen de error del análisis de datos.

## **1.5 Objetivos**

### **Objetivo General**

Estudiar el significado simbólico de la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* y determinar el grado de aceptación en los estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria de Ayacucho

### **Objetivos Específicos**

1. Determinar el significado simbólico de la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*
2. Determinar el impacto de la lectura de la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* en estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria de Ayacucho

## **CAPITULO II**

### **2. MARCO TEÓRICO**

#### **2.1 Antecedentes**

La historieta o cómic, como producto cultural simbólico, se ha convertido progresivamente en un importante medio de expresión de la cultura con una evidente capacidad para abordar y transmitir distintas temáticas, ya sean políticas, sociales o ideológicas. Si bien existen muchos estudios sobre su importancia e influencia como parte de los medios de comunicación masiva (Eco, 1994), la historieta en el Perú, a pesar de que forma parte importante de la cultura popular, dista mucho de países como los Estados Unidos, Francia, España o México y Argentina en Latinoamérica. En el país hay una limitada actividad editorial que está en incipiente desarrollo, sin embargo la *pequeña producción que se viene generando en los últimos años es importante porque nos permite vernos reflejados de una u otra manera en ellas.*

A pesar de que la historieta nacional es una arte poco comprendido en nuestro medio, porque se prefiere el consumo de títulos extranjeros (de grandes empresa como Marvel o DC cómics) que son distribuidos con algunos diarios de distribución nacional, se dan esfuerzos de instituciones como NAGRA, que promueve festivales y concursos de historietas en distintas ciudades del país, que además son escenarios para la distribución de la historieta nacional, pero no son suficientes, porque está circunscrito a ciertos círculos de lectores, coleccionistas y simpatizantes del tema.

En este contexto se gesta la historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984*. Con connotaciones de novela gráfica, *Rupay* es producto cultural que está compuesto por un conjunto de relatos que retratan los primeros años de la violencia política interna que vivió el Perú, y está basada en diversos documentos como el *Informe final de la Comisión de la Verdad y Reconciliación*, diarios de prensa escrita y testimonios de la época. El objetivo de esta historieta, es según sus autores, ser un documento testimonial que sirva para la sensibilización, sobre todo de los lectores jóvenes, y sea un documento que contribuya a la preservación de nuestra memoria histórica en busca de una cultura de paz. Su finalidad es educativa y de conciencia social

Sobre historietas con los mismos fines reflexivos existen varios estudios, una de ellas es *Maus*(1986) de Art Spiegelman, una historieta con tinte biográfico sobre la experiencia de su padre como una víctima del holocausto nazi en la segunda guerra mundial. Es una historia cruda de supervivencia, suavizada

por la presentación de sus personajes, Spiegelman los retrata a sus personajes como gatos y ratones, para morigerar su alto grado de violencia. La tesis doctoral de Raquel Crisóstomo Gálvez, de la Universidad de Pompeu Fabra (Una disociación de roles a través de la genealogía semiótica de gatos y ratones a la literatura, la novela gráfica y la cultura visual, Barcelona 2011), en una de sus conclusiones sostiene que

(los) estudios académicos están obligados a tratar las nuevas formas de comunicación, de narración de calidad que se están generando. Precisamente interesantes por tratarse de formas populares, reales y democratizantes, como por ejemplo lo es el comic. Porque allí se encuentra un gran campo de reserva por explorar a profundidad, es estudiar como estas formas populares se interconectan entre ellas (como el comic enlaza la literatura, el arte y la fotografía)... (Crisóstomo, 2011).

Otro autor destacado es Joe Sacco (Malta, 1960) es un autor de comic alternativo, sus obras más conocidas son *Notas al pie de Gaza*(1993-1995) donde narra sus propias experiencia como corresponsal de guerra en los territorios palestinos, por este trabajo recibe el prestigioso premio American Book Awards en 1996, y *Gorazte: Zona Protegida*,(2000) sobre la guerra civil en Bosnia Oriental, por el que recibe más galardones. Sus obras muestran un estilo característico a medio camino entre la historieta y la crónica periodística que lo ha hecho merecedor de importantes galardones y reconocimientos.

Las preocupaciones recurrentes en todos estos trabajos asocian educación y entretenimiento, demostrando que se puede educar entreteniendo y

buscando la reflexión. Sobre las historietas o cómics Eco sostiene, en su obra *Apocalípticos e integrados*(1986), que no es posible adscribirlos bajo una fórmula teórica unitaria, y es preciso hacerlos objeto de una investigación que no tema exponerlos a toda clase de comprobaciones; afirma que no se debe temer emplear instrumentos demasiado nobles para objetos viles (por las aseveraciones sobre la influencia negativa de los cómic en Norteamérica), concluyendo en que la suma de esos mensajes mínimos (en los comics) constituye el fenómeno más notable de la civilización en la que se va a operar. No existe instrumento inadecuado, y debe manipularse como objeto de la máxima consideración.

## **2.2 Bases teóricas**

La historieta o cómic es un medio de comunicación que hace uso de imágenes, con significantes concretos, eminentemente gráficos que pueden vincularse o desvincularse de los textos que los acompañan para articular mensajes. Relegada a la categoría de producto para el mero entretenimiento, la historieta ha sido apartada de los estudios culturales y en los estudios del ámbito de la comunicación ha sido admitida como un producto comunicativo de interés menor. Por tanto, uno de los problemas principales a los que se enfrenta el estudioso de la historieta es el metodológico.

La importancia para su estudio radica en el uso de recursos icónicos-textuales, por lo que se han realizado estudios y aproximaciones desde

diversos ángulos, desde los aspectos históricos, sociales, análisis de discurso y contenido, semióticos y de lenguaje.

Desde el aspecto histórico están los estudios de Javier Coma, que se centran en la historieta o cómic norteamericano, donde considera que la aparición del comic tiene como eje la industria capitalista norteamericana a través de los diarios, del suplemento dominical a la tirada diaria para después pasar a los comic books. En su libro *Los comics un arte del siglo XX*, Coma concluye desde una perspectiva histórica y sociológica, que la historieta es un arte para adultos, que tiene como objetivo transmitir el *americanway of life* a los diversos países a través de la comercialización y distribución, por su representación ideológica y estética.

Umberto Eco aborda el estudio de la historieta desde la perspectiva semiótica y del lenguaje. En su libro *Apocalípticos e Integrados*, Eco trata sobre los mensajes del comic, desde la perspectiva del autor trata de desentrañar el cómo se genera el mensaje, qué es lo que quiere comunicar, la estructura del mensaje y las relaciones de signos y códigos, describe los encuadres, los aspectos del lenguaje de la historieta, como los globos, las onomatopeyas, la viñeta, el montaje, etc. y analiza la tipología de los personajes relacionados con el público y el imaginario popular.

Desde el punto de vista de la ideología y la lucha de clases, Ariel Dorfman y Armand Mattelart, en su libro *Para leer al Pato Donald*, realizan un análisis desmitificador de las historietas de Disney. Sostienen que este tipo de historietas contienen mensajes que representan el imperialismo y la ideología

burguesa, y que el objetivo de este material era el de transmitir al mundo el *americandream of life* y ya no el *americanway of life*, mensaje original dirigido al público norteamericano.

En el presente trabajo de investigación se trabajará sobre dos variables centrales: contenido simbólico e impacto social de productos comunicacionales.

Para trabajar la primera categoría tomamos la definición de Umberto Eco quien plantea que

La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según toda mecánica de persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores (...). Así los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes (Eco 1973: 299).

Para la investigación del sentido simbólico nos apoyamos en la teoría desarrollada por Umberto Eco que en 1986 publicó su obra *La Estructura Ausente. Introducción a la Semiótica*, en ella realizó el análisis de los mensajes publicitarios para fundamentar la teoría semiótica, se dio la tarea de analizar algunos anuncios publicitarios de forma superficial y sin ninguna metodología bien definida. Finalmente, se le dio por llamar modelo de análisis a estos ensayos, que se decantaron en la aplicación de este modelo a los siguientes pasos, el primero es el registro visual que sirve para ver cómo se utilizan las imágenes y que significados transmiten. El objetivo es detectar y fijar algunos significados que puedan pasar desapercibidos a

primera vista. Para este fin se analizan tanto las denotaciones como las connotaciones. En el siguiente paso, el análisis denotativo, se describen las imágenes y demás elementos visuales que presente la imagen, elementos que puedan parecer importantes en la formulación de sentido. Por su lado en el análisis connotativo es importante no caer en el subjetivismo cuando se analizan las connotaciones, cabe aclarar que estas no dependen del receptor sino del código mismo. Para Eco, el registro verbal tiene como función fijar el mensaje ya que las imágenes pueden producir ideas vagas, finalmente se debe establecer relaciones entre lo descubierto, arribar a conclusiones que deben ser objetivas

### **2.3 Definiciones conceptuales.**

#### **Semiótica, signo y símbolo**

Para Peirce (1974), la semiótica es una teoría que trata de explicar la apropiación significativa que el hombre hace de la realidad: es una doctrina formal que pasa de la observación de los signos concretos a la abstracción de sus características generales.

La noción de triada es fundamental en la semiótica de Peirce, por ejemplo su definición de signo, concebido como un proceso subdividido en tres términos o dimensiones: a) el "representamen" es la representación de algo, o sea, es el signo como elemento inicial de toda semiosis, b) el objeto es aquello a lo que alude el "representamen" y está en lugar de algo (su objeto); el objeto es

la denotación formal del signo en relación con los otros componentes del mismo; c) el interpretante es lo que produce el signo en la mente de la persona. La noción de interpretante, según Peirce, encuadra con la actividad mental del ser humano, donde todo pensamiento no es sino la representación de otro: "el significado de una representación no puede ser sino otra representación"

Sebeok (1996) toma el concepto de Ernest Cassier, quien consideraba que un signo es parte del mundo físico y un símbolo es parte del mundo del significado. Por su parte, Peirce consideraba que el símbolo son los signos generales en que la relación profunda que presentan con sus objetos es una cualidad atribuida.

Finalmente, Todorov, en su obra *Teoría del Símbolo* (1981), dice que el símbolo se articula con el signo como el sentido transpuesto al sentido propio y por consiguiente los conceptos retóricos pueden aplicarse a signos no verbales, como los icónicos, que es de utilidad para el análisis de nuestro objeto de estudio.

### **Símbolo icónico**

El modo de evocar la realidad por símbolos posee una lógica al igual que el pensamiento por signos, sólo que se trata de lógicas diferentes. La lógica simbólica es concreta, la lógica sígnica, más abstracta. Pero concreto no quiere decir menos real. El hombre simbolizante está íntimamente unido a las

condiciones concretas y corporales y materiales de su existencia cotidiana y de su medio ambiente.

**En el símbolo la realidad simbolizada está presente en sí mismo aunque en forma oculta, mientras que el signo remite a algo que está fuera de sí (la realidad representada). Se puede decir que el símbolo funciona en presencia, y el signo en ausencia.**

Colle (1998) considera que el término símbolo se aplica de forma más restrictiva a las formas de expresión de la imagen, o sea al conjunto de elementos externos a su ser, que son usados por el mismo para comunicar una experiencia semántica que va más allá de la capacidad formal indicativa o referencial de un código de comunicación. Ello implica, continua Colle, que **el significado simbólico se ha de extraer del sistema de las connotaciones** e implica el reconocimiento de la presencia de un alto valor afectivo-emocional culturalmente socializado.

**Para este apartado, Colle (1998, 8) concluye:**

Existen muestras de simbolismo icónico con valor universal o casi universal, como la paloma de la paz, la balanza de la justicia, etc. Existen otras muestras que podemos llamar colectivas: sólo en determinadas culturas o grupos humanos adquieren todo su sentido. Y, en última instancia y como extensión de lo anterior, podemos estimar que existen "símbolos individuales", cuyo pleno sentido transpuesto existe solamente para una persona, como fruto de una íntima elaboración de sus más nobles experiencias. La experiencia mística es la principal proveedora de símbolos individuales, algunos de los cuales logran ser socializados cuando el místico encuentra el modo de comunicar su vivencia. La experiencia estética también es

otra, dando origen a obras de arte cuya significación simbólica no es siempre perceptible por quienes lleguen a conocerlas.

## **Denotación y connotación**

Roland Barthes, en sus trabajos aborda la semiótica de asuntos tan diverso como los clásicos de la literatura francesa, publicidad de pastas, fotografías de revistas, automóviles Citroën y lucha libre. Durante el curso del desarrollo de estructuralismo, el 'el giro lingüístico' en filosofía, antropología, sociología, etc., fue tan dominante que Barthes estaba preparado para considerar revertir la clasificación de Saussure y considerar que la semiótica es una parte de la lingüística. Aunque Barthes no fue tan lejos como lo hicieron los post estructuralistas, desarrollando la primacía del lenguaje, su idea subyacente es que la semiótica misma está implicada dentro de las significancias con que está sobrecargado el lenguaje. Así, no puede haber "método" (semiológico, científico, sociológico, lingüístico, o lo que sea) que puede exigir ponerse fuera de los valores, ironías y aporías del lenguaje.

### **a) La denotación**

Barthes establece una importante distinción entre lo que él se refiere a como diferentes órdenes de significación. Por ejemplo, el primer orden es el signo icónico, dónde la fotografía del automóvil significa el automóvil. En el segundo orden de significación hay todo un rango de connotaciones. Barthes, en *La Retórica de la Imagen* (1977) sostiene que en la fotografía, el

significado denotado (el primero-orden) es realizado a través del proceso mecánico de reproducción. Los significados connotativos (el segundo-orden) son introducidos por la intervención humana: iluminación, poses, ángulo de la cámara, etc.

Cuando miramos connotaciones, miramos la activación de significados arraigado profundamente en nuestra cultura. Las connotaciones de signos se vuelven particularmente importantes cuando miramos el uso de signos en anuncios publicitarios. Una fotografía de un automóvil se refiere ciertamente al automóvil significado en el mundo real, pero también puede connotar virilidad, libertad, riqueza, etc. Un anuncio para un whisky caro muestra la botella junto con las gafas de cristal en una mesa delante de un fogón abierto. En la parte de atrás del cuarto, los estantes están llenos de libros empastados en cuero. Estos libros no significan simplemente libros, ellos también connotan un nivel alto de educación y riqueza. Ellos son, por consiguiente, significantes de membresía a una cierta clase social. Esto es a lo que se refiere como significación de segundo orden.

## **b) La connotación**

Podría ser vista como ampliación comunicativa, ya que enriquece el lenguaje, dado que a las denotaciones ya consabidas se agregan connotaciones vitales. Lo importante es que el lenguaje no puede ser reducido a lo mimético, y en consecuencia, los fenómenos comunicativos no pueden ser juzgados sólo desde el punto de vista de la referencialidad. El

lenguaje, como sistema de signos central, puede ser analizado a partir del grado de connotación que se suma a la denotación.

Ya no es posible pensar que la denotación sea la idea principal y la connotación la idea accesoria. Es difícil establecer en general y en los casos concretos donde termina la denotación y donde empieza la connotación ya que ambos polos existen. La denotación es sin duda más indicativa que la connotación, que es más llamativa.

Los procesos de denotación y connotación deben ser diferenciados, pero, al mismo tiempo, deben ser concebidos como partes de un mismo proceso. En la denotación, la extensión del concepto parecería ser decisiva. En la connotación, lo esencial es la decodificación. Tanto la denotación como la connotación son culturales y en ambas hay emotividad.

El idioma es algo dinámico y constantemente se crean nuevos valores connotativos, mientras que otros desaparecen o se llegan a lexicalizar hasta adquirir tal fuerza referencial que se convierten en una segunda acepción denotativa de la palabra.

Es decir, asociamos el valor denotativo con el sentido explícito de las palabras, y el valor connotativo con un sentido sugerido, figurado, simbólico; pero entre ambos significados existe siempre una relación, aunque a veces sea tenue: *el significado connotativo presupone el significado referencial denotativo*. En este sentido, decimos que la denotación es más "indicativa", mientras que la connotación es más "evocativa". Ambas dimensiones de significación son partes de un mismo proceso en el cual establecemos

relaciones: asociamos el significado denotativo con la relación entre el signo y su referente (la palabra "perro" con un mamífero de la familia de los caninos), el significado connotativo relaciona el signo y su referente con otros signos de la cultura (por ejemplo, la palabra "rojo" y su significado como color, lo podemos asociar con la bandera comunista y darle el valor connotativo de la ideología comunista). En los textos escritos, las obras didácticas y los tratados hacen uso con preferencia de un lenguaje denotativo, mientras que en literatura se valora el lenguaje connotativo

## **CAPÍTULO III**

### **3. LA HISTORIETA**

#### **3.1 Semiótica de la historieta**

El lenguaje de la historieta o cómic es el resultado de la fusión del código lingüístico, es decir de los grafemas, con el código icónico (imágenes), donde cada uno complementa al otro formando un código de mayor complejidad y universalidad:

El formato del cómic presenta un montaje de palabras e imágenes por lo tanto es requerido del lector ejercitar habilidades interpretativas tanto verbales como visuales. El régimen artístico (perspectiva, simetría, líneas) y el régimen literario (gramática, trama, sintaxis) se superimponen mutuamente. La lectura de una novela gráfica es al mismo tiempo un acto de percepción estética y una persecución intelectual (Eisner, 2008).

La acción de observar una imagen o leer un libro depende de nuestra capacidad para descifrar un código e integrar la información percibida en base a un código preestablecido por nuestro contexto cultural; de esta manera observamos que el proceso de lectura de la palabra y de la imagen son análogos, es decir, que la estructura de ambas se basa en los mismos principios.

Debido a sus múltiples códigos, el cómic utiliza un sistema extenso de signos, capaces de transmitir un gran flujo de información, y representar las más diversas situaciones de la vida diaria, de forma efectiva y concisa, mediante la utilización de una serie de convenciones ampliamente establecidas y reconocidas:

En su forma más austera, el cómic emplea una serie de imágenes repetitivas y de símbolos reconocibles, cuando son usados una y otra vez para transmitir ideas similares, se convierten en un lenguaje distintivo -una forma literaria si se quiere. Y es la aplicación disciplinada de esta la que constituye la gramática del arte secuencial (Eisner, 2008: 2).

Es la existencia de esta gramática o de esta serie de convenciones, claramente establecidas, las que permiten que el cómic pueda expresar narrativamente nuestro mundo, mediante la utilización del código lingüístico, del lenguaje cinematográfico y las figuras retóricas.

Existe una reciprocidad entre comunicación y semiótica, pues la semiótica extiende su ámbito de estudio no sólo a los signos y sus significados, no sólo

a los sistemas en los que los signos se organizan, sino también a los distintos usos que hacemos de los signos, y, en definitiva, a cómo nos comunicamos con ellos. Así pues, la semiótica tiene por objeto estudiar no sólo qué son los signos, su naturaleza, sus clases y tipos, sino también, y muy especialmente, la función del signo como instaurador de sentido y viabilizador de interrelaciones, por tanto como configurador de cultura. De este modo, los grandes fenómenos característicos del estudio semiótico son la significación, la comunicación y la cultura. Pero para enfrentarse con el estudio de la comunicación es preciso abordar de la manera más sistemática posible la dilucidación de una serie de nociones fundamentales que caracterizan a los elementos que intervienen en ella, hay que aclarar la naturaleza, la función y la interrelación de los elementos que forman parte del proceso comunicativo.

Tanto el estudio de la comunicación como su realización efectiva se apoyan necesariamente en la significación, pues para que la comunicación tenga lugar se necesita transmitir un mensaje elaborado a base de signos. En este caso, la forma de expresión analizada es el cómic, una forma particular de relato:

El relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos; todas las clases, todos los grupos humanos, tienen sus relatos y muy a menudo estos relatos son saboreados en común por hombres de cultura diversa e incluso opuesta (Barthes, 1977).

El relato no se limita a la palabra oral o escrita y abarca una amplia gama de manifestaciones, géneros y modalidades:

el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (piénsese en la Santa Úrsula de Carpaccio), el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación (Barthes, 1977).

Gracias a la escritura, la humanidad ha acumulado un vasto registro de sus relatos, mitos e historias, pero más allá de salvaguardar estas historias para las generaciones venideras se ha buscado la manera de hacerlas comprensibles intersubjetivamente.

El análisis del cómic representa un desafío que implica la comprensión e interpretación de los códigos utilizados en el relato. Estos códigos pueden ser comprendidos como un conjunto de signos transmisores de mensajes a través de un discurso con características específicas.

El principal objetivo de las imágenes consiste en estructurar un discurso produciendo sistemas semióticos, y «para extender el problema lingüístico al de la significación a todos los niveles, es necesaria la semiótica... Actualmente la semiótica es una técnica de investigación que explica de manera bastante exacta cómo funcionan la comunicación y la significación» (Eco, 1973: 16).

Las convenciones iconográficas del cómic o códigos gráficos, como las viñetas, los globos y didascálicas, la metáfora visual, la onomatopeya, las

líneas del movimiento y su lenguaje, serán estudiados aquí basados en los postulados de Eco, Gubern, Barbieri, Eisner y McCloud, entre otros.

### **3.2 Unidades significativas**

#### **Las viñetas**

Constituyen la unidad mínima de significación en el montaje de la historieta representando el espacio y el tiempo de la acción narrada; son las imágenes, células o pictogramas sucesivos en color o blanco y negro, de forma rectangular apaisada u oblonga, cuadrada, circular o de formas irregulares con diversos tamaños, rodeadas por líneas negras y separadas entre sí por espacios en blanco. La línea negra representa el elemento distintivo entre los personajes y los objetos; es la marca que determina el “estilema” del dibujante.

#### **Elementos de las viñetas**

La viñeta como espacio de la narración, contempla en su estructura o montaje, diversos puntos de vista, espacios, tiempos, elementos plásticos y narrativos para construir y articular secuencias.

##### **a) El marco**

El marco o recuadro como apoya estructural dota a la viñeta de autonomía y distinción, creando una ventana que hace contemplativo su contenido,

enmarcándolo en su propio continente. Las fronteras del marco determinan la estructura visual creando una centralidad y un punto focal determinado.

#### **b) Viñetas de detalle**

Conocidas también como viñetas dentro de viñetas, contienen en su interior un punto de vista ampliado, primer plano yuxtapuesto sobre una viñeta principal que está conectada a una unidad de montaje.

### **2.3. Macrounidades significativas**

En la relación lector - historieta, también hay una función fática, de contacto, que tiene por objeto mantener la atención y continuidad en torno al desarrollo discursivo narrativo, así como los recursos elípticos: factores estructurales ocultos y procesos de ordenación que el espectador debe llenar o complementar en el momento de la lectura, a partir de la interacción entre los diversos elementos icónicos y verbales.

#### **Estilema**

La viñeta con imagen literal, está constituida estructuralmente dentro de su discurso narrativo por un estilema. El estilema es la forma expresiva, el estilo a través del cual, el dibujante representa gráfica o pictóricamente el trazo de la línea, las formas y los colores, la técnica y el recurso ilustrativos.

## **El encuadre**

Es fundamental el uso de los encuadres: primer plano, primerísimo plano, plano medio, plano americano, plano general y plano general extremo. El encuadre asume así, el protagonismo del plot, haciendo fijar la atención del lector en el paso del tiempo de la secuencia narrativa, con relación al **comportamiento de las fuerzas visuales.**

## **Angulaciones**

Las angulaciones: picado o cámara alta y contrapicado o cámara baja, como parte de los encuadres, se caracterizan por la incidencia y variable profundidad de campo, enfatizando en protagonismo y en la exageración de los personajes.

## **Gestemas**

Uno de los recursos más esenciales en las viñetas so los gestemas; los elementos utilizados para resaltar partes y detalles de personajes o de objetos, otorgándoles connotaciones psicológicas o emotivas muy precisas.

## **Encuadre subjetivo**

Figura retórica llamada igualmente visión subjetiva. En la mirada al interior del relato, en la cual, el espectador (espacio off) se enfoca e interactúa con la mirada del personaje que aparece en la viñeta (espacio in).

### **La perspectiva**

Es un recurso para representar el tiempo del relato en los encuadres y angulaciones de las viñetas, modificando la interrelación de los personajes y de los objetos mediante la superposición y la anisotropía del espacio.

### **Sombras chinescas (sombras como imágenes)**

La sombra sustituye el cuerpo, el color y el objeto por una silueta en una estrecha relación de signo.

No imita la forma sino que la simboliza, la simplifica y la dramatiza, despojándola de su realismo en un dibujo que se ciñe a su continente y se proyecta en la penumbra. Esa atención agudiza el significado de la viñeta.

## **3.4. Microunidades significativas**

### **Los globos o locigramas**

Elementos exclusivos de las historietas, conocidos también como nubecilla, bocadillo, balloon, burbuja, que integran en su interior el texto hablado de los diálogos, estableciendo sincrónicamente las relaciones entre palabras e imágenes.

Indican visualmente la emisión fonética de los personajes y son un metalenguaje como referencia de códigos específicos. Su característica principal es su perigrama rabillo como indicador de la emisión fonética,

siendo en ocasiones este señalamiento quizás más importante que el globo mismo.

### **Cartelas o didascálicas**

Son espacios continentales de texto (equivalentes a la voz en off) a manera de globos rectangulares ubicados armónicamente sobre la página. Sirven para dar aclaraciones o explicaciones marginales sobre los personajes acentuando la acción representada. Dilatan temporalmente los diálogos y enfatizan sobre la atención del espectador.

### **Figuras cinéticas - iconemas**

Técnica antecesora de pintores impresionistas y del cine como referencia fundamental. Expresa ilusión de desplazamiento y de movilidad de la imagen estática. Su representación se hace con líneas y nubecillas. Representan el movimiento que si bien no existe, el lector lo ordena en su mismo proceso perceptivo de lectura y lo convierte en movimiento de duración real.

## **3.5 Montaje**

### **Código morfológico**

Las historietas son un continuum a partir de elementos estáticos con un lenguaje secuencial que implica el uso de una serie de recursos estructurales y dinámicos. Sus variables intrínsecas: viñeta, morfología, estilema, color,

tipografía y lenguaje verbal, se fundamentan en la disposición de las viñetas sobre la página.

La construcción espacial concilia con la información clave de notoriedad y de señalamiento del cómic, para que el espectador explore el esquema comunicacional equiparando su imperativo semántico con la lectura visual.

### **Morfología del relato**

La historieta retoma como modelo de sistemas estructurados de estudio y de significación simbólica con los mitos, las leyendas y las literaturas populares que también son formas de literatura y tiene sentido de leyenda partir de objetos lingüísticos significantes y de modos de significación que lo denotan y lo sustentan. Ello implica categorías típicas, personajes, situaciones y acontecimientos que, sus vez constituyen las invariantes de su estructura narrativa.

### **Ritmo gráfico**

Es el curso de la acción y de la secuencialidad general de la página; el contraste de las zonas, el predominio de la esquematización, la unión de las viñetas o el rompimiento de los límites, el uso o la ausencia de pausas. En síntesis, es hacer uso apropiado de grandes posibilidades del lenguaje de la historieta con gran riqueza artística y expresiva, demarcando su carácter cualificador autónomo.

## **Relaciones entre texto e imagen**

El texto es un suplemento necesario de la imagen porque **patenta y la racionaliza connotándola en su contexto.**

La imagen por sí sola, no traduce enunciados complejos, lo cual evidencia la función represiva del texto como elemento facilitador de la visión y de la **lectura de la imagen remitiéndolo a otros contextos globales del mensaje.**

El texto es un referente de la imagen, en ese sentido, el mensaje lingüístico como apoyatura duplica la lectura y la denotación de la viñeta explicitando **así su expresión; y su componente estructural connotativo, regula la identificación ideológica y la proyección semántica.**

## **El Gesto**

El gesto es la huida del discurso verbal; una imagen informal portadora de su propia estructura. El gesto es un referente al que el signo remite **convencionalmente y es un canal comunicacional que une al espectador con el personaje.**

El historieta es un espacio de acción, de diversión y de contemplación cuyo **contexto los personajes inscriben sus propios signos comunicacionales.**

Comparte igualmente con el teatro el código gestual y latitudinal permitiendo **relacionar las formas expresivas características de los personajes como los significantes, a través de los estereotipos muy precisos: dolor, miedo, el**

héroe, el loco, el bueno, etc. estos modelos representativos específicos y típicos que facilitan el reconocimiento e identificación con el lector.

## CAPÍTULO IV

### 4. MARCO METODOLÓGICO

En la presente investigación se utilizó el método mixto de investigación, como opción para enfrentar el problema de investigación teniendo en cuenta lo que sostiene Henwood (2004), quien señala que insistir que los enfoques cuantitativo y cualitativo, son diferentes no lleva a ninguna parte, la polarización de enfoques restringe el quehacer del investigador y bloquea nuevos caminos para incluir, extender, revisar y reinventar las formas de conocimiento, por tanto el enfoque mixto es el que promueve más innovación en el qué hacer de la ciencia.

Para Hernández Sampieri (2008), los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto

de toda la información recabada y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández Sampieri y Mendoza, 2008).

Figura 1 Proceso de la investigación mixta



#### 4.1 HIPÓTESIS

La historieta *Rupay: Historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1984* produce un alto impacto de aceptación en su lectura y rechazo a los hechos violencias allí representados entre los estudiantes de 4to y 5to grado de secundaria de Ayacucho

#### 4.2 Variables

Una variable es una propiedad a la que se le asignan valores o números, puede tomar múltiples valores en contraste de una constante que solo puede tener un solo valor. Cuando realizamos el análisis de los datos es necesario conocer los tipos de variables hallados para aplicar un instrumento al constructo que deseamos medir.

Para parte cualitativa de la investigación se utilizará una matriz de análisis semiótico basado en los postulados de Barthes y Eco. Para la parte cuantitativa, cabe citar a Stevens (1946), quien define la medición como la *adquisición de información sobre un estado o fenómeno (objeto de medición)* en el mundo que nos rodea. La medida debe ser descriptiva (observable), selectiva y objetiva. En cuanto a que el estado o el objeto que estamos

mediendo: tiene que haber una relación entre el objeto de la medición y el resultado de la medición.

Para el presente trabajo se ha determinado las siguientes variables:

#### **Variable H: Historieta**

Esta variable contempla el aspecto del cómo está constituido el producto comunicacional y la significación de los contenidos simbólicos que presenta.

#### **Variable S: Acciones iniciales de Sendero Luminoso (SL)**

Con esta variable se mide el grado de impacto que produce la lectura de las acciones iniciales de adoctrinamiento y luego de violencia ejercida por S.L.

#### **Variable E: Acciones de la fuerzas del orden**

Esta variable mide el grado de impacto que produce la lectura de las acciones de represalia del ejército, la policía y las rondas campesinas

#### **Variable R: Retiradas de la población**

Esta variable mide el grado de impacto que produce la lectura de las retiradas de la población para impedir la masacre de las fuerzas del orden y así mismo obligadas por sendero luminoso.

### **4.3 Diseño de investigación**

Para la elaboración del presente trabajo de tesis se usó el Diseño exploratorio secuencial (DEXPLOS), este diseño de investigación mixta tiene dos etapas marcadas, la primera es la fase inicial de la investigación donde se recolectan y analizan los datos cualitativos y en la siguiente etapa se recaban y analizan datos cuantitativos.

Se utilizará la modalidad de investigación *Derivativa* (Hernández Sampieri 2008) del DEXPLOS, donde la recolección y el análisis de los datos cuantitativos se construyen sobre la base de los resultados cualitativos. La mezcla mixta ocurre cuando se conecta el análisis cualitativo de los datos y la recolección de datos cuantitativos y la interpretación final es producto de la integración y comparación de resultados cualitativos y cuantitativos.

DEXPLOS es utilizado cuando el investigador necesita desarrollar un instrumento estandarizado porque las herramientas existentes son inadecuadas o no se puede disponer de ellas. En este caso es útil usar un diseño exploratorio secuencial de tres etapas:

1. Recabar datos cualitativos y analizarlos
2. Utilizar los resultados para construir un instrumento cuantitativo
3. Administrar el instrumento a una muestra probabilística de una población para validarlo

#### 4.4. Población y muestra

De acuerdo con Rivas (2006), se denomina población a la totalidad de individuos a quienes se generalizarán los resultados del estudio, que se encuentran delimitados por características comunes y que son precisados en el espacio y tiempo. Para seleccionar una muestra representativa hay responder a las preguntas ¿cuántos sujetos son necesarios para que la muestra sea realmente representativa? y ¿cuáles son los que deben formar parte de la muestra?. Cuando realizamos un estudio de la muestra utilizamos la estadística descriptiva. Cuando el estudio es con el fin de extrapolar el estudio de la muestra a la población utilizamos la estadística inferencial.

Según Supó (2013), una muestra es adecuada cuando está compuesta por un número de elementos suficientes para garantizar la existencia de las mismas características del universo. En estadística se conoce como muestreo a la técnica para la selección de una muestra a partir de una población. Al elegir una muestra se espera conseguir que sus propiedades sean extrapolables a la población. Este proceso permite ahorrar recursos, y a la vez obtener resultados parecidos a los que se alcanzarían si se realizase un estudio de toda la población.

Existen dos métodos para seleccionar muestras de poblaciones: el muestreo probabilístico (que incorpora el azar como recurso en el proceso de selección) y muestreo no aleatorio o de juicio. En el presente trabajo utilizamos el muestreo de juicio tomando a alumnos de las aulas 4to y 5to

año de Educación Secundaria de los Planteles de Aplicación "Guamán Poma de Ayala" y alumnos de tres secciones de 5to año del Colegio Emblemático Mariscal Cáceres de Ayacucho.

Tabla 01: Población y muestra del estudio

Institución Educativa	POBLACION	MUESTRA
<b>GUAMAN POMA DE AYALA 4to y 5to sec</b>	110	48
<b>MARISCAL CÁCERES DE AYACUCHO 5to sec. (03 secciones)</b>	343	59
<b>TOTAL</b>	<b>453</b>	<b>107</b>

#### 4.5. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

##### 4.5.1 Técnicas.

Las técnicas de recolección de datos es definido por Gil (2010) como el conjunto de procedimientos sistemáticos y herramientas operativas para recoger, validar y analizar la información necesaria que permita lograr los objetivos de la investigación.

Las técnicas empleadas en el presente trabajo fueron:

- a) **Matriz de análisis semiótico.** Con ella se analizó el mensaje lingüístico, ícono no codificado e ícono codificado. Estos bloques se dividieron a su vez en varias partes para poder desglosar mejor los signos y analizarlos a profundidad.
- b) **La encuesta.** Es la encuesta la técnica representativa más destacada del método cuantitativo. En la investigación realizada sobre una muestra de 107

estudiantes de 5to y 4to año de educación secundaria de los centros educativos Planteles de Aplicación “Guaman Poma de Ayala” y “Mariscal Cáceres de Ayacucho, utilizamos el proceso estandarizado de la interrogación con el fin de obtener mediciones cuantitativas acerca del impacto que produce la lectura de la historieta *Rupay*.

### **Confiabilidad**

García (2010: 29) define la confiabilidad como el grado de estabilidad, previsibilidad, exactitud y consistencia con la que se realiza una evaluación. Esto implica que las evaluaciones se mantendrán de manera constante a través del tiempo. La confiabilidad tiene como objetivo evitar, o al menos prevenir, los errores que son naturales dentro de toda medición. La confiabilidad también se identifica como el hecho de que las mediciones son constantes o repetibles a través del tiempo, es un índice o, mejor dicho, una proporción que indica el ratio entre la variación de los puntajes verdaderos de un instrumento y los puntajes verdaderos. La confiabilidad tiene como fin estimar el grado de varianza que se presenta en la evaluación generada de un instrumento y que puede ser atribuible al error, recordemos que en ciencias sociales no se obtiene la evaluación de manera directa sino tan sólo como una medición indirecta.

Según Conway (2013), la teoría clásica de los test considera que los puntajes obtenidos no son perfectos porque ellos están influenciados por

causas predeterminadas y errores aleatorios. Consideramos una medida confiable cuanto más se acerca al valor verdadero, pero como este valor no conocemos sólo podemos estimar la confiabilidad.

## **Validez**

Según García (2010: 12), la validez implica que el juicio que hemos realizado, la evaluación o diagnóstico, se refleja de manera adecuada y precisa a través de los datos empíricos que obtenemos. Cuando hablamos de un instrumento de medición, la validez implica que hemos medido de manera adecuada aquello que pretendemos medir. Decimos que la validez está relacionada con la certeza y precisión de nuestra medición, es decir, medimos de manera correcta el constructo que queremos o pretendemos medir.

Si construimos un constructo como el impacto de una lectura, este es un objeto ideal que no es observable directamente. Al definir el constructo debemos hacerlo observable y cuantificables empleando el proceso de operacionalización. Para evaluar la validez de un constructo, Conway (2013) considera las siguientes categorías:

- **Validez del contenido:** si es apropiado para la población a la cual se aplica
- **Validez convergente:** si los puntajes en un test deben estar correlacionados con los puntajes de otro test que evalúa el mismo constructo.

- Validez divergente consiste en que el test del constructo está menos correlacionado con las mediciones diseñadas para un test que evaluar una habilidad diferente.
- La validez nomológica se refiere los puntajes de un test deben ser consistentes con las teorías más generales relacionadas al campo de investigación.

### **Objetividad**

Según Marroquín (2013), la objetividad es el grado en que un instrumento es permeable a la influencia de los sesgos y tendencias de los investigadores que lo administran, califican e interpretan.

#### **4.5.2. Instrumentos para medir el impacto de la lectura de una historieta**

##### **a) Ficha técnica de la historieta**

*Nombre de la Prueba:* Historieta Rupay

*Objetivo de la prueba:* Lectura del objeto cultural la Historieta Rupay (Caso Chungui). para luego valorar el grado de impacto que ésta produce.

*Campo de aplicación:* Mejora la comunicación de la historia mediante la interpretación de los significados denotativos y connotativos de la historieta.

*Administración:* Se aplica a estudiantes de 4to y 5to grado de educación secundaria.

**Forma de Aplicación:** La aplicación colectiva.

*Tiempo:* El tiempo estimado es de 40 a 50 minutos

*Material:* Cuadernillo anillado de la Historieta Rupay (Caso Chungui).que consta de 24 folios y mantiene la impresión original.

¿Qué mide?

1. Observar el interés y motivación que causa la lectura de la historieta.
2. Observar las emociones que causan la lectura de la historieta.
3. Recibir apreciaciones de la lectura de la historieta.
4. Analizar los comentarios escritos a cerca de la historieta.

### **Calificación**

- Se mide las emociones que producen la lectura de la historieta para valorar su impacto

#### **b) Ficha técnica de cuestionario sobre historieta**

*Nombre de la Prueba:* **Cuestionario para determinar el nivel de impacto de la lectura de la historieta *Rupay***

*Objetivo de la prueba:* Cuestionario destinado a valorar el grado de impacto que causa la lectura de la historieta *Rupay* y asimismo valorar la comunicación simbólica de la misma.

Campo de aplicación: Interés por conocer hechos reales de nuestra historia de violencia.

*Administración:* Se aplica a estudiantes de 4to y 5to grado de educación secundaria cuyas edades oscilan de 14 a 18 años.

*Forma de Aplicación:* La aplicación colectiva.

*Tiempo:* El tiempo estimado es de 15-20 minutos

*Material:* Cuaderno de pruebas con 22 preguntas utilizando el método de evaluaciones sumarias (Escala de Likert). Para la medir la *variable* impacto de lectura la historieta se construido preguntas para sus siguientes dimensiones: (1) fase inicial de sendero luminoso (6 preguntas); (2) acciones de represión del ejército, policía y rondas campesinas (6 preguntas), y (3) para la retiradas de la población (5 preguntas). Para valorar la variable historieta en sí misma se ha construido 5 preguntas.

*¿Qué mide?*

5. Determinar el grado de impacto relacional que produce la lectura integral del contenido de la historieta.
6. Determinar el impacto de la lectura de la historieta considerando cada una de las siguientes dimensiones: fase inicial de sendero luminoso; acciones de represión del ejército, policía y rondas campesinas, y para la retiradas de la población.
7. Para determinar el valor connotativo de la historieta se ha elaborado cinco preguntas. .

**Calificación**

- Cada estudiante asigna una puntaje a cada una de las preguntas en base a la siguiente valoración incluida en el cuestionario:

Tabla 2. Categorías de valoración

CATEGORIA	Valoración
Totalmente de acuerdo	5
De acuerdo	4
Ni acuerdo ni en desacuerdo	3
En desacuerdo	2
Totalmente en desacuerdo	1

- La preguntas están distribuidas de acuerdo de acuerdo a la siguiente tabla:

Tabla 3 Distribución de Preguntas

Dimensión	No Preg.	MINIMO	MAXIMO	RANGO
<b>Fase inicial de Sendero</b>				
luminoso	6	6	30	25
Acciones del ejército	6	6	30	25
Retiradas de la población	5	5	25	21
Historieta	5	5	25	21
Integrado	17	17	85	69

- Para construir el baremo de calificación y asignar una categoría o nivel al resultado de cada una las variables o dimensiones se distribuido uniformemente el rango respectivo en cinco niveles, manteniendo la apreciación que se da a cada pregunta. El resultado se muestra en la siguiente tabla:

Tabla 4. Baremo de calificación variables y dimensiones

CATEGORIA	SENDERO	EJERCITO	RETIRADA	HISTORIETA	INTEGRADO
Totalmente de acuerdo	26 - 30	26 - 30	21 - 25	21 - 25	72 - 85
De acuerdo	21 - 25	21 - 25	17 - 20	17 - 20	58 - 71
Ni de acuerdo ni en					
desacuerdo	16 - 20	16 - 20	13 - 16	13 - 16	45 - 57
En desacuerdo	11 - 15	11 - 15	9 - 12	9 - 12	31 - 44
Totalmente en desacuerdo	6 - 10	6 - 10	5 - 8	5 - 8	17 - 30

Fuente: Elaboración propia

#### **4.5. Métodos de análisis de datos**

Según Hernández (2008: 408), sobre el procedimiento que se sigue para analizar cuantitativamente los datos dice: "Una vez que los datos se han codificado, transferido a una matriz, guardado en un archivo y "limpiado" errores, el investigador procede a analizarlos. El análisis de datos se efectúa sobre la matriz de datos utilizando un programa computacional" y luego sugiere el proceso de análisis estadístico en fases. En el presente trabajo se ha tratado de seguir dichas fases.

1. Los programas de computadora seleccionados fueron la hoja de cálculo Excel y sistema estadístico R.
2. Se construyeron tablas con los datos obtenidos en la hojas de cálculo del Excel y para el sistema estadístico R se construyeron archivos de texto plano en las que guardaban los datos en forma matricial.
3. Se elaboraron programas con el sistema estadístico R usando sus comandos, funciones y librerías para obtener salidas de datos matriciales o para la visualización de gráficos.
4. Al analizar los datos siempre se tuvo en cuenta la confianza y validez lograda por los instrumentos de medición.
5. Se realizaron análisis de mediante pruebas estadísticas de las hipótesis planteadas.

185769

6. Como resultado de algunos análisis se construyeron tablas para una mejor comprensión de los resultados.

7. Se acondicionaron de la mejor manera los resultados obtenidos.

Para obtener un sumario de resultados descriptivos usuales para la psicometría, el sistema estadístico R nos proporciona de sumario del análisis de datos de la estadística descriptiva que con mayor frecuencia necesita estudios y ella contempla los siguientes parámetros

- **var**: el número del ítems.
- **n**: el número de casos válidos
- **mean**: es la media aritmética.
- **sd**: la desviación estándar
- **median**: la mediana
- **trimmed**: estimador de la mediana sin considerar algunos valores extremos.
- **mad**: desviación absoluta de la mediana.
- **min**: el valor mínimo.
- **max**: el valor máximo
- **Asimetría (skew)**: medida de la asimetría de la probabilidad de distribución de un valor real de la variable aleatoria alrededor de la media.

La asimetría a la derecha es positiva y a la izquierda es negativa

- **Curtosis (Kurtosis):** Cuantifica la simetría con respecto a la distribución Gaussiana si es igual es cero. Si la distribución es aplanada es negativa. Si la distribución es afilada es positiva
- **se:** error estándar es la desviación estándar de la distribución muestral de un estadístico. El término se refiere también a una estimación de la desviación estándar, derivada de una muestra particular usada para computar la estimación.

El software R es programable por lo que brinda flexibilidad y herramientas para el análisis de datos. Mediante la ayuda del programa se pueden obtener las características de los comandos, los datos necesarios de entrada y resultados.

## CAPÍTULO V

### 5. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

#### 5.1. Resultado del análisis semiótico de la historieta Rupay

##### a) Mensaje lingüístico

##### Los globos de diálogo



Figura 2. Viñeta 58.

Del análisis lingüístico realizado a las viñetas de la historieta *Rupay* se puede apreciar los globos de conversación cumplen su función comunicativa, la forma en que están organizados los globos que rodean los diálogos, su posición respecto a

otros o su posición con respecto al hablante contribuyen al sentido de la temporalidad (Eisner, 2008). Los globos se leen siguiendo las mismas convenciones que el texto, es decir de izquierda a derecha y de acuerdo a su posición los de arriba primero y los de abajo después.

### El cartucho o didascálica

El uso de este espacio generalmente rectangular que encapsula el texto dentro de la historieta, se sitúa generalmente fuera del panel o viñeta, pero en el caso de *Rupay* podemos encontrarlo como parte de la viñeta. Gubern y Gasca (1988) le atribuyen dos funciones de la terminología de Rolan Barthes: La de anclaje (si aclara el contenido) y la de conmutación (si facilita la continuidad narrativa).



La didascálica, que se diferencia del globo por su forma y función, en la historieta analizada aportan información adicional sobre el contexto (fechas, lugares, información con datos numéricos, etc.).

Figura 3. Viñeta 52.

## Denotativo



Figura 4. Viñetas 125 y 126.

Los textos están escritos en su mayoría por computadora, para este caso se ha usado en una fuente tipográfica que imita la letra manuscrita en mayúsculas que es

una convención en el rotulado de los textos y

diálogos en las historietas. En algunos casos varía el tamaño de la letra que es mayor al estándar y son más remarcados en negro.

Para las cajas de información y didascálicas en cambio se usó otro tipo de fuente tipográfica que es más recta y formal, está también escrita en mayúsculas y están escrita en color blanco cuando se encuentran sobre fondo negro de los cuadros informativos.



Figura 5. Viñetas 12, 45, 57

En *Rupay* encontramos tres tipos de escritura manuscrita, como se puede observar en la fig. xxx donde el texto está escrito como parte del dibujo. Este tipo de textos lo encontramos en carteles, pintas.

### **Connotativo**

En los globos de conversación de la historieta podemos notar el uso de los signos de interrogación como de admiración para remarca el contenido de los mensajes, se nota también el uso de los puntos suspensivos para dar mayor énfasis a los discursos. El uso de estos recursos permite que en el lector, al interpretar el texto, se pueda identificar la violencia a la que son sometidos los personajes y ello generar emociones de identificación y proyección.

Por su parte las didascálicas aparte de brindar información tales como fechas y lugares donde suceden los acontecimientos, sirve también para informar brindar información adicional para ubicar al lector en el contexto donde se desarrolla la historia. Pero el uso más notable que se hace de ellas en la historieta, es la de servir de voz a los testigos de los hechos de violencia, remarca el contenido de las secuencias de sucesos reales que están representados en las viñetas.

Todos estos recursos, el uso de los globos, de las didascálicas del texto escrito en las viñetas, del usos de las interrogaciones y exclamaciones, así como del uso de los puntos suspensivos, son recursos que usan los autores

de *Rupay* para imprimirle la intencionalidad a los mensajes que dan en el texto y que buscan despertar en el lector emociones de identificación o rechazo.

**b). Mensaje icónico no codificado.**

La principal característica de las historietas es que su narración se realiza a través de una serie de viñetas que son compuestas en secuencia específica y que relacionan un hecho. "Cada viñeta delimita una proporción de un espacio en el que se representa mediante el dibujo de un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable"(Gubem y Gasca, 1988: 15)

Los objetos que se representan en las viñetas de *Rupay*, ya sean animados e inanimados se representan con líneas gruesas con tramados de líneas más menudas que apoyan a la definición de las figuras. La representación de los personajes y edificios se ha hecho de manera minimalista, no es la intención de los autores recrear cabalmente los escenarios donde se recrea la historia, a pesar de haber podido utilizar archivos de referencia para una mejor



Figura 5. Viñeta 1

contextualización. Los objetos que se recrean para representar el contexto donde acurren los hechos pasa a segundo plano, se da prioridad al desarrollo de la historia.

En cuanto a la escala las viñetas están representadas por objetos a diferentes escalas, con la disposición de los objetos a diferentes escalas se busca darle a la imagen tridimensionalidad y profundidad.

Haciendo uso de la escala también logran resaltar el protagonismo de los personajes en las viñetas, dado que la escala esta en estrecha relación de cómo se distribuyen los objetos en el espacio.

Sobre el color cabe destacar el uso del blanco el negro, tonos de grises y el color rojo, este último color se usa particularmente en tres elementos que son: la bandera del Perú, la bandera de SL y el de la sangre.

El uso del color rojo color está dosificado a lo largo de las viñetas y es puesto sobretodo para captar la atención del lector sobre los objetos y reforzar los contenidos graficados en las viñetas. Es el color que adquiere un particular protagonismo en las viñetas principalmente en las escenas más crudas de violencia.

Sobre los planos utilizados en la historieta se puede registrar que se uso varios encuadres, lo que da al lector la posibilidad de involucrarse emocionalmente con la historia, de apreciar escenas extensas así como primeros planos. Para Barbieri (1998), los planos subrayan el conjunto de una situación o son usados para mostrar un ambiente circundante, mientras

que los cercanos se enfocan en los detalles mas relevantes ya sea de personas u objetos.

Acerca de la proporción en el espacio las viñetas estan ligadas al tipo de plano que las contenga. En el caso de *Rupay* las viñetas cumplen una función subjetiva que usan los autores para acercar más al lector a las representaciones hechas en ellas.

Los autores de *Rupay* usan estos recursos para presentarnos una serie de símbolos, ubicándolos en lugares específicos donde adquieren mayor significado.

### **c) Mensaje icónico codificado**

#### **Connotadores y connotación**

En las viñetas de la historieta se pueden apreciar connotadores textuales inscritos en la viñeta que refuerzan la interpretación de la imagen, las encontramos en las viñetas viñetas 8, 45, 48 y 57.

Se encuentran también otros connotadores cuya identificación es más rápida por los signos que representan, como las banderas rojas con la hoz y el martillo de sendero luminoso.



Figura 6. Viñeta 12

Los autores plantean connotadores que están representados sutilmente y aunque sea evidente su interpretación depende de la cultura y conocimientos del lector al momento de identificar los símbolos. Para la connotación podemos destacar una secuencia de viñetas que trata sobre el adoctrinamiento hecho por los miembros de

Sendero en Chungui, en la viñeta 12 puede ver a unos niños realizando un cartel con el título de Chungui Revolucionario y las efigies de Túpac Amaru II y José Carlos Mariátegui. El primer personaje es usado para identificar a los comuneros indígenas con la revolución y el segundo representa la ideología de los primeros miembros del Partido Comunista del Perú "Sendero Luminoso", nombre tomado del FER por el sendero luminoso de Mariátegui, organización estudiantil que era liderada por Abimael Guzmán y cuya base fundamental era el CR "J.C. Mariátegui" de Ayacucho, liderado por Abimael Guzmán desde su llegada a Huamanga en 1962 (Degregori, 1988).

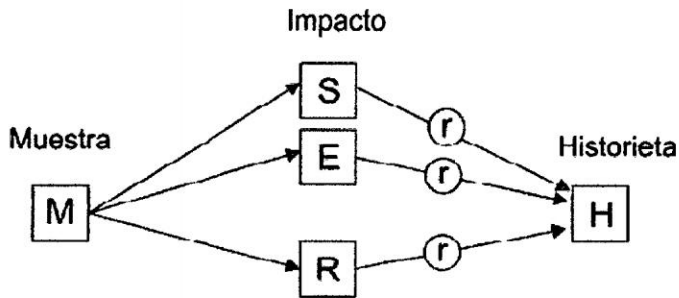
El proceso de adoctrinamiento del PCP-SL marcó a muchos niños, quienes años después, y con estudios superiores, retornarían a sus comunidades de origen como miembros de las "Fuerzas locales" de Sendero Luminoso.

Estos miembros del partido comunista fueron quienes asumieron el control de las comunidades en lo que vendría a ser el desarrollo del segundo plan de Sendero Luminoso: La guerra de guerrillas (CVR, 2005).

La intensionalidad de los autores al presentar estos connotadores es para reforzar o enriquecer la historia, y el uso predominante del color rojo en algunos de las viñetas, color que por sí mismo simboliza algo, agrega más valor a la interpretación de los connotadores de la historieta. Para algunos esas imágenes representadas sutilmente pueden parecer obvias, mientras que para otros no son significantes. En palabras de Humberto Eco (1985) la connotación se establece a partir de un código precedente y que no puede transmitirse antes que se haya denotado su contenido primario.

Como resultado del análisis de la historieta *Rupay*: historias gráficas de la violencia en el Perú 1980-1981, se encontraron muchas secuencias, todas ellas con un alto contenido simbólico, que hacen referencia directa a los hechos reales de violencia ocurridos en los primeros años del conflicto armado interno que se vivió, particularmente en Ayacucho.

Se eligió el Capítulo *Chungui*, para determinar el impacto de la lectura de la historieta *Rupay*, por tanto para la elaboración del cuestionario se consideraron las siguientes dimensiones: acciones de Sendero Luminoso, acciones de represión de las fuerzas del orden (Ejército, policía, rondas campesinas) y las "Retiradas" que representan las penurias vivieron las comunidades campesinas obligadas a dejar sus hogares; para el análisis cualitativo del resultado de la encuesta se analizaron los comentarios.



S Acciones de Sendero Luminoso  
 E Acciones de las fuerzas del Orden  
 R Sufrimiento de la población desplazada

Figura 6. Dimensiones para medir el impacto

## 5.2. Analisis de los comentarios sobre la historieta *Rupay*

Al final de la encuesta se insertó un espacio para que los estudiantes desearan expresar sus opiniones pudieran hacer un breve comentario acerca de lo que habían leído. De los 107 estudiantes encuestados, 57 de ellos escribieron sus comentarios de los que podemos inferir las siguientes afirmaciones:

- Un 80% afirma que la historieta es un buen recurso para conocer más de nuestra historia, y que la parte gráfica ayuda a una mejor comprensión de los contenidos.
- En sus comentarios algunos estudiantes, simpatizan con la ideología de *igualda social* que debería ser implantada en el País, pero rechazan rotundamente las acciones autoritarias y de violencia para conseguirlas.

- Los estudiantes se identifican con las vivencias padecidas en las comunidades andinas en la época de la violencia política interna, rechazan la violencia y maltratos a los que fueron sometidos las personas más indefensas como son los niños y las mujeres.
- Muchos de los encuestados agradecen por haberles facilitado la oportunidad de leer la historieta Rupay, y sugieren que se realicen más historietas de este tipo para conocer de nuestra historia.
- En la lectura de la historieta, se pudo observar que los alumnos tuvieron una conexión inmediata con la historieta, la lectura se produjo en completo silencio y en mucho de ellos se pudo notar cambios la expresión de sus rostros, producidos evidentemente por lo crudo que son algunas de las historias. En una alumna se pudo notar que derramó algunas lágrimas, al revisar su encuesta ella menciona que en esa época fue cuando mataron a sus abuelitos, que nunca los conoció a causa de la violencia que se vivió en la región.



Foto 1. Lectura de la historieta por los estudiantes

### 5.3. Sumario de resultados descriptivos

Las tablas estadísticas que se muestran a continuación fueron obtenidas utilizando los datos de la muestra. Usando funciones estadísticas del sistema estadístico R se ha obtenido la siguiente tabla.

Tabla 5. Sumario de estadístico descriptivos

	vars	n	mean	sd	median	trimmed	mad	min	max	range	skew	kurtosis	se
SENDERO	1	107	23.37	3.85	24	23.69	2.97	10	30	20	-0.81	0.66	0.37
EJERCITO	2	107	24.93	5.21	26	25.83	2.97	7	30	23	-1.54	1.85	0.50
RETIRADA	3	107	19.47	3.01	20	19.57	1.48	10	25	15	-0.57	0.74	0.29
HISTORIETA	4	107	22.15	2.22	22	22.29	2.97	15	25	10	-0.50	-0.16	0.21
INTEGRADO	5	107	67.78	10.30	69	68.80	7.41	30	85	55	-1.11	1.54	1.00

#### 5.3.1 Análisis de las medidas de tendencia central:

**Variable Historieta:** Para esta variable, los valores de las medidas de tendencia obtenidas de la Tabla 4.1 son: El valor de la media en la muestra es 22,15 (sd = 2.22). El valor de la mediana para la muestra es 22.0. Como la diferencia entre el valor de la mediana y la media es solo en el valor 0.15 podemos inferir que las distribuciones de los datos de la historieta tienden a ser simétricas. El valor de desviación estándar (sd) toma un valor de 2.22 que nos indica que los datos promedio están distribuidos en un rango de 4.44 que representa la cohesión de datos en casi la mitad del rango total que es 10.

**La dimensión Sendero (acciones iniciales de SL):** Para la variable Sendero el valor de la media en la muestra es 23.37 (sd = 3.85) El valor de la mediana de la muestra es 24 y los datos están en un rango de 20. Como la diferencia entre el valor de la mediana y la media es de 1.63 podemos inferir que las distribuciones de los datos de la variable Sendero tienden a ser simétricas. El valor de desviación estándar (sd) toma un valor de 3.85 y los datos están agrupados en un rango de 20 que nos indica la dispersión de datos.

**La dimensión Ejército (Acciones de la fuerzas del orden):** Para la variable Ejército el valor de la media en la muestra es 24.93 (sd = 5.21) El valor de la mediana de la muestra es 26 en un rango de 23. Como la diferencia entre el valor de la mediana y la media es de un valor de 1.93 podemos inferir que las distribuciones de los datos de la variable Ejército no son tan simétricas. El valor de desviación estándar (sd) toma un valor de 5.21 y los datos están agrupados en un rango de 23 que nos indica la dispersión de datos.

**La dimensión Retirada (Población obligada a dejar sus hogares):** Para la variable Retirada el valor de la media en la muestra es 19.47 (sd = 3.01) El valor de la mediana de la muestra es 20 en un rango de 15. Como la diferencia entre el valor de la mediana y la media es de un valor de 0.53 podemos inferir que las distribuciones de los datos de la variable Retirada

casi simétricas. El valor de desviación estándar (sd) toma un valor de 3.01 y los datos están agrupados en un rango de 15 que nos indica la dispersión de datos.

### 5.3.2 Análisis de datos con el diagrama de caja o BoxPlot

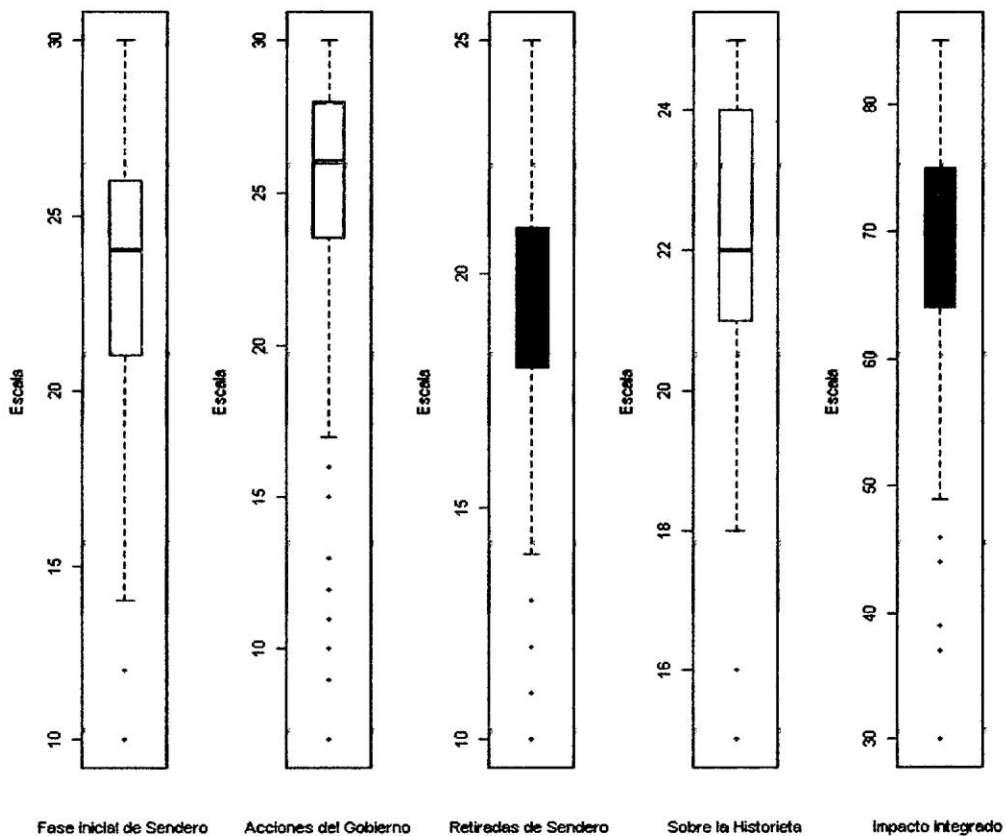


Gráfico 1. Comparación de cuartiles de variable con BoxPlot

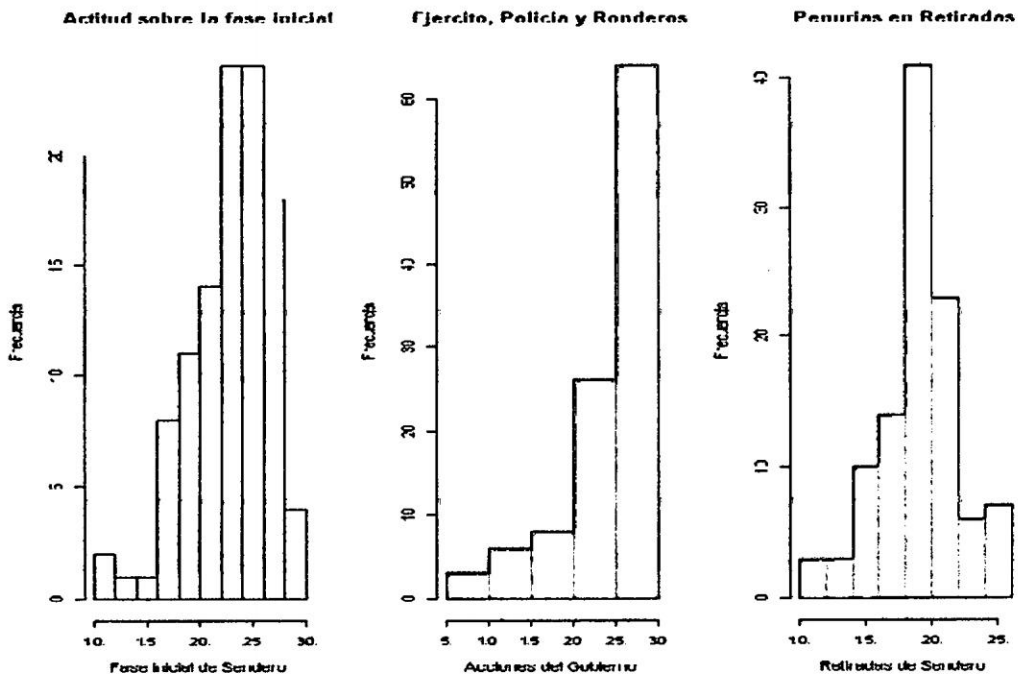
Un diagrama de caja es un gráfico, basado en cuartiles, mediante el cual se visualizan los datos. En la caja se encuentra el 50% de los datos y en los bigotes el otro 50%. La caja está dividida por la mediana.

En base al análisis de los diagramas de cajas de las variables y dimensiones las más simétrica con respecto a la mediana son las del ejército y el impacto integrado, aunque la dimensión ejército tiene muchos datos discordantes.

### 5.3.3 Análisis de datos con histogramas

Como un histograma es una representación gráfica de una variable con un conjunto de barras cuya altura de la barra representa la cantidad de valores obtenido para el rango de dicha barra.

Los histogramas de la historieta y del impacto total son las que tienden a una distribución simétrica. Los histogramas de todas las variables y dimensiones tienden a la campana de Gauss



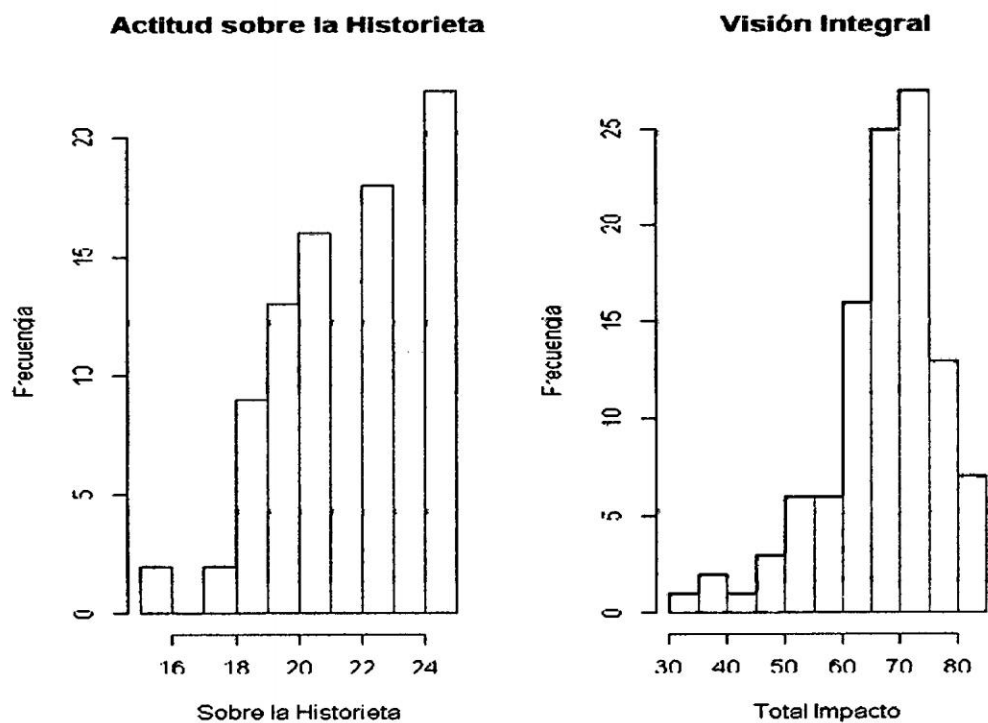


Gráfico 2 Histogramas

Fuente: Elaboración propia

### 5.3.4 Análisis de datos con funciones de densidad de probabilidad

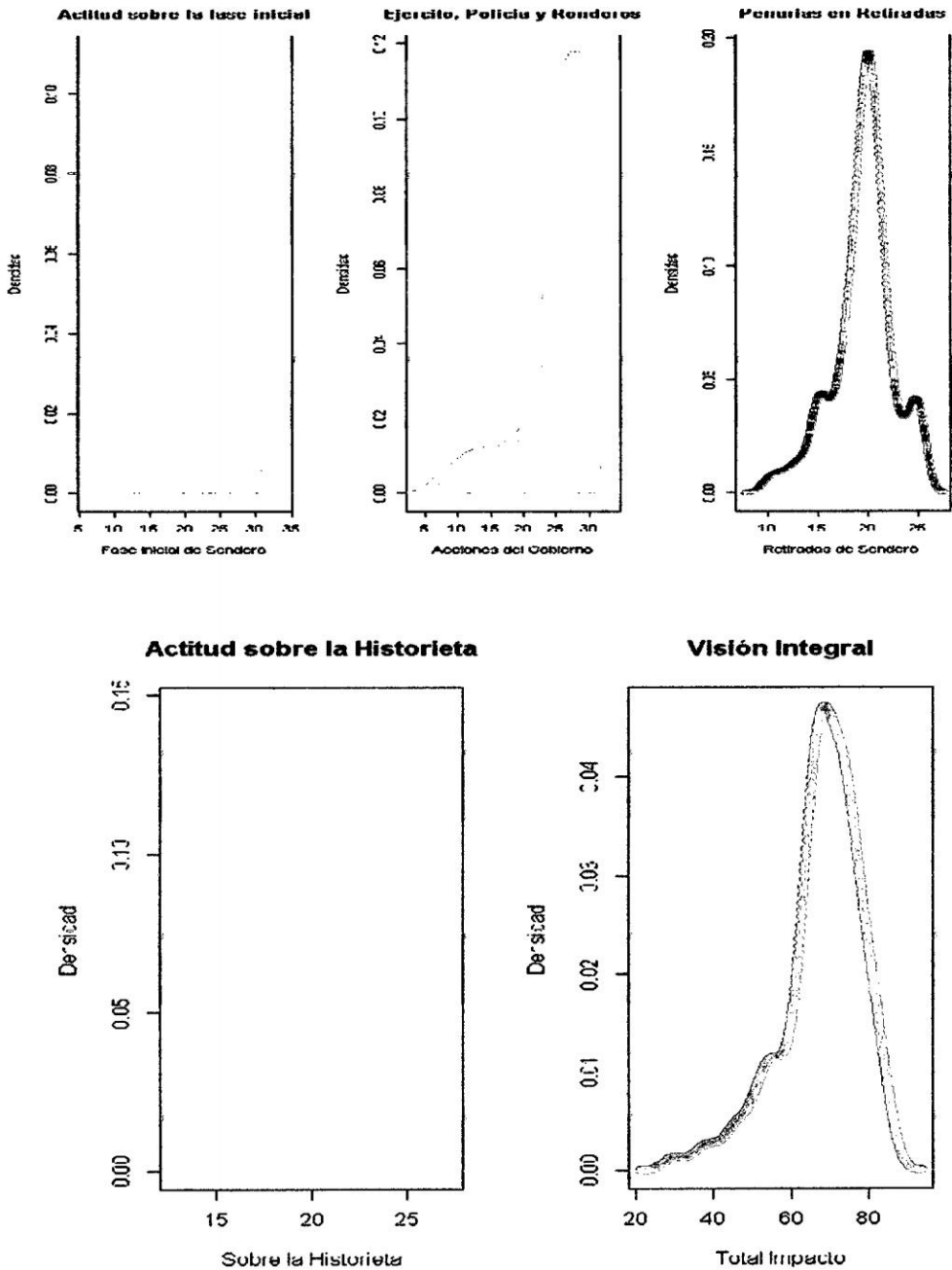


Gráfico 3 Curvas de función de densidad de probabilidad Impacto de la Historieta  
Fuente: Elaboración propia

Como una función de densidad de probabilidad se caracteriza por el comportamiento probable de una población. De acuerdo a lo observado las curvas de función de probabilidad obtenidas con la muestra tienden a la curva de Gauss y por el teorema central de la estadística podemos inferir que nuestros resultados pueden extenderse a la población de estudiantes de educación secundaria.

### 5.3.5 Correlación de las variables y dimensiones

En la siguiente tabla se muestra la matriz de correlación entre las diferentes variables y dimensiones de los datos, los cuales fueron obtenidos con el sistema estadístico R.

Tabla 5. Matriz de Correlación entra variables y dimensiones

	INTEGRADO	SENDERO	EJERCITO	RETIRADA	HISTORIETA
INTEGRADO	1.00	0.75	0.89	0.86	0.56
SENDERO	0.75	1.00	0.52	0.50	0.20
EJERCITO	0.89	0.52	1.00	0.72	0.36
RETIRADA	0.86	0.50	0.72	1.00	0.50
HISTORIETA	0.56	0.20	0.36	0.50	1.00

De la matriz se puede deducir que la historia produce un alto impacto en su lectura ya que la correlación entre estas dos variables. Con respecto a la las dimensiones el de las retiradas con 0.5 es la que más impacto causa, luego le sigue la dimensión ejercito con 0.36 y que menos impacta las acciones de sendero con 0.20.

### 5.3.6 Correlación mediante diagramas de dispersión con línea de regresión

La grafica muestra de manera visual, en el plano cartesiano, la dispersión de dos valores de datos y mediante la línea de regresión se muestra la línea que agrupa mayor cantidad de valores cercanos a él, la pendiente de esta línea nos muestra de manera gráfica el coeficiente de correlación.

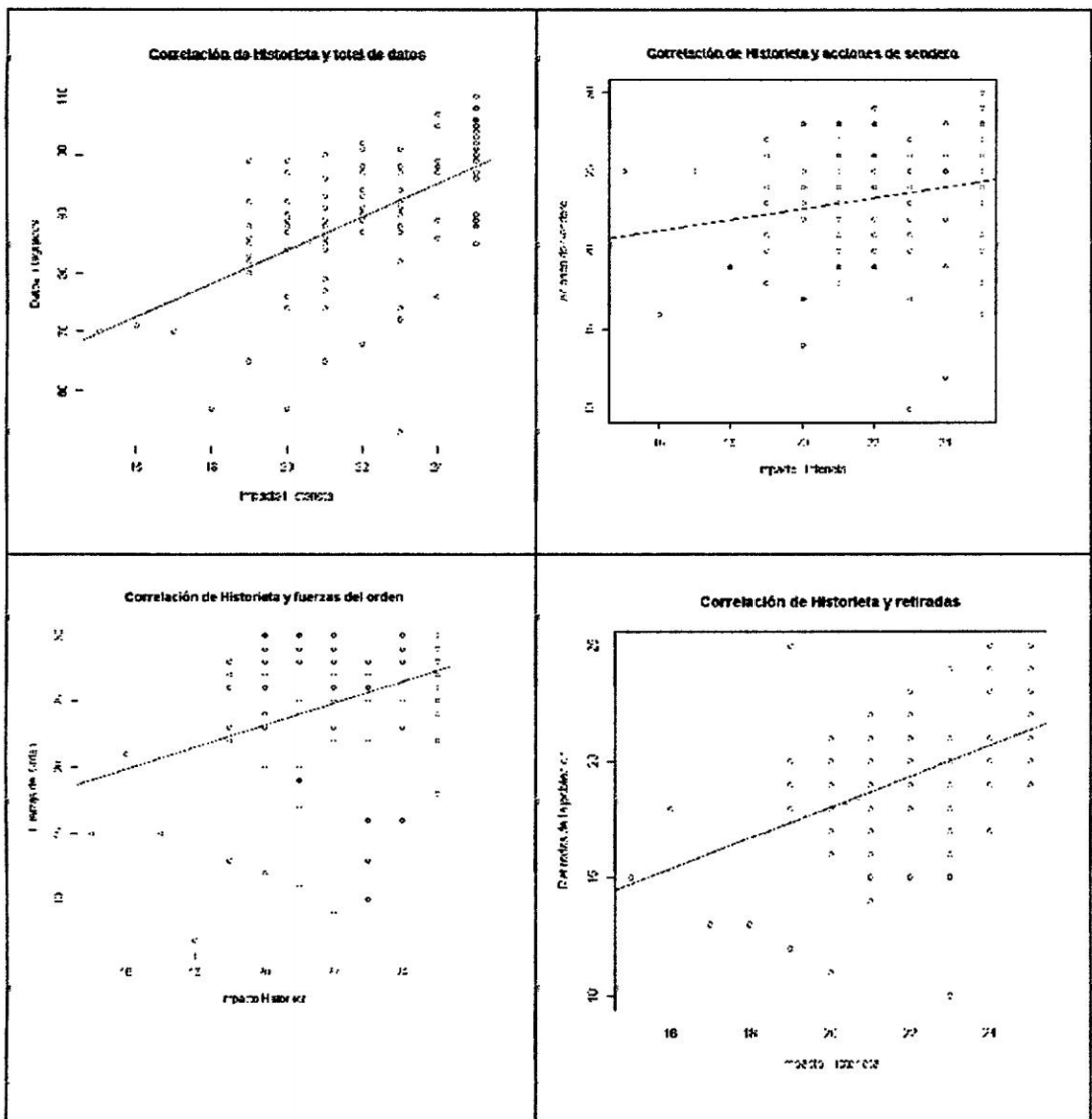


Figura 4. Diagramas de dispersión

### 5.3.7 Matriz gráfica de correlación de datos

La gráfica nos muestra una gráfica consolidada de las correlaciones entre las variables y las dimensiones de los datos. El color más oscuro que relaciona dos variables nos indica una mayor correlación y conforme esta se va aclarando la correlación entre dos variables disminuye.

Con respecto a la historieta podemos afirmar que esta tiene mayor correlación la dimensión "retiradas".

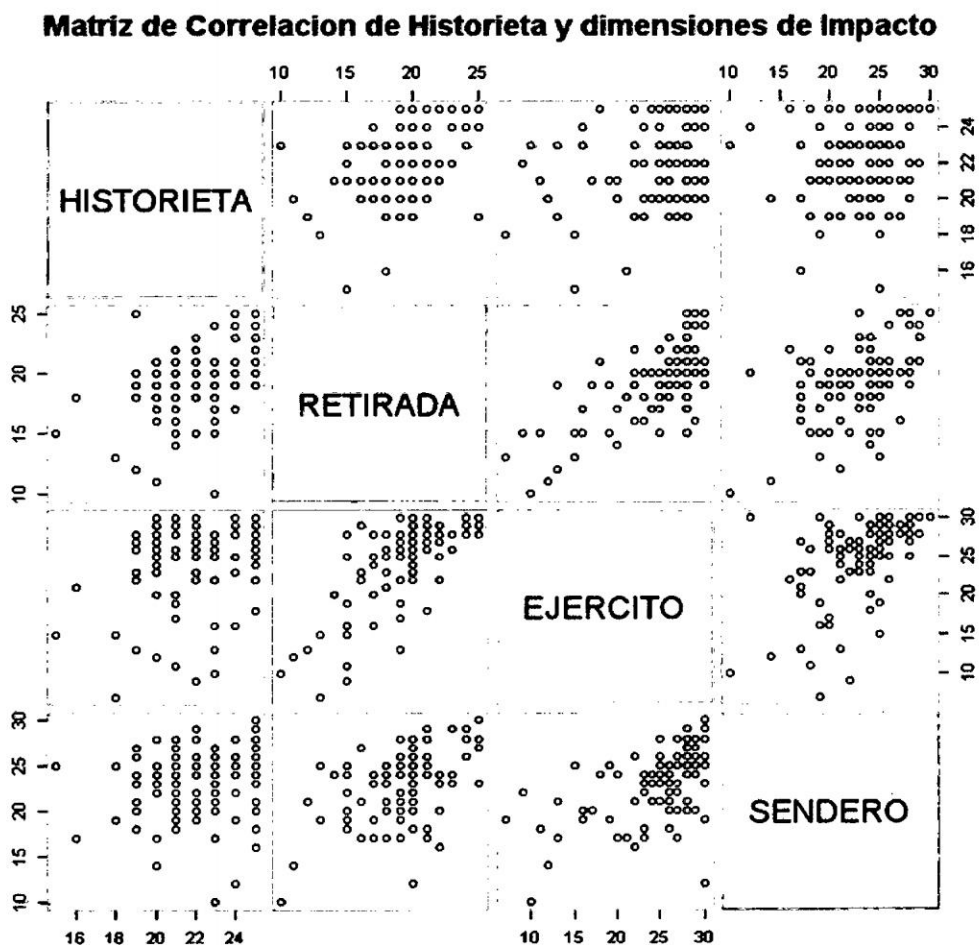


Figura 5. Matriz de Correlación de datos

**Test de comprobación de hipótesis con el Student t-Test del programa R**

	<b>Calculo de los valores t y p</b>
<b>HISTORIETA</b>	t = 103.0876, df = 106, p-value < 2.2e-16 alternative hypothesis: true mean is not equal to 0 95 percent confidence interval: 21.72355 22.57552 sample estimates: mean of x 22.14953
<b>SENDERO</b>	t = 62.843, df = 106, p-value < 2.2e-16 alternative hypothesis: true mean is not equal to 0 95 percent confidence interval: 22.63642 24.11124 sample estimates: mean of x 23.37383
<b>EJERCITO</b>	t = 49.5293, df = 106, p-value < 2.2e-16 alternative hypothesis: true mean is not equal to 0 95 percent confidence interval: 23.93648 25.93268 sample estimates: mean of x 24.93458
<b>RETIRADA</b>	t = 66.9613, df = 106, p-value < 2.2e-16 alternative hypothesis: true mean is not equal to 0 95 percent confidence interval: 18.89090 20.04368 sample estimates: mean of x 19.46729
<b>INTEGRADO</b>	t = 68.0746, df = 106, p-value < 2.2e-16 alternative hypothesis: true mean is not equal to 0 95 percent confidence interval: 65.80181 69.74959 sample estimates: mean of x 67.7757

Tabla 6. Resultados T-test

## CONCLUSIONES

1. Se ha determinado que la historieta *Rupay: historias gráficas de la violencia en el Perú 1980 – 1984* estudiada ha sido elaborada empleando adecuadamente la gramática del lenguaje de la historieta, configurándose como un producto en el que se representa con alta fidelidad las vivencias de las comunidades andinas durante el conflicto armado interno en el período 1980 -1984.
2. El impacto de la lectura de la historieta *Rupay* en los lectores escolares ayacuchanos durante el 2015 es alto, por cuanto los escolares manifestaron interés por conocer más sobre nuestra historia nacional, el rechazo a los hechos de violencia ocurridos durante el conflicto armado interno, identificación con las vivencias padecidas por las comunidades andinas y reflexión para que estos hechos no se repitan, según los siguientes detalles:
  - (a) Como parte del test aplicado a los escolares, se obtuvo 57 comentarios, de los cuales el 80% considera que la historieta es un buen recurso para conocer más de nuestra historia
  - (b) La más alta correlación obtenida es entre la historieta y el impacto total cuyo valor es de  $r=0.56$ ; entre la Historieta y la Retirada da un valor es de  $r=0.50$ ; entre la Historieta y el Ejército es de  $r= 0.36$  y entre la Historieta y Sendero es de  $r= 0.20$ , en esta última

correlación cuyo valor es bajo se puede inferir que muchos que dan un alto valor a la Historieta asignan valores pequeños a Sendero

(c) Mediante la prueba del t-Test se ha determinado que las variables Historieta, Impacto y sus respectivas dimensiones: Sendero, Ejercito y Retiradas cumplen con la hipótesis alternativas ya que todas tienen  $p\text{-value} < 2.2e-16$ , dentro de intervalo de confianza del 95%

3. Se ha determinado que existe una correlación directa y estadísticamente significativa entre la historieta y el impacto que causa su lectura entre los escolares. Este tipo de correlación también se repite con cada uno de los tópicos de la lectura consideradas como dimensiones.
4. La lectura de la historieta causa un alto impacto ya que la mayoría de los encuestados dan una alta valoración tal como demuestra la media, mediana y moda, que se hallan en las categorías de "Totalmente de acuerdo" y "De acuerdo".

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

**Acevedo, Juan.** *Para hacer historietas.* Madrid, Editorial Popular, 1981.

**Barbieri, Daniele** 'Los lenguajes del Comic' Paidós, Barcelona, 1998

**Cuñarro, Liber y Finol, José Enrique.** "Semiótica del Cómic: Códigos y Convenciones" en *Uned. Revista Signa 22 (2013), Págs. 267-290*

**Costa, Kathia.** *Manual de pruebas de inteligencia y aptitudes.* Universidad Iberoamericana. México, 1996.

**Eco, Humberto.** *Apocalípticos e Integrados.* Lumen, Barcelona. España, 1973.

**Eco, Humberto,** *Tratado de la Semiótica General.* Lumen, Barcelona. España, 2000

**Eco, Humberto,** *La Estructura Ausente. Introducción a la Semiótica I.* Lumen, Barcelona. España, 1986.

**Galindo, M y Vicente, M.** *Estadística para investigadores. Curso de la Universidad de Salamanca,* 2012, en [www.miriadax.net/web/estadistica-investigadores](http://www.miriadax.net/web/estadistica-investigadores)

**García, M., Del Castillo, A., Guzmán R, y Martínez, J.** *Medición en Psicología: Del Individuo a la Interacción.* Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. Hidalgo. México, 2010.

**Gasca, Luis y Román Gubern.** *El discurso del comic.* Madrid, Editorial Cátedra, 1988.

**Gil, A.** *Enfoques de la Investigación*. Bogotá. Colombia, accesado en julio de 2015 a <http://www.slideshare.net/carsofo/taller-3-tecnica-de-recoleccion-de-datos-angelica-maria-gil-hernandez>

**Hatun Willakuy**, versión abreviada del Informe final de la CVR, Lima, 2005

**Hernández S, Fernández C. y Baptista M.** *Metodología de la Investigación*. Mc Graw Hill. México, 2008.

**Informe Final de la CVR**, Lima 2003

**Gubern, R.** *El lenguaje de los comics*. Barcelona, España. Ediciones Península, 1979.

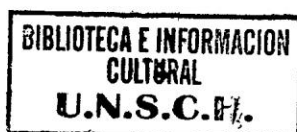
**Salgado Lévano, Ana C.** "Investigación cualitativa: Diseños, evaluación del rigor metodológico y retos" en Universidad San Martín de Porres. 7 de septiembre de 2007

**Stevens, S. S.** "Sobre la teoría de escalas y medidas" en *Science*, 1946, pág.103.

**Supo, José.** "Cómo elegir una muestra" en Sociedad Peruana de Bioestadística en Salud. Lima Perú, 2013.

**Todorov, Tvetan.** *Teoría del Símbolo*. Monte Ávila Editores, 1998.

**Colle, Raymond.** "El contenido de los mensajes icónicos" en *Revista Latina de Comunicación Social la Laguna*, Tenerife, 1998



## **ANEXOS**



Viñetas 1-4 Rupay: Chungui



Viñetas 1 - 4 con puntos de interés

SIMBOLO	MENSAJE LINGÜÍSTICO		ICONO NO CODIFICADO					ICONO CODIFICADO	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del Espacio		
"Escuelas Populares" Viñeta 1	1. "Chungui, mediados de 1983"	Texto informativo, nos señala la fecha y el lugar donde se realiza la acción.	Plaza del pueblo de Chungui con los pobladores transitando en actividades cotidianas	Los elementos están a diferentes escalas	Predomina en blanco y los grises	Plano General	Los elementos ocupan todo el espacio de la viñeta.	Población rural de mediados de los años 80, con la vestimenta típica de la gente de la sierra, que se destaca por el uso de los sombreros, mantas y ojotas.	En la década del setenta el Estado peruano logra una presencia ínfima en las zonas rurales alto andinas del país, principalmente con la escuela primaria. Ello fue aprovechado por PCP-SL para captar a los maestros locales con quienes trabajó en el adoctrinamiento de los niños y de la población.
Viñeta 2	1. "Así es la historia llena de injusticia, de explotación... De ricos y pobres ¿Ustedes qué son?"	Globo de conversación, el uso de los puntos suspensivos sirven de pausas para captar la atención de los oyentes	Escuela del poblado de Chungui	Objetos representados a diferentes escalas	Predominan el blanco y los grises, pero destacan ligeramente los rojos en los símbolos patrios (Bandera y escudo nacional).	Plano General	Los elementos ocupan el espacio de la viñeta.	Vista exterior de una escuela rural, en la sierra, por las características de la edificación y el fondo montañoso. De población campesina en su mayoría y ajena al Estado.	
Viñeta 3	1. "Nuestro colegio se	Globo de conversación	Aula de un colegio	Objetos en	Predominan los grises y	Primer Plano	Los elementos	Aula de un colegio rural.	

Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas 1 -4 Rupay: Chungui

	llama Túpac Amaru, ¿Saben quién fue él? Un rebelde. El era indio como nosotros"	El uso de la interrogante da pie a la identificación de los oyentes con el personaje del que se habla.	rural	diferentes escalas	blancos.		ocupan el espacio de la viñeta.	Con una pizarra detrás del profesor y dos ilustraciones al lado derecho(en la parte superior Túpac Amaru II, la otra la cubre la mano del profesor )
Viñeta 4	1."Era fuerte, sin miedo. No como la gente de hoy, que se asustan cuando ven a un misti o a un policia. Esa cobardía debe acabar"	Globo de conversación compuesto, de dos cuerpos unido por un puente, para destacar el discurso.	idem	Objetos pequeños en el cuadro	Gris de fondo y negro para representar al profesor y alumnos.	Plano Medio	Los elementos ocupan la parte inferior de la viñeta, dejando un gran vacío que es ocupado por los globos de conversación.	El profesor destaca ante los alumnos usando la técnica de las sombras chinescas, recurso típico en las historietas.

Cont.Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas 1 -4 Rupay: Chungui



Viñetas 11- 15 Rupay: Chungui



Viñetas 11 - 15 con puntos de interés

SÍMBOLO	MENSAJE LINGÜÍSTICO		ICONO NO CODIFICADO					ICONO CODIFICADO	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del Espacio		
"De vuelta a casa"  Viñeta 11	1. "¡Eso es, siempre hay que apoyar al partido! Serán buenos revolucionarios"	Globo de conversación compuesto	Salón de clases	Los objetos están a diferentes tamaños	Blanco, grises y negro.	Plano medio	Destaca el maestro al centro, delante de él los alumnos y al fondo una pizarra.	Maestro miembro del PCP-SL con el puño en alto adoctrinando a sus alumnos.	En el cartel que elaboran los niños se pueden ver las figuras de Túpac Amaru II y José Carlos Mariátegui. Esto deja claro que en un primer momento el PCP se guiaban por la ideología de Mariátegui, de allí que se acuñe la frase que daría nombre al movimiento subversivo: "Por el sendero luminoso de Mariátegui".
Viñeta 12	1. "Ha quedado bonito." 2. "Más rojo aquí..." 3. "Escribe grande" 4. "Chungui revolucionario por el Luminoso Send..."	Globos de conversación que destacan la actividad de los niños al elaborar un cartel	Cartel con consignas revolucionarias		Blanco, grises y negro. Destaca el color rojo en las estrellas y la hoz y el martillo	Primer plano	El cartel ocupa la mayor parte del espacio que es intervenido para su realización por cuatro niños	Por el texto y los personajes que representa el cartel se evidencia el alto grado de adoctrinamiento de logran los maestros, miembros del PCP-SL en los niños de las poblaciones andinas.	El proceso de adoctrinamiento del PCP-SL marcó a muchos niños, quienes años después, y con estudios superiores, retornarían a sus comunidades de origen como miembros de las "Fuerzas locales"
Viñeta 13	1. "¿No les da gusto? Pronto, podrán ser miembros del partido..."	Globo de conversación voz en off del maestro que incita a sus alumnos a	Dos niños en un salón de clases		Blanco, grises, negro	Plano medio	Personajes en la parte inferior de la viñeta con el fondo vacío.	Niños en salón de clases	

Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas 11 - 15 Rupay: Chungui

		formar parte del PCP-SL							
Viñeta 14	-		Dos adultos en un poblado andino de la sierra		Blanco, grises, negro	Plano medio	Personajes en la parte inferior de la viñeta, se observa al fondo casa de tejas y montañas.	Los mismos niños de adultos retornado como guerrilleros	de Sendero Luminoso. Estos miembros del partido comunista fueron quienes asumieron el control de las comunidades en lo que vendría a ser el desarrollo del segundo plan de Sendero Luminoso: La guerra de guerrillas.
Viñeta 15	1. "De regreso a su tierra ¿No, camaradas? Pero ahora trayendo la revolución"	Globo de conversación que destaca la presencia de los personajes a los que se dirige.	Grupo de guerrilleros armados entrando a un poblado andino.		Blanco, grises, negro. Destaca el rojo de la bandera.	Plano medio		Los mismos niños de adultos ahora son mostrados como parte de un grupo más grande de guerrilleros armados, donde se observan también algunas mujeres.	

Cont. Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas 11- 15 Rupay: Chungui



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN CRISTOBAL DE HUAMANGA  
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES  
ESCUELA PROFESIONAL DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

LECTURA DE APRECIACIÓN SOBRE LOS AÑOS DEL CONFLICTO ARMANDO  
INTERNO EN AYACUCHO: CASO CHUNGUI

Apellidos y nombres \_\_\_\_\_

**Instrucciones:** A continuación se muestra una serie de afirmaciones acerca de tu lectura del capítulo Chungui de la historieta Rupay: Historia de la violencia política en el Perú 1980 -1984, que retrata los primeros años del conflicto armado interno que se vivió en las comunidades alto andinas de Chungui. Utilizando la escala del 1-5, por favor valora cada una de tus apreciaciones.

Por favor asigna uno de los siguientes valores a cada una de los enunciados:

<b>Totalmente de acuerdo</b>	<b>5</b>
<b>De acuerdo</b>	<b>4</b>
<b>Ni de acuerdo ni en desacuerdo</b>	<b>3</b>
<b>En desacuerdo</b>	<b>2</b>
<b>Totalmente en desacuerdo</b>	<b>1</b>

No	ENUNCIADOS	VALORAR
1	El partido comunista no debió adoctrinar sobre la lucha armada en las escuelas de Chungui.	
2	No se debió obligar a la población de Chungui a apoyar la lucha armada	
3	Sendero Luminoso no debió imponer autoridades en contra de las costumbres andinas.	
4	Estuvo mal que sendero luminoso asesinase a los soplones y traidores a su revolución.	
5	Los ricos y explotadores debieron ser juzgados antes de ser castigados o asesinados	
6	Sendero Luminoso no debió obligar a la gente a abandonar sus hogares para esconderse del Ejército.	
7	El ejército no debió exterminar a los comuneros que eran obligados a pertenecer a Sendero Luminoso	
8	No fue un método correcto que el ejército obligara a matar perros para que las rondas civiles perdieran el miedo a la sangre	

9	Las rondas civiles no debieron matar mujeres y niños por considerarlos de Sendero Luminoso	
10	El ejército no debió ajusticiar a los sospechosos de terrorismo sin previa investigación.	
11	Los miembros de la policía o el ejército no debieron violar y matar a las mujeres sospechosas de terrorismo.	
12	Es una mala práctica que los militares cortasen las manos y orejas de los terroristas para demostrar que los habían matado	
13	Estuvo mal que Sendero Luminoso matara a los miembros de las rondas civiles, a sus mujeres y niños	
14	Sendero Luminoso no debió obligar a esconderse a la población para pasar miseria y hambre por huir de las fuerzas militares.	
15	Es injustificable que Sendero Luminoso asesinase a bebés para que sus llantos no delaten donde estaban escondidos.	
16	Debió sendero luminoso tener como prisioneros a los comuneros que supuestamente protegían	
17	El país debió y debe conocer que más de 1300 ciudadanos de Chungui fueron asesinados o desaparecidos en la época de violencia política	
18	El color rojo impacta en las escenas de violencia	
19	La narración de la historieta utiliza un lenguaje sencillo.	
20	Los dibujos ayudan a comprender mejor la narración.	
21	Algunas imágenes impactan más que las palabras.	
22	Deberían producir otras historietas como Rupay para conocer más de nuestra historia	

**¿Deseas hacer algún comentario?**

-----

-----

-----

-----

-----

**Muchas gracias por tu participación**

REGISTRO FOTOGRÁFICO DE LA APLICACIÓN DE LA ENCUESTA



Alumnos del 4to B de los Planteles de Aplicación Guamán Poma de Ayala en la lectura de *Rupay*



Estudiantes del 4to B llenando la encuesta



Estudiantes de 5to año de Mariscal Cáceres leyendo *Rupay*



Estudiantes de 5to año de Mariscal Cáceres leyendo *Rupay*