

11
24



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
A R A G O N**

**ANALISIS SEMIOTICO DE
"¡EL GUERRERO SANTO!"**

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

**TESIS ASESORADA Y DIRIGIDA
POR LA LIC. MA. DE JESUS MENDIOLA A.
QUE PRESENTAN:
ARACELI MINERO TORRES
Y
ROBERTO RAUL SALCIDO RIOS
PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PERIODISMO
Y COMUNICACION COLECTIVA**

**E
N
E
P
A
R
A
G
O
N**



UNAM

SAN JUAN DE ARAGON, EDO. DE MEX.

1990



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

INTRODUCCION.

El presente trabajo tiene las siguientes finalidades:

a) En primer lugar, se trata de estudiar uno de los tantos fenómenos que se encuentran inmersos dentro del universo de la comunicación, que en este caso específico se refiere al análisis semiótico de una historia cualquiera, incluida a su vez en un comic o historieta cualquiera; este análisis semiótico tiene mucha importancia como trabajo de investigación debido a varias razones: hasta la fecha no se ha realizado ningún trabajo conocido que sea igual a éste, y por otro lado, el estudio relativo a cualquier aspecto del comic o historieta es importante y útil para cualquier persona que se encuentre dentro de la carrera profesional de Periodismo y Comunicación Colectiva.

b) En segundo lugar, en lo que se refiere al estudio en sí, podemos decir que el análisis semiótico de "¡El guerrero santo!" resulta muy útil, ya que la historia que se analizó está vinculada con nuestro medio, es decir, tiene relación con el fenómeno de la comunicación en México; la causa de esta relación proviene del hecho de que la historia analizada está incluida en una revista que se vende en nuestro país, y aunque

dicha revista se edita en inglés, sí cuenta con público lector, por lo que es obvio deducir que los mensajes que son transmitidos a través de dicha revista, y en este caso, a través de "¡El guerrero santo!", llegan al público mexicano.

c) En tercer lugar, el objetivo general de esta tesis es aplicar el análisis semiótico a una historia cualquiera (elegida al azar), la cual debe estar incluida en un comic o historieta cualquiera (también seleccionado al azar), para definir los valores, temores, tendencias y aspiraciones que expone y sugiere a los lectores.

cn) En cuarto lugar, el objetivo específico de este trabajo es aplicar el análisis semiótico a la historia titulada "¡El guerrero santo!", la cual está incluida dentro de la revista "1974" número diecinueve (edición de junio de 1981), para definir los valores, temores, tendencias y aspiraciones que expone y sugiere a los lectores.

d) En quinto lugar, existe para este trabajo una finalidad que nosotros consideramos muy importante: el trabajo podrá servir como una guía clara y concisa que pueda ser seguida por cualquier estudiante, ya sea de comunicación o de carreras afines, para que éste sea capaz de realizar trabajos similares sin encontrarse con demasiados obstáculos que entorpezcan su investigación (dichos

obstáculos se dan principalmente debido a la carencia de bibliografía básica sobre semiótica del comic).

Este trabajo consta de tres capítulos, en los cuales se presentan una serie de temas, que a su vez se subdividen en subtemas, estructurados en forma tal que los conocimientos que se desprenden de las exposiciones parten del universo generalizado que es el comic o historieta, hasta llegar a nuestro universo particular de estudio: el análisis semiótico de "¡El guerrero santo!"; en otras palabras, toda la investigación se fue desarrollando en base a un método deductivo.

El primer capítulo comienza a partir de una definición de comic que es explicada punto por punto, a continuación se exponen los aspectos más importantes que abarcan la historia y el desarrollo de la historieta, y por último, en este capítulo se trata el tema que concierne a la historieta de ciencia ficción.

El segundo capítulo inicia con una exposición general acerca del modelo estructural; enseguida se trata el tema relativo a la semiótica, en el cual se exponen los principales aspectos teóricos al respecto; el tema siguiente es la semiótica y la comunicación visual, en este tema se estudian generalidades sobre las imágenes y los

signos; el cuarto tema de este capítulo se refiere a los signos icónicos y a los signos lingüísticos, y por supuesto, a sus principales aspectos teóricos; en el penúltimo tema se habla sobre el análisis semiótico, aquí se da una visión general del mismo; por último, el sexto tema es el análisis semiótico de un comic, este tema es básico en la investigación ya que en él se exponen todos los elementos semióticos que puede contener un comic o historieta.

El tercer capítulo principia con el análisis de la interpretación de la forma en que están ordenadas las imágenes y los textos de "¡El guerrero santo!", en seguida se expone el análisis de la interpretación de los signos específicos, el tercer tema es el análisis de la lectura de los textos contenidos en los balloons y en las apoyaturas, y para finalizar este capítulo se hace la exposición del análisis de la lectura de las imágenes como unidades semióticas.

En este trabajo se incluyen también dos apéndices; en el primero se encuentran los esquemas en los que se muestra la clasificación en números o letras de algunos de los principales elementos semióticos de "¡El guerrero santo!"; en el segundo se presentan las estadísticas que contemplan en su totalidad los elementos semióticos contables de

esta historia.

Cabe mencionar en este espacio las principales limitaciones a las que se vio sujeta la presente investigación:

1.- En la exposición de los tres capítulos se recurre a un vocabulario que contiene muchos anglicismos, los cuales fueron empleados debido al hecho de que son palabras que definen ciertos elementos semióticos del comic (por ejemplo: boom-balloon, dream-balloon, etc.), además de que la información sobre estos elementos se obtuvo casi siempre de libros editados en inglés, los cuales no cuentan con traducción al español, por lo que se respetó el nombre que los autores le dan a dichos elementos.

2.- A lo largo de esta investigación, los vocablos comic, historieta y revista fueron utilizados indistintamente para definir un mismo objeto de estudio.

3.- En el tercer capítulo sólo se expusieron ejemplos representativos de cada uno de los elementos del análisis, debido a la falta de espacio y tiempo, ya que si esto se hubiera realizado exponiendo todos los elementos, habría dado como resultado la creación de un trabajo de proporciones inmensas que resultaría, asimismo, tedioso y difícil de comprender.

4.- El análisis de todos los textos de "¡El guerrero santo!" se llevó a cabo en base a una traducción, la cual se hizo en su mayor parte en forma literal, ya que se respetaron hasta donde fue posible, las ideas y el vocabulario de los autores de la historia.

5.- Algunas de las copias fotostáticas que se utilizaron para ilustrar los ejemplos representativos que se exponen en las figuras que aparecen en el tercer capítulo, no son completamente legibles.

6.- En lo que se refiere a las estadísticas que se encuentran en el apéndice dos, para contabilizar los elementos semióticos se utilizó, con frecuencia, un criterio básicamente subjetivo y propio.

CAPITULO 1.

LA HISTORIETA DE CIENCIA FICCION.

1.1 ¿Qué es la historieta? Existen

probablemente cientos de definiciones acerca de la historieta, ya que hasta la fecha se han realizado bastantes estudios sobre ella. Debido a eso, a continuación presentaremos sólo una de esas definiciones, la cual, a nuestro juicio, resulta muy ilustrativa ya que menciona varias de las características fundamentales de este medio impreso: el comic o historieta es "...una serie de viñetas gráficas que narran una historia cómica, de aventuras, de ficción, entre otras; el comic es un producto de la cultura de masas; influido por el cine ha desarrollado un lenguaje independiente y un género de convenciones propias; esta independencia de medios ha podido conseguir en los últimos años un tipo de comic que ha sobrepasado sus condicionamientos comerciales y puede presentarse como un arte nuevo y original..." (1).

A continuación explicaremos en forma general cada uno de los conceptos o ideas principales expuestos en la definición anterior:

-La serie de viñetas gráficas no es más que una serie de encuadres que contienen pictogramas, es decir, tienen una variedad de imágenes dibujadas

que representan cosas, personas o animales; por otro lado, dichos encuadres o viñetas están dispuestos en una serie debido a la continuidad que se pretende establecer durante la narración de la historia (2).

-El comic o historieta, de acuerdo con lo que Umberto Eco expone en su teoría de la cultura de masas (en su libro "Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas"), forma parte del mundo de la comunicación de masas, ya que al participar con los demás medios de comunicación electrónicos e impresos, está elaborando mensajes que según los apocalípticos de Eco nos transmiten la idea de que estamos participando en una cultura que todos compartimos, la cual está asimismo elaborada a la medida de todos, todo esto dentro de una sociedad que se caracteriza por involucrar grandes masas de personas (hasta centenares de millones), las cuales están dispersas en zonas muy amplias en lugar de estar concentradas en grupos locales; estas masas son heterogéneas en lo que respecta a su religión, estilo de vida, costumbres y valores culturales, por lo que la cultura que reciben los individuos a través de los medios de comunicación masiva (y en este caso particular, el comic o historieta) se transforma en una cultura de masas, entendida ésta en el sentido de que las personas que consuman sus

mensajes recibirán ideas y pautas de comportamiento sin distinción alguna, como si fueran todos iguales en su forma de pensar y ser. De esta forma se constituye una anticultura que destruye la cultura, o sea, el quehacer humano acumulado durante siglos y que está destinado a producirnos una expansión de nuestras capacidades. Cualquier producto de la comunicación de masas es anticultural cuando es impuesto comercialmente con el fin de engañar y hacer pasar como auténtico lo que no es. El comic constituye, por lo tanto, uno de los principales productos de la cultura de masas.

-Las influencias que la historieta o comic ha recibido del cine se manifiestan principalmente en los tipos de encuadre que los comics utilizan (3), así como en las adjetivaciones o efectos en las imágenes o pictogramas, que proceden del cine expresionista alemán y del cine soviético. Los encuadres son propiamente las delimitaciones de las imágenes contenidas en las viñetas. Las adjetivaciones o efectos se logran mediante la angulación (por ejemplo: si las imágenes o dibujos se ven como si fueran tomados desde un plano superior, o desde un plano inferior, etc.), y la iluminación (por ejemplo: claroscuros, sombras alargadas, etc.).

-Ya que el comic "...es una estructura

narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas..." (4), está determinado por un lenguaje que se fundamenta en un código que el lector necesariamente debe conocer y comprender. Según Román Gubern, el lector de comics en primer lugar, se remite al balloon o globo para saber qué es lo que dicen o piensan los personajes; asimismo, sigue la lectura del comic de tal manera que pueda hilvanar lógicamente la historia; tiene que comprender el significado de los diversos elementos que componen las imágenes (por ejemplo: los gestos de los personajes, las onomatopeyas, etc.). Por lo general, casi cualquier lector de comics puede llevar a cabo los procesos anteriores "...en forma casi automática y simultánea, sólo variando de un lector a otro según el grado de conocimientos que posea de los códigos utilizados, y por el nivel sociocultural y económico al que estos lectores pertenezcan..." (5).

-A partir de la creación del comic-book o libro de historietas, el comic obtiene su independencia como medio impreso, ya que se desliga casi por completo de los diarios (6).

-Por último, en lo que se refiere al comic como un arte nuevo y original, podemos hablar de Zalathiel Vargas, que es el creador de lo que él mismo denomina como comix-arte, con lo cual busca

mitificar el arte popular, en este caso, la tira cómica o historieta, para convertirla en una forma de arte cuya característica principal será estar en contra del comercialismo artístico o arte comercializado. Nos referimos aquí a Zalathiel Vargas tratando de poner en claro que es sólo un ejemplo, ya que hasta la fecha los autores estudiosos del tema siguen expresando una enorme diversidad de opiniones, muchas veces contradictorias, con respecto a la posibilidad de que las historietas o comics constituyan o no una forma de arte.

1.2 Historia y desarrollo de la historieta.

1.2.1 Antecedentes de la historieta o comic.

Las manifestaciones artísticas han estado presentes desde los comienzos de la humanidad. En la prehistoria, el ser humano sintió la necesidad urgente de comunicarse con sus semejantes (como un ejemplo, tenemos las pinturas rupestres de Altamira); posteriormente, junto con el surgimiento de diversas civilizaciones, empiezan a aparecer otras clases de manifestaciones de arte, mediante las cuales los hombres narraban y describían las diferentes costumbres y cambios de su época (podemos mencionar los siguientes: los códices aztecas de Aztlán, las estelas mayas, las representaciones pictóricas egipcias, la escultura

y arquitectura de los griegos, etc.).

Fue a finales del siglo XVIII cuando se originó otra más de estas manifestaciones artísticas: la caricatura. Esta forma de expresión que ridiculizaba personas o cosas, e incluso situaciones, estableció las bases para la realización de las primeras historietas.

Los comics o historietas nacieron pues, como un medio a través del cual se ponía de manifiesto una crítica de la sociedad; aunque esta situación cambió radicalmente cuando aparecieron los llamados "moneros", que no eran más que historietistas a quienes les importaba sobre todas las cosas obtener un éxito comercial, con lo que dejaban a un lado la crítica social (/).

1.2.2 Las primeras historietas. De 1799 a 1846 Rodolphe Töpfer escribió una serie de historias ilustradas, que eran conocidas como las aventuras del "Señor Cryptograme" o el "Señor Jabot" (8).

Años después, en 1896, Richard F. Outcault creó "The yellow kid", debido a que Joseph Pulitzer, que era dueño del "New York World" (una de las más prestigiosas cadenas de diarios de aquel entonces) buscaba atraer la atención de un mayor número de lectores para lograr mejores ventas, para lo cual creó los suplementos dominicales con una página en color. Outcault, que era dibujante del

diario, realizó una viñeta en la que describía los sucesos que acontecían en un barrio popular de la ciudad de Nueva York, donde presentaba a un niño calvo y de grandes orejas que vestía únicamente un camisón de dormir de color amarillo, que fue el resultado de un experimento para poder imprimir el color amarillo (9), y fue por esta razón que se le bautizó como "El niño amarillo"; aunque los primeros episodios de la serie no tenían propiamente las características de un comic formal, ya que consistían solamente en una viñeta de tres cuartos de página, posteriormente, Outcault incorporó el uso de cinco o seis viñetas, y presentó también dentro de las viñetas, pancartas, letreros y paredes con inscripciones, en lugar de utilizar globos o balloons.

Además de Outcault, antes de que finalizara el siglo XIX, F. B. Opper creó la tira cómica llamada "Happy Hooligan", y J. Swinnerton se hizo famoso gracias a la realización de sus cartones políticos.

Durante la primera década del siglo XX fueron creadas muchas de las historietas que aún subsisten hoy en día, como: "The Katzenjammer kids", que fue traducida al español como "El capitán tiburón y los cebollitas" o "Maldades de dos pilluelos"; "Mutt & Jeff" o "Mutt y Jeff"; y

"Bringing up father" o "Educa^do a papá", entre las más conocidas. Con estos comics se comienzan a ver las implicaciones tanto sociales como ideológicas que las historietas traen consigo (10).

1.2.3 El comic-book. La aparición del libro o cuaderno de monitos, o comic-book, podría definirse como el momento histórico a partir del cual las historietas adquieren su propia autonomía. Para explicar lo anterior, basta con hacer mención de que desde el tiempo en que fueron elaboradas las primeras historietas o comics hasta el surgimiento del comic-book, las historietas habían tomado parte de los diarios únicamente.

Los primeros intentos que se produjeron para crear comic-books datan a partir de 1911, ya que durante ese año en Estados Unidos los diarios que publicaban las aventuras de Mutt y Jeff regalaban colecciones encuadernadas de esta historieta a cambio de cupones.

Aunque muchos autores afirman que fue hasta 1934 cuando apareció por primera vez lo que podría ser calificado como una auténtica revista de historietas o comic-book, con el surgimiento de "Famous Funnies" o "Tiras cómicas famosas", en realidad 29 años antes, precisamente en 1905, se publicó una colección de tiras cómicas en forma de libro, cuyo autor trabajaba para el "New York Herald" y era un artista muy poco conocido que se llamaba Gustave Verbeek (11).

Asimismo, el comic-book desde sus inicios

presentó una serie de características que lo diferenciaban de otros medios impresos:

-En primer lugar, su formato era diferente al de cualquier diario.

-Su periodicidad (es decir, cada cuando se publicaba para su venta) era mensual (12).

-No contenía publicidad como los periódicos y otras revistas, o solamente en pequeña escala, por lo que su existencia y subsistencia dependían tan sólo, o en su mayor parte, de su venta.

-Por último, el comic-book era capaz de definir por sí solo a su público (13).

Fue en los años cuarentas cuando comenzaron a surgir muchas casas editoras, por lo que las ventas empezaron a multiplicarse día tras día. Pocos años después, en la década de los cincuentas, en Estados Unidos se originó una depresión en lo que se refiere a las ventas, la cual fue causada principalmente por un aparente sentimiento moralista de las autoridades norteamericanas, que argumentaban que los comics tenían influencias muy nocivas en sus lectores, quienes eran inducidos hacia actividades criminales principalmente (14). Este problema fue superado en la década de los sesentas, periodo a partir del cual la industria del comic logró nuevamente un auge, que continúa presente hasta nuestros días; cabe mencionar aquí

que dicho periodo tuvo en sus principios una característica muy representativa: el surgimiento de los superhéroes en los comics, que al paso de los años han ido multiplicándose en número enormemente (15).

1.2.4 Comics underground. Dentro de este estudio surge la necesidad de mencionar a los comics underground o tiras cómicas subterráneas, cuyas características especiales los convierten en un producto muy distinto al resto de los comics que se encuentran a la venta:

-Para empezar, diremos que muchas de estas tiras subterráneas no se venden directamente, a diferencia de lo que ocurre con la mayoría de las historietas (16), por lo que es fácil deducir que posiblemente ésta es una de las razones por las que dichas historietas fueron calificadas como underground o subterráneas.

-Otra característica de los comics underground es que generalmente las tramas de las historias que contienen están basadas principalmente en la sátira, el humor negro y la violencia (17).

-Los personajes que aparecen en estas historietas tienen una apariencia física extravagante, remarcada a su vez por ciertos rasgos humorísticos, como por ejemplo los ojos de un hombre que están fuera de sus órbitas y persiguen

las caderas de una mujer (18).

-A diferencia de otros comics en los que se muestra como personajes a animales que tienen actitudes y rasgos propios de los humanos, las historietas underground presentan personajes humanos con características animales (19).

-Finalmente diremos que los objetivos básicos que persiguen los caricaturistas underground es "...ser entretenido e irreverente a la vez..." (20), es decir, dichos caricaturistas buscan que sus trabajos estén fundamentados en una sátira política y social, característica de la que ya se había hablado anteriormente, pero que es en sí el punto de partida ideológico para la realización de una historieta underground.

De acuerdo a los estudios realizados por Mark James Estren mencionaremos a continuación algunos de los antecedentes más representativos de los actuales comics underground: la colección de veinticinco tiras en forma de comic-book realizada por Verbeek en 1905; "The eight pagers", también llamados "Tijuana bibles", que apareció a fines de la década de los treinta; los "Educational comics" o "EC", que surgieron durante los cuarenta; finalmente, "The Spirit" de Will Eisner, que estuvo presente de 1940 a 1952 y reapareció en 1973, entre otros muchos ejemplos.

1.2.5 Historia y desarrollo del comic o historieta en México. Al referirnos a este tema particular, haremos la exposición del mismo proporcionando datos generalizados, tal y como lo hemos venido haciendo con los demás apartados o subtítulos de este capítulo, debido a que un tema así es demasiado amplio y engloba diversos aspectos, por lo que podría convertirse fácilmente en el tema central de otra tesis profesional.

En nuestro país, las primeras manifestaciones artísticas que aparecieron como antecedentes del comic o historieta datan de la época precolombina, con los códices mayas y aztecas, los cuales eran documentos que contenían historias que narraban, en base a dibujos o representaciones pictóricas, las diferentes formas de vida tanto del pueblo maya como del azteca. En estos códices se puede apreciar lo que podría definirse como el primer globo o balloon, que en la actualidad es una característica sobresaliente y, en la mayoría de los casos, indispensable en cualquier clase de comic (21).

A principios del siglo XX ya había en México relatos ilustrados con caricaturas, así como ciertos corridos populares que eran expuestos en una serie de dibujos que seguían una secuencia.

Debido a las influencias provenientes de

los Estados Unidos, durante los años veintes ya se publicaban en los principales periódicos de México diversas tiras cómicas que no eran más que traducciones de algunos de los comics norteamericanos de mayor éxito en el mercado, de los cuales podemos citar a "Pancho y Ramona" o "Bringing up Father", "Mamá Cachimba" o "Lili Abner", y "Mutt & Jeff" o "Mutt y Jeff", entre los más destacados.

A partir de la creación del cuaderno o libro de historietas en la década de los treintas, en México con revistas como "Paquín", "Pepín" y "Chamaco chico", y en los Estados Unidos con "Famous funnies", comienza la etapa histórica en la que el comic o historieta ya es un medio de comunicación con autonomía propia.

Las etapas por las que atravesó la historieta en México a partir de los años cuarentas son exactamente las mismas, o en su defecto mucho muy parecidas, a las que se mencionan en el apartado referente al comic-book, por lo que resulta totalmente innecesario volver a señalarlas.

Por otro lado, el desarrollo de la historieta como medio de comunicación de masas ha seguido, desde su creación, una línea ascendente, es decir, no se ha detenido o interrumpido; como prueba de lo anterior, expondremos enseguida

algunos datos estadísticos ilustrativos:

-En 1982 se producían en nuestro país, cada mes, cerca de cien millones de ejemplares de historietas.

-La circulación de todas estas historietas tendía siempre a ampliarse, debido a que cada uno de los ejemplares no era leído por una sola persona, sino que dos o más personas allegadas al consumidor, las cuales podrían ser parientes o amigos, leían también los ejemplares que éste adquiría.

-Ya en ese mismo año, 1982, México era el país que tenía el mayor consumo de historietas por habitante, y mientras los mejores libros publicados apenas alcanzaban un tiraje de seis mil ejemplares, cualquier historieta o comic rebasaba fácilmente los cuarenta y cinco mil (22).

-Aunque en la realidad la calidad artística de la historieta en nuestro país siempre fue, ha sido, y al parecer continuará siendo si no ínfima, por lo menos mediocre (23), el comic desde su creación ha sido un medio que se encuentra al alcance de la mayoría de los mexicanos por lo que ejerce una enorme influencia sobre ellos, especialmente en lo que se refiere a lo que podría ser definido como una cierta y relativa alfabetización (24), ya que como afirma Paco Ignacio Taibo II, "...la

historieta mantiene leyendo a millares de mexicanos que hacen de ella su única relación con la letra impresa...los mexicanos se mantienen dentro del universo de la letra escrita gracias fundamentalmente a las historietas y las fotonovelas..." (25).

Todos los datos anteriores como ejemplos que son, vienen a demostrar que el comic es un medio comunicativo que ha crecido y se ha desarrollado a un grado tal, que posee un amplio poder de influencia sobre nuestra sociedad entera.

1.3 La historieta o comic de ciencia ficción.

1.3.1 ¿Qué es la ciencia ficción? La ciencia ficción, llamada también literatura de anticipación (26), es un género narrativo literario cuya característica distintiva es la creación de argumentos desarrollados en base a la anticipación literaria de posibles logros científicos; el autor de ciencia ficción proyecta o anticipa a través de sus obras, hechos futuros que se basan primordialmente en probables inventos y descubrimientos de la ciencia humana, los cuales pueden abarcar campos tan extensos y variados como la tecnología, la biología, la psicología, etc..

Originalmente, la ciencia ficción era un género que sólo estaba plasmado en los libros: por ejemplo, en las grandes obras literarias de Julio

Verne, las cuales datan del siglo pasado, están presentes muchos libros cuyo tema son las novelas de ciencia ficción (27).

Posteriormente, ya en el siglo XX, este género se comenzó a ubicar en otros medios de comunicación de masas, algunos de los cuales no eran medios impresos. En el cine, el director alemán Fritz Lang realizó la película titulada "Metropolis" en el año de 1926; en 1929 apareció "Buck Rogers", que fue el primer héroe que surgió en los comics o historietas de ciencia ficción; nueve años después, en 1938 Orson Welles, director y actor cinematográfico y teatral norteamericano, transmitió por radio una adaptación de la obra de Herbert George Wells titulada "La guerra de los mundos", la cual causó una gran conmoción en Estados Unidos.

Hasta nuestros días, la popularidad de este género ha perdurado, y uno de los medios de comunicación en que más aparece, es el comic-book o libro de historietas (28).

1.3.2 Contenido temático de las historietas de ciencia ficción. En los comics o historietas de ciencia ficción aparece una gran diversidad de temas, todos ellos basados en historias futuristas en las cuales sobresalen toda clase de fenómenos científicos.

Antes de continuar, es necesario hacer la aclaración de que es bastante común que en una sola historia de un comic de ciencia ficción aparezcan entremezclados varios de los temas que se expondrán a continuación, por lo que es muy difícil poder dar una clasificación exacta de la temática de las historietas de ciencia ficción.

Según parece, los principales temas que son desarrollados en los comics de ciencia ficción, son los que se refieren a:

-Los monstruos, que casi siempre son seres horribles que provienen de otros planetas, o incluso, de la Tierra, aunque muchas veces también son presentados como mutaciones humanas.

-Los robots, que son máquinas de apariencia humanoide, y que generalmente son mucho más fuertes e inteligentes que los seres humanos.

-Los invasores extraterrestres, los cuales pueden ser humanos, robots o monstruos, y cuyo objetivo principal es lograr la conquista y dominación de nuestro planeta.

-Las sociedades del futuro, que son ciudades futuristas que han sido establecidas en la Tierra y fuera de ella, y que tienen una característica distintiva que es la de presentar una gran cantidad de avances tecnológicos.

-El fin de la Tierra, que la mayoría de las

veces es provocado por guerras nucleares, o por increíbles catástrofes naturales.

-La Tierra después de una guerra nuclear (29), donde por lo general se presentan seres con formas primitivas, o mutantes creados por la radiación nuclear, o incluso humanos, quienes casi siempre son soldados que sobrevivieron a la guerra.

-Los viajes por el espacio, en los que podemos apreciar personajes humanos, muchas veces acompañados por robots, que viajan en naves espaciales y buscan llegar a otros mundos.

-Las expediciones a lugares fantásticos que se encuentran en la Tierra, caracterizadas por la presentación de selvas, cavernas gigantescas o ciudades perdidas, por mencionar algunos de los lugares más comunes donde transcurren las aventuras, y en los que aparecen también monstruos, robots, seres primitivos y mutantes, entre una gran cantidad de obstáculos que los expedicionarios deberán vencer para llegar a su destino.

1.3.3 "1994 Provocative illustrated adult fantasy". Dentro de este estudio, resulta imprescindible hacer referencia a la revista o comic de ciencia ficción llamada "1994 Provocative illustrated adult fantasy", cuyo título en español sería "1994 Fantasía para adultos ilustrada y provocativa" (30).

La importancia de enfatizar "1994" radica en el hecho de que en esta historieta apareció publicado, en la edición número diecinueve, "The holy warrior!" o "¡El guerrero santo!", que es la historia a la cual se aplicará el análisis semiótico, que constituye el tema central de esta investigación (31).

En "1994" se presentan todos los temas sobre ciencia ficción que fueron enumerados y explicados en el apartado anterior.

A continuación enumeraremos algunas de las principales características generales de "1994":

- "1994 Provocative illustrated adult fantasy" es un comic de ciencia ficción que, como su título lo explica, contiene argumentos ilustrados en forma explícita en todo lo concerniente al sexo y la fantasía.

- Esta revista se publica seis veces al año, es decir, su periodicidad es bimestral; se publica en febrero, abril, junio, agosto, octubre y diciembre.

- "1994" se publica para su venta en Estados Unidos, Canadá y México.

- La compañía editorial que produce esta revista o comic es Warren Publishing Company, cuya dirección es 145 East 32nd Street, New York, N.Y. 10016 USA.

- De acuerdo a las autoridades de los Estados

Unidos, esta revista está autorizada como correspondencia de segunda clase.

-El formato de "1994" es de tamaño tabloide.

-"1994" contiene publicidad ilustrada de diversos artículos de consumo comercial (32).

NOTAS DEL PRIMER CAPITULO.

- (1) Definición tomada del Diccionario Enciclopédico Océano, tomo 1. Barcelona. Ediciones Océano. 1980.
- (2) "...mediante la articulación de los pictogramas en el comic, es posible omitir espacios y tiempos intermedios que enlazarán en forma total el continuum narrativo...". Alfie, David. Semiología del comic, en El comic (es algo serio). México. Ediciones EUFESA, S.A.. 1982, p. 52.
- (3) "...los tipos de encuadre que se utilizan en los comics se deben en su mayoría a la técnica cinematográfica, por lo que tenemos un gran repertorio de vocablos cinematográficos que se utilizan en el lenguaje de los comics, como por ejemplo close-up, plano americano, etc....". Ibídem, p. 54.
- (4) Ibídem, p. 48.
- (5) Ibídem, p. 49.
- (6) Aunque en la actualidad el comic es un medio impreso completamente independiente, económicamente hablando, la mayoría de los periódicos importantes aún siguen publicando secciones de tiras cómicas. Este tema se explica de manera más amplia en el punto 1.2.3.
- (7) "...los primeros historietistas advirtieron la importancia que tenía el comic como medio social crítico; tal es el caso de Wilhelm Busch con 'Max et Moritz', donde atacaba la represión familiar existente en su época. Situación que pronto pasaría al olvido por los 'moneros' importándoles más el éxito comercial que la crítica...". Muñoz, Víctor. El comic en la publicidad: una aproximación semiológica; tesis de periodismo #50. México. ENEP Aragón. 1986, p. 329.
- (8) Como una mera referencia, diremos que anteriormente, en 1754, Benjamín Franklin había inventado la caricatura con balloon, en un panel llamado "Join or die".
- (9) "...por lo regular se afirma que la primera tira cómica moderna fue 'The yellow kid' de Richard Outcault...el kid fue un éxito accidental, habiéndose iniciado junto con una prueba para la utilización de un nuevo tipo de tinta amarilla para

imprimir...". Estren, Mark James. Antecedentes del comic underground, en El comic (es algo serio), p. 96.

(10) "...los Katzenjammer son una familia de inmigrantes; Mutt y Jeff revela la falta de escrúpulos de un sector de la clase media norteamericana (apostadores y vividores); y la historia de Pancho y Ramona es la de un nuevo rico, cuya mujer persigue todos los símbolos del status...". Granados Chapa, Miguel Angel. Examen de la comunicación en México. México. Ediciones "El caballito". 1981, p. 110.

(11) No es posible dar un dato exacto lo suficientemente veraz acerca de cuál fue el primer libro de historietas, ya que al parecer no existe ningún estudio que contenga datos verdaderamente confiables al respecto. Como un claro ejemplo podemos proporcionar la siguiente cita: "...y es en México (no en el país vecino en 1937) donde aparece por primera vez, en 1934, el comic-book...como 'Paquín' (1934), 'Pepín' (1936), editados por la compañía Sayrois...". Muñoz, Víctor. Op. Cit., p. 334.

(12) Hoy en día, existen en México y en todo el mundo revistas de historietas semanales, catorcenales, quincenales, mensuales, bimestrales, etc..

(13) "...el book constituye una verdadera revolución y una inversión en el orden de las prioridades...la historia en el interior del book transforma radicalmente la definición misma del público al que se dirige. Ella define aquí a su público, mientras que para el caso que va del New York Journal hasta el Daily News, es el periódico el que determina el público virtual y real al que se dirige...". Granados Chapa, Miguel Angel. Op. Cit., pp. 111-112.

(14) "...la temática social y política no era bien vista durante la época de Joe McCarthy, y la violencia en los comics proporcionó un muy conveniente punto de ataque por una gran variedad de censores...el Subcomité Senatorial sobre Delincuencia Juvenil investigó el área de los comics, y el doctor Frederick Wortham publicó un libro llamado 'Seducción de los inocentes', en el cual atribuía virtualmente todos los crímenes y el mal existente a la influencia de los comics...". Estren, Mark James. Op. Cit., p. 106.

(15) "Los hombres X", "El hombre araña", "Hulk", "Diabólico", "Conan", "Submarino", "El capitán América", etc., son sólo algunos de los superhéroes creados por uno de los principales grupos editoriales de Estados Unidos: Marvel Comics Group. Y ya que existen muchos grupos como Marvel es cuestión simplemente de imaginación para que uno pueda figurarse el número aproximado de superhéroes que existen en los comics.

(16) "...otro ancestro directo de los actuales comics underground: 'The eight pagers'...que era un comic sumamente crudo, del tamaño de una billetera, cuyo contenido era primordialmente sexual, y que nunca se vendió directamente en el mercado de los comics...". Estren, Mark James. Op. Cit., p. 97.

(17) "...los comics EC contenían muchos de los temas con los que los actuales caricaturistas underground se encuentran obsesionados, especialmente el caso de la violencia matizada frecuentemente por el horror, involucrando a la gente inocente...". Ibídem, p. 106.

(18) "...'Mad' institucionalizó los ojos desorbitados y los efectos humorísticos agolpados en un cuadro en una u otra forma, supuestamente secundarios a la historia base, pero frecuentemente más graciosos y explícitos que la trama principal. Los ojos desorbitados que Kurtzman denominó 'Chochkes' fueron, de hecho, la marca de registro de Bill Holman ('Smokey Stover'), muchos años antes de que 'Mad' saliera al mercado, pero aun los caricaturistas underground que conocen el trabajo de Holman asocian los ojos desorbitados con 'Mad'...". Ibídem, p. 108.

(19) "...Kelly siempre trabajó con animales antropomórficos, mientras que los caricaturistas underground prefieren dibujar gente, mostrando las características animales que ésta presenta. Es algo así como voltear a Fogo de adentro hacia afuera, mientras que se mantiene el corazón en el mismo lugar...". Ibídem, p. 101.

(20) Idem.

(21) "...de acuerdo a lo expresado por Umberto Eco, el elemento básico de la semántica del comic es el balloon, que es un signo convencional que se halla delimitado en su contorno según el espacio y conforme a lo que desee expresar el creador...el balloon sirve para integrar gráficamente el texto de los diálogos y los pensamientos, fantasías,

sueños, recuerdos, metáforas visualizadas, etc., de los personajes en la estructura de cada pictograma...el balloon posee una cauda que se dirige hacia la cara del que habla, lo cual significa manifestación hablada de dicho personaje...". Alfie, David. Op. Cit., p. 55.

(22) Para ejemplificar este punto, diremos que de acuerdo a las informaciones contenidas en el Directorio de Medios Publicitarios Mexicanos de 1970, en ese mismo año se publicaban al mes 80 mil ejemplares de la revista "La familia Burrón". Esto sirve para demostrar el gran alcance y enorme difusión de las historietas, muy superiores a los de otros medios impresos, como los libros.

(23) "...pésimos argumentos levantados sobre el chantaje sentimental, los lugares comunes más burdos, la apología de los hábitos más denigrantes, la glorificación del machismo, la violencia, el racismo, el desprecio a los valores humanos, dominan la producción de historietas...". Taibo II, Paco Ignacio. Prólogo en El comic (es algo serio), p. 9.

(24) "...las historietas, cuya difusión supera con mucho a la de la prensa informativa, y cuyo papel en la educación mexicana ha quedado ilustrado...por estas palabras de Edmundo Flores: 'México, que era preponderantemente analfabeto, se convirtió en un país en el que cerca del 70% de la población sabe leer. Sin embargo, esto no dice nada sobre la calidad literaria de lo que leen, Pepines, Chanoc, la familia Burrón, o peor aun, Corín Tellado'...". Granados Chapa, Miguel Angel. Op. Cit., pp. 107-108.

(25) Taibo II, Paco Ignacio. Op. Cit., pp. 8-9.

(26) "...llamada también literatura de anticipación, la ciencia ficción se complace en proyectar sus especulaciones sobre el futuro y se recrea en la crítica del presente y del pasado, desde los posibles mundos del porvenir...". Diccionario Enciclopédico Grijalbo. Barcelona. Ediciones Grijalbo, S.A.. 1987, p. 422.

(27) Entre las principales obras de Julio Verne que tratan temas de ciencia ficción, encontraremos las siguientes: "Veinte mil leguas de viaje submarino", "De la Tierra a la Luna", "Viaje al centro de la Tierra", etc..

(28) Al parecer, el comic es el medio más propicio para desarrollar temas de ciencia ficción, debidamente primordialmente a que a través de las viñetas o encuadres, por las facilidades que otorga el dibujo como arte expresivo, es posible plasmar una cantidad prácticamente infinita de imágenes muy variadas, que pueden abarcar toda clase de temas sobre el género; mientras que, para citar un ejemplo elocuente, en el cine resulta muy difícil, laborioso, y por ende costoso, elaborar una escenografía en la que aparezcan elementos de tipo fantástico (como ciudades submarinas, naves espaciales viajando por el universo, monstruos gigantescos, etc.).

(29) La historia que analizaremos, "The holy warrior!", tiene características que la colocan dentro de esta clasificación temática particular, como lo veremos en el tercer capítulo de este trabajo.

(30) La revista "1994" se ha publicado en nuestro país solamente en inglés, por lo que en realidad dicha revista no posee propiamente un título en español.

(31) La historia titulada "The holy warrior!" se encuentra incluida en el comic "1994" número 19, que corresponde a junio de 1981, con otras cinco historias de 11, 9, 16, 7 y 12 páginas cada una respectivamente, y cuyos títulos son los siguientes: "Young Sigmund Pavlov! Psychoanalytic itinerant extraordinaire!" ("¡El joven Sigmund Pavlov! ¡Viajero psicoanalítico extraordinario!"); "Fugue for a ferrite fugitive" ("Fuga para un fugitivo de ferrita"); "Ghita of Alizarr" ("Ghita de Alizarr"); "Et tu Casey!" ("¡Y tú, Casey!"); "Steele!" ("¡Steele!"). "The holy warrior!" ("¡El guerrero santo!") es la tercera historia en orden de aparición y consta de 8 páginas ilustradas.

(32) Como un ejemplo ilustrativo, tenemos que en la revista "1994" número 19, en la cual aparece "The holy warrior!", hay publicidad ilustrada de los siguientes artículos: juguetes en miniatura de las naves espaciales que aparecen en el programa televisivo "Battlestar Galactica"; revistas de la editorial Warren como "Vampirella", "The rook", "Eerie", "Creepy", "Star wars: Famous monsters", y números atrasados de "1994"; calendarios fantásticos de Boris Vallejo; películas de gangsters famosos; libros de bolsillo con temas de ciencia ficción y de terror; ropa de estilo futurista; posters de "Flash Gordon" y de "Conan

the barbarian"; mapas y manuales a colores para navegar en el espacio sideral; muestras del suelo genuino del castillo de Drácula; libros de ciencia ficción con ilustraciones a colores. Todos los artículos anteriores resultan muy acordes con la temática general de la revista.

CAPITULO 2.

SEMIOTICA Y ESTRUCTURA.

2.1 El modelo estructural. Para Jean Piaget

"...una estructura está formada por elementos, pero estos se encuentran subordinados a leyes que caracterizan al sistema como tal; y dichas leyes llamadas de composición no se reducen a asociaciones acumulativas sino que confieren a todo propiedades de conjunto distintas de las de los elementos..." (1).

En otras palabras, para que un modelo pueda ser considerado como estructura debe satisfacer cuatro exigencias fundamentales que son: "...en primer lugar, cada uno de sus elementos debe estar interrelacionado de tal manera que la transformación de uno de ellos implica la modificación de los demás; esto le da un carácter de sistema. En segundo lugar, todo modelo esta formado de otros modelos pertenecientes al sistema, que implica un conjunto de transformaciones; así el modelo más complejo depende de modelos más simples, que de alterarse cambian en mayor o menor medida la totalidad. En tercer lugar, el modelo más complejo, permitirá predecir de que manera reaccionará el sistema total en caso de que uno de sus elementos se modifique. Y por último, en cuarto lugar, el

modelo responderá a la doble condición de utilizar sólo los hechos considerados por él..." (2).

El modelo anterior, en el presente trabajo, nos orientará a construir modelos que inspirados en la lingüística, formen un conjunto de diferencias para comprender a los hechos sociales como formas de significación y por lo tanto de comunicación.

En la sociedad, por ejemplo, los individuos que tienen determinadas relaciones sociales y determinados objetos, la mayor parte de las veces no son conscientes de sus significados y mucho menos de sus estructuras significantes. Y es en este punto, donde la semiótica nos es de gran utilidad para comprender las estructuras sociales como estructuras de comunicación. En el caso del lenguaje, los lingüistas se esfuerzan por presentarnos las reglas que rigen nuestro lenguaje y que nos permiten estructurar nuestras palabras y frases, dicho de otra manera, nos ayudan a construir nuestros significantes y con ello evocar significados.

Los significados para ser comunes y lograr la comunicación tienen que estar referidos a estructuras de la realidad que en algún grado sean comunes al emisor y receptor, es decir, todo mensaje, incluido el codificado por la lengua no tiene un significado intrínseco sino que está

basado en reglas que vayan de acuerdo con nuestra intención comunicativa. Por tal motivo, los estudiosos de la lingüística han iniciado desde Saussure un intento de manifestar, conocer y comprender esas reglas en diferentes campos de estudio para construir sus modelos (3).

Aquí, el estructuralismo pretende reconstruir las reglas que den significado a las acciones, a los objetos, a las palabras, etc., en un proceso de comunicación social, el cual es entendible gracias a la reconstrucción de diversos códigos que se interrelacionan en un sistema. Asimismo, el proceso de comunicación está basado en reglas, y son éstas las que en último término estructuran el sentido de las normas, de modo que la vida social sea un complejo sistema de comunicación; por ejemplo, en el matrimonio, los cónyuges significan algo, un coche significa algo, el dinero significa algo, etc.. También, en las relaciones económicas los bienes y los servicios son valores que significan algo.

Podemos definir este conjunto de elementos como un proceso estructurado de comunicación social donde las estructuras de comunicación unifican una estructura mayor que forma un sistema comunicativo (4).

Barthes considera que, aunque el semiólogo

trabaja muchas veces con elementos no lingüísticos (5), encontrará la lengua hablada como un elemento significativo, y que para "...percibir lo que una sustancia significa, necesariamente hay que recurrir al trabajo de articulación llevado a cabo por la lengua: no hay sentido que esté nombrado y el mundo de los significados no es más que el mundo del lenguaje..." (6).

Por lo tanto, considerar el estudio de la estructura dentro de la semiótica significa comprender los lenguajes que son estructuras significativas, ya que utilizamos esos lenguajes en nuestra actividad cotidiana dentro de la sociedad.

2.2 ¿Qué es la semiótica? La semiótica (7) comprende un campo de estudio muy amplio. De ahí, que los autores que se han dedicado a la investigación de la misma han definido cada uno su propio concepto, situación que nos limita a explicarla a través de una sola definición, que a nuestro parecer resume la idea general de lo que se entiende por semiótica: "...la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social. Ella nos enseñará en qué consisten los signos y cuáles son las leyes que los gobiernan..." (8).

Más adelante expondremos de manera generalizada las principales ideas y conceptos de dicha definición, primeramente desde un punto de

vista lingüístico a partir de los estudios realizados por Ferdinand de Saussure.

Empezaremos a señalar que los signos (9) por diversos que sean existen en cualquier tipo de comunicación, ya que como se dijo anteriormente, todos los signos significan algo, expresan ideas, sirven como instrumentos de comunicación, es decir, son signos porque se realizan con el fin de comunicar algo.

De todos los signos que usa el hombre, el más importante y eficaz para la comunicación es el signo lingüístico. Las palabras, frases y oraciones, principalmente, son signos lingüísticos, y se caracterizan por tener dos caras: por un lado, un conjunto de sonidos que constituyen el significante; por otro lado, un concepto que es el significado; es decir, lo que percibimos con los sentidos: dibujos, sonidos, gráficas, etc., es el significante, y lo que estos quieren decir, es el significado; ambos elementos forman parte del signo (10).

Otras características del signo mencionadas por Saussure son: primero, el signo lingüístico es arbitrario, esto significa que los hablantes de una lengua están de acuerdo con la expresión o significante que han de dar a cada concepto o significado; gracias a este acuerdo pueden

entenderse. Segundo, el signo lingüístico es articulado, es decir, que se descompone en partes más pequeñas. Al hablar se articulan los sonidos, o sea, se ordenan de acuerdo con ciertas reglas de combinación que todos los hablantes tienen que cumplir para poder comunicarse (11).

En otros términos, los signos no aparecen aislados en un acto de comunicación (12). Cuando hablamos combinamos las palabras, las relacionamos unas con otras de acuerdo con las reglas del sistema (13). El resultado de la combinación son las expresiones con las cuales nos comunicamos.

La comunicación humana es mucho más compleja que la comunicación animal. Para comunicarse, el hombre crea conjuntos de signos, como por ejemplo: las señales de circulación que transmiten al conductor ideas de peligro, prohibición, etc.. El conjunto de signos que forman un sistema de comunicación es lo que llamamos código, y la lengua es el código de los signos lingüísticos (14).

Como se había dicho, la semiótica estudia los signos en el seno de la vida social porque de todos los sistemas de comunicación creados por el hombre, el más perfecto es la lengua. La lengua, al ser el código de los signos lingüísticos también es social porque pertenece a un grupo de individuos,

ya que es la misma para todos los hablantes de una comunidad y está en la mente de todos ellos.

De acuerdo con Saussure, una lengua refleja la cultura y el carácter de un grupo social; pero al mismo tiempo cada individuo usa esa lengua a su manera, conforme a su temperamento, educación, edad, sexo, etc.. A partir de esto, se puede deducir que el lenguaje social es la lengua y el lenguaje individual es el habla (15).

La lengua es el código de los signos lingüísticos de una comunidad y el habla es el uso individual que cada hablante hace de la lengua. De este modo, para poder comunicarse, los hablantes de una lengua tienen que aprender el código común pero pueden usarlo de modo personal; por lo tanto, cada vez que el individuo emplea los signos de una lengua realiza un acto de comunicación.

Con lo anterior, finalizamos los estudios de Saussure acerca del signo en la presente investigación, sin dejar de considerar que dichos estudios son importantes ya que constituyen el punto de partida para desarrollar una conciencia semiótica, a partir de la definición del signo como una entidad de dos unidades: significante y significado, hecho que anticipó y determinó todas las definiciones posteriores de la semiótica.

Con estas bases, desde fines del siglo

pasado hasta el presente, los signos de todo tipo: lingüísticos, icónicos, táctiles, entre otros, han sido motivo de estudio y preocupación de los estudiosos de la semiótica. En la actualidad, algunos se han definido por una semiótica general que incluya todas las manifestaciones naturales y sociales donde se produzcan signos que sean capaces de comunicar una idea o de transmitirla a través de simples o complejos procesos de comunicación.

De acuerdo con los estudios realizados por Umberto Eco, en este sentido, la semiótica ha ampliado sus investigaciones a diversas ramas como son: la zoosemiótica o estudio del lenguaje de los animales, las señales olfativas, la comunicación táctil, la cinésica y prosémica, las comunicaciones visuales, entre otras (16).

Detallar las características de estas ciencias sería motivo de otro estudio, por lo cual nos enfocaremos solamente al estudio de las comunicaciones visuales, de manera general, ya que éstas incluyen las investigaciones realizadas sobre los signos verbo-visuales, representativos de diferentes medios de comunicación que van desde el cine y la televisión hasta los comics o historietas, que se sustentan principalmente de este tipo de signos.

2.3 Semiótica y comunicación visual. En la comunicación en general, existe un lenguaje que utiliza manifestaciones a nivel de comunicación verbo-visual, es decir, sistemas comunicativos constituidos por signos lingüísticos y visuales.

Su estudio es posible a merced de que "...la semiótica es una ciencia autónoma precisamente porque consigue formalizar distintos actos comunicativos y elaborar categorías como las de código y mensaje que comprenden sin reducirlos diversos fenómenos identificados por los lingüistas como los de la lengua y el habla..." (17).

En la comunicación visual, las imágenes son los elementos comunicativos en cualquier medio de comunicación visual como pueden ser: la televisión, el cine, la historieta, etc.. En estos medios comunicativos las imágenes son los signos icónicos que utilizan a los signos lingüísticos sólo como apoyo para reforzar su idea o mensaje.

Interpretar las comunicaciones visuales desde el punto de vista semiótico es posible debido a los estudios realizados por Charles S. Peirce, quien consideró en sus investigaciones sobre el signo, como una aportación, la clasificación de las variedades de signos donde cada una de las definiciones del signo puede corresponder a un

fenómeno de comunicación visual. La necesidad de describirlas es importante para el presente estudio, y son las siguientes:

a) El signo, considerado en sí mismo, que a la vez toma en cuenta:

-Qualisigno: es la sensación cromática, un tono vocal; por ejemplo, una mancha de color en un cuadro abstracto, el color de un vestido, etc..

-Sinsigno: es un objeto o un suceso; por ejemplo, el retrato de Monna Lisa, la filmación en directo de la televisión, un rótulo de la carretera, etc..

-Legisigno: es una convención, una ley, un nombre en cuanto respuesta lingüística convencional; por ejemplo, una convención iconográfica, el modelo de la cruz, etc..

b) El signo, considerado en relación al objeto, que incluye:

-Icono: es una imagen mental; un diagrama que tiene la misma forma de una relación representada, una metáfora. Tiene una natural semejanza con el objeto; por ejemplo, el retrato de Monna Lisa, etc..

-Índice: es una escala graduada, un operador lógico, una señal, un grito, un pronombre demostrativo. Dirige la atención sobre un objeto por medio de un impulso ciego; por ejemplo, una

flecha indicadora, una mancha de aceite, etc..

-Símbolo: es un sustantivo, un relato, un libro, una ley, una institución. A diferencia de los otros dos es convencional; por ejemplo, una señal de dirección prohibida, la cruz, una convención iconográfica, etc..

c) El signo, en relación al interpretante, que comprende:

-Rema: se refiere a cualquier signo visual como término de un posible enunciado.

-Dicisigno: es un enunciado, es decir, dos signos visuales de manera que se pueda deducir una relación.

-Argumento: es un sintagma visual complejo que relaciona signos de tipo distinto que pueden ser las diferentes señales que conforman un conjunto de señales de tránsito (18).

De dicha clasificación de signos, vale destacar al índice como un signo visual que comunica algo de manera inmediata (19).

De lo anterior, se deduce que en la comunicación visual, las manifestaciones visuales pueden ser interpretadas como índices principalmente; por ejemplo, cuando se difunde una luz rosada en el cielo y se deduce que va a salir el sol, se reacciona ante la presencia de un signo que es reconocible por aprendizaje.

En el caso de los signos icónicos es diferente. Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común basándose en códigos perceptivos (20).

Al fundamentarse en ciertos códigos perceptivos, hablamos de un signo motivado que adquiere sentido por la misma cosa representada, ya que reproduce la experiencia aprendida de la percepción común. En este punto, dos ciencias, la psicología y la semiótica, se unen en lo que se refiere a la comunicación visual para instaurar un proceso comunicativo espontáneo en apariencia. El reconocimiento de una simple espontaneidad y de una motivación de los signos icónicos significa aceptar sin trabas las relaciones y mensajes de una comunicación visual, ya que los signos icónicos "...reproducen algunas condiciones de la percepción del objeto una vez seleccionadas por medio de los códigos de reconocimiento y anotadas por medio de convenciones gráficas..." (21).

Un determinado signo representa de una manera arbitraria una determinada condición perceptiva reduciéndola a una configuración gráfica simplificada.

Los códigos de reconocimiento toman en cuenta los aspectos fundamentales de una manera

selectiva, es decir, seleccionan "...aspectos pertinentes..." (22) de un determinado objeto; por ejemplo, al observar una cebra, los elementos que reconocemos de inmediato y retenemos en la memoria son las rayas negras, y cuando dibujamos una cebra, procuramos que se reconozcan las rayas aunque la forma del animal sea aproximada. De aquí que, las unidades pertinentes son las que se comunican formando de esta manera un código de reconocimiento, en este caso, icónico, que establece una equivalencia entre un signo gráfico determinado y una unidad pertinente.

Otra característica del signo icónico es que puede ser convencional; un ejemplo típico es el de la representación gráfica del sol como un círculo del que parten diversas líneas radiales. La experiencia original del sol nos viene de mirarlo con los ojos entornados. En este caso, se nos aparece como un punto luminoso del que parten rayos discontinuos. En una determinada convención gráfica, estos rayos son una serie de líneas rectas negras y el punto luminoso es representado por un círculo blanco.

Eco señala, por lo tanto, que "...el código icónico establece las relaciones semánticas entre un signo gráfico como vehículo y un significado perceptivo codificado. La relación se establece

entre una unidad pertinente de un sistema semiótico dependiendo de la codificación previa de una experiencia perceptiva..." (23).

En suma, se puede definir a los códigos icónicos como aquellos que representan o transcriben las condiciones perceptivas mediante un signo gráfico convencional; además refuerzan la idea de que un signo "...puede denotar globalmente una cosa percibida reducida a una simple convención gráfica simplificada..." (24), precisamente, porque al seleccionar los rasgos pertinentes entre las condiciones de la percepción se produce el fenómeno de reducción en casi todos los signos icónicos; un ejemplo de esta situación se observa en las imágenes estereotipadas, emblemas, etc..

Además, el hecho de que los signos icónicos vayan acompañados de inscripciones verbales, evidentemente representa más las características universales que las particulares, es decir, en ellas se dice "rinoceronte", en vez de "este rinoceronte". Por lo mismo, en las historietas se exige que el signo icónico vaya anclado a un texto verbal.

En conclusión, lo que se ha dicho sobre el concepto de estructura es válido para el signo icónico con sus propias características, y desde el punto de vista psicológico donde "...la estructura

no reproduce una presunta estructura de la realidad sino que mediante ciertas operaciones articula una serie de relaciones-diferencias de tal manera que estas operaciones, en relación con las de los elementos del modelo sean las mismas que efectuamos cuando relacionamos perceptivamente los elementos pertinentes del objeto conocido. Por lo tanto, el signo icónico construye un modelo de relaciones entre los fenómenos gráficos homólogos al modelo de relaciones perceptivas que construimos al conocer y recordar el objeto..." (25).

Por último, en la vida cotidiana, el individuo percibe sin tener conciencia de la mecánica de la percepción, y por lo tanto, sin plantear la existencia del convencionalismo de lo que percibimos (26).

2.4 Signos icónicos y signos lingüísticos.

Estudiar a través de la semiótica los códigos icónicos y lingüísticos significa reconocer que existen tantas lenguas icónicas como estilos y maneras típicas de determinados autores, escuelas o épocas; el comic o historieta es uno de esos estilos icónicos no dedicados a usos estéticos, sino que sigue un sistema más previsible.

Como ya se mencionó en el primer capítulo de esta investigación, la historieta se constituye con una serie de viñetas gráficas que contienen una gran variedad de imágenes o signos icónicos estructurados de tal manera que se articulan y relacionan entre sí para formar mensajes; el código de éstos, está constituido por signos icónicos y lingüísticos que también se estructuran y refuerzan para producir una supuesta realidad representada en la historia del comic o historieta por medio de sus imágenes, las cuales serán interpretadas por los lectores gracias a la percepción convencional de los signos icónicos.

En este apartado se tratará de encontrar la relación que existe entre los signos icónicos y los signos lingüísticos, que se encuentran reunidos dentro de la estructura de un comic o historieta.

En el aspecto lingüístico, primeramente, lo

que sucede con la lengua hablada o escrita también ocurre de manera aproximada con los signos icónicos. Sabemos que en la lengua existen unos signos de primera articulación dotados de significado que son las palabras y expresiones, que a la vez se combinan unas con otras para formar sintagmas, que son la combinación de elementos para formar enunciados.

En una lengua intervienen innumerables elementos de significado, que son las palabras, pero muy pocos elementos de la segunda articulación que son los fonemas, pues tienen un número limitado; por ejemplo, el alfabeto en español está compuesto por veintidós fonemas. Todos estos elementos constituyen el código de la lengua verbal, que a la vez, forma un sistema, el cual se estructura entre sí.

En el caso de los signos icónicos, Luis Prieto en sus estudios explica que la segunda articulación está formada por "figuras" o elementos aislados que solamente tienen valor de acuerdo a su posición u oposición dentro del contexto; en cambio los elementos de la primera articulación, las palabras o expresiones, serán los signos que denotan o connotan un significado.

Por otro lado, Prieto denomina "sema" a un signo cuyo significado corresponde al de un

enunciado en la lengua verbal; por ejemplo, el signo visual que indique una dirección prohibida, que puede ser relacionado con un signo verbal equivalente a un enunciado, el cual puede decir: "prohibido pasar por esta calle en esta dirección".

La existencia de figuras, signos y semas como signos visuales representa la realidad de los enunciados icónicos ya que con tales elementos se forman los códigos visuales que se estructuran y relacionan entre sí para formar significados distintos. Por tal motivo, en la comunicación visual existen códigos sin articulación, códigos con segunda articulación, códigos con primera articulación, entre otros (27).

De manera general, se puede decir que todas estas alternativas existentes en la comunicación visual se mencionan sencillamente para mostrar lo difícil que resulta establecer los niveles de articulación de algunos códigos visuales en forma abstracta, es decir, que "...un código en el caso de la comunicación visual no elige solamente figuras como unidades pertinentes o elementos significativos sino que también puede elegir enunciados, y puede ignorar la posibilidad de descomponer estos enunciados en signos y figuras porque éstos no pertenecen al código sino a otro más analítico..." (28). En otras palabras, "...los

signos icónicos son semas o enunciados icónicos, es decir, unidades de unidades complejas de significado y sus signos solamente denotan si están insertos en el contexto de un enunciado icónico..." (29).

Finalmente, cabe destacar que la gran ventaja de los signos icónicos en los comics o historietas es la de poder reestructurarse con tanta facilidad de mensaje en mensaje, que por ello, la dificultad para reconocerlos y describirlos no es teórica sino práctica, como veremos más adelante.

2.5 El análisis semiótico. Como hemos visto a lo largo de este capítulo, los signos icónicos y lingüísticos también son objeto de estudio de la semiótica.

Empezaremos a definir el análisis semiótico como la distinción y separación de la estructura del mensaje iconográfico (30) a través de sus signos y las relaciones que existen entre los mismos, que a su vez están fundamentados en un código común.

El análisis semiótico en el caso de la historieta o comic, es el resultado de la integración de una estructura constituida por un lenguaje icónico que, por supuesto, utiliza signos icónicos y un lenguaje literario compuesto por

signos lingüísticos; la suma de ambos lenguajes formará a la vez un lenguaje elemental propio que tendrá como fundamento para su interpretación un código específico que al mismo tiempo establecerá una comunicación visual.

El comic o historieta se puede reconocer como una estructura secuencial compuesta por imágenes y palabras que relacionadas entre sí, concatenadas por una secuencia lógica y fundamentadas en un código icónico convencional, estructurarán un mensaje visual.

La comunicación visual que se da a través de un comic o historieta, es posible gracias a las técnicas de simplificación y a la percepción convencional, propias de la historieta, donde los signos percibidos inconscientemente por el lector darán lugar a una riquísima gama de mensajes con significado.

Se puede concluir que el análisis semiótico es, como su nombre lo dice, un análisis o descomposición del modo en que se ha estructurado un mensaje, que en el caso del comic, es lingüístico y visual. De aquí que su tarea sea la de decodificar el mensaje de acuerdo a lo que éste nos pueda comunicar, observando las estructuras del mensaje, distinguiendo los signos y las relaciones entre ellos.

De este modo, la historieta constituye un medio de comunicación impreso, que transmite una gran diversidad de mensajes a sus lectores; estos mensajes son asimilados ya sea de manera consciente o inconsciente mediante un proceso de interpretación que toma en cuenta las experiencias aprendidas del lector. Por lo tanto, es a través del análisis semiótico como podemos llevar a cabo el estudio de cada uno de los principales elementos que componen la lectura de un comic o historieta, con la finalidad de definir los mensajes que éste transmite.

De aquí surge nuestra inquietud por realizar un análisis semiótico de la historia o relato de comic titulado "¡El guerrero santo!", con el fin de poder identificar la gran variedad de elementos que lo constituyen.

2.6 Análisis semiótico de un comic. El comic es un medio de comunicación impreso que transmite una gran diversidad de mensajes a sus lectores; estos mensajes son asimilados, ya sea de manera consciente o inconsciente, mediante un proceso de interpretación que es conocido como lectura de un comic.

A través del método de investigación denominado análisis semiótico, podemos llevar a cabo el estudio de cada uno de los principales elementos que componen la lectura de un comic, con el fin de definir los mensajes que éste transmite.

2.6.1 Lectura de un comic. Es un proceso por medio del cual el lector interpreta los mensajes contenidos en un comic (31).

La lectura de un comic comprende las siguientes etapas:

-La interpretación de la forma en que están ordenadas las imágenes y los textos, que sirve para deducir la secuencia narrativa del comic.

-La interpretación de los signos específicos, los cuales determinan las relaciones existentes entre los textos y las imágenes.

-La lectura de los textos contenidos dentro de los balloons y las apoyaturas.

-La lectura de las imágenes como unidades

semióticas, es decir, interpretar las imágenes de tal manera que se les de un cierto significado.

2.6.1.1 Interpretación de la ordenación de imágenes y textos. El comic puede definirse como una "...estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética..." (32).

La estructura narrativa del comic está constituida por una concatenación de pictogramas o viñetas, en los cuales pueden estar integrados o no (33) elementos de escritura fonética.

Los pictogramas o viñetas están formados por conjuntos de signos icónicos, los cuales son representaciones gráficas de cualquier clase de objetos (34).

La escritura fonética es un sistema comunicativo compuesto por signos convencionales cuya función es reproducir los elementos sonoros que forman las palabras.

La estructura narrativa del comic está formada por una serie de unidades dotadas de significado: macrounidades significativas, unidades significativas y microunidades significativas. Asimismo, de las relaciones entre todas estas unidades, surge a su vez el montaje, con sus respectivas unidades: macrounidades de montaje,

unidades de montaje y microunidades de montaje.

Macrounidades significativas. Dentro de esta categoría se encuentran las formas que definen globalmente al comic como objeto estético o artístico, y son las siguientes:

-La estructura de publicación adoptada, que puede ser: comic-book, página dominical, tira diaria y media página [FIGURA 1].

-El color, es decir, el colorido que se les da a los pictogramas [FIGURA 2].

-Los estilemas (35) y el grafismo del dibujante, o sea, las formas que éste emplea para dibujar, así como la aplicación que lleva a cabo de las distintas técnicas y procedimientos de dibujo [FIGURA 3].

Unidades significativas. En la estructura narrativa del comic, las viñetas o pictogramas son los elementos que constituyen las unidades significativas. Aquí "...denominaremos viñetas a los pictogramas utilizados específicamente en el lenguaje de los comics..." (36).

La viñeta o pictograma [FIGURA 4] presenta como principal característica una línea, generalmente de trazo grueso, que la enmarca, aunque dicha línea es muy convencional [FIGURA 5] y prescindible en algunas ocasiones [FIGURA 6].

Por otro lado, la viñeta puede adoptar una

gran cantidad de formas muy variadas [FIGURA 7], así como distintos tamaños [FIGURA 8] los cuales están determinados en función del tiempo y el espacio que se representan a través de ella (37).

Microunidades significativas. Las viñetas están integradas, compuestas y definidas en base a los siguientes elementos o microunidades significativas: el encuadre, las adjetivaciones y las convenciones específicas.

El encuadre es la delimitación en dos dimensiones de un espacio. La primera dimensión se refiere al espacio real, es decir, el espacio que se utiliza en la superficie de un papel para dibujar una viñeta; la segunda dimensión está constituida por el espacio ideal, que es el espacio figurativo que el dibujante representa mediante la viñeta.

En el comic, de acuerdo al espacio figurativo representado en la viñeta, se utilizan los siguientes tipos de encuadre:

-Primer plano o close-up [FIGURA 9], que es utilizado cuando se quiere representar algún detalle particular del cuerpo humano; generalmente, es la representación del rostro.

-Plano medio o medium-shot [FIGURA 10], que sirve para representar el cuerpo humano, desde la cintura hasta la cabeza.

-Plano americano o plano tres cuartos [FIGURA 11], que se usa también para representar el cuerpo humano, pero desde las rodillas hasta la cabeza.

-Plano general [FIGURA 12], que se utiliza para representar el cuerpo humano en su totalidad, desde los pies hasta la cabeza.

Asimismo, los encuadres tienen determinadas funciones: el close-up cumple una función expresiva; el plano medio y el plano americano tienen una función narrativa; el plano general desempeña una función descriptiva.

Según su amplitud, los encuadres pueden ser cortos o largos [FIGURA 13].

Por último, es necesario recalcar el hecho de que los encuadres no se utilizan solamente para representar figuras humanas, sino que también se usan en la representación de animales, plantas y toda clase de objetos o cosas.

Las adjetivaciones son los efectos que se obtienen mediante la angulación, la iluminación y las composiciones en profundidad:

-La angulación se refiere al plano visual desde donde se observan los personajes y los decorados, a través de un encuadre, y comprende el ángulo picado [FIGURA 14] y el ángulo contrapicado [FIGURA 15].

-La iluminación es la composición en base a

luces y sombras que se logra en una viñeta; los principales efectos de iluminación son los claroscuros [FIGURA 16], las sombras pronunciadas [FIGURA 17] y los contraluces o altos contrastes [FIGURA 18].

-Las composiciones en profundidad [FIGURA 19] se obtienen gracias a la representación del espacio virtual o campo longitudinal, que es la "...porción de espacio longitudinal representado en un encuadre..." (38); en el comic, el espacio virtual permite realizar la distribución de los personajes y los objetos que forman parte de los decorados, a diferentes distancias unos de otros.

Las convenciones específicas del comic se refieren a ciertos elementos significativos de carácter convencional, los cuales no son ciertamente imprescindibles (39): el balloon, los textos de apoyo, las onomatopeyas y las figuras cinéticas:

-El balloon [FIGURA 20], que alberga en su interior diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos y metáforas visualizadas, emitidos por los personajes.

-Los textos de apoyo [FIGURA 21] contienen comentarios del autor, y en algunos casos, de los personajes, y sirven para hacer aclaraciones o explicaciones acerca del contenido de las viñetas

en las que aparecen integrados.

-Las onomatopeyas [FIGURA 22], son las representaciones gráficas de fonemas (40), los cuales representan a su vez sonidos emitidos por animales o ruidos de acciones.

-Las figuras cinéticas [FIGURA 23] son las representaciones gráficas del movimiento o trayectoria de los cuerpos móviles.

El montaje en el comic está basado en una selección y ordenación de tiempos y espacios dotados de significado, los cuales se articulan entre sí para formar la secuencia narrativa, la que a su vez es regida por una línea de indicatividad.

La línea de indicatividad del comic es una línea imaginaria que dirige el trayecto de la lectura en la forma que sigue: de izquierda a derecha, y de arriba hacia abajo (41). Esta línea de indicatividad se aplica de igual manera tanto a la lectura de los elementos que constituyen la secuencia narrativa, como a la lectura de los elementos que se encuentran en el interior de la viñeta.

En el comic, el montaje es de carácter discontinuo, es decir, se realiza conforme a la utilización de una elipsis o supresión de tiempos y espacios; esto se debe a la imposibilidad de representar gráficamente todas y cada una de las

acciones que suceden en cualquier historia o relato representado en un comic.

Las unidades significativas que constituyen el montaje en el comic son las siguientes: macrounidades de montaje, unidades de montaje y microunidades de montaje.

Macrounidades de montaje. Son los comics mismos, como estructuras totales, los elementos que forman las macrounidades de montaje. Estos elementos pueden ser estudiados a partir de dos puntos de vista o criterios, los cuales son muy diferentes:

-A partir de un criterio gráfico, las macrounidades de montaje están constituidas por las páginas de cualquier estructura de publicación que adopte el comic [FIGURA 24].

-A partir de un criterio narrativo, las macrounidades de montaje están constituidas por las secuencias [FIGURA 25], que son series de viñetas ordenadas, ininterrumpidas e interrelacionadas entre sí. Las secuencias se realizan en base a dos formas de narración. En primer lugar, la narración lineal [FIGURA 26], que se caracteriza por presentar las acciones de tal manera que sigan un orden cronológico progresivo, es decir, las acciones ocurren unas tras otras; en segundo lugar, la narración paralela [FIGURA 27], que tiene como

característica principal la presentación de varias acciones, todas ellas simultáneas, que se llevan a cabo en lugares distintos.

Unidades de montaje. Las escenas [FIGURA 28] son las unidades de montaje en el comic, y con ellas se puede representar el lugar donde ocurren las acciones y el tiempo en que transcurren éstas.

El montaje de las escenas de un comic se hace mediante la yuxtaposición o unión de viñetas consecutivas, que se efectúa de distintas maneras:

-Por corte [FIGURA 29], cuando la yuxtaposición se realiza arbitrariamente.

-Por espacios contiguos [FIGURA 30], cuando se representan espacios adyacentes o inmediatos.

-Mediante fusiones o fundidos [FIGURA 31], cuando las imágenes en el interior de las viñetas se disuelven poco a poco.

-Por apoyaturas o textos de apoyo [FIGURA 32], cuando en una de las viñetas, con el fin de facilitar la relación de continuidad, aparece integrado un texto que aclara o explica el contenido de dicha viñeta.

-Por cartuchos [FIGURA 33], cuando aparece una apoyatura entre dos viñetas consecutivas.

-Mediante sonidos y/o voces en off [FIGURA 34], cuando en una de las viñetas aparecen sonidos y/o voces que proceden de lugares que no se

muestran en tal viñeta.

Con el montaje de las escenas es posible crear, asimismo, tres tipos de estructuras de carácter narrativo: estructuras espaciales, estructuras temporales y estructuras psicológicas.

Las estructuras espaciales de montaje son aquellas que sirven para representar un mismo espacio mediante viñetas consecutivas:

-Ampliación [FIGURA 35], cuando el tamaño de los personajes y/o los decorados aumenta proporcionalmente.

-Concentración [FIGURA 36], cuando el tamaño de los personajes y/o los decorados se reduce en forma proporcional.

-Concentración analítica [FIGURA 37], cuando se divide una misma escena en sus detalles más expresivos.

Las estructuras temporales de montaje son usadas para representar mediante viñetas consecutivas, el tiempo en que transcurren las acciones (42) así como la duración de éste:

-Ralentí [FIGURA 38], cuando el tiempo que duran las acciones se dilata artificialmente.

-Flash-back [FIGURA 39], cuando se representan acciones que ocurrieron en el pasado.

-Flash-forward [FIGURA 40], cuando se representan acciones que todavía no suceden, es

decir, acciones futuras.

Las estructuras psicológicas de montaje se utilizan para representar a través de viñetas consecutivas, toda clase de percepciones, trastornos mentales y relatos de los personajes que intervienen en las escenas:

- Sueños de los personajes [FIGURA 41].
- Alucinaciones de los personajes [FIGURA 42].
- Flash-back psicológico [FIGURA 43], cuando se representan vivencias pasadas de los personajes.
- Flash-forward psicológico [FIGURA 44], cuando se representan vivencias futuras de los personajes.

Estas tres estructuras de montaje están indisolublemente ligadas unas con otras.

Microunidades de montaje. Los elementos que se utilizan para formar cada una de las escenas, y que por lo tanto constituyen las microunidades de montaje, son los personajes y los decorados.

Los personajes en el comic son esencialmente de carácter elíptico (43), es decir, muchas de las acciones que supuestamente deberían llevar a cabo dichos personajes son omitidas debido a la imposibilidad de representarlas gráficamente a todas y cada una de ellas [FIGURA 45].

Asimismo, los personajes poseen otras tres características fundamentales:

- La tipicidad (44), ya que los personajes son

típicos, es decir, son modelos o ejemplos muy simplificados de cualquier clase de persona [FIGURA 46].

-La mitificación (45), los personajes son míticos porque transmiten toda clase de valores sociales, aspiraciones, temores y tendencias, lo cual los convierte muchísimas veces en símbolos [FIGURA 47].

-La universalidad, los personajes son universales, por lo que pueden ser comprendidos e identificados por cualquier lector, sin distinción alguna [FIGURA 48].

En la narración del comic existen dos clases de personajes:

-Personajes mitológicos, son aquellos que son fijos en lo que respecta a su representación gráfica (46), y no envejecen, o si lo hacen es en forma muy discreta e irreal, ya que son inmortales [FIGURA 49].

-Personajes novelescos, son aquellos que se ajustan más a la realidad, ya que pueden sufrir toda clase de cambios físicos, y por lo tanto son mortales [FIGURA 50].

Por lo que se refiere a su fisonomía, tanto los personajes mitológicos como los novelescos pueden ser:

-Seres humanos de características normales

[FIGURA 51].

-Seres humanos caricaturizados [FIGURA 52].

-Animales de características humanas [FIGURA 53].

Los decorados son los elementos que, junto con los personajes, componen las escenas, y están constituidos por:

-Animales [FIGURA 54].

-Plantas [FIGURA 55].

-Cosas [FIGURA 56].

-Personajes que no intervienen en las acciones [FIGURA 57].

También, al conjuntarse los personajes y los decorados en las escenas, se forman varias clases de composiciones gráficas:

-Composición normal [FIGURA 58], cuando hay un equilibrio, desde el punto de vista de la representación gráfica, entre personajes y decorados, es decir, no sobresale ninguno por encima de otro.

-Composición barroca [FIGURA 59], cuando los decorados sobresalen por encima de los personajes.

-Composición austera [FIGURA 60], cuando los decorados desaparecen por completo, o son representados en forma mínima.

-Composición subjetiva [FIGURA 61], cuando se "...reproduce el punto de vista de un personaje..."

(47), es decir, la visión del lector sustiye a la del personaje que está actuando.

-Composición surrealista [FIGURA 62], cuando los personajes y los decorados se conjuntan en forma ilógica y antiestética.

2.6.1.2 Interpretación de los signos específicos. Con el fin de poder determinar claramente las relaciones que hay entre los textos y las imágenes de un comic, es necesario que el lector interprete correctamente cada uno de los signos específicos que aparecen en dicho comic. Estos signos son convencionales, y en muchas ocasiones resultan ser prescindibles.

El balloon (48) sirve para integrar gráficamente en la viñeta:

-Diálogos [FIGURA 63].

-Sonidos inarticulados [FIGURA 64], o sea, aquellos sonidos que son producidos por la boca, pero que no sirven para formar palabras.

Cuando el balloon adopta formas distintas en lo que respecta a la línea que lo delimita, tiene las siguientes denominaciones:

-Dream-balloon o cumulus-balloon, mediante el cual es posible representar pensamientos [FIGURA 65], sueños [FIGURA 66], recuerdos [FIGURA 67], vivencias futuras [FIGURA 68], metáforas visualizadas [FIGURA 69] y diálogos de carácter telepático [FIGURA 70].

-Boom-balloon, que sirve para representar gritos [FIGURA 71].

-AT&T-balloon, que es utilizado para la

representación de voces que son transmitidas electrónicamente [FIGURA 72].

-Lowvoice-balloon, que se usa para representar diálogos y/o monólogos en voz baja [FIGURA 73].

-Byrd-balloon [FIGURA 74], que se usa para representar diálogos matizados por cualquier clase de estado anímico (49).

Algunas veces, sin embargo, los diálogos y los sonidos inarticulados se encuentran integrados en las viñetas sin estar encerrados dentro de un balloon [FIGURA 75].

Los textos de apoyo aparecen integrados en las viñetas, y su función es explicar o aclarar las acciones representadas en ellas.

El tamaño y la forma que adoptan los textos de apoyo pueden variar muchísimo [FIGURA 76], aunque también en algunas ocasiones, los textos aparecen sin estar delimitados gráficamente con relación a los demás signos icónicos que se encuentran en la viñeta [FIGURA 77].

Los textos de apoyo son narraciones hechas ya sea por el autor del comic [FIGURA 78], o por alguno de los personajes que intervienen en las historias [FIGURA 79].

Las onomatopeyas son representaciones gráficas de ruidos [FIGURA 80] o de sonidos producidos por toda clase de animales [FIGURA 81].

Debido a que la mayoría de las onomatopeyas proviene de la lengua inglesa (50) y son exportadas en su forma original a países donde se hablan otros idiomas distintos al inglés, es fácil apreciar combinaciones muy extrañas de letras y sonidos, las cuales resultan ser exóticas e idiomáticamente incorrectas [FIGURA 82].

Las figuras cinéticas se utilizan principalmente para representar en forma gráfica el movimiento o la trayectoria de los cuerpos u objetos [FIGURA 83], aunque en muchos comics también son usadas para representar toda clase de expresiones figurativas, sean éstas de fenómenos físicos ambientales [FIGURA 84], o de estados anímicos de los personajes [FIGURA 85].

2.6.1.3 Lectura de los textos que están contenidos en los balloons. Los textos contenidos en balloons son también unidades significativas, ya que a través de ellos es posible llevar a cabo la representación gráfica de diálogos y/o monólogos [FIGURA 86], los cuales pueden ser pensados o hablados por los personajes. Por esta razón, el proceso de lectura de esta clase de textos tiene determinadas características en lo referente a la interpretación que se les debe dar a las letras y palabras escritas (51).

En primer lugar, los textos pueden ser

personalizados mediante ciertas estilizaciones gráficas [FIGURA 87], es decir, la forma de las letras sirve para representar las peculiaridades tanto físicas como psicológicas de cada personaje, transmitidas por medio de su voz.

En segundo lugar, otra forma de personalización de los textos es aquélla mediante la cual se representa el volumen y el tono emotivo de la voz de los personajes [FIGURA 88].

En tercer lugar, con bastante frecuencia, aparecen integrados en los textos diversos sonidos inarticulados [FIGURA 89], los cuales deben ser interpretados como parte de dichos textos y no como unidades separadas, con el fin de que los diálogos y monólogos posean realismo y credibilidad.

Es necesario señalar que todo este proceso de lectura e interpretación también se aplica a los textos contenidos en apoyaturas y cartuchos [FIGURA 90].

2.6.1.4 Lectura de las imágenes como unidades semióticas. La interpretación de las imágenes de un comic mediante el proceso de lectura, se realiza gracias a un aprendizaje inconsciente de diversos códigos de expresión gráfica (52). Al leer un comic, el lector recibe diferentes mensajes transmitidos a través de imágenes basadas en convencionalismos gráficos [FIGURA 91].

El comic está basado primordialmente en un lenguaje icónico-literario (53), ya que en las viñetas se encuentran integrados textos e imágenes [FIGURA 92].

Las imágenes de un comic son unidades que poseen significado, es decir, son signos icónicos que al combinarse entre sí, crean un lenguaje icónico o lenguaje fundamentado en imágenes.

A su vez, los signos icónicos están formados por iconemas; los iconemas son líneas y/o puntos que carecen de significado icónico por sí mismos, ya que solamente al combinarse unos con otros pueden formar imágenes que tengan un significado para el lector del comic (54).

Tanto los personajes como los decorados de un comic son representados por imágenes, y mantienen entre sí toda clase de relaciones físicas, las cuales son representadas en forma gráfica; asimismo, estas relaciones físicas se encuentran en función del tiempo y el espacio representados en las viñetas, y son las siguientes: relaciones visuales, relaciones sonoras, relaciones táctiles, relaciones olfativas y relaciones gustativas.

Relaciones visuales. Entre los personajes del comic existe una comunicación visual, ya que éstos poseen visión propia, lo que les permite verse unos a otros [FIGURA 93], ubicarse en el decorado

[FIGURA 94] e identificar todo lo que ellos ven [FIGURA 95].

Desde el punto de vista del lector, en diversas ocasiones ocurren ciertos problemas de interpretación acerca de las relaciones visuales de personajes y decorados:

-Cuando dentro de una viñeta se encuentra albergada otra viñeta [FIGURA 96], lo que sucede es que se trata de un montaje por concentración analítica dentro de una misma viñeta.

-Cuando de una viñeta a la siguiente se invierten arbitrariamente las posiciones de los personajes y los decorados [FIGURA 97], se trata de evitar cualquier confusión en la lectura de las imágenes y los textos provocada principalmente por el carácter elíptico del comic (55).

-Cuando en la viñeta, la visión del personaje es sustituida directamente por la del lector [FIGURA 98], tiene lugar una composición subjetiva.

-Cuando aparece una escena en primer plano desde un ángulo no usual [FIGURA 99], se trata fundamentalmente de darle realismo a dicha escena.

-Cuando de una viñeta a la siguiente cambian en forma muy arbitraria los escenarios [FIGURA 100], se trata de un montaje por corte, el cual es utilizado muchas veces como un procedimiento de censura.

La comunicación visual entre los personajes del comic se manifiesta principalmente a través de:

-La apariencia física de cada personaje, la cual puede ser normal [FIGURA 101] y caricaturizada [FIGURA 102].

-La gestualidad [FIGURA 103] y la mímica [FIGURA 104] del personaje.

-El vestuario que utilizan los personajes [FIGURA 105].

-La propia visión de los personajes, la cual puede ser extraordinaria [FIGURA 106], hipnótica [FIGURA 107] y natural [FIGURA 108].

Es importante mencionar el hecho de que, con mucha frecuencia, la apariencia física de los personajes es matizada en forma gráfica por dos formas de expresión:

-La metonimia [FIGURA 109], mediante la cual es posible transmitir toda clase de valores sociales (56).

-El surrealismo [FIGURA 110], que puede transmitir características psicológicas tanto del autor como de los personajes.

Por otro lado, los decorados de un comic son generalmente funcionales, es decir, están adecuados conforme a la temática del comic en el que aparezcan [FIGURA 111].

Relaciones sonoras. Entre los personajes del

comic también se da una comunicación auditiva; dichos personajes tienen la capacidad de oírse, tanto a sí mismos [FIGURA 112] como unos a otros [FIGURA 113], y además pueden escuchar todos los sonidos y los ruidos del medio en que se encuentran inmersos [FIGURA 114].

Sin embargo, esta comunicación auditiva entre los personajes tiene ciertas peculiaridades que la distinguen, las cuales pueden dar lugar a varios problemas de interpretación por parte del lector:

-En primer lugar, algunas veces se presentan en una misma viñeta distintas clases de balloons [FIGURA 115].

-En segundo lugar, no son raras las ocasiones en las que los balloons sobrepasan los límites gráficos de las viñetas [FIGURA 116].

-En tercer lugar, un mismo balloon puede ser empleado por varios personajes [FIGURA 117].

-En cuarto lugar, mientras que en algunas viñetas aparecen balloons y onomatopeyas [FIGURA 118], en otras sólo aparecen balloons sin importar que se esté representando también un emisor de ruido que se encuentre en estado activo [FIGURA 119].

-En quinto lugar, hay ocasiones en que en la viñeta aparece únicamente el balloon [FIGURA 120].

-En sexto lugar, en ciertas ocasiones también

aparece el balloon junto con los decorados sin ningún personaje visible [FIGURA 121], a lo cual se le da el nombre de efecto de zoom.

-En séptimo lugar, con demasiada frecuencia se dan contradicciones temporales entre los textos y las imágenes, es decir, hay una asincronía entre los textos de los balloons y las acciones y gestos de los personajes [FIGURA 122] en las viñetas (57).

-En octavo lugar, los textos que representan monólogos, diálogos y pensamientos pueden encontrarse dentro de la viñeta sin estar delimitados gráficamente con respecto al personaje que los emite [FIGURA 123].

También es necesario mencionar lo siguiente:

-Las palabras que pronuncian los personajes, y por supuesto, las frases y oraciones que se forman con ellas, son completamente funcionales [FIGURA 124].

-Es muy común en algunos comics que los personajes tengan enfrentamientos verbales [FIGURA 125], y que las injurias y los insultos [FIGURA 126] sean utilizados como base de tales enfrentamientos (58).

Relaciones táctiles. En el comic, entre los personajes y los decorados se dan contactos físicos de todas clases; la comunicación basada en el tacto está siempre presente en las historias o relatos

representados en un comic.

Uno de los temas que aparece representado en la mayoría de los comics es la violencia [FIGURA 127], la cual resulta un vehículo ideal para llevar a cabo la representación de diversas formas de contacto físico:

-La zona de impacto [FIGURA 128], es el lugar preciso donde dos o más cuerpos chocan en forma violenta, y dichos cuerpos pueden ser personajes [FIGURA 129] o personajes y objetos [FIGURA 130].

-La trayectoria de los proyectiles [FIGURA 131], que no es otra cosa más que la materialización de la trayectoria que sigue un proyectil al ser lanzado (59).

Además, en algunos comics se utilizan dos recursos gráficos para resaltar la violencia representada y darle un mayor realismo a las acciones:

-La utilización de onomatopeyas [FIGURA 132] y de ciertas metáforas visualizadas que no se encuentran dentro de balloons [FIGURA 133].

-El gigantismo en las escenas [FIGURA 134], cuando de una viñeta a otra aumentan súbitamente las proporciones de los personajes y los decorados.

Fero, además de contactos violentos, en el comic se representan toda clase de contactos físicos [FIGURA 135].

Por otro lado, en los comics aparecen, con cierta frecuencia, dos problemas que el lector puede tener con relación a la interpretación de las relaciones táctiles:

-Cuando en una misma viñeta son representadas diversas acciones, y aunque no existen delimitaciones gráficas dentro de tal viñeta, no se establece ninguna relación táctil entre personajes y/o decorados que pertenezcan a distintas escenas que aparecen en esa sola viñeta [FIGURA 136].

-Cuando los personajes y/o los decorados sobrepasan los límites gráficos de las viñetas en las que se encuentran [FIGURA 137].

Relaciones olfativas. La representación de este tipo de relaciones no es frecuente en el comic; aun así, los personajes pueden relacionarse y comunicarse mediante el sentido del olfato, ya sea unos con otros [FIGURA 138] o con los objetos que forman parte del decorado [FIGURA 139].

Relaciones gustativas. Los personajes del comic también son capaces de percibir sabores a través del sentido del gusto [FIGURA 140], aunque también resulta poco común la representación gráfica de las relaciones gustativas de cualquier personaje que aparezca en las historias de los comics.

Para terminar este capítulo, es necesario

recalcar lo siguiente: cada una de las etapas comprendidas en el proceso de lectura del comic constituye una parte de una operación que se lleva a cabo en forma conjunta e interrelacionada; en otras palabras, las etapas de lectura se realizan en forma sistemática y simultánea por parte del lector.

FIGURAS DEL CAPITULO 2.



FIGURA 1.- La tira diaria es uno de los ejemplos más representativos de la estructura de publicación adoptada por el comic.



FIGURA 2.- El colorido de los pictogramas o viñetas puede ser muy variado.



FIGURA 3.- En esta viñeta es fácil apreciar un estilo: la forma en que el dibujante representa la nariz de los personajes (un óvalo pequeño). Asimismo, en lo que respecta al grafismo, los decorados no existen tal y como se puede observar.



FIGURA 4.- Ejemplo de viñeta o unidad dotada de significado, dentro de la estructura narrativa del comic.

FIGURA 5.- La línea que enmarca la viñeta tiene un carácter convencional. En esta serie de viñetas se aprecia la fragilidad de dicha línea, la cual es traspasada por el personaje principal, así como por dos dream-balloons.

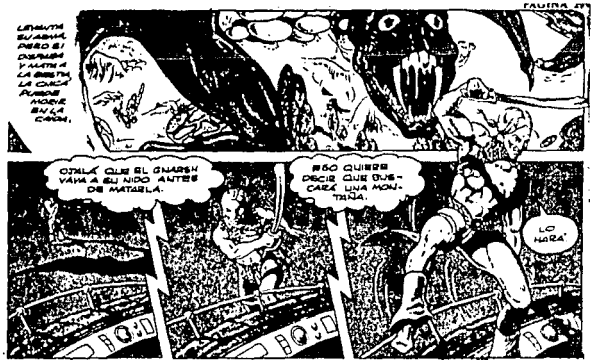


FIGURA 6.- En muchas ocasiones, la línea que enmarca la viñeta desaparece en forma parcial o total. Aquí puede observarse un ejemplo muy claro, ya que mientras la viñeta izquierda está perfectamente enmarcada, la derecha solamente está delimitada por una línea horizontal de trazo muy grueso colocada en la parte inferior.



FIGURA 7.- Las viñetas adoptan una gran cantidad de formas (circular, oval, rectangular, cuadrada, etc.),



FIGURA 8.- El tiempo y el espacio que se representan figurativamente en la viñeta son los factores que determinan el tamaño que ésta debe adoptar. En estos dos ejemplos, mientras que la viñeta izquierda, que es de pequeñas dimensiones, representa un espacio pequeño y un lapso de tiempo corto, por el contrario, la viñeta derecha es de dimensiones grandes y representa un espacio grande y un lapso de tiempo largo.



FIGURA 9.- Ejemplo de encuadre en primer plano o close-up.



FIGURA 10.- Este es un encuadre en plano medio o medium-shot.



FIGURA 11.- Aquí se observa un encuadre en plano americano o plano tres cuartos.



FIGURA 12.- Este es un ejemplo de encuadre en plano general.



FIGURA 13.- La amplitud del encuadre sufre muchas variaciones. En esta serie de viñetas se aprecia dos encuadres largos y uno corto.



FIGURA 14.- Ejemplo de angulación obtenida mediante un ángulo picado.



FIGURA 15.- Con la angulación se obtienen diversos efectos expresionistas. En esta viñeta, la angulación se realiza por medio de un ángulo contrapicado.



FIGURA 16.- Este ejemplo corresponde a los efectos producidos por iluminación a base de claroscuros.

FIGURA 17.- Este es un ejemplo de iluminación con sombras pronunciadas.





FIGURA 18.- Esta viñeta ejemplifica de manera muy elocuente, un efecto de iluminación por contraluz o alto contraste.



FIGURA 19.- Un ejemplo muy claro de una composición en profundidad, en la que es posible apreciar las distancias que guardan los personajes y los decorados, unos de otros.



FIGURA 20.- Ejemplo de globo o balloon, que en este caso contiene un diálogo.



FIGURA 21.- Los textos de apoyo sirven para aclarar o explicar las acciones representadas en las viñetas.

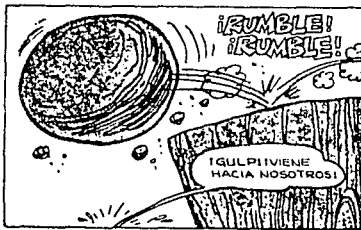


FIGURA 22.- La onomatopeya que aparece en esta viñeta, "¡RUMBLE!", representa el sonido que produce la piedra al botar sobre el risco.



FIGURA 23.- En esta viñeta se observa una figura cinética: el espacio que recorre la cadena al ser lanzada por uno de los personajes.



FIGURA 25.- Este ejemplo corresponde a una secuencia constituida por cuatro viñetas, las cuales están ordenadas en serie.



FIGURA 26.- En la narración lineal, las acciones ocurren unas tras otras.



FIGURA 27.- En la narración para-
lela se representan varias accio-
nes, las cuales son simultáneas y
ocurren en lugares distintos.



FIGURA 28.- Las esce-
nas constituyen las
unidades de montaje
de un comic o histo-
rieta.



FIGURA 29.- Este es un ejemplo
de montaje por corte.

FIGURA 30.- Ejemplo que ilustra un montaje por espacios contiguos.

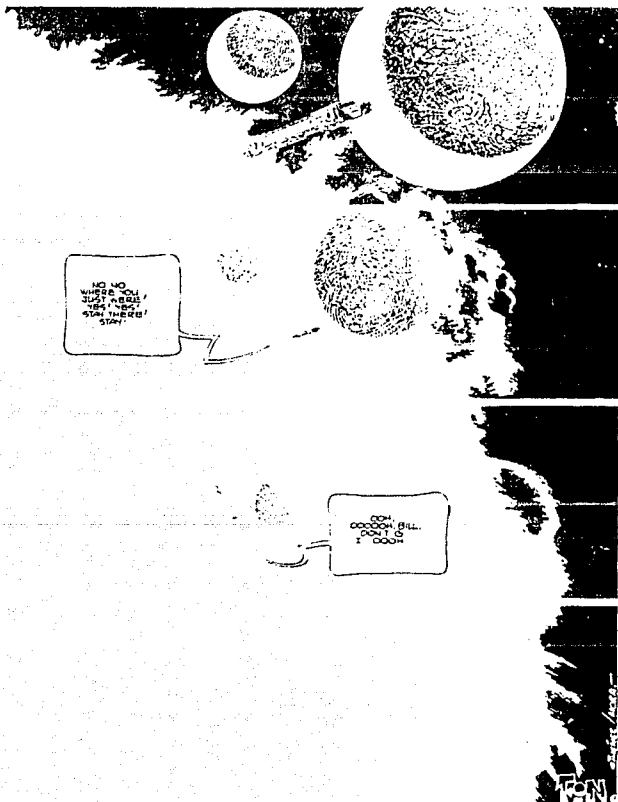


FIGURA 31.- Cuando las imágenes de las viñetas se disuelven gradualmente, se está llevando a cabo un montaje mediante fusiones o fundidos.



FIGURA 32.- Ejemplo de montaje mediante apoyaturas o textos de apoyo.

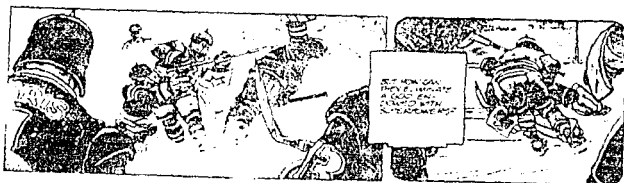


FIGURA 33.- Cuando aparece una apoyatura entre dos viñetas consecutivas, se está realizando un montaje por cartuchos.



FIGURA 34.- En algunas ocasiones, el montaje se hace utilizando sonidos y/o voces en off.

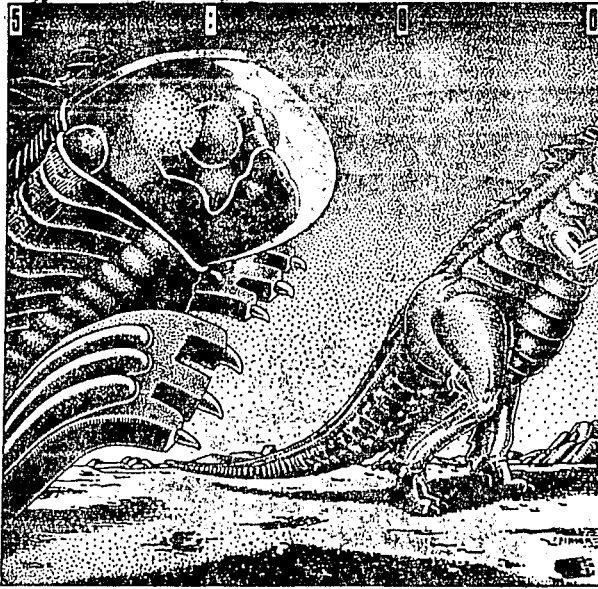


FIGURA 35.- La ampliación constituye una estructura espacial de montaje.

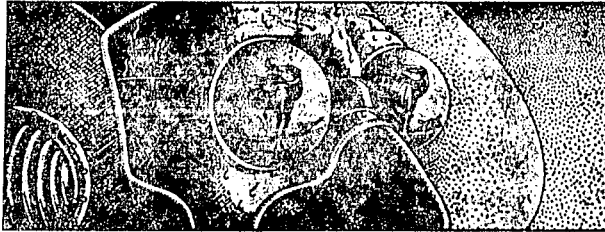


FIGURA 36.- La concentración consiste en reducir proporcionalmente el tamaño de los personajes y/o los decorados.

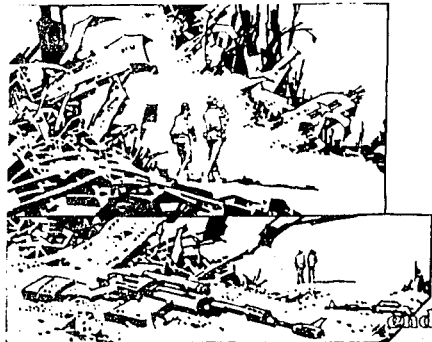


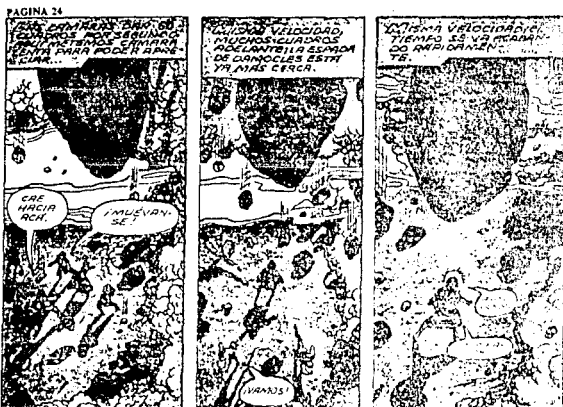


FIGURA 37.- La concentración analítica consiste en dividir una misma escena en sus detalles más expresivos.

FIGURA 38.- El ralenti es una estructura temporal de montaje, la cual se utiliza para dilatar en forma artificial el tiempo que duran las acciones representadas en las viñetas.



FIGURA 39.- En un flash-back, las apoyaturas contienen comentarios del narrador.



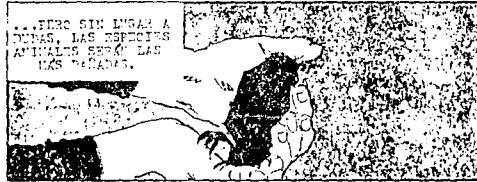


FIGURA 40.- Las acciones futuras re-
 presentadas mediante un flash-forward
 aparecen junto con textos de apoyo,
 los cuales contienen comentarios del
 narrador.



FIGURA 41.- Ejemplo que ilustra los
 sueños de un personaje.

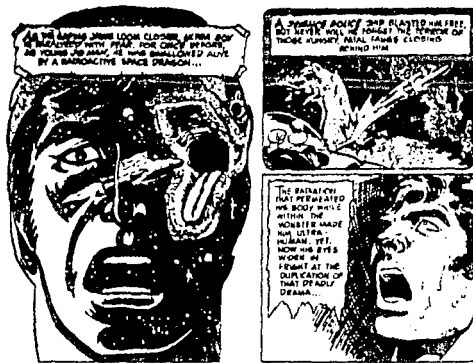


FIGURA 42 - Las alucinaciones de los personajes sirven para formar una estructura psicológica de montaje.

FIGURA 43.- En un flash-back psicológico aparecen textos de apoyo que contienen comentarios del personaje principal que interviene en las acciones.



FIGURA 44.- La representación de vivencias futuras de los personajes se realiza mediante un flash-forward psicológico; en esta estructura psicológica de montaje aparecen siempre apoyaturas con comentarios del personaje principal que interviene en las escenas representadas.

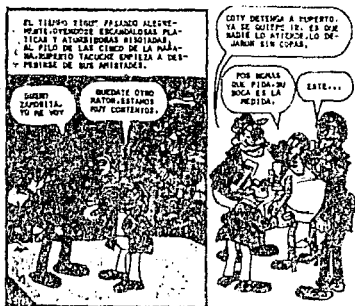


FIGURA 45.- Los personajes que aparecen en las historietas son elípticos.



FIGURA 46.- Ejemplo de personajes típicos.



FIGURA 47.- En esta viñeta aparece un personaje mítico.

FIGURA 48.- La universalidad es una de las principales características que poseen los personajes de los comics.



FIGURA 49.- En estas tres viñetas es fácil distinguir un personaje mitológico, el cual se caracteriza por tener una representación gráfica que es prácticamente fija.



FIGURA 57.- Los personajes que no intervienen en las acciones son parte del decorado.



FIGURA 58.- Ejemplo de composición gráfica normal; hay un equilibrio en la representación de los personajes y los decorados.



FIGURA 59.- En la composición barroca, los decorados sobresalen por encima de los personajes.

FIGURA 60.- Ejemplo bastante elocuente de composición austera. En esta viñeta no hay ningún decorado junto con los personajes.



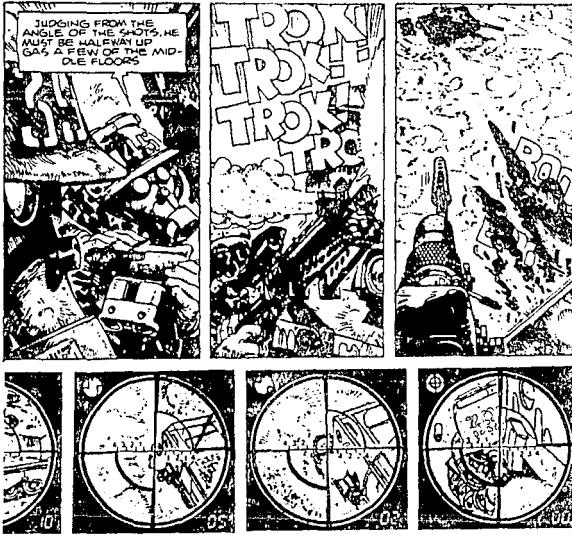


FIGURA 61.- En la composición subjetiva, la visión del lector sustituye a la del personaje que actúa en las escenas.

FIGURA 62.- Los personajes y los decorados que aparecen en las escenas que forman una composición gráfica surrealista están conjuntados dentro de las viñetas en forma ilógica y anties-tética.

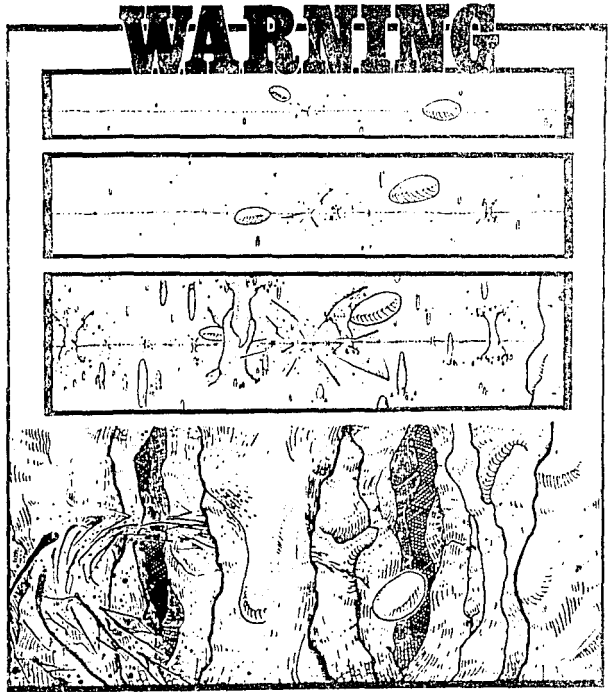




FIGURA 63.- En esta viñeta aparecen dos balloons de diálogo.



FIGURA 64.- El balloon que aparece colocado a la izquierda dentro de esta viñeta contiene un sonido inarticulado.



FIGURA 65.- Con el dream-balloon es posible representar pensamientos de los personajes.

Y AL DOMINAR MENÚ,
EMPIEZA A NUCER REALIDAD
SU SOCIO.



FIGURA 66.- Los sueños de los personajes pueden ser representados mediante un dream-balloon.



FIGURA 67.- Algunas veces, el dream-balloon sirve para representar recuerdos de los personajes.



FIGURA 68.- Las vivencias futuras de los personajes pueden ser representadas en la viñeta mediante un dream-balloon.

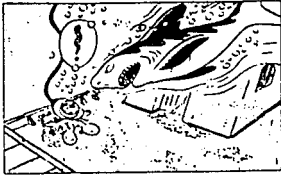


FIGURA 69.- En esta viñeta hay un dream-balloon que contiene una metáfora visualizada: un signo de admiración, el cual indica que el personaje está preocupado.



FIGURA 70.- En esta viñeta aparecen dos dream-balloons que contienen diálogos telepáticos.

FIGURA 71.- El boom-balloon se utiliza para representar gritos de los personajes.



FIGURA 72.- Ejemplo de AT&T-balloon.



FIGURA 73.- Dentro de la viñeta que ilustra este ejemplo aparecen dos lowcoice-balloons.



FIGURA 74.- Los diálogos que están matizados por cualquier clase de estado anímico son representados en las viñetas mediante byrd-balloons.

FIGURA 75.- Este ejemplo ilustra la página de un comic, la cual contiene tres viñetas; en la primera viñeta se puede apreciar que las palabras que pronuncia el personaje no se encuentran encerradas dentro de ningún balloon.



FIGURA 76.- En esta viñeta hay dos textos de apoyo de tamaño y forma distintos.





FIGURA 77.- Algunas ocasiones, las apoyaturas carecen de delimitación gráfica.



FIGURA 78.- Los textos de apoyo contienen narraciones hechas por el autor de la historieta.



FIGURA 79.- Muchas veces, las apoyaturas contienen narraciones de los personajes.



FIGURA 80.- En esta viñeta aparece una onomatopeya: ¡SPLASH!, mediante la cual es posible representar gráficamente el ruido que se produce como resultado de la caída de un personaje al agua.



FIGURA 82.- La onomatopeya que se ilustra en este ejemplo proviene de la lengua inglesa.



FIGURA 81.- La onomatopeya GRUNK que aparece en esta viñeta corresponde a la representación gráfica del sonido producido por un animal.



FIGURA 83.- Ejemplo de figura cinética que sirve para representar en forma gráfica la trayectoria de un cuerpo en movimiento.



FIGURA 84.- Las figuras cinéticas que se encuentran en la parte superior derecha de la viñeta representan gráficamente energía eléctrica.



FIGURA 85.- Las figuras cinéticas que aparecen rodeando la cabeza del personaje que está en la viñeta representan el estado anímico de dicho personaje.



FIGURA 86.- Con los balloons es posible representar ya sea diálogos o monólogos de los personajes.





FIGURA 87.- En esta viñeta hay dos dream-balloons; el que está colocado en la parte derecha no presenta ninguna característica especial, mientras que el de la izquierda contiene un texto personalizado en base a la forma de las letras.

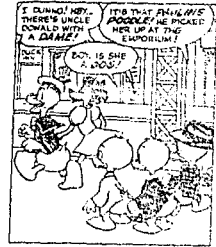


FIGURA 88.- Ejemplo de personalización de textos que se usa para representar el volumen y el tono emotivo de la voz de los personajes.



FIGURA 89.- En esta viñeta aparecen dos balloons de diálogo; en uno de ellos, se encuentra integrado junto con el texto un sonido inarticulado: ¡GULP!.

FIGURA 90.- El proceso de lectura e interpretación de los textos contenidos en balloons también se aplica a los textos que se encuentran dentro de apoyaturas y cartuchos.





FIGURA 91.- Las imágenes que aparecen en estas tres viñetas están basadas en convencionalismos gráficos; el lector del comic puede interpretar dichas imágenes como personajes que hablan y actúan debido a que ha aprendido en forma inconsciente diversos códigos de expresión gráfica.



FIGURA 92.- Cuando en una viñeta se encuentran integrados textos e imágenes, existe un lenguaje icónico-literario.



FIGURA 93.- Los personajes de las historietas pueden verse unos a otros.

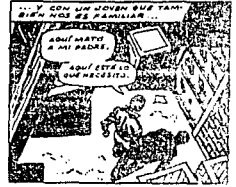


FIGURA 94.- En el comic, los personajes pueden ubicarse, mediante la visión que poseen, en el decorado.



FIGURA 95.- Los personajes de un comic pueden identificar todo lo que ven.



FIGURA 96.- Ejemplo de viñeta que alberga otra viñeta en su interior.



FIGURA 97.- Este ejemplo ilustra una serie de cinco viñetas; de la tercera a la cuarta viñeta, las posiciones de los personajes y los decorados son invertidas arbitrariamente.



FIGURA 98.- Algunas ocasiones, la composición subjetiva puede dar lugar a un problema de interpretación de las relaciones visuales entre personajes y decorados.



FIGURA 99.- Ejemplo de una escena en primer plano desde un ángulo inusual.



HASTA QUE APARECEN LOS... LAS ESTRELLAS... ¡MUCHO... BASTA... BIEN, MIRABA...



FIGURA 100.- Los montajes por corte se utilizan a veces como un procedimiento de censura.



FIGURA 101.- La apariencia física de los personajes que aparecen en esta viñeta, es normal.



FIGURA 102.- En esta viñeta hay dos personajes de apariencia física caricaturizada.



FIGURA 103.- Estas dos viñetas pertenecen a comics diferentes, y en ellas se pueden apreciar distintas clases de expresiones en los rostros de los personajes.



FIGURA 104.- Ejemplo de mímica de los personajes de una historieta.



FIGURA 105.- Los personajes de las historietas utilizan un vestuario muy variado.



FIGURA 107.- En los comics aparecen con frecuencia algunos personajes que tienen visión hipnótica.



FIGURA 106.- Los personajes de las historietas pueden poseer visión extraordinaria.



FIGURA 108.- En los comics hay personajes que poseen visión natural.



FIGURA 109.- En el comic, la metonimia consiste en matizar la apariencia física de los personajes en forma tal que puedan expresar claramente los valores que transmiten al lector.

FIGURA 110.- El surrealismo es una forma de expresión que sirve para matizar gráficamente la apariencia física de los personajes de las historietas.

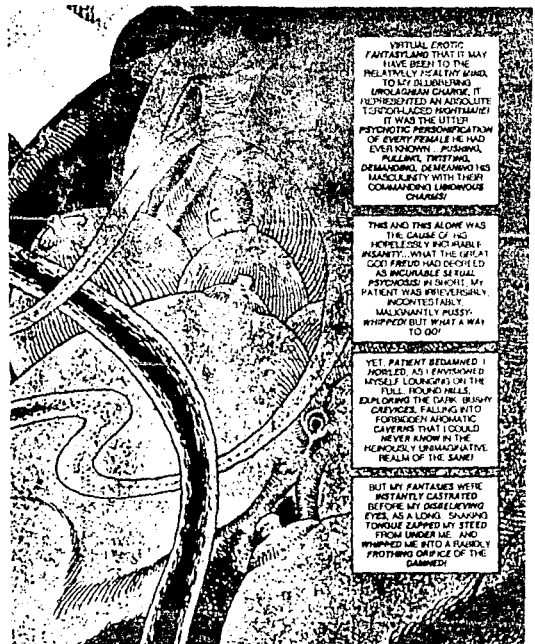




FIGURA 111.- Por lo general, los decorados que aparecen en una historieta son funcionales.



FIGURA 112.- Los personajes de un comic tienen la capacidad de oírse a sí mismos.



FIGURA 113.- En un comic, los personajes pueden oírse unos a otros.



FIGURA 114.- En las historietas, los personajes son capaces de escuchar sonidos y ruidos.



FIGURA 115.- En una misma viñeta puede haber balloons de distintos tipos.



FIGURA 116.- Muchas ocasiones, los balloons sobrepasan los límites gráficos de las viñetas.

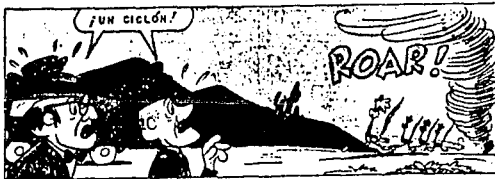


FIGURA 117.- En esta viñeta aparece un balloon que es empleado por dos personajes.



FIGURA 118.- Algunas ocasiones, dentro de una viñeta aparecen balloons y onomatopeyas.

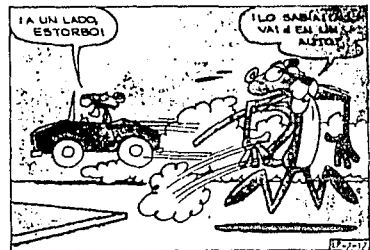


FIGURA 119.- En esta viñeta aparece un emisor de ruido: un coche en funcionamiento; sin embargo, no hay ninguna onomatopeya en la viñeta.

Ev'n wit' yo' new head, these suckers'd get yo'. Boche knew that, anyone 'ud know it. They only a mutant haeful what kin stand up to per'sites like these.

FIGURA 120.- Hay ocasiones en que dentro de un viñeta aparece únicamente el balloon.

FIGURA 121.- En esta viñeta es posible apreciar dos efectos de zoom.



FIGURA 122.- Ejemplo de contradicción temporal entre los textos y las imágenes de una viñeta.



FIGURA 123.- En esta viñeta hay un texto que representa un monólogo, el cual no tiene ninguna delimitación gráfica.



FIGURA 124.- En el comic, los personajes pronuncian palabras funcionales.

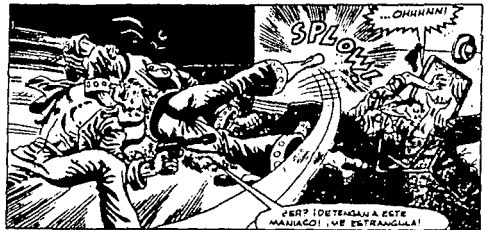


FIGURA 125.- Ejemplo que ilustra un enfrentamiento verbal entre dos personajes de una historieta.



FIGURA 126.- Algunas veces, las injurias y los insultos son la base de los enfrentamientos verbales que ocurren entre los personajes de un comic.

FIGURA 127.- La violencia es uno de los temas que aparece representado con mayor frecuencia en las historias de los comics.



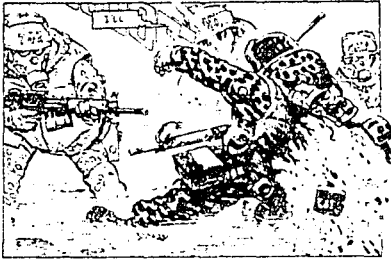


FIGURA 128.- En esta viñeta se puede apreciar una zona de impacto: la espalda de un soldado la cual hace explosión al recibir el impacto de un proyectil.



FIGURA 129.- Ejemplo que ilustra dos zona de impacto, las cuales son producto del choque violento de los cuerpos de tres personajes.



FIGURA 130.- La zona de impacto que se muestra en esta viñeta, es el sitio exacto donde chocan violentamente una nave y el cuerpo de un personaje.



FIGURA 131.- Ejemplo de trayectoria de los proyectiles.



FIGURA 132.- La utilización de onomatopeyas en las viñetas tiene como fin resaltar la violencia de las escenas.



FIGURA 133.- En esta viñeta aparece una metáfora visualizada que carece de delimitación gráfica: una serie de seis estrellas pequeñas, que sirve para resaltar la violencia del choque entre un personaje y uno de los objetos del decorado.

FIGURA 134.- En este ejemplo aparece una serie de tres viñetas, de la tercera a la cuarta viñeta, aumenta en forma súbita las proporciones de los personajes y los decorados, con lo cual se le dá un mayor realismo a las acciones violentas representadas.



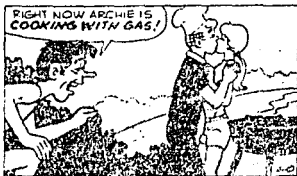


FIGURA 135.- En las viñetas que ilustran este ejemplo, se muestran varias clases de contactos físicos no violentos.

FIGURA 136.- Algunas veces, dentro de una misma viñeta se encuentran representadas varias escenas.



FIGURA 137.- Hay ocasiones en que los personajes y/o los decorados sobrepasan los límites gráficos de las viñetas en las que se encuentran.

PAGINA 14



FIGURA 139.- Los personajes que aparecen en las historietas tienen la capacidad de percibir olores que provienen de distintos objetos.



FIGURA 138.- Los personajes de los comics pueden olerse unos a otros.



FIGURA 140.- En el comic, los personajes pueden ser capaces de percibir sabores mediante su sentido del gusto.



NOTAS DEL SEGUNDO CAPITULO.

(1) Se refiere a que la totalidad teóricamente estructurada deberá plantearse con algún criterio de relación.

(2) Paoli, J. Antonio. Comunicación e información. México. Editorial Trillas. 1983, p. 38.

(3) "...los estructuralistas prefieren distinguir entre normas y reglas. Las reglas son inconscientes, son el fundamento de las normas. El proceso de la comunicación está basado en las reglas y son las que en último término estructuran el sentido de las normas...". Ibidem, p. 45.

(4) "...para los estructuralistas la vida social es un complejo sistema de comunicación. En el matrimonio las personas significan algo, como hemos dicho, y en el habla los signos significan algo, aunque el primero tiene otras funciones y lleva un ritmo más lento de comunicación y el otro tiene una función puramente significante y es de ritmo más rápido. En las relaciones económicas, los bienes y los servicios no son personas, ni son solamente signos pero sí son valores y además de su función de significar son algo más. Así, podemos hablar de este conjunto de elementos como de un proceso estructurado de comunicación social, donde las tres estructuras mencionadas se unifican en una estructura mayor, que forma un sistema de comunicación y en una estructura mayor que forma un sistema social...". Ibidem, pp. 45-46.

(5) Se refiere a los signos visuales o icónicos.

(6) Paoli, J. Antonio. Op. cit., pp. 40-41.

(7) "...a pesar del origen histórico diferente de los dos términos 'semiología' (línea lingüístico-saussuriana) y 'semiótica' (línea filosófico-peirciana y morriciana)...adoptaremos el término 'semiótica' como equivalente a 'semiología', entre otras razones para atenernos a la carta constitutiva de la International Association for Semiotic Studies, 1969...". Eco, Umberto. Tratado de semiótica general. Barcelona. Editorial Lumen. 1988, p. 23.

(8) Paoli, J. Antonio. Op. cit., p. 40.

(9) "...Signo. Es toda aquella realidad, señal o concepto que se encuentra en lugar de otro, lo evoca o representa...". Diccionario de literatura I. EDIPLESA. México. 1986, p. 268.

(10) "...Saussure concibió al signo como la asociación de una imagen acústica o significante y de una imagen mental o significado...". Avila, Raúl. La lengua y los hablantes. México. Editorial Trillas. 1983, p. 19.

(11) "...la lengua frente a otros sistemas de comunicación es un sistema de signos para transmitir mensajes y un sistema de fonemas para formar signos. Esa es la doble articulación...". *Ibidem*, p. 15.

(12) "...la comunicación como el acto de relación entre dos o más sujetos mediante el cual se evoca en común un significado...". Paoli, J. Antonio. *Op. cit.*, p. 11.

(13) "...para dar un ejemplo analógico, podemos decir que la comunicación lingüística se parece al juego de ajedrez. En el ajedrez, el código está constituido por una serie de elementos: un tablero con un número determinado de casillas de dos colores y un número determinado de elementos o piezas, como reyes, reinas, alfiles, caballos, torres y peones; que se organizan en dos conjuntos diferenciados mediante colores distintos. Las reglas del código indican cómo se mueve cada pieza y cómo se toma una pieza del contrario para finalmente dar jaque al rey y, en ciertas circunstancias, ganar esta pieza y el juego...". Avila, Raúl. *Op. cit.*, p. 49.

(14) "...la comunicación lingüística también tiene un código al que se le llama 'lengua'. El mensaje, la realización concreta del código se conoce como 'habla'...". *Ibidem*, p. 50.

(15) "...es una de las distinciones formuladas por Saussure y que ha logrado gran difusión y aceptación entre los estudiosos de la lingüística. La lengua es el conjunto de signos que sirven como medio de comprensión a los miembros de una comunidad lingüística. Habla es el uso que cada miembro de la comunidad hace de la lengua, para que se le entienda... la lengua es la parte social del lenguaje...". Antología para el español. México. SEP. 1976, p. 531.

(16) "...actualmente corresponden al campo

semiótico las siguientes investigaciones... Zoosemiótica. Los sistemas de comunicación entre los animales se estudian como un aspecto de la etología. Por ejemplo, los nuevos descubrimientos sobre la comunicación entre las abejas... Señales Olfativas. Bastaría con el código de los perfumes (fresco, sensual, viril, etc.) para establecer la existencia de posibilidades comunicativas... Comunicación Táctil. Es fundamental en la primera experiencia del mundo externo del niño y según algunos autores predetermina la comprensión sucesiva de los mensajes verbales... Códigos del Gusto. Con la posibilidad de sistemas de posiciones que regulen el apareamiento de distintos sabores... Cinésica y Prosemica. Cuando la gente emite sonidos y escucha, se mueve y mira, toca y siente, etc....". Eco, Umberto. La estructura ausente. Barcelona. Editorial Lumen. 1988, pp. 16-23.

(17) *Ibídem*, p. 217.

(18) "...el segundo aspecto notable de la actividad semiótica de Peirce es su clasificación de las variedades de signos... la cifra tres representa un papel fundamental (como el dos en Saussure);... y son los siguientes: el signo en cuanto a sí mismo, el signo en cuanto al objeto y el signo en cuanto al interpretante...". *Ibídem*, p. 213.

(19) "...cualquier índice visual me comunica algo, por medio de un impulso más o menos ciego, basándose en un sistema de convenciones o en un sistema de experiencias aprendidas... se puede afirmar que todos los fenómenos visuales que pueden ser interpretados como índices también pueden ser considerados como signos convencionales...". *Ibídem*, p. 219.

(20) "...los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que -con exclusión de otros- permiten construir una estructura perceptiva que -fundada en códigos de experiencia adquirida- tenga el mismo 'significado' que el de la experiencia real denotada por el signo icónico...". *Ibídem*, p. 222.

(21) *Ibídem*, p. 225.

(22) "...en el continuum icónico... los

aspectos pertinentes varían: unas veces son grandes configuraciones reconocibles por convención otras son pequeños segmentos de líneas, puntos, espacios blancos, como sucede con el perfil humano, en el que un punto representa un ojo, un semicírculo un párpado, etc.; y en otro contexto sabemos que el mismo punto representa, por ejemplo, un plátano y un grano de uva. Por lo tanto, los signos del dibujo no son elementos de articulación correlativos a los fonemas de la lengua porque no tienen valor posicional y oposicional... pueden asumir significados contextuales...". *Ibidem*, p. 237.

(23) *Ibidem*, p. 229.

(24) *Ibidem*, p. 231.

(25) *Ibidem*, p. 234.

(26) "...con todo, en la vida cotidiana, percibimos sin tener conciencia de la mecánica de la percepción y por tanto, sin plantear el problema de la existencia o del convencionalismo de lo que percibimos...". *Idem*.

(27) "...hay códigos comunicativos con tipos de articulación distintos o con ninguna; la doble articulación no es un dogma...". *Ibidem*, p. 255.

(28) *Ibidem*, p. 265.

(29) *Ibidem*, p. 267.

(30) Alfie, David. *Semiología del comic en El comic (es algo serio)*. México. Ediciones EUFESA. 1982, p. 48.

(31) Aquí nos referimos a los mensajes contenidos en una serie de comics, en un solo comic, o en una historia incluida en un comic.

(32) Gubern, Román. *El lenguaje de los comics*. Barcelona. Ediciones Península, Ediciones de bolsillo. 1974, p. 107.

(33) "...pero tales elementos pueden no existir, como lo prueban de modo abrumador una gran cantidad de historietas mudas...". *Ibidem*, p. 109.

(34) "...cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado', definición que lleva implícita la relativa universalidad e inteligibilidad del signo icónico,

comparado con otros signos lingüísticos, como es la palabra...". *Ibídem*, p. 108.

(35) "...aquel modo de formar que constituye el estilo y en el que se manifiesta la personalidad del autor...elementos de aquel modo de formar que nosotros llamaremos estilemas...". Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. Barcelona. Editorial Lumen. 1984, p. 104.

(36) Gubern, Román. *Op. cit.*, p. 115.

(37) "...la viñeta representa pictográficamente, por lo tanto, un espacio y un tiempo o, más precisamente, un espacio que adquiere dimensión de temporalidad...pues la viñeta está compuesta por signos icónicos estáticos, que a pesar de su inmovilidad pueden asumir una dimensión temporal gracias a las convenciones de su lectura. Nos encontramos, por lo tanto, ante un caso de espacio temporalizado o de un tiempo espacializado...". *Ibídem*, pp. 115-116.

(38) *Ibídem*, p. 125.

(39) "...y así llegamos a las que son verdaderas 'convenciones específicas' de los comics, entendiendo 'específicas' en el sentido de 'exclusivas' de los comics, lo que no significa 'imprescindibles' para su existencia histórica ni para su expresión...". *Ibídem*, p. 139.

(40) "...cualquier unidad sonora producida por los órganos del aparato fonador puede constituir un sonido del habla...el fonema es la abstracción de un sonido del habla...". Sánchez Azuara, Gilberto. *Notas de fonética y fonología*. México. Editorial Trillas. 1983, p. 53.

(41) "...el principio de la prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior...deriva de las convenciones de la escritura y de la lectura occidental, pero resulta extraña a otras culturas (ejemplo: los árabes escriben de derecha a izquierda y los japoneses lo hacen en sentido vertical)...". Gubern, Román. *Op. cit.*, p. 123.

(42) "...el único tiempo verbal del lenguaje icónico es el presente de indicativo, e incluso la convención del flash-back, desde el momento en que comienza su relato, pasa a ser presente...". *Ibídem*, p. 109.

(43) "...los personajes de comics, y más particularmente los personajes humorísticos, considerados en su cualidad semiológica de mensaje, son 'personajes elípticos', en la medida en que el sistema signifiante que los representa parte de una simplificación y reducción de la realidad humana, omitiendo muchos rasgos accesorios...". *Ibíd.*, p. 134.

(44) "...el tipo que se forma como resultado de la acción narrada o representada es, pues, el personaje o la situación lograda... puede ser considerado como típico un personaje que, por el carácter orgánico de la narración que lo produce, adquiere una fisonomía completa, no solo exterior, sino también intelectual y moral...". Eco, Umberto. *Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas*. P. 225.

(45) "...así han surgido símbolos del amor, de la pasión, de la gloria, de la lucha política, del poder, de las insurrecciones populares...". *Ibíd.*, p. 251.

(46) "...cualquier reflexión sobre los personajes fijos que aparecen en los comics debe comenzar por constatar la 'estabilidad' de su representación, basada en la permanencia de ciertos signos esenciales, que les individualizan fuertemente y les hacen fácilmente reconocibles al lector, pudiendo variar en cambio de un modo muy amplio sus signos secundarios (por ejemplo, el traje)...". Gubern, Román. *Op. cit.*, p. 134.

(47) *Ibíd.*, p. 130.

(48) Además de balloon, este signo específico recibe otros nombres, como: bocadillo, fumetto, globo y nube.

(49) "...los balloons constituyen una parte especializada de la tira cómica, y cada artista tiene su propia forma y tamaño del balloon. No obstante, el código del balloon debe conformarse estrictamente cuando ciertas emociones son comunicadas... sobra decir que hay variaciones interminables, por ejemplo, balloons de nerviosidad, balloons de llanto, balloons de cansancio, y muchísimos más...". Walker, Mort. *Backstage at the strips*. New York. Mason/Charter. 1975, p. 28.

(50) "...lo que sí merece ser observado es la gran riqueza del idioma inglés en sustantivos y

verbos fonosimbólicos, como to ring (llamar el timbre), to smash (aplastar), to knock (golpear), to click (dar un golpe seco), to crack (quebrar, crujiir), to crash (estallar), to squeak (chirriar), to blow (soplar), to boom (dar estampido), to splash (salpicar), etc....". Gubern, Román. Op. cit., pp. 153-154.

(51) "...no hay que olvidar que las letras y las palabras escritas son signos dotados de valor gráfico (además de significativo), y el balloon y su texto, digámoslo ya de una vez, tienen un importante valor gráfico como elementos del pictograma y que no se limita a lo ornamental...". *Ibíd.*, p. 143.

(52) "...pero lo cierto es que en el comic, así como en otras formas de expresión gráfica, se utilizan técnicas de esquematización que sólo son viables en función de un determinado contexto cultural, del que inconscientemente tomamos las claves de lectura que nos permiten convertir mentalmente un conjunto de trazos elementales en, por ejemplo, un rostro humano lleno de expresión significativa...". Frabetti, Carlo. *Semiotica de la Pequeña Lulú*, en *El comic (es algo serio)*. P. 184.

(53) "...los comics constituyen un medio expresivo perteneciente a la familia de medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario...". Gubern, Román. Op. cit., p. 105.

(54) "...estableciendo un paralelismo con el lenguaje verbal, definiremos al 'iconema' (equivalente al 'fonema') como 'el mismo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo' (por ejemplo: una breve línea curva, que integrada en un óvalo de rostro puede adquirir el significado de boca o de ceja, o un punto que puede adquirir el significado de pupila o de ombligo)...". *Ibíd.*, p. 108.

(55) "...para evitar confusiones de lectura y una señalización complicada de los balloons, se recurre con bastante frecuencia a un 'salto de eje óptico' invirtiendo las posiciones de los personajes cuando así convenga, en virtud del margen narrativo otorgado por el lenguaje elíptico...". *Ibíd.*, p. 123.

(56) "...en la composición de los personajes de comics adquiere enorme importancia una aplicación particular de la 'metonimia',

concretamente la que expresa lo físico por lo moral, como cuando decimos de una persona que 'no tiene corazón'. Este es un viejísimo principio que preside la iconografía de todas las mitologías y artes populares, en las que los valores éticos encuentran una eficaz traducción comunicativa en valores (y signos) estéticos (por ejemplo: el héroe apuesto, el malvado físicamente repugnante, la doncella rubia y de piel blanquísima, etc.)...". *Ibidem*, p. 138.

(57) "...la contradicción lingüística entre la temporalidad del diálogo y la congelada instantaneidad de la expresión iconica (y más precisamente gestual). Esta contradicción obliga al dibujante a elegir, en cada representación el momento gestual más significativo de sus personajes. Pero aun así, le resulta imposible evitar en muchos casos una 'asincronía' entre la gestualidad estática y la expresión del discurso verbal, o, incluso, una asincronía entre varios personajes...". *Ibidem*, pp. 119-120.

(58) "...los héroes del comic pueden manejar la injuria como si se tratara de un arma arrojadiza (en inglés, to injure=herir). Vociferados y por lo tanto pletóricos, los calificativos agresivos delimitan un campo cerrado cuyas dimensiones varían en función del ardor proferido por los antagonistas...". Fresnault-Deruelle, Pierre. El espacio interpersonal en los comics, en *Semiología de la representación*. México. Editorial Gustavo Gili. 1978, p. 141.

(59) "...al materializar la trayectoria de los proyectiles, es decir, enlazando tirador y víctima mediante ese mismo trazo que da su forma y su substancia al arma del crimen y a los protagonistas, el cartoonist teje un nexo fijo continuo entre sus criaturas...la violencia es funcional en el comic, la trayectoria ocasiona la muerte (→) y 'extrae' la vida (←)...". *Ibidem*, pp. 147-148.

CAPITULO 3.

ANALISIS SEMIOTICO DE "¡EL GUERRERO SANTO!".

Con el análisis semiótico de la historia titulada "¡El guerrero santo!", será posible determinar y explicar cada uno de los elementos o unidades semióticas que componen dicha historia, lo que servirá asimismo para definir los mensajes que son transmitidos mediante su lectura.

El análisis semiótico que aplicaremos a la historia consistirá en lo siguiente:

-El análisis propiamente dicho de cada uno de los elementos semióticos contenidos en la historia mencionada. Cabe mencionar que a pesar de que sólo se analizará una sola historia de comic, dicha historia contiene un gran número de elementos semióticos, lo que a su vez hace que tenga mucha importancia como objeto de estudio.

-La exposición de un solo ejemplo representativo por cada elemento semiótico. Esto se hace debido a que en esta historia existen demasiados ejemplos de cada uno de los elementos, por lo cual, resultaría extremadamente tedioso y repetitivo señalarlos a todos.

El análisis semiótico de "¡El guerrero santo!" comprenderá cuatro etapas distintas pero interrelacionadas unas con otras, las cuales se

muestran de manera general en el siguiente esquema:

1) Interpretación de la forma en que están ordenadas las imágenes y los textos:

-Estructura narrativa.

-Pictogramas: signos icónicos y elementos de escritura fonética.

-Macrounidades significativas: estructura de publicación adoptada, color, estilemas y grafismos del dibujante.

-Unidades significativas: viñetas o pictogramas: enmarcación o delimitación, forma y tamaño.

-Microunidades significativas: encuadres (tipos de encuadre: primer plano o close-up, segundo plano o medium-shot, plano americano o tres cuartos, plano general; funciones del encuadre: función expresiva, función narrativa, función descriptiva; amplitud del encuadre: encuadres cortos, encuadres largos), adjetivaciones (angulación: ángulos picados, ángulos contrapicados; iluminación: claroscuros, contraluces; composiciones en profundidad), convenciones específicas (balloons, textos de apoyo o apoyaturas, figuras cinéticas).

-Montaje: línea de indicatividad, elipsis o supresión de tiempos y espacios.

-Macrounidades de montaje: la historia de

comic en sí misma: a partir de un criterio gráfico, son las páginas que componen la historia; a partir de un criterio narrativo, son las secuencias que contiene la historia (secuencias en narración lineal, secuencias en narración paralela).

-Unidades de montaje: las escenas (montaje de escenas: por corte, por espacios contiguos, por apoyaturas; estructuras espaciales: concentración analítica; estructuras temporales: flash-back).

-Microunidades de montaje: personajes (conforme a la elipsis, los personajes son: típicos, míticos, universales; conforme a la narración, los personajes son: novelescos; conforme a su fisonomía, los personajes son: seres humanos de características normales), decorados (cosas, personajes que no intervienen en las acciones); composiciones gráficas que surgen de la conjunción de personajes y decorados (composición normal, composición barroca, composición austera, composición surrealista).

2) Interpretación de los signos específicos:

-Balloons: integran gráficamente dentro de la viñeta (diálogos, sonidos inarticulados), tipos de balloons (balloons de diálogo, dream-balloons, boom-balloons, byrd-balloons).

-Textos de apoyo o apoyaturas: enmarcación o delimitación, forma y tamaño.

-Figuras cinéticas: representación gráfica del movimiento o trayectoria de los cuerpos u objetos.

3) Lectura de los textos contenidos en los balloons y en las apoyaturas:

-Representaciones gráficas: diálogos (hablados), monólogos (hablados, pensados).

-Personalización de textos: representación gráfica del volumen y el tono emotivo de la voz.

-Integración de sonidos inarticulados en los textos de los balloons.

4) Lectura de las imágenes como unidades semióticas:

-Lenguaje icónico-literario.

-Imágenes: signos icónicos (iconemas).

-Relaciones físicas que se establecen entre personajes y decorados: relaciones visuales (comunicación visual de los personajes: los personajes pueden verse unos a otros, los personajes pueden ubicarse en el decorado, los personajes pueden identificar lo que ven; problemas de interpretación de las relaciones visuales por parte del lector: cuando dentro de una viñeta se encuentra albergada otra viñeta, cuando de una viñeta a la siguiente se invierten en forma arbitraria las posiciones de los personajes y/o los decorados, cuando de una viñeta a la siguiente cambian arbitrariamente los escenarios; la

comunicación visual se manifiesta mediante: la apariencia física normal de los personajes, la gestualidad y la mímica de los personajes, el vestuario de los personajes, la visión natural de los personajes; la apariencia física de los personajes de la historia es matizada gráficamente por: la metonimia, el surrealismo; los decorados de la historia son funcionales), relaciones sonoras (comunicación auditiva de los personajes: los personajes pueden oírse o escucharse unos a otros; problemas de interpretación de las relaciones sonoras por parte del lector: cuando en una misma viñeta hay varias clases de balloons, cuando los balloons sobrepasan los límites gráficos de las viñetas, cuando el balloon aparece junto con los decorados pero no hay ningún personaje visible, cuando hay contradicciones temporales entre los textos y las imágenes; las palabras que aparecen en los textos son funcionales, además de que en la historia aparece una gran cantidad de insultos), relaciones táctiles (contactos físicos: violentos, no violentos; zonas de impacto; cuando en una sola viñeta se representan diversas acciones o escenas sin que se establezcan relaciones táctiles entre personajes y/o decorados que no pertenezcan a la misma escena).

3.1 Interpretación de la forma en que están ordenadas las imágenes y los textos. La estructura narrativa de "¡El guerrero santo!" está constituida por una concatenación de cuarenta y un pictogramas o viñetas, de los cuales, en treinta y nueve de ellos aparecen integrados junto con las imágenes, elementos de escritura fonética, y sólo en dos aparecen únicamente imágenes.

ADVERTENCIA. A continuación, se hará una descripción de la estructura narrativa de "¡El guerrero santo!" especificando, por un lado, las imágenes que contiene esta historia, y por el otro lado, se especificarán los textos de la misma (primero aparecerán los textos originales en inglés, seguidos de su traducción al español). Es necesario mencionar que se tomarán en cuenta la portada y la página tres de la revista "1994" número diecinueve, de las cuales sólo se analizarán las imágenes y los textos relativos a la historia mencionada.

Imágenes de la portada.

Parte superior central: cinco esferas que semejan astros o planetas, de los cuales sobresalen sólo dos.

Parte central izquierda: un hombre armado con una espada y un revólver, viste ropa muy ajustada,

posee un cuerpo musculoso, está parado en posición desafiante, su cara muestra enojo (tiene la boca abierta y los dientes juntos), mantiene el puño izquierdo cerrado, con la mano derecha está blandiendo el revólver, el traje que viste es de estilo futurista con cuello alto sin mangas ni pantalones, también viste un cinturón con una gran hebilla y con una funda para pistola del lado derecho y del izquierdo, una espada, protege sus antebrazos con muñequeras, el revólver es también de tipo futurista.

Parte central extrema izquierda: dos tentáculos que aparecen en forma amenazante.

Parte central derecha: una mujer que tiene el cabello suelto, sus ojos están muy maquillados, está desnuda parcialmente, viste un diminuto bikini, tiene un enorme brazalete en el brazo derecho, trae puestos dos pendientes, su cara muestra una expresión de sorpresa (tiene la boca abierta), se encuentra incada e inclinada.

Parte central extrema derecha: una pared que semeja la entrada a una cueva.

Parte superior central derecha: cinco lianas que cuelgan de la entrada de la cueva.

Parte central inferior extrema izquierda: varias burbujas que al parecer forman la superficie de un pantano de aguas sulfurosas.

Parte central: al fondo aparece el cielo oscuro.

Parte inferior: dos osamentas y un cráneo aparentemente humanos.

Textos de la portada.

Parte superior extrema izquierda: logotipo de la revista que comprende el nombre y la editorial a la que pertenece (1994. A WARREN MAGAZINE * 1994. UNA REVISTA WARREN), y la fecha de la edición (JUNE 1981 * JUNIO 1981).

Parte superior: emblema de la revista que comprende el lema (PROVOCATIVE ILLUSTRATED ADULT FANTASY * FANTASIA PARA ADULTOS PROVOCATIVA E ILUSTRADA), el título (1994), el precio y un número seriado (\$2.00 56468-3), el número de la edición (No. NINETEEN * No. DIECINUEVE) y las letras TM.

Parte central derecha: breve introducción a la historia principal (HE WAS A HOLY MAN, A SAINTLY MAN, WHO KICKED THE LIVING CRUD OUT OF GODLESS COMMIE HEATHENS! * !EL ERA UN SANTO, UN HOMBRE DEVOTO, QUE SE DEDICABA A PARTIRLE LA MADRE A LOS MALDITOS COMUNISTAS ATEOS!).

Parte inferior derecha: título de la historia principal ("THE HOLY WARRIOR!" * "!EL GUERRERO SANTO!").

Parte inferior izquierda: gráficas con números (856468 06) [FIGURA 1].

Imágenes de la página tres.

Parte superior izquierda: portada de la revista (con las características antes señaladas).

Parte central: un hombre inclinado, su cara demuestra lujuria, con el brazo derecho está arrancando la ropa de una mujer, con la mano izquierda sujeta a dicha mujer de los cabellos, viste una chamarra. Una mujer semidesnuda, viste sólo ropa interior, su cara demuestra angustia, tiene el cabello suelto, con el brazo derecho trata de zafarse del hombre que la sujeta. Al fondo se aprecian sombras. El ambiente está iluminado con claridad.

Textos de la página tres.

Parte superior izquierda: todos los textos que aparecen en la portada y que ya fueron señalados con anterioridad.

Parte central: sinopsis de "¡El guerrero santo!" (HOLY SHROUD 28. The shroud of Turin! Was it really the burial cloth of Christ? Science learned the answer when microscopic cells on the shroud began to pulsate with life! And that's when the world's final troubles began! * LA MORTAJA SANTA 28. ¡La mortaja de Turín! ¿Era ésta realmente la mortaja de Cristo? ¡La ciencia supo la respuesta cuando células microscópicas sobre la mortaja comenzaron a latir con vida! ¡Y fue en ese

momento cuando comenzaron los problemas finales del mundo!) [FIGURA 2].

Imágenes de la página veintiocho.

Viñeta 1 (parte superior izquierda): la mortaja santa con la imagen de Cristo desnudo cubriéndose los genitales con las manos; tres científicos vistos parcialmente, uno está haciendo anotaciones, otro se encuentra accionando una máquina y el tercero está observando otra más de las máquinas; tres enormes máquinas, dos de ellas semejan proyectores; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 2 (parte superior derecha): una pantalla con una señal luminosa que al parecer indica la existencia de vida; tres científicos parados junto a la pantalla; un científico que está observando a través de un microscopio, sólo se aprecia parte de su cara; las manos de un científico, vistas parcialmente, accionando los controles de una máquina; tres científicos con expresión de sorpresa en sus rostros; cuatro científicos muy sorprendidos, en tres de ellos sólo se aprecia parte de su cara; una cápsula que contiene un embrión o feto muy pequeño, una señal luminosa y algo que semeja ser una cadena de átomos; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 3 (parte central): una cama de

operaciones vista parcialmente; cinco personas están alrededor de la cama, aparentemente son doctores y enfermeras que llevan a cabo una operación; una mujer con una máscara de oxígeno en la cara, está siendo operada; el ambiente es oscuro.

Viñeta 4 (parte central izquierda): dos caras vistas parcialmente; dos edificios grandes que al parecer constituyen la sede de las Naciones Unidas; cinco políticos discutiendo abiertamente, uno de ellos está frente a los micrófonos y adopta una posición desafiante; tres micrófonos que están colocados frente a uno de los políticos; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 5 (parte inferior, parte superior derecha extrema y parte central derecha extrema): una mano, vista parcialmente, apoyada en una roca; quince cadáveres que yacen sobre el suelo, de los cuales sobresale el cuerpo de un hombre que tiene la boca abierta, muestra una expresión de dolor y su pierna derecha está sangrando exactamente donde le fue amputado el pie; una estructura que semeja ser un pedazo de pared sobre la cual descansa la pierna destrozada de un hombre; tres columnas de humo que al parecer provienen de impactos o explosiones de proyectiles; siete misiles que están volando en direcciones contrarias unos de otros; al

fondo el cielo está oscuro; el ambiente está
iluminado con claridad.

Textos de la página veintiocho.

Viñeta 1 (apoyatura 1): For centuries the Shroud of Turin had intrigued humankind! Was it truly the burial shroud that had been used to wrap the body of Jesus Christ when he was placed in his tomb? * !Por siglos la mortaja de Turín había intrigado a la humanidad! ?Era ésta en realidad la mortaja que había sido utilizada para envolver el cuerpo de Jesucristo cuando él fue colocado en su tumba?

Viñeta 1 (apoyatura 2): If not, then whose image was it, that was mysteriously...miraculously imprinted upon the famous cloth? * Si esto no era cierto, entonces ?de quién era la imagen que estaba impresa misteriosamente...milagrosamente en la famosa tela?

Viñeta 1 (apoyatura 3): In the latter part of the year 1994, the solution to that centuries-old enigma was finally revealed...in a most spectacular fashion! * !A fines del año 1994, la solución a ese enigma de siglos era finalmente revelada...en una forma muy espectacular!

Viñeta 1 (apoyatura 4): Scientists, while subjecting the shroud to ion-scanning tests, in an attempt to discover the origin of it's ghostly imprint, were treated to a most unusual event! *

!Unos científicos, mientras sometían la mortaja a pruebas de rastreo por iones, en un intento por descubrir el origen de su impresión fantasmal, se enfrentaron a un evento sumamente inusual!

Viñeta 2 (apoyatura 5): Microscopic parts of the shroud began to pulsate with life! * !Partes microscópicas de la mortaja comenzaron a latir con vida!

Viñeta 2 (apoyatura 6): The shower of ion rays had triggered a long-dormant biological clock! Cells, once belonging to the Christian Savior, Jesus Christ, began to grow, seemingly without need of a mother's womb! * !El baño de rayos iones había reactivado un reloj biológico inactivo! !Células que alguna vez pertenecieran al Salvador Cristiano, Jesucristo, empezaron a crecer, aparentemente sin necesidad del útero de una madre!

Viñeta 3 (apoyatura 7): Acting with uncommon bureaucratic haste, the Roman Catholic Vatican intervened! An American nun was selected to carry the Christ-Clone, and it was decreed that the Messiah would re-enter the world birthed of a virgin! At the United Nations, agnostic nations were angry! Who were these scientists, they demanded to know, to birth a Messiah and cause world-wide unrest? * !Actuando con una rapidez burocrática no común, el Vaticano Católico Romano

intervino! !Una monja americana fue seleccionada para procrear al doble de Cristo, y se decretó que el Mesías regresaría al mundo parido por una virgen! !En la sede de las Naciones Unidas, las naciones agnósticas estaban furiosas! ?Quiénes eran estos científicos, ellas demandaban saber, que procreaban un Mesías y causaban intranquilidad mundial?

Vifeta 4 (apoyatura 8): Further...if the Americans had their Messiah, the Russians ranted, they had damn well better be allowed to clone one of their own! To assuage their political tantrum, the Russians got their wish! They got, too, more than they bargained for! * !Mas aun...si los americanos tenían su Mesías, los rusos despotricaban sobre su maldito derecho de duplicar uno propio! !Para calmar su berrinche político, los rusos consiguieron lo que querían! !Pero además, lograron más de lo que deseaban!

Vifeta 5 (apoyatura 9): Disagreement over which Christ-Clone was the true Son of God, soon turned into armed conflict! It wasn't long before that conflict escalated into total nuclear war! By the time the Christ-Clones were birthed, the world that they had been prophesied to save, had been devastated in the Apocalyptic fury of an atomic holocaust! * !El desacuerdo sobre cuál Doble de

Cristo era el verdadero Hijo de Dios, pronto se convirtió en un conflicto armado! !No pasó mucho antes de que tal conflicto llegara a la guerra nuclear total! !Para cuando fueron procreados los Dobles de Cristo, el mundo que ellos salvarían, según las profecías, había sido devastado por la furia Apocalíptica de un holocausto atómico!

Número de página (parte inferior extrema izquierda): 28 [FIGURA 3]

ADVERTENCIA. En la página 28, las viñetas 2, 4 y 5 contienen varias escenas. Además, la viñeta 5 se inicia en la página 28 y continúa en la página 29.

Imágenes de la página veintinueve.

Viñeta 5 (toda la página): el guerrero santo tiene la ropa muy rasgada, viste dos cinturones, uno de ellos tiene una funda de pistola, tiene el ojo derecho cubierto por una venda, su camisa está remangada, está despeinado, se puede observar que tiene vello en el pecho, está inclinado (casi en cuclillas), tiene el puño derecho cerrado, está escondido entre las rocas mirando hacia abajo; varias rocas que semejan un peñasco desde el cual el guerrero santo está observando las acciones que tienen lugar abajo; a lo lejos, hay cinco soldados que se aproximan, dos de ellos están abriendo fuego contra la gente; nueve personas que están siendo asesinadas y que van cayendo al suelo; parte del techo de una construcción; terreno rocoso en forma de cerro donde se encuentran los soldados y las personas; una cara con un ojo salido de su órbita y el otro ojo casi cerrado; dos proyectiles que están volando en direcciones contrarias uno del otro; una columna de humo que semeja una explosión provocada por el impacto de un misil; al fondo el cielo oscuro; el ambiente está iluminado con claridad.

Textos de la página veintinueve.

Viñeta 5 (apoyatura 10): The mercenary, was the only survivor of the famous Buckeye Brigade,

attached to America's Holy Vengeance Army! He stumbled across the desert wastelands that had once been fertile farmland of the deep south! * !El mercenario era el único sobreviviente de la famosa Brigada Castaña, unida al Ejército de la Venganza Santa de Estados Unidos! !El vagaba por las desiertas tierras áridas que alguna vez habían sido granjas fértiles del bajo sureño!

Viñeta 5 (apoyatura 11): As a warrior in the service of the One True Holy Clone he served his God by butchering the hordes of the Anti-Clone, who, with their allies from Hell, damn near destroyed the world and overran Sacred America! * !Como un guerrero al servicio del Unico y Verdadero Doble Santo, el servía a su Dios aniquilando las hordas del Antidoble, quienes con sus aliados del Infierno, casi habían destruido el mundo e invadían los sagrados Estados Unidos!

Viñeta 5 (apoyatura 12): The soldier, prayed that he would live long enough to again kill for his God, so that he might soon revel in the unbound joys of Mercenary Heaven! * !El soldado rogaba vivir lo suficiente para matar de nuevo por su Dios, de tal modo que pronto podría deleitarse con las alegrías ilimitadas del Cielo de los Mercenarios!

Viñeta 5 (apoyatura 13): It was a prayer that

was soon to be answered! * !Este era un ruego que debía ser contestado pronto!

Viñeta 5 (balloon 1: dream-balloon): Dear God! Russian Heathens! * !Dios mío! !Rusos Paganos!

Viñeta 5 (balloon 2: dream-balloon): The barbarian mother-beaters! They've defiled a Holy Sanctuary! They're butchering non-combatants! * !Putos bárbaros! !Han profanado un Santuario Sagrado! !Están asesinando civiles!

Título de la historia (parte inferior): THE HOLY WARRIOR! * !EL GUERRERO SANTO!

Créditos (parte inferior extrema): Author: JOHN ELLIS SECH and WILL RICHARDSON/Illustrator: DELANDO NINO * Autor: JOHN ELLIS SECH y WILL RICHARDSON/Ilustrador: DELANDO NINO

Número de página (parte inferior extrema derecha): 29 [FIGURA 4]

ADVERTENCIA. La viñeta 5 se inicia en la página 28 y termina en la página 29, y además contiene varias escenas.

Imágenes de la página treinta.

Viñeta 6 (parte superior izquierda y central): una cara vista parcialmente que muestra una mueca de dolor; un cadáver que yace sobre el suelo en posición boca abajo, tiene la marca de un impacto de bala en la espalda y le escurre sangre de la herida; piso rocoso; seis soldados rusos, uno de ellos está cargando una antorcha; la pierna derecha de un cadáver; una monja vista parcialmente; una pared que semeja ser parte de la estructura de una construcción; el ambiente es oscuro.

Viñeta 7 (parte central extrema izquierda): el guerrero santo sostiene su pistola con la mano derecha, y con la mano izquierda está revisando el cilindro del arma, se encuentra agachado, su cara muestra una expresión de ironía; varias rocas que forman un peñasco donde está escondido; el ambiente es oscuro.

Viñeta 8 (parte central izquierda): el guerrero santo está aferrado a unas rocas, sostiene su arma con la mano derecha, y voltea a su derecha con una expresión de asombro debido a un relámpago que pasa muy cerca de su cuerpo; un relámpago; varias rocas que forman un peñasco; al fondo se aprecia el cielo oscuro; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 9 (parte central derecha): una monja que se dirige a los soldados con desesperación; dos soldados armados con rifles, uno de ellos está cargando un barril; piso rocoso; al fondo se puede apreciar el cielo oscuro; el ambiente es oscuro.

Viñeta 10 (parte central inferior izquierda y central): una monja que está siendo abofeteada, viste un hábito, le cuelga del cuello un rosario de cuentas con una cruz, su cara muestra sufrimiento; Vassily está abofeteando a la monja con la mano derecha, su expresión es de ira contra ella; algunas rocas que forman parte del terreno; varias figuras que semejan ser soldados que se encuentran alejados; el ambiente es oscuro.

Viñeta 11 (parte inferior izquierda y central): parte de la cara de Vassily, la cual demuestra una expresión de furia y odio; al fondo se aprecia el cielo oscuro; el ambiente es oscuro.

Viñeta 12 (parte superior extrema derecha, parte central extrema derecha y parte inferior extrema derecha): al fondo se aprecia el cielo oscuro; un soldado parado en posición de firmes que aparentemente está observando lo que ocurre delante de él; la mano de un soldado que arranca un pedazo de ropa; las piernas de una mujer vistas parcialmente; algunas rocas que forman parte del suelo; el ambiente está iluminado con claridad.

Textos de la página treinta.

Viñeta 6 (apoyatura 14): Numbed with nunger and the racking pain of his own wounds, the soldier gazed at the religious retreat below...which had been overrun by the blood-lusting, pillaging Red Hordes! * !Entumecido por el hambre y el agobiante dolor de sus propias heridas, el soldado miraba rijamente el retiro religioso abajo...que había sido infestado por las saqueadoras Hordas Rojas sedientas de sangre!

Viñeta 7 (balloon 3: dream-balloon): Sweet Lamb in Heaven, oh Piously Pontificating Preserver of my faith, steady my arm and clear my eye so that I might smite these sinful mother fuckers in Thy Blessed Name...and rescue thy followers so that they may continue Thy Holy work! * !Dulce Cordero en el Cielo, oh Piadoso y Pontificante Preservador de mi fe, refuerza mi brazo y aclara mi ojo para que pueda castigar a estos pecadores hijos de la chingada en Tu Bendito Nombre...y rescatar a tus seguidores de modo que puedan continuar con Tu Santa labor!

Viñeta 8 (apoyatura 15): As the mercenary finished his silent supplication, the unparalleled rapture of Holy Bloodlust miraculously flooded over him! His heart thundered until its rhythm resounded in his temples, creating the orgasmic illusion of

great wardrums beating their message of death! *
 !Cuando el mercenario terminó su súplica
 silenciosa, el incomparable éxtasis de Santa Sed de
Sangre lo abrumó milagrosamente! !Su corazón
tronaba hasta que su ritmo resonó en sus sienes,
 creando la ilusión orgásmica de grandes tambores de
guerra tocando su mensaje de muerte!

Vifleta 9 (apoyatura 16): While, just below
 him, a passion play of a different sort, almost
 hypnotically unfolded...! * !Mientras, justamente
abajo de él, un juego de pasiones de diferente
clase se desplegaba casi hipnóticamente...!

Vifleta 9 (balloon 4: balloon de diálogo):
 N-no...! Please! The Savior is within that stasis
 chamber! It...it's not time for him to be
resurrected, yet! * !N-no...! !Por favor! !El
Salvador está dentro de esa cámara de stasis!
 !Aún...aún no es hora de que sea resucitado!

Vifleta 10 (balloon 5: balloon de diálogo): We
know what is in chamber, Christian Slut! Is why we
Muscovites, glorious followers of One True Clone,
come, to this pig-sty you call Amerika! We here to
nail Little Pagan Idol to nearest tree! * !Nosotros
saberr que hay en cámarra, Cristiana Ramerra! !Serr
 razón que nosotros Moscovitas, glorriosos
 seguidorres del Unico y Verdadero Doble, venirr a
 esta pocilga que ustedes llamarr Estados Unidos!

!Nosotros estarr aquí parra clavarr Pequeño Idolo Pagano al árbol más cercano!

Viñeta 10 (balloon 6: byrd-balloon): N-noo!
Please! * !N-noo! !Por favor!

Viñeta 11 (balloon 7: balloon de diálogo): We also show you Amerikan dogs goot time while we at it! * !Nosotros hacerles pasarr también, perros amerricanos, rato agradable mientras estarr aquí!

Viñeta 11 (apoyatura 17): The soldier, watching the sacrilegious desecration from his vantage point above the retreat grounds, didn't know that this was the Secret Sacrosanct Sacristy of the Holy Clone...the One True American Christ, who had been placed in a state of suspended animation once the missiles started to fly! * !El soldado observaba la sacrílega profanación desde su ventajosa posición sobre el terreno del retiro, y no sabía que ésta era la Sacristía Sacrosanta Secreta del Doble Santo...el Unico y Verdadero Cristo Americano, que había sido puesto en un estado de animación suspendida una vez que los misiles comenzaron a despegar!

Número de página (parte inferior extrema izquierda): 30 [FIGURA 5]

ADVERTENCIA. La viñeta 12 inicia en la página 30 y continúa en la página 31.

Imágenes de la página treinta y uno.

Viñeta 12 (parte superior, parte central extrema izquierda, parte inferior extrema izquierda, parte central extrema derecha, parte inferior extrema derecha y parte central): Vassily está inclinado sobre la monja, está sujetándola de los cabellos con la mano izquierda y con la otra mano le está arrancando la ropa, la cara de Vassily demuestra una expresión de lujuria; una monja recostada en el suelo, está llorando, su cara muestra terror y desesperación, con el brazo derecho extendido trata de alejar a Vassily para protegerse, su mano izquierda muestra uñas muy largas, tiene el cabello completamente suelto y su ropa le está siendo arrancada, tiene las rodillas dobladas y se ve parte de su zapato izquierdo; algunas rocas que forman el piso; al fondo se aprecia el cielo oscuro; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 13 (parte inferior extrema izquierda): Vassily está acostado sobre la monja, con ambas manos le sujeta los brazos, la está violando, voltea a ver al soldado que le está hablando, su cara demuestra satisfacción, está despeinado; un soldado ruso visto parcialmente, está parado observando las acciones y le está hablando a

Vassily; la monja se encuentra desnuda, está debajo del cuerpo de Vassily, sus brazos están siendo sujetados por las manos de su atacante, tiene el pelo suelto, su cara demuestra miedo y desesperación; el piso rocoso; el ambiente es oscuro.

Viñeta 14 (parte inferior izquierda): el guerrero santo está apoyándose en un roca con la mano izquierda, tiene el pelo revuelto, su boca está abierta y tiene los dientes juntos, su cara muestra rabia; una roca sobre la cual se apoya el guerrero santo; al fondo es posible apreciar el cielo oscuro; el ambiente es oscuro.

Viñeta 15 (parte inferior derecha): una pared que semeja ser parte de una construcción; tres alambres de púas que se encuentran bardeando el lugar donde están los soldados rusos; cuatro soldados rusos, tres de ellos están inclinados observando algo; varias rocas que forman un peñasco, entre ellas se encuentra escondido el guerrero santo; el guerrero santo está escondido en el peñasco y observa a los soldados que se encuentran a lo lejos; al fondo se aprecia el cielo oscuro; el ambiente es oscuro.

Viñeta 16 (parte inferior extrema derecha): tres alambres de púas que rodean el sitio donde se encuentran los soldados rusos; dos soldados rusos

están inclinados e incados sobre una figura que al parecer es la monja; piso rocoso; la cara del guerrero santo vista parcialmente, su cabello se mueve con el viento; el ambiente es oscuro.

Textos de la página treinta y uno.

Viñeta 12 (apoyatura 18): Maybe it wasn't the most consecrated of manners in which to preserve the life of Budding Messiah...but it had, for five, long years of war...kept the Little Beggar from the Cossack plunderers who wanted desperately to end his sacerdotalistic young life! * !Tal vez, ésta no era la forma más consagrada para preservar la vida del Floreciente Mesías...pero, por cinco largos años de guerra...había mantenido al Pequeño Mendigo lejos de los Cosacos saqueadores que querían desesperadamente poner fin a su joven vida sacerdotal!

Viñeta 13 (apoyatura 19): And now...after five fruitless years of searching, those same calculating Commie cutthroats had, at last, stumbled upon their Unsuspectingly Slumbering Quarry! * !Y ahora...después de cinco infructuosos años de búsqueda, esos mismos Comunistas calculadores y asesinos habían, al fin, tropezado con su Presa Insospechadamente Dormida!

Viñeta 13 (balloon 8: balloon de diálogo): Hey, Vassily! Hurry with you gettingk off of rocks,

eh? We got some hoo-boy fun god killingk to do! *
 !Oye, Vassily! !Darte prisa parra bajarr de las
rocas, ?eh?! !Tenemos que matarr cierto muchacho
dios falso!

Viñeta 14 (balloon 9: dream-balloon): Those
 reaming Red Renegades will brutally butcher every
 living soul in that camp...unless I stop them! *
 !Esos infelices Renegados Rojos asesinarán
 brutalmente toda alma con vida en ese campo...a
 menos que yo los detenga!

Viñeta 15 (balloon 10: dream-balloon): I thank
 you, Exaulted Heavenly Father, for providing me
 with this opportunity to kick the living shit out
 of those caustic Commie limpwads! * !Te agradezco,
Exaltado Padre Celestial, por darme esta
 oportunidad de romperles la madre a esos caústicos
Comunistas nalgas miadas!

Viñeta 15 (balloon 11: dream-balloon): But I
 hope you'll understand, too, my Divinely Discerning
Diety, that I can't just barge into the place with
 my weapons indiscriminately screaming! * !Pero
 espero que comprendas también, mi Deidad
Divinamente Perspicaz, que no puedo sencillamente
irrumper en el lugar disparando mis armas
indiscriminadamente!

Viñeta 16 (balloon 12: dream-balloon):
Limpwads though they may be, they'd cut me in two

before I could send even one of the carnally cum-sucking cretins to his Eternal Damnation! *
!Aunque sean unos nalgas miadas, me partirían en dos antes de que pudiera enviar siquiera a uno de los cretinos y carnales mamadores de pito hacia su Maldición Eterna!

Número de página (parte inferior extrema derecha): 31 [FIGURA 6]

ADVERTENCIA. La viñeta 12 se inicia en la página 30 y termina en la página 31.

Imágenes de la página treinta y dos.

Viñeta 17 (parte superior, parte central, parte central derecha extrema y parte inferior derecha extrema): un soldado ruso visto parcialmente, está inclinado sobre una mujer, la está atacando sexualmente; una mujer, que al parecer es una monja, está siendo atacada por un soldado, está forcejeando con él, sólo se ven sus dos pantorrillas, su brazo izquierdo y parte de su cara, tiene una expresión de angustia; otro soldado que se encuentra inclinado, está violando a otra monja, con la mano izquierda sujeta el brazo derecho de su víctima; otra monja, está siendo violada por un soldado, tiene el pelo suelto, al parecer tiene el dorso desnudo, su cara refleja angustia y desesperación; con las piernas semidesnudas trata de zafarse; otro soldado más, visto de espaldas, está acostado sobre otra monja, también la está violando; una tercera monja, está siendo atacada por otro de los soldados, lucha por liberarse de su atacante, sólo se aprecia su cara, la cual demuestra miedo y desesperación, también se pueden observar sus dos brazos y su pierna izquierda; varias rocas grandes que forman parte del piso; cuatro soldados que se encuentran frente a una hoguera, tres de ellos están inclinados y el

cuarto adopta una posición en cuclillas; una hoguera, sobre ella hay carne que está siendo asada, además se desprende una pequeña columna de humo de dicha hoguera; al fondo se aprecia el cielo oscuro; el piso rocoso; el guerrero santo visto de lado y casi de espaldas, está avanzando a hurtadillas, en la boca lleva un cuchillo; una construcción, que al parecer es parte de la sacristía; un guardia ruso, sólo se aprecia su silueta en la sombra, está sentado en el piso y recargado en la pared, al parecer está dándole la espalda al guerrero santo; tres tambos (en uno de ellos se puede observar la siguiente leyenda: Store in A Cool Dry Place * Consérvase en Lugar Fresco y Seco); restos humanos, entre los que destaca parte de una mano; el ambiente es oscuro.

Viñeta 18 (parte central superior y parte central superior extrema izquierda): el guerrero santo está arrastrándose, en la mano derecha tiene un cuchillo, su cara demuestra enojo, tiene la boca abierta y los dientes juntos; una construcción que forma parte de la sacristía; un soldado ruso, sólo se aprecia su silueta, está haciendo guardia sentado en el piso y recargado sobre la pared; un tambor; al fondo se observa el cielo oscuro; el ambiente es oscuro.

Viñeta 19 (parte inferior extrema izquierda):

el guerrero santo está acuchillando al guardia ruso, con la mano izquierda le tapa la boca para que no grite, su cara demuestra satisfacción y sadismo, tiene el ojo izquierdo muy abierto y esboza una sonrisa; el guardia ruso, está siendo acuchillado, está inclinado, tiene la boca tapada por la mano del guerrero santo, está soltando su arma; una ametralladora que está cayendo al suelo; varias piedras que se encuentran en el piso; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 20 (parte inferior izquierda): el guerrero santo, está inclinándose sobre un tambo e intenta abrirlo con ambas manos; un tambo; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 21 (parte inferior derecha): el guerrero santo, está tratando de abrir el tambo, con la mano derecha sostiene un cuchillo, está inclinado, su cara demuestra ansiedad; el tambo, está inclinado hacia la derecha del guerrero santo (en el tambo se puede apreciar la leyenda: STORE IN A COOL DRY PLACE! * !CONSERVESE EN LUGAR FRESCO Y SECO!); el ambiente es oscuro.

Viñeta 22 (parte inferior extrema derecha): el guerrero santo está asomándose dentro del tambo, con ambas manos se apoya en el borde de éste, su cara muestra sorpresa y desaprobación; parte de la pared interior del tambo; Jesucristo, está dentro

del tambo, se encuentra en posición fetal, su cara refleja sorpresa y temor, con la mano y el brazo izquierdos trata de proteger su cara de la luz que entra al tambo; el ambiente está iluminado con claridad.

Textos de la página treinta y dos.

Vifeta 17 (balloon 13: dream-balloon): So give your faithful disciples strength, my Celebrated Celestial Savior...until you can show me the way to save their collective asses from the lechering legions of The Rusko Christ! * !Por lo tanto, dale fuerza a tus fieles discípulos, mi Celebrado Salvador Celestial...hasta que puedas mostrarme la forma de salvar sus traseros colectivos de las lujuriosas legiones del Cristo Ruso!

Vifeta 18 (balloon 14: dream-balloon): Ah ha! A lone Ruskie guard! You've shown me the light, my Resplendently Rapturic Ruler! * !Ajá! !Un guardia Ruso solitario! !Me has mostrado la luz, mi Resplandecientemente Embelesante Soberano!

Vifeta 17 (balloon 15: dream-balloon): My blade shall bathe in the bilous juices of his heathenous gullet, gnashing, slashing and slicing in the name of all that is sacred and good! * !La hoja de mi cuchillo se bañará en los jugos biliosos de su esófago pagano, rechinando, acuchillando y rebanando en el nombre de todo lo que es sagrado y

bueno!

Viñeta 19 (balloon 16: balloon de diálogo):

Die you bum-reaming, salami-lickin' jizzum guzzlin' pagan! * !Muere vago infeliz, lamepito desgraciado y borracho pagano!

Número de página (parte inferior extrema izquierda): 32

Viñeta 20 (balloon 17: dream-balloon): Ah, my

Sempiternal Seraphic Savior...what hath Thee, in Thy Supreme Sapience, placed before this unworthy scullion? * Ah, mi Serafinesco Salvador Eterno...?qué es lo que Tú, en Tu Suprema Sabiduría, has puesto ante este indigno servidor?

Viñeta 21 (balloon 18: dream-balloon): Gold

perhaps? Jewels beyond my wildest imaginings? Some other form of wealth with which you have chosen, in your Infinite Wisdom, to reward this steadfast servant for his years of self-recrimination, self-denial and ardent bloodspewing in Thy Holy Name? * ?Oro tal vez? ?Joyas más allá de mis más descabellados pensamientos? ?Alguna otra forma de riqueza con la cual has elegido, en Tu Infinita Sabiduría, recompensar a este servidor constante por sus años de autorrecriminación, abnegación y ardiente vomito de sangre en Tu Santo Nombre?

Viñeta 22 (balloon 19: dream-balloon): Jesus

shit-fucking Christ! * !Pinche mierda, Dios mío!

Viñeta 22 (balloon 20: dream-balloon):

It...it's Jesus Christ! * !Es...es Jesucristo!

[FIGURA 7]

ADVERTENCIA. La viñeta 17 se inicia en la página 32 y continúa en la página 33, contiene varias escenas, y además la viñeta 18 se encuentra dentro de esta viñeta. Con el fin de lograr una correcta comprensión de la historia, el lector deberá seguir la siguiente secuencia de lectura: primero debe leer la parte superior de la viñeta 17, después la viñeta 18 y por último, la parte inferior de la viñeta 17, para seguir inmediatamente con la lectura de las últimas cuatro viñetas de la página 32 (viñetas 19, 20, 21 y 22).

Imágenes de la página treinta y tres.

Viñeta 17 (parte superior, parte superior extrema izquierda, parte superior extrema derecha, parte central y parte inferior extrema izquierda): al fondo se aprecia el cielo oscuro; algunas rocas grandes que forman parte del piso; el guerrero santo, intenta huir, con el brazo izquierdo carga a Jesucristo, en la mano derecha tiene su pistola y dispara dos veces contra dos soldados rusos que lo han descubierto, su cara muestra furia; dos soldados rusos que están cayendo al ser balaceados por el guerrero santo, uno de ellos cae de frente y el otro está cayendo de espaldas, ambos sueltan sus armas al caer, atrás de ellos se puede observar una de sus sombras; dos metralletas que caen al piso; el piso rocoso; el guerrero santo está huyendo, con el brazo izquierdo carga a Jesucristo y en la mano derecha lleva su pistola, su cara demuestra angustia; a lo lejos se encuentran siete soldados rusos, tres de ellos disparan contra el guerrero santo, mientras que otro más, Vassily, alza el brazo derecho mostrando su autoridad; atrás de donde están los soldados hay dos construcciones que forman parte de la sacristía; el terreno rocoso; dos alambres de púas; dos impactos de bala en el piso, los cuales se encuentran muy cerca de donde

corre el guerrero santo; parte de un tambo y restos humanos, entre los que sobresalen dos cabezas y una mano; el ambiente es oscuro.

Viñeta 23 (parte superior central): Raspukas ha descubierto a lo lejos al guerrero santo y lo señala con el brazo izquierdo, su cara demuestra ira y odio; el piso rocoso; al fondo se observa el cielo oscuro; la silueta, apenas reconocible, del guerrero santo que lleva cargando a Jesucristo; otras dos siluetas poco reconocibles, una de ellas es la de un soldado ruso que aparentemente ha descubierto el cadáver del guardia asesinado por el guerrero santo; el ambiente es oscuro.

Viñeta 24 (parte inferior izquierda): Vassily, visto parcialmente, está viendo hacia el frente, su cara refleja frialdad; atrás de Vassily está Raspukas, sólo se aprecia su cara, la cual muestra preocupación; el ambiente es oscuro.

Viñeta 25 (parte inferior central): la cara de Vassily, demuestra indiferencia; el ambiente es oscuro.

Viñeta 26 (parte inferior derecha): parte de la cara de Raspukas vista de perfil; Vassily, visto parcialmente, está de perfil, su cara muestra una expresión de ironía y satisfacción; tres soldados rusos, están alrededor de una fogata, dos de ellos están en cuclillas y el otro está inclinado; una

fogata sobre la cual se está asando un trozo de carne; una columna de humo que se desprende de la fogata; el ambiente es oscuro.

Textos de la página treinta y tres.

Viñeta 23 (balloon 21: boom-balloon):

Amerikan! Amerikaner! Stop him! He ist saving the Capitalist Christ! * !Amerricano! !Amiericanietz! !Deténganlo! !El estarr salvando al Cristo Capitalista!

Viñeta 23 (balloon 22: dream-balloon): Oh,

Piously Prognosticating Protector...the shit's hit the fan and my ass is grass! * !Oh, Protector Piadosamente Fronosticante...ya me llevo' la chingada!

Viñeta 17 (balloon 23: dream-balloon):

They...they've seen me! * !Ellos...ellos me han visto!

Viñeta 17 (balloon 24: dream-balloon): If you

wish for me to save your Savior now, please instill within this lowly servant, Thy Divine Vengeance...and help me to blast the shrivled cubes off of every one of these howling heretical mother-bungers! * !Si deseas que rescate a tu Salvador ahora, por favor inspira dentro de este humilde servidor Tu Venganza Divina...y ayúdame a volarle los arrugados huevos a cada uno de estos herejes aulladores hijos de su puta madre!

Viñeta 17 (balloon 25: balloon de diálogo):

Stop him! * !Deténganlo!

Viñeta 17 (balloon 26: balloon de diálogo): He
ist gettingk away! * !El estarr escapando!

Viñeta 17 (balloon 27: balloon de diálogo): He
ist takingk the False God into the desert! * !El
estarr llevándose el Falso Dios hacia el desierto!

Viñeta 17 (balloon 28: balloon de diálogo):
No, Comrades! Let the fool go! * !No, Camarradas!
!Dejen que el tonto se vaya!

Viñeta 24 (balloon 29: balloon de diálogo):
But he has escaped with The Clone, Vassily! We haft
failed, again in our Most Divine Mission! * !Perro
el haberr escapado con El Doble, Vassily! !Hemos
fallado de nuevo en nuestra Misión Más Divina!

Viñeta 25 (balloon 30: balloon de diálogo):
No, Raspukas! Soldier was a straggler! He probably
does not have even rations for the comingk day! *
!No, Raspukas! !El soldado erra un rezagado!
!Probablemente ni siquiera tiene raciones parra el
día siguiente!

Viñeta 25 (balloon 31: balloon de diálogo):
Let them go! They will both, very soon be...dead! *
!Déjenlos irr! !Muy pronto, ambos
estarrán...muertos!

Viñeta 26 (balloon 32: balloon de diálogo):
Besides... * !Además...

Viñeta 26 (balloon 33: balloon de diálogo):

...we got plenty women...and lots of time! *
 ...tenemos muchas mujeres...y mucho tiempo!

Viñeta 26 (balloon 34: balloon de diálogo):

Ist time we have some fun for change, eh, Comrade!?
 And when we done...we will have big victory feast!
HAHAHAHAHA! * !Serr horra de tenerr algo de
 diversión a cambio, ?eh, Camarrada?! !Y cuando
 nosotros acabarr...tendremos gran fiesta de
victorria! !JAJAJAJAJA! [FIGURA 8]

ADVERTENCIA. La viñeta 17 se inicia en la
 página 32 y termina en la página 33, dentro de esta
 viñeta se localiza la viñeta 23; además, la viñeta
 17 contiene varias escenas. Con el fin de lograr
 una correcta comprensión de la historia, el lector
 deberá seguir la siguiente secuencia de lectura:
 primero debe leer la parte superior de la viñeta
 17, después la viñeta 23, y por último, las partes
 central e inferior de la viñeta 17, para seguir
 inmediatamente con la lectura de las últimas tres
 viñetas de la página 33 (viñetas 24, 25 y 26).

Imágenes de la página treinta y cuatro.

Viñeta 27 (parte superior extrema izquierda): un peñasco; el piso rocoso; el guerrero santo, está inclinado, coloca a Jesucristo en el suelo; Jesucristo, está siendo acomodado en el suelo por el guerrero santo; el ambiente es oscuro.

Viñeta 28 (parte superior izquierda): rocas que forman parte de un peñasco; piso rocoso; el guerrero santo está recostado en el suelo, su cara tiene una expresión de cansancio; Jesucristo, está mirando al guerrero santo, adopta una posición simiesca, ya que está en cuclillas, encorvado y sus brazos cuelgan junto a sus piernas, su cara demuestra inquietud; el ambiente es oscuro.

Viñeta 29 (parte superior derecha): Jesucristo, está mirando al guerrero santo a la cara al tiempo que lo sujeta de las solapas de su camisa, su rostro, visto de perfil, tiene una expresión de ansiedad; el guerrero santo, está siendo sujetado de las solapas por Jesucristo, quien también lo está despertando en forma brusca, su cara muestra sorpresa y desagrado; el ambiente es oscuro.

Viñeta 30 (parte central extrema izquierda): Jesucristo, está hablándole al guerrero santo, lo está mirando fijamente a la cara, su rostro

demuestra angustia, tiene los brazos cruzados como si se estuviera protegiendo del frío; el guerrero santo, está mirando a Jesucristo cara a cara, su rostro, visto parcialmente, expresa sorpresa y cansancio; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 31 (parte central izquierda): el guerrero santo, está sentado en el piso, aparentemente intenta incorporarse debido a las súplicas de Jesucristo, su cara muestra preocupación; Jesucristo, está mirando al guerrero santo, lo está abrazando, su cara demuestra ansiedad; atrás de ellos, se aprecian algunas rocas; el ambiente es oscuro.

Viñeta 32 (parte central derecha): el guerrero santo, está recostado en el suelo, su rostro expresa dolor y preocupación, tiene recargado a Jesucristo sobre su pecho; Jesucristo, está abrazando al guerrero santo, está llorando, se puede apreciar una pequeña lágrima que sale de su ojo izquierdo, sólo se ve parte de su rostro; varias rocas que se encuentran justamente atrás de Jesucristo; el ambiente es oscuro.

Viñeta 33 (parte inferior izquierda): al fondo se puede ver el cielo oscuro; el terreno que forma el suelo es rocoso; varias rocas de gran tamaño; el fuego producido por una hoguera y el humo que se desprende de ella; el guerrero santo, está

recargado sobre una gran roca, tiene a Jesucristo entre sus brazos; la figura de Jesucristo, la cual apenas se distingue, ya que está siendo abrazada por el guerrero santo; el ambiente es oscuro.

Viñeta 34 (parte central inferior): el guerrero santo, está parado de espaldas, está mirando hacia el cielo; terreno rocoso; parte de las llamas de la hoguera y una columna de humo que se desprende de ella; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 35 (parte superior extrema derecha, parte central extrema derecha y parte inferior derecha): al fonde se ve el cielo claro; unos pantalones con un cinturón que están recargados en una roca grande, un par de zapatos (los pantalones y los zapatos pertenecen a Jesucristo); una enorme roca, sobre la cual están colocados unos pantalones; el piso rocoso; parte del brazo derecho del guerrero santo, el cual presenta unas protuberancias en la piel; el ambiente está iluminado con claridad.

Textos de la página treinta y cuatro.

Viñeta 27 (apoyatura 20): After two hours of running, the Holy-Soldier learned that even divine strength has its limits! * !Después de correr dos horas, el Soldado Santo supo que también la fuerza divina tiene sus límites!

Viñeta 27 (balloon 35: dream-balloon): +Gasp!+
Wheeze!+ Eminent Ecclesiastical Entity, be praised!
+Hakk!+ They...they're not following us! * +!Púf!+
+!Fíu!+ !Alabada seas, Entidad Eclesiástica
Eminente! +!Cof!+ !Ellos...ellos no están
siguiéndonos!

Viñeta 28 (balloon 36: dream-balloon):
We...we're safe here, my Ardently Angelic Advocate!
It...it's okay to rest now...okay...to...to... *
!Nosotros...nosotros estamos a salvo aquí, mi
Defensor Ardientemente Angelical!
!Podemos...podemos descansar ahora...podemos...

Viñeta 29 (balloon 37: balloon de diálogo):
P-please, father! Y-you can't go to sleep! I...I'm
hungry! * !Po-por favor, padre! !N-no puedes
dormir! !Yo...yo tengo hambre!

Viñeta 29 (balloon 38: byrd-balloon):
...sleep! * ...dormir!

Viñeta 30 (balloon 39: balloon de diálogo):
W-won't you feed me, father? Please!? It's been so
very long since I've had any...food! * ?N-no me vas
a dar de comer, padre? !?Por favor!? !Ha pasado
tanto tiempo desde que...comí!

Viñeta 31 (balloon 40: balloon de diálogo):
C-mon, kid...leave me alone! Go conjur up some
loaves and fishes or something! I ain't got nothin'
t'eat... * !Vamos, niño...dejame en paz! !Haz que

aparezcan algunos panes y pescados o lo que sea!
 !Yo no tengo nada para comer...

Viñeta 32 (balloon 41: byrd-balloon):
 ...nothing at all! * ...nada en absoluto!

Viñeta 32 (balloon 42: byrd-balloon): Oh,
 +sob!+...father! It...it hurts, father! I...I'm so
 hungry...it...hurts! And I...I'm so cold! Father!
 So...very cold! * !Oh, +!bú!+...padre! !Me...me
 duele, padre! !Yo...yo tengo tanta
 hambre...me...duele! !Y yo...yo tengo tanto frío!
 !Padre! !Tanto...frío!

Viñeta 33 (balloon 43: dream-balloon): Jesus
Christ! The kid's not foolin'! He's been in that
suspended animation tank for so fucking long that
 he's practically starved! * !Dios mío! !El niño no
 está bromeando! !El ha estado en ese tanque de
animación suspendida tanto pinche tiempo que
 prácticamente está muerto de hambre!

Viñeta 33 (balloon 44: dream-balloon): God
help us! He's just like any other kid! He'll die
 out here in the desert! He'll suffer... long and
hard! And then...the poor little son of a
 bitch...will die! * !Que Dios nos ayude! !El es
 como cualquier otro niño! !Morirá aquí en el
 desierto! !Sufrirá...muchísimo! !Y después...el
 pobre pequeño hijo de la chingada...morirá!

Viñeta 33 (balloon 45: dream-balloon): And the

little bastard's got no idea that he's the Son of God...that all he has to do is whistle up a miracle and the entire world can eat! * !Y el pequeño bastardo no tiene ni idea de que él es el Hijo de Dios...de que todo lo que tiene que hacer es susurrar un milagro para que el mundo entero pueda comer!

Número de página (parte inferior extrema izquierda): 34

Viñeta 34 (balloon 46: dream-balloon): Dear Lord...what'll I do? Oh, Splendidly Spiritual Sovereign...please show me the way to quell the suffering of Thy Diminutive Offspring! * !Querido Señor...?qué hare? !Oh, Soberano Espléndidamente Espiritual...por favor muéstrame el modo de mitigar el sufrimiento de Tu Diminuto Hijo!

Viñeta 35 (apoyatura 21): Throughout the night the Boy cried, begging the soldier to help him! * !El Muchacho lloró toda la noche, rogándole al soldado que lo ayudara! [FIGURA 9]

ADVERTENCIA. La viñeta 35 se inicia en la página 34 y continúa en la página 35, además contiene varias escenas.

Imágenes de la página treinta y cinco.

Viñeta 35 (parte superior extrema izquierda, parte superior derecha, parte central, parte inferior extrema izquierda, parte inferior extrema derecha y parte inferior): al fondo se ve el cielo claro; el piso rocoso; la camisa de Jesucristo que está recargada en una piedra grande; una roca grande en forma de montículo, sobre la cual está colocada la camisa; una pequeña colina con una gran roca en forma de peñasco; el guerrero santo, está caminando cabizbajo, está de espaldas; los restos de una hoguera, dos columnas de humo que salen de ésta; algunos huesos que forman parte del esqueleto de Jesucristo, entre los cuales sobresalen unas costillas; los restos del cráneo de Jesucristo; el guerrero santo, tiene una expresión de muerte en su cara, tiene los dos ojos cerrados, su boca muestra un rictus de dolor, ya que se acaba de disparar un tiro en la sien, está cayendo al piso y con la mano derecha, ya sin fuerza alguna, sostiene aún su pistola humeante, además su brazo y mano derechos presentan una serie de protuberancias; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 36 (parte superior izquierda): una roca sobre la cual está recargado el guerrero santo; el guerrero santo, está sentado con las piernas

abiertas, se encuentra recargado sobre una roca y apoyando su brazo izquierdo en otra, con la mano derecha sostiene su arma por la culata y con la mano izquierda la toma por el cañón, su cara tiene una expresión seria, tensa y pensativa; el piso rocoso; el ambiente es oscuro.

Viñeta 37 (parte central inferior extrema izquierda): al fondo se aprecia el cielo claro; el guerrero santo, está de espaldas, está caminando cabizbajo con los brazos pegados al cuerpo; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 38 (parte central inferior izquierda): al fondo se ve el cielo claro; el guerrero santo, está caminado cabizbajo sobre un montículo de piedra, está de espaldas, tiene el puño izquierdo cerrado, con la mano derecha toma su pistola; un montículo rocoso sobre el cual está caminando el guerrero santo; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 39 (parte central inferior): al fondo se observa el cielo claro; el guerrero santo, está de espaldas y cabizbajo, está caminado sobre un montículo de piedra, con la mano derecha sostiene su pistola; un montículo rocoso sobre el que está caminado el guerrero santo; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 40 (parte central inferior derecha): al

fondo se mira el cielo claro; el guerrero santo, está de espaldas y cabizbajo, está parado con las piernas muy abiertas sobre un montículo rocoso, con la mano derecha está levantando su arma; un montículo de piedra sobre el que se encuentra parado el guerrero santo; el ambiente está iluminado con claridad.

Viñeta 41 (parte central inferior extrema derecha): al fondo se ve el cielo claro; el guerrero santo, está de espaldas y cabizbajo, está parado sobre un montículo de piedra, tiene las piernas muy abiertas, con la mano derecha está apuntando su arma hacia su cabeza; el montículo rocoso donde se encuentra parado el guerrero santo; el ambiente está iluminado con claridad.

Textos de la página treinta y cinco.

Viñeta 35 (apoyatura 22): Finally, just before the new dawn, Divine Inspiration thundered like Righteous Lightning from the Heavens, and the warrior helped the tiny God in the only way he could! * Finalmente, antes del nuevo amanecer, la Inspiración Divina llegó como un Virtuoso Relámpago de los Cielos, y el guerrero ayudó al pequeño Dios en la única forma que podía!

Viñeta 36 (apoyatura 23): The soldier knew that as he watched the sun rise, it would probably be the last new day that he would ever see! * !El

soldado sabía que cuando observara la salida del sol, sería probablemente el último nuevo día que el vería!

Viñeta 35 (apoyatura 24): He could not leave the Boy alone in the wilderness! Christ-Clone or no, his end would have been slow and painful! So, the Holy Mercenary had caressed The Boy's face and smiled... ...then as The Child smiled back, the soldier had slit the little fellow's throat! * !El no podía dejar al Muchacho solo en el desierto! !Doble de Cristo o no, su fin habría sido lento y doloroso! !Así que el Mercenario Santo le acarició la cara al Muchacho y sonrió... ...entonces, cuando El Niño le contestó la sonrisa, el soldado le cortó la garganta al chamaco!

Viñeta 35 (apoyatura 25): In this world of walking corpses and eternal Hells, the greatest sin of all was waste! And no man could call the soldier a sinner! * !En este mundo de cadáveres que caminan e Infiernos eternos, el pecado más grande de todos era el desperdicio! !Y ningún hombre podía llamar pecador al soldado!

Viñeta 38 (apoyatura 26): The Christ-Clone's blood and flesh provided the strength that the Holy Mercenary needed that day... * !La sangre y el cuerpo del Doble de Cristo le proporcionaron al Mercenario Santo la fuerza que requería aquel

día...

Viñeta 39 (apoyatura 27): ...the strength to march into battle for the final time! * ...la fuerza para marchar hacia la batalla de la hora final!

Viñeta 41 (balloon 47: dream-balloon): Damn those who have so perverted this world that a man must eat his God merely to save them both! * !Malditos aquéllos que tienen este mundo tan pervertido como para que un hombre deba comerse a su Dios meramente para salvarse junto con él!

Viñeta 35 (apoyatura 28): By sundown, thirty-two Commie Heathens were broiling in Hell.. * !Al anochecer, treinta y dos Comunistas Ateos estaban asándose en el Infierno..

Viñeta 35 (apoyatura 29): ...while one Holy Shit-Kicking Mercenary was sitting at the right hand of His God...enjoying the fruits of Heaven! * ...mientras un Cabrón Mercenario Santo estaba sentado a la derecha de Su Dios...disfrutando los frutos del Cielo!

Finalización de la historia (parte inferior extrema derecha): end * fin [FIGURA 10]

ADVERTENCIA. La viñeta 35 se inicia en la página 34 y termina en la página 35, contiene varias escenas y además contiene las viñetas 37, 38, 39, 40 y 41. Con el fin de que el lector

obtenga una correcta comprensión de la historia, debe seguir la secuencia de lectura siguiente: primero, debe leer la parte superior extrema izquierda de la viñeta 35, a continuación, la viñeta 36, inmediatamente después, la parte superior derecha, la parte central y la parte central extrema derecha de la viñeta 35, después las viñetas 37, 38, 39, 40 y 41, y por último, la parte inferior de la viñeta 35.

Resumen de "¡El guerrero santo!".

La historia comienza a desarrollarse a partir del año 1994, fecha en la cual un grupo de científicos se encontraba analizando la mortaja sagrada de Jesucristo; después de someter dicha mortaja a una serie de experimentos y pruebas, los científicos descubrieron accidentalmente células vivas que pertenecieron a Cristo, las cuales después de estar mucho tiempo inactivas, iniciaron un nuevo ciclo de vida y empezaron a reproducirse por sí mismas.

Cuando se supo que era posible crear un doble de Cristo utilizando esas células, hubo una intervención por parte del Vaticano, que se encargó de seleccionar una monja americana, la que sería, a su vez, la responsable de dar a luz al doble de Jesucristo. Todos estos sucesos produjeron finalmente grandes desavenencias políticas, ya que en las Naciones Unidas surgió un conflicto entre los Estados Unidos, quienes se reservaban el derecho de procrear al doble, y las naciones agnósticas, comandadas por los rusos, que argüían tener también derecho de procrear un doble de Cristo propio; tanto los rusos como los americanos llevaron a cabo sus propósitos y procrearon dos dobles de Jesucristo, y con el fin de ver cuál de

ellos era el "verdadero hijo de Dios" se inició un conflicto armado que desembocó en una guerra nuclear.

Después de cinco años, al terminar la guerra, los rusos habían salido victoriosos e invadían todo el mundo, que para entonces se encontraba totalmente devastado.

Los ejércitos rusos estaban invadiendo asimismo Estados Unidos, ya que deseaban encontrar y destruir al Cristo Americano, que había sido escondido en una cápsula de animación suspendida, la cual se hallaba en un santuario localizado en lo que había sido alguna vez el Bajío Sureño; fue en ese momento cuando, por un lado, el mercenario santo, y por el otro, una facción del ejército ruso liderada por un oficial de nombre Vassily, encontraron accidentalmente la Sacristía Sacrosanta Secreta del Doble Santo, lugar en el que estaba oculto el doble americano.

El mercenario era el único sobreviviente de una brigada del llamado Ejército de la Venganza Santa de Estados Unidos, además era un soldado fiel a los principios americanos que consistían en aniquilar todo lo pagano o ateo, representado en este caso por los rusos.

Cuando los rusos averiguaron, gracias a la indiscreción de una monja, que el sitio que estaban

destruyendo era la sacristía del doble americano, se ensañaron aún más con sus moradores, matando a los hombres y violando a las mujeres. El guerrero santo se encontraba agazapado entre unas rocas a cierta distancia del lugar y miraba indignado la masacre que sufrían sus compatriotas, por lo cual se sintió impotente e invocó a su dios para que le diera fuerzas y pudiera realizar una incursión al campamento que habían establecido los rusos; una vez que logró pasar la vigilancia, para lo cual tuvo que matar un guardia, se sintió atraído por la presencia de la cápsula de animación suspendida donde se encontraba el doble de Jesucristo, la que confundió con un tambo en el que se guardaban riquezas, entonces la abrió y para su sorpresa se encontró al doble, a quien se vio obligado a salvar, justamente en el instante en que fue descubierto por el suboficial Raspukas, quien dio la alerta a los demás para impedir la escapatoria de los dos americanos; se inició un tiroteo que dio como resultado dos bajas para los rusos y la huida del guerrero santo con el doble dirigiéndose hacia el desierto; sin embargo, Vassily ordenó a sus soldados un cese al fuego después de darse cuenta de que el mercenario era un sobreviviente que carecía de provisiones para poder subsistir junto con un niño en una región desértica.

El mercenario estuvo corriendo varias horas hasta que se sintió completamente rendido y una vez que se aseguró de estar a salvo, se detuvo para descansar; el doble de Jesucristo, que no era más que un niño común y corriente que desconocía su propia identidad, estaba muy hambriento y le suplicó al guerrero santo que lo alimentara; el guerrero también estaba hambriento y agotado, y se vio imposibilitado para satisfacer los requerimientos de ambos, por lo que, una vez más, pidió a su dios inspiración divina, y a la mañana siguiente decidió matar y devorar al niño, e inmediatamente después de hacer esto, emprendió una marcha, la cual culminó en su suicidio.

Las macrounidades significativas de "¡El guerrero santo!" son las siguientes:

-Como estructura de publicación adoptada, la revista "1994" número diecinueve, es un comic-book de tamaño tabloide, cuyas medidas son 20.4 centímetros (8 pulgadas) de ancho y 27.5 centímetros (10 pulgadas $7/8$) de largo [FIGURA 11].

-El color de los pictogramas de la historia analizada es blanco y negro [FIGURA 12]. Cabe mencionar aquí que la portada de la revista está a colores.

-Los estilemas y grafismos del dibujante Delando Nino son los siguientes: como grafismos o

técnicas de dibujo, Nino emplea el blanco y negro como color principal para elaborar las viñetas de esta historia [FIGURA 13]; utiliza los cuatro tipos de encuadres, que son el primer plano, el plano medio, el plano americano y el plano general [FIGURA 14], y cambia con frecuencia la amplitud de éstos [FIGURA 15]; usa viñetas de formas [FIGURA 16] y tamaños [FIGURA 17] diversos, que además están delimitadas de diferentes maneras [FIGURA 18]; como adjetivaciones, utiliza ángulos picados [FIGURA 19] y contrapicados [FIGURA 20], iluminación por claroscuros [FIGURA 21] y por contraluces [FIGURA 22], y composiciones en profundidad [FIGURA 23]; las convenciones específicas que emplea son los balloons de diálogo [FIGURA 24], los dream-balloons [FIGURA 25], los boom-balloons [FIGURA 26], los byrd-balloons [FIGURA 27], las apoyaturas [FIGURA 28] y las figuras cinéticas [FIGURA 29]; dentro del montaje de esta historia, utiliza secuencias en narración lineal [FIGURA 30] y en narración paralela [FIGURA 31], asimismo, lleva a cabo dicho montaje por corte [FIGURA 32], por apoyaturas [FIGURA 33] y por espacios contiguos [FIGURA 34], además usa la concentración analítica como estructura espacial de carácter narrativo [FIGURA 35] y el flash-back como estructura temporal de carácter narrativo [FIGURA

36]; crea cuatro tipos de composiciones gráficas, que son la normal [FIGURA 37], la barroca [FIGURA 38], la austera [FIGURA 39] y la surrealista [FIGURA 40]; por último, personaliza los textos que aparecen en los balloons [FIGURA 41] y en las apoyaturas [FIGURA 42]. Como estilemas, Nino emplea líneas remarcadas que sirven para dar mayor realismo al aspecto humano de los personajes, dichas líneas se notan en sus caras y cuerpos [FIGURA 43]; en la elaboración de los decorados, utiliza pocas líneas rectas [FIGURA 44]; por último, emplea puntos blancos y negros para darle forma a algunos personajes y decorados en las composiciones en profundidad [FIGURA 45].

Las unidades significativas de "¡El guerrero santo!" son las cuarenta y un viñetas que componen este relato; éstas poseen las siguientes características:

-En primer lugar, algunas de las viñetas del relato están enmarcadas dentro de una línea blanca gruesa [FIGURA 46]; en segundo lugar, hay viñetas en las cuales, a pesar de estar perfectamente enmarcadas, los balloons y/o los personajes que contienen traspasan la demarcación de dichas viñetas [FIGURA 47]; en tercer lugar, hay otras viñetas que no están completamente enmarcadas [FIGURA 48]; en cuarto lugar, algunas viñetas se

encuentran dentro de otras [FIGURA 49]; en quinto lugar, existe una viñeta en esta historia (la viñeta 3 de la página 28) que solamente tiene como demarcación una línea que se forma debido al color negro que el dibujante utiliza para elaborar el fondo de dicha viñeta [FIGURA 50].

-Las viñetas del relato poseen formas variadas, que van desde las rectangulares [FIGURA 51], las cuadradas [FIGURA 52] y las trapezoides [FIGURA 53], hasta algunas viñetas cuyas formas geométricas resultan originales e inusuales [FIGURA 54].

-El tamaño de las viñetas de la historia también es variado, ya que hay viñetas pequeñas [FIGURA 55], de tamaño mediano [FIGURA 56] y grandes [FIGURA 57]; cabe mencionar aquí que algunas de estas últimas cubren más de una página de espacio.

Las microunidades significativas de "¡El guerrero santo!" son las siguientes:

-Los encuadres o delimitaciones bidimensionales de un mismo espacio, en los que la primera dimensión o espacio real se refiere al espacio que utilizó Delando Nino sobre la superficie del papel para elaborar sus viñetas [FIGURA 58], mientras que la segunda dimensión o espacio ideal se refiere al espacio figurativo, y

por lo tanto, a las acciones que Nino busca representar a través de tales viñetas [FIGURA 59]. Nino emplea los cuatro tipos de planos: primer plano o close-up [FIGURA 60], plano medio o medium-shot [FIGURA 61], plano americano o tres cuartos [FIGURA 62] y plano general [FIGURA 63]. Todos los planos que aparecen dentro de este relato cumplen tres funciones distintas: función expresiva [FIGURA 64], función narrativa [FIGURA 65] y función descriptiva [FIGURA 66]. Por último, los encuadres o planos que aparecen en esta historia se dividen en cortos [FIGURA 67] y largos [FIGURA 68].

-Las adjetivaciones del relato son las siguientes: ángulos picados [FIGURA 69] y ángulos contrapicados [FIGURA 70]; dentro de esta historia solamente hay viñetas iluminadas por claroscuros [FIGURA 71] y por contraluces [FIGURA 72]; con frecuencia aparecen composiciones en profundidad [FIGURA 73].

-Las convenciones específicas de la historia son las siguientes: balloons [FIGURA 74], textos de apoyo [FIGURA 75] y figuras cinéticas [FIGURA 76]. Los balloons que aparecen en este relato albergan en su interior: diálogos [FIGURA 77], pensamientos [FIGURA 78], diálogos con sonidos inarticulados [FIGURA 79] y pensamientos con sonidos inarticulados [FIGURA 80]. Las apoyaturas del

relato contienen comentarios de los autores John Ellis Sech y Will Richardson [FIGURA 81]. Por último, resulta muy importante mencionar dentro de este análisis el hecho de que las figuras cinéticas solamente aparecen en una de las viñetas de esta historia: en la viñeta 17 de la página 33 [FIGURA 82].

El montaje en "¡El guerrero santo!" se basa en una selección y ordenación de tiempos y espacios dotados de significado que están constituidos por las viñetas que forman la historia, las cuales se articulan entre sí para formar la secuencia narrativa [FIGURA 83]. Asimismo, la secuencia narrativa del relato está regida por una línea de indicatividad, que es una línea imaginaria que sirve para dirigir el trayecto de la lectura de dicha historia en la forma siguiente: de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo [FIGURA 84].

El montaje de este relato es discontinuo debido a la utilización necesaria de una elipsis o supresión de tiempos y espacios, es decir, es imposible representar gráficamente todas las acciones que ocurren en la historia, por lo cual, muchas de ellas se omiten [FIGURA 85].

Las macrounidades de montaje en "¡El guerrero santo!" constituyen, en sí, la historia completa; éstas pueden ser estudiadas a partir de dos

criterios diferentes:

-A partir de un criterio gráfico, las macrounidades de montaje de la historia son sus ocho páginas [FIGURA 86].

-A partir de un criterio narrativo, las macrounidades de montaje del relato son las secuencias o series de viñetas que aparecen en dichas páginas [FIGURA 87].

Las secuencias de la historia están realizadas conforme a dos clases de narración: la narración lineal, que está caracterizada por la presentación de las acciones en forma tal que sigan un orden cronológico progresivo, es decir, las acciones ocurren unas tras otras [FIGURA 88]; la narración paralela, en la cual se presentan varias acciones simultáneas, que ocurren en lugares distintos [FIGURA 89].

Las unidades de montaje de "El guerrero santo!" son las escenas, mediante las cuales se representan los lugares donde ocurren las acciones y el tiempo en que transcurren éstas. En este relato, el montaje de las escenas se basa en la yuxtaposición o unión de viñetas consecutivas, que puede ser de varias maneras:

-Por corte, cuando las viñetas se unen en forma arbitraria [FIGURA 90].

-Por espacios contiguos, cuando se representan

espacios adyacentes [FIGURA 91].

-Por apoyaturas, cuando en una de las viñetas aparece integrado un texto, el cual sirve para aclarar o explicar el contenido de dicha viñeta [FIGURA 92].

En esta historia, solamente hay un tipo de estructura espacial de montaje: la concentración analítica [FIGURA 93]; de igual manera, sólo existe una clase de estructura temporal de carácter narrativo: el flash-back [FIGURA 94].

Las microunidades de montaje de "¡El guerrero santo!" son sus propios personajes y decorados.

Como personajes tenemos a los siguientes: el guerrero santo [FIGURA 95], el doble de Jesucristo [FIGURA 96], Vassily [FIGURA 97], Raspukas [FIGURA 98], la monja [FIGURA 99], el soldado ruso [FIGURA 100] y los tres guardias rusos [FIGURA 101].

Los personajes que aparecen en esta historia son elípticos [FIGURA 102], es decir, no es posible representar todas las acciones que éstos llevan a cabo; también poseen tres características fundamentales:

-La tipicidad, es decir, los personajes son típicos debido a que son representaciones gráficas de ciertos modelos humanos simplificados [FIGURA 103].

-La mitificación, ya que los personajes son

míticos porque transmiten al lector, mediante su imagen: valores sociales, aspiraciones, temores y tendencias [FIGURA 104].

-La universalidad, los personajes son universales debido a que pueden ser comprendidos e identificados por cualquier lector [FIGURA 105].

Conforme a su narración, esta historia se caracteriza por presentar sólo personajes de tipo novelesco, los cuales están ajustados a la realidad, son capaces de sufrir cualquier clase de cambio físico y por ende, son mortales [FIGURA 106].

Los personajes que aparecen en el relato poseen fisonomía humana, es decir, son seres humanos de características normales [FIGURA 107].

Los decorados de la historia son muy variados de la página 28 a la página 29, ya que aparecen edificios [FIGURA 108], mesas de operaciones e instrumental quirúrgico [FIGURA 109], maquinaria de uso científico (pantallas, microscopios, computadoras, etc.) [FIGURA 110], campos de batalla [FIGURA 111], armamento bélico (misiles) [FIGURA 112], científicos [FIGURA 113], políticos [FIGURA 114], soldados y civiles (muertos y vivos) [FIGURA 115]; pero a partir de la página 30 hasta la página 35 donde finaliza el relato, los decorados se reducen a terrenos áridos o desérticos [FIGURA

116], restos de construcciones [FIGURA 117], civiles y soldados [FIGURA 118].

Los decorados de la historia están constituidos únicamente por cosas [FIGURA 119] y personajes que no intervienen en las acciones [FIGURA 120].

Dentro de esta historia aparecen cuatro clases de composiciones gráficas:

-Composición normal, cuando en las viñetas existe un equilibrio gráfico entre personajes y decorados [FIGURA 121].

-Composición barroca, cuando en las viñetas, los decorados sobresalen por encima de los personajes [FIGURA 122].

-Composición austera, cuando en las viñetas no hay decorados, o sólo son representados en forma mínima [FIGURA 123].

-Composición surrealista, cuando los personajes y decorados aparecen dentro de las viñetas conjuntados ilógica y antiestéticamente [FIGURA 124].

3.2 Interpretación de los signos específicos.

En "¡El guerrero santo!" existen relaciones entre los textos y las imágenes que aparecen en la historia, y para que el lector pueda determinar en forma clara qué tipo de relaciones son éstas, debe interpretar correctamente cada uno de los signos

específicos que se encuentran en dicha historia.

Los signos específicos que aparecen en "¡El guerrero santo!" son los siguientes: balloons, apoyaturas o textos de apoyo y figuras cinéticas.

Los balloons que aparecen en la historia sirven para integrar gráficamente en la viñeta:

-Diálogos [FIGURA 125].

-Pensamientos [FIGURA 126].

-Sonidos inarticulados, los cuales están entremezclados con los diálogos y con los pensamientos [FIGURA 127].

En cuanto a las formas que adoptan debido a la línea que los delimita, en el relato aparecen cuatro clases de balloons:

-Balloons de diálogo, los cuales obviamente se emplean para la representación de diálogos y/o sonidos inarticulados [FIGURA 128].

-Dream-balloons, que sirven para representar pensamientos y/o sonidos inarticulados [FIGURA 129].

-Boom-balloons, que se usan para representar gritos [FIGURA 130].

-Byrd-balloons, que se utilizan para representar diálogos matizados por cualquier clase de estado anímico [FIGURA 131].

Los textos de apoyo que aparecen integrados en las viñetas de la historia sirven para explicar y

aclarar las acciones representadas en tales viñetas [FIGURA 132]. El tamaño que adoptan las apoyaturas en la historia varía, aunque las diferencias casi siempre son de milímetros [FIGURA 133]. La forma que tienen los textos de apoyo en este relato es siempre rectangular [FIGURA 134]. En lo que se refiere a la delimitación gráfica de las apoyaturas del relato con respecto a los otros signos icónicos que aparecen dentro de las viñetas, tenemos las siguientes características: algunas apoyaturas están perfectamente delimitadas [FIGURA 135], otras apoyaturas no tienen ninguna delimitación [FIGURA 136] y en algunos casos, la delimitación de las apoyaturas es parcial [FIGURA 137].

Por último, las figuras cinéticas que aparecen en la historia son utilizadas únicamente para representar en forma gráfica el movimiento o trayectoria de los cuerpos u objetos [FIGURA 138].

3.3 Lectura de los textos contenidos en los balloons y en las apoyaturas. Los textos de "¡El guerrero santo!" son unidades semióticas o unidades dotadas de significado, es decir, son signos lingüísticos. Con los textos que aparecen en el relato se representan gráficamente diálogos [FIGURA 139] y monólogos [FIGURA 140], los cuales pueden ser pensados y/o hablados tanto por los personajes como por el narrador.

Los textos de los balloons y de las apoyaturas de la historia están personalizados mediante una estilización gráfica que consiste en resaltar las letras de las palabras más importantes para representar el volumen y el tono emotivo de la voz tanto de los personajes [FIGURA 141] como del narrador [FIGURA 142]. Asimismo, en algunos de los balloons de la historia, están representadas en forma gráfica, mediante los textos, ciertas características en el habla de los personajes:

- Ciertos errores de dicción [FIGURA 143].
- El tartamudeo [FIGURA 144].
- El acento extranjero [FIGURA 145].

3.4 Lectura de las imágenes como unidades semióticas. La lectura de "¡El guerrero santo!" es realizada en forma simple por el lector, debido a que éste ha aprendido de manera inconsciente diversos códigos de expresión gráfica; por ejemplo, cualquier lector de esta historia puede distinguir un balloon de diálogo de un dream-balloon aunque no posea conocimientos sobre semiótica del comic.

"¡El guerrero santo!" está basado en un lenguaje icónico-literario, ya que en sus viñetas están integrados textos e imágenes [FIGURA 146]. Las imágenes de la historia son unidades semióticas, es decir, son unidades que poseen significado, lo cual las convierte, a su vez, en

signos icónicos. Estas imágenes están basadas en convencionalismos gráficos, los cuales corresponden a representaciones gráficas constituidas por dibujos, los que, a la vez, transmiten al lector diferentes clases de mensajes.

Por otra parte, los signos icónicos de la historia están formados por iconemas, que son líneas y/o puntos que al estar aislados carecen de significado [FIGURA 147].

Los decorados y los personajes del relato mantienen entre sí las siguientes relaciones físicas: relaciones visuales, relaciones sonoras y relaciones táctiles.

Entre los personajes de "¡El guerrero santo!" existe una comunicación visual, ya que dichos personajes pueden verse unos a otros [FIGURA 148], pueden también ubicarse dentro del decorado [FIGURA 149], e inclusive, son capaces de identificar lo que ven [FIGURA 150].

El lector de esta historia puede tener los siguientes problemas de interpretación concernientes a las relaciones visuales:

-Cuando dentro de una viñeta se encuentra albergada otra o más viñetas, lo que ocurre es que se da un montaje por concentración analítica dentro de una misma viñeta [FIGURA 151].

-Cuando de una viñeta a la siguiente se

invierten en forma arbitraria las posiciones que ocupan los personajes y/o los decorados, se trata de que el lector no se confunda al leer las imágenes y los textos, ya que debido al carácter elíptico de la historia, pueden ocurrir confusiones en la lectura de las imágenes y textos [FIGURA 152].

-Cuando de una viñeta a la siguiente cambian arbitrariamente los escenarios, tiene lugar un montaje por corte [FIGURA 153].

Por otro lado, la comunicación visual que se da entre los personajes de este relato es manifestada mediante:

- Su apariencia física normal [FIGURA 154].
- Su gestualidad y mímica [FIGURA 155].
- El vestuario que utilizan [FIGURA 156].
- La visión natural que poseen [FIGURA 157].

A lo largo de esta historia, la apariencia física de los personajes ha sido matizada gráficamente por dos formas de expresión:

- La metonimia [FIGURA 158].
- El surrealismo [FIGURA 159].

Cabe resaltar el hecho de que los decorados que aparecen en este relato son completamente funcionales, es decir, están adecuados conforme a la temática de la historia, por lo que en la mayoría de las viñetas surgen como decorados

tierras desérticas y restos de construcciones, ya que, como sabemos, esta historia comienza a partir del inicio de una guerra nuclear y sus consecuencias [FIGURA 160].

Entre los personajes de "¡El guerrero santo!" también se establece una comunicación auditiva, es decir, los personajes tienen la capacidad de oír, y por lo tanto, se oyen unos a otros [FIGURA 161].

Con respecto a las relaciones sonoras, el lector de este relato puede llegar a enfrentar los siguientes problemas de interpretación:

-En algunas ocasiones, en una misma viñeta hay varias clases de balloons [FIGURA 162].

-Algunas veces, los balloons sobrepasan los límites gráficos de las viñetas [FIGURA 163].

-Hay ocasiones en que el balloon aparece junto con los decorados, pero no hay ningún personaje visible, lo cual es conocido como efecto de zoom [FIGURA 164].

-Muchas veces existen contradicciones temporales muy notorias entre los textos y las imágenes [FIGURA 165].

Es importante señalar que todos los balloons de la historia están delimitados gráficamente dentro de las viñetas en las que se encuentran [FIGURA 166].

Las palabras que pronuncian los personajes de

este relato, tanto las que están solas como las que forman frases y oraciones, son completamente funcionales, y poseen una gran importancia dentro de este estudio [FIGURA 167]. Las injurias y los insultos aparecen en la mayoría de los textos de la historia [FIGURA 168].

Por último, entre los personajes y los decorados de "¡El guerrero santo!" existen contactos físicos, lo cual quiere decir que también están establecidas en esta historia las relaciones táctiles.

Como característica fundamental de las relaciones táctiles que se manifiestan en las imágenes del relato, surge la violencia [FIGURA 169], mediante la cual se representan varias formas de contacto físico, entre las que se encuentran las llamadas zonas de impacto [FIGURA 170]; sin embargo, a lo largo de esta historia aparecen, en número reducido, varias formas de contactos físicos no violentos [FIGURA 171].

Finalmente, el lector de este relato puede enfrentarse a los siguientes problemas de interpretación relativos a las relaciones táctiles:

-Cuando en una misma viñeta se representan diversas escenas, sin que haya dentro de tal viñeta ninguna delimitación gráfica que las separe unas de otras, y sin que se establezcan relaciones táctiles

entre personajes y/o decorados que no pertenezcan a la misma escena [FIGURA 172].

-Cuando alguno de los personajes y/o los decorados rebasa los límites gráficos de la viñeta en la que se encuentra [FIGURA 173].

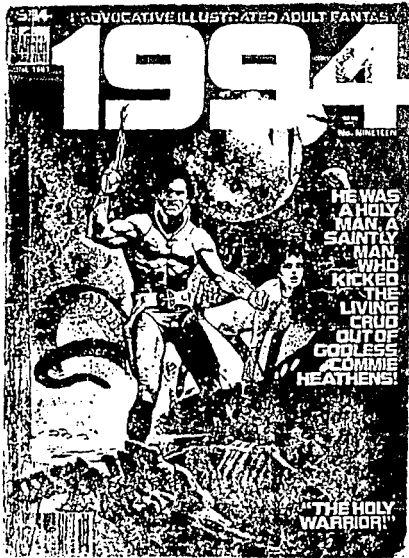


FIGURA 1

FIGURAS DEL CAPITULO 3.



FIGURA 2



FIGURA 3

FIGURA 4



FIGURA 5



FIGURA 6

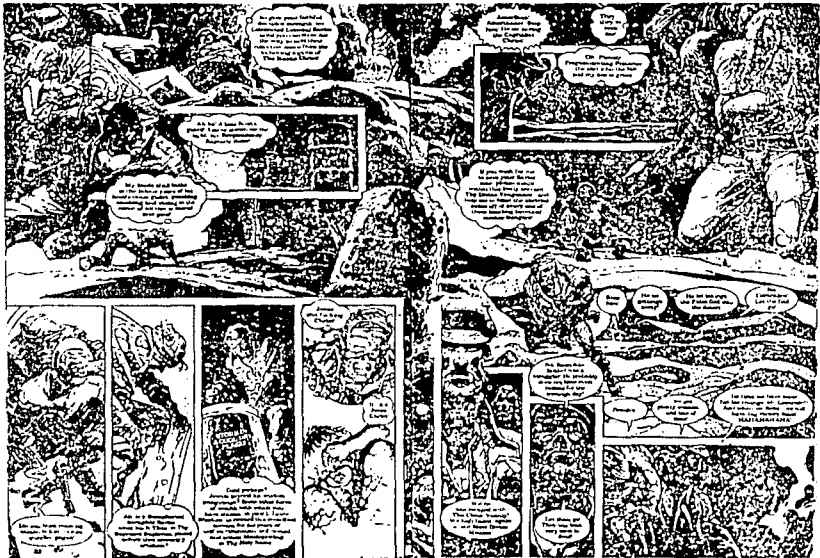


FIGURA 7

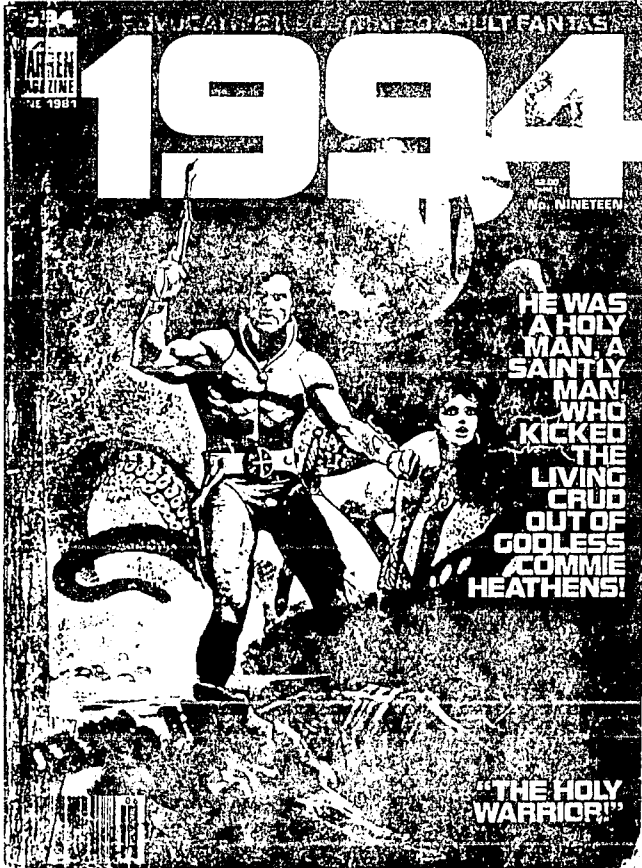
FIGURA 8



FIGURA 9



FIGURA 10



HE WAS
A HOLY
MAN, A
SAINTLY
MAN,
WHO
KICKED
THE
LIVING
CRUD
OUT OF
GOOLESS
COMMIE
HEATHENS!

"THE HOLY
WARRIOR!"

FIGURA 11

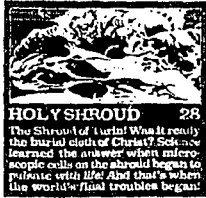


FIGURA 12



FIGURA 13



FIGURA 14

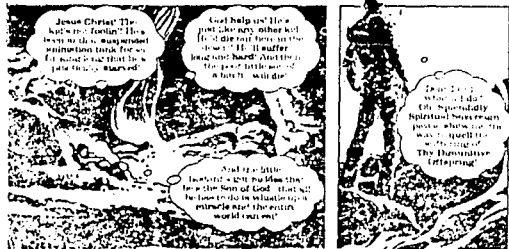


FIGURA 15



FIGURA 18



FIGURA 20



FIGURA 22

FIGURA 19



FIGURA 21



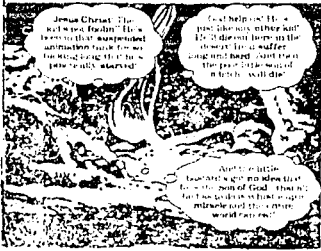


FIGURA 23



FIGURA 24



FIGURA 25



FIGURA 26



FIGURA 27

FIGURA 28

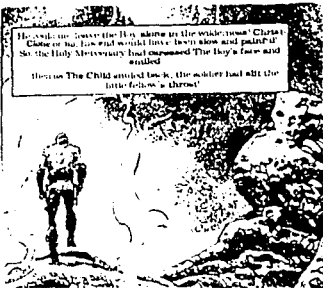


FIGURA 29





FIGURA 30



FIGURA 31



FIGURA 32



FIGURA 33



FIGURA 34



FIGURA 35

FIGURA 36



FIGURA 37

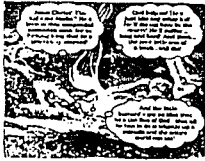


FIGURA 38



FIGURA 39



FIGURA 40



FIGURA 41

FIGURA 42



FIGURA 43

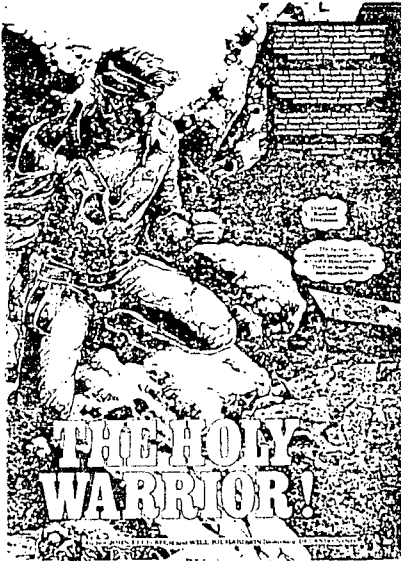


FIGURA 44

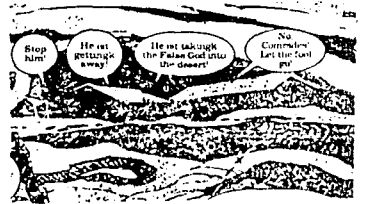


FIGURA 45



FIGURA 46

FIGURA 47



FIGURA 48

FIGURA 49





FIGURA 50

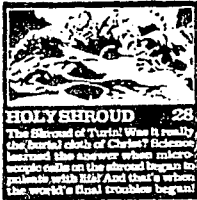


FIGURA 52



FIGURA 51

FIGURA 53

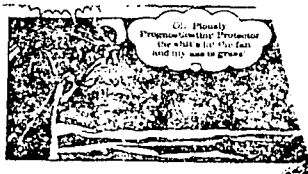


FIGURA 54



FIGURA 55



FIGURA 56

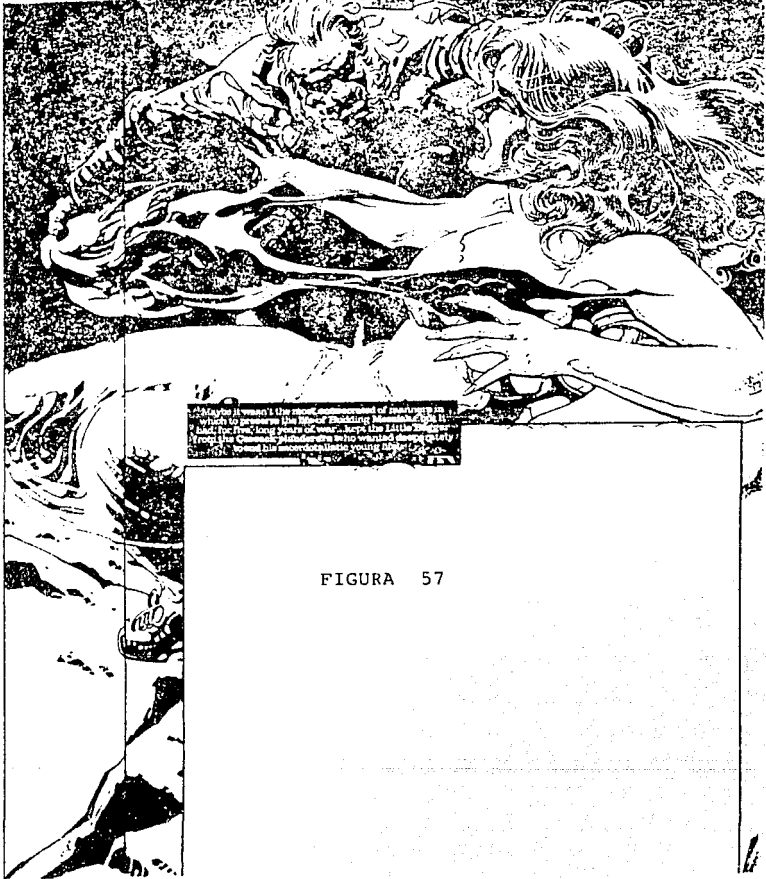




FIGURA 61



FIGURA 62



FIGURA 63

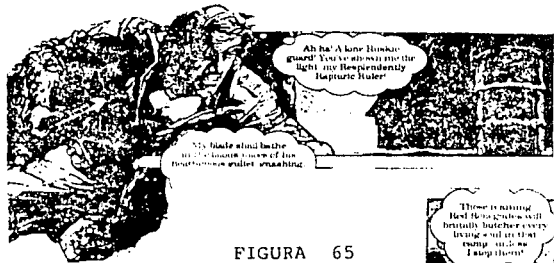


FIGURA 65



FIGURA 64



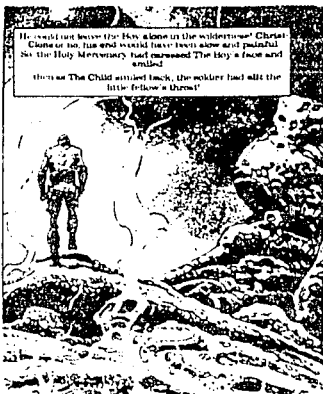


FIGURA 66



FIGURA 67

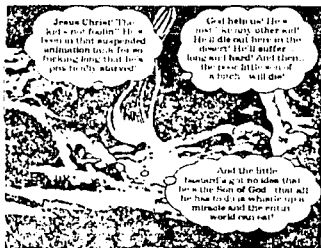


FIGURA 68



FIGURA 69



FIGURA 70



FIGURA 71



FIGURA 72



FIGURA 73

FIGURA 74





FIGURA 75



It could not have the life shown in the window as Christ
Close of his face and would never have been shown and painful
So the Holy Mystery had appeared. The Day is now and
ended

Then as The Child entered back, the window had all the
little fellow's dream.



FIGURA 76

FIGURA 77



We also show you
America in this great time
while we wait!

FIGURA 78



Sweet Lamb in
Heaven's Holy Presence
of my faith, steady my soul
and close my eye so that I
might smile in my soul of mother
flickers in The Blessed Name
and receive my faith in
so that they may continue
The Holy work!

FIGURA 79



The Holy Father
It is the Father of
The Holy Spirit of
The Holy Spirit of
The Holy Spirit of
The Holy Spirit of

FIGURA 80



"Gasp" Whence
Eminent Eschatological
Entity be present "Hakk"
The Holy Spirit
following us



FIGURA 81

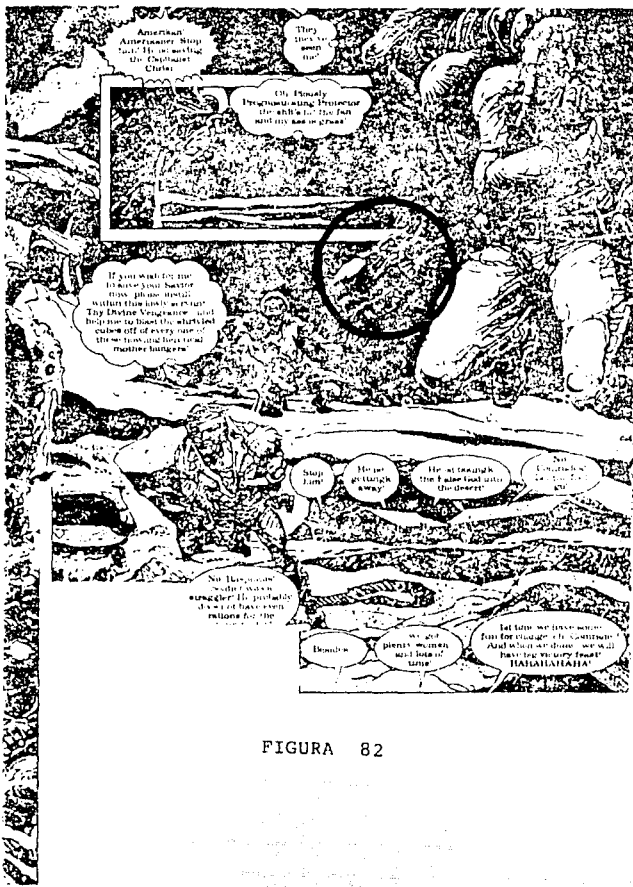


FIGURA 82



FIGURA 83

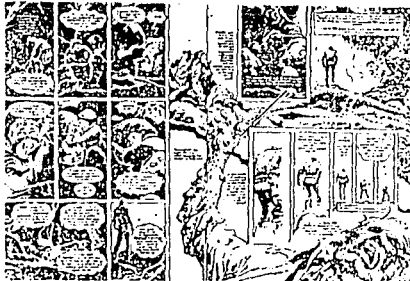
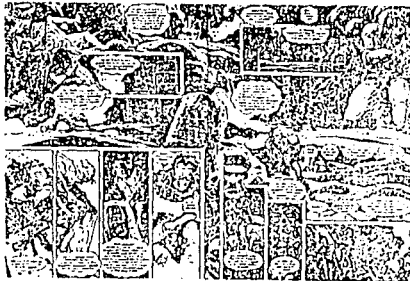




FIGURA 84



FIGURA 85

FIGURA 86

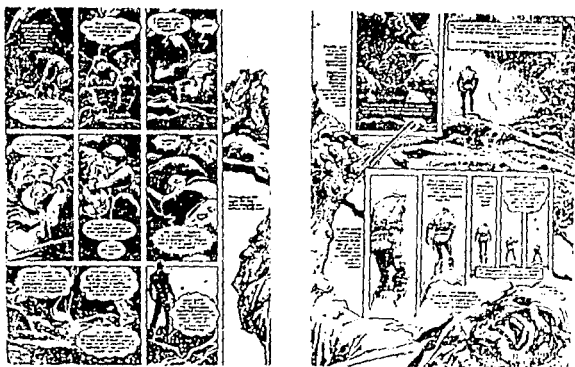




FIGURA 89



FIGURA 91

FIGURA 90



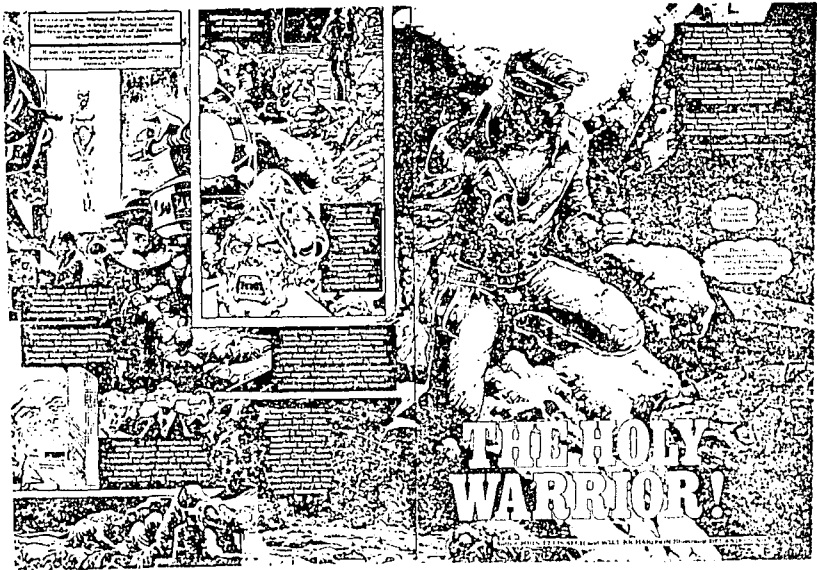


FIGURA 94



FIGURA 95



FIGURA 96



FIGURA 97

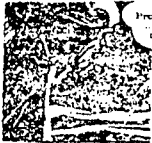


FIGURA 98



FIGURA 99



FIGURA 100

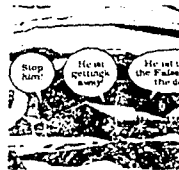


FIGURA 101



FIGURA 102



FIGURA 103

FIGURA 104



FIGURA 105





FIGURA 106

FIGURA 107



FIGURA 108

FIGURA 109





FIGURA 110



FIGURA 111

FIGURA 112



FIGURA 113



FIGURA 115

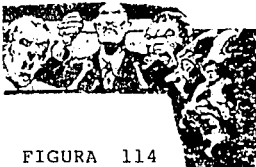


FIGURA 114





FIGURA 116



FIGURA 117



FIGURA 118

FIGURA 119



FIGURA 120





FIGURA 121



FIGURA 122



FIGURA 123

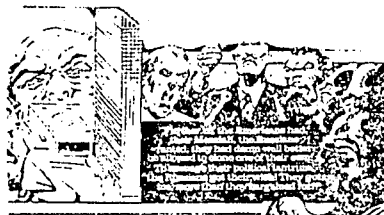


FIGURA 124

FIGURA 125



FIGURA 126

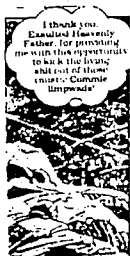


FIGURA 127





FIGURA 128

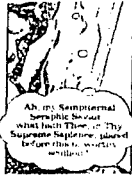


FIGURA 129



FIGURA 130

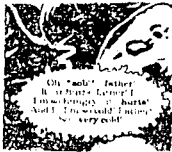


FIGURA 131

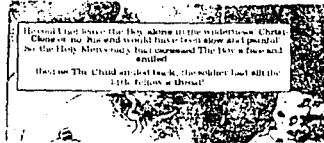


FIGURA 132

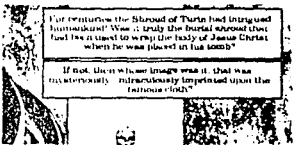


FIGURA 133

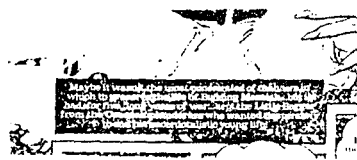


FIGURA 134

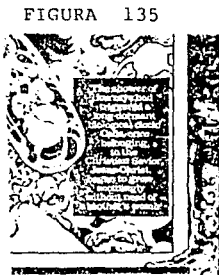


FIGURA 135

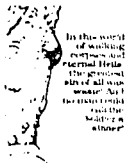


FIGURA 136

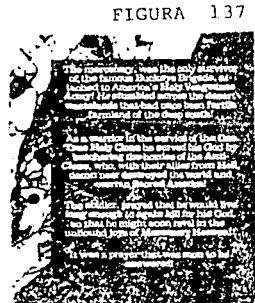


FIGURA 137



FIGURA 138



FIGURA 139

FIGURA 140



FIGURA 141

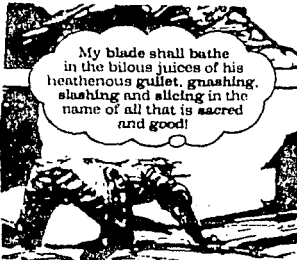
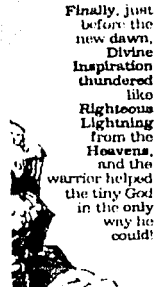


FIGURA 142



Finally, just
before the
new dawn,
Divine
Inspiration
thundered
like
Righteous
Lightning
from the
Heavens,
and the
warrior helped
the tiny God
in the only
way he
could!

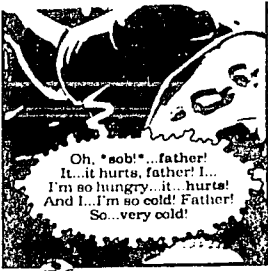


FIGURA 143

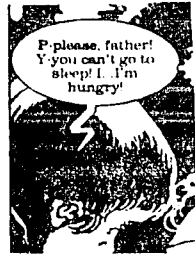


FIGURA 144



FIGURA 145



FIGURA 146

FIGURA 147





FIGURA 148

FIGURA 149





FIGURA 152



FIGURA 153



FIGURA 154

FIGURA 155



FIGURA 156



FIGURA 160

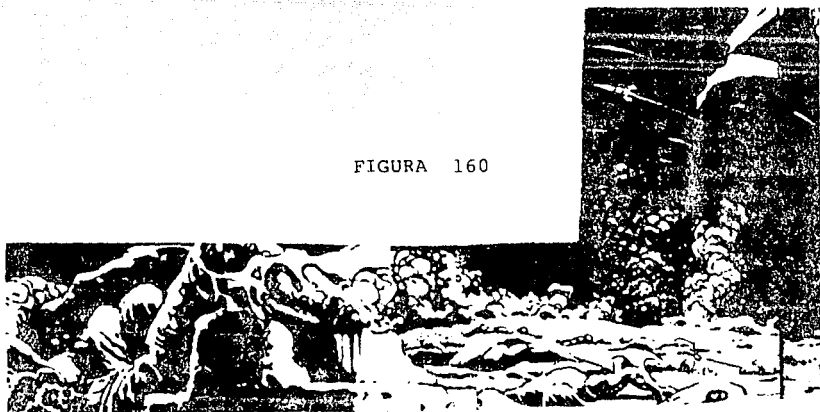


FIGURA 161



FIGURA 162



FIGURA 163



FIGURA 164



FIGURA 165

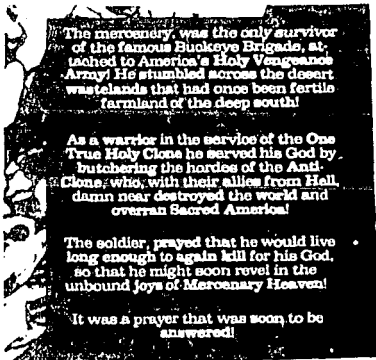


FIGURA 167



FIGURA 166



FIGURA 168



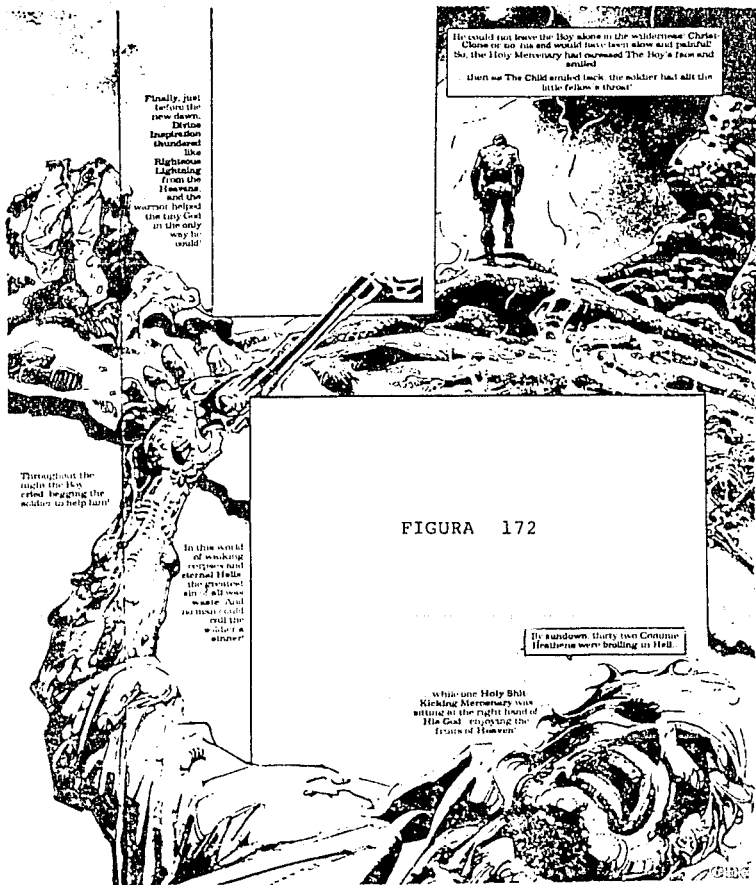
FIGURA 169



FIGURA 170



"Gasp! Whose
Endless Encompassed
Folly is joined? Hark!
The Holy Mercur
Following in"



Finally, just
before the
new dawn,
Drove
Inspiration
thundered
like
Righteous
Lightning
from the
Heavens
and the
warrior helped
the tiny God
on the only
way he
could

He would not leave the boy alone in the wilderness. Christ
Chose to see him and would have been slow and painful.
So, the Holy Mercurary had crossed The boy's face and
smiled.
Then as The Child smiled back, the soldier had all the
little fellow's throat

Throughout the
night the boy
cried, begging the
soldier to help him!

In the world
of waking
eyes and
stared Hellie
the greatest
sin of all was
waste. And
to those could
tell the
winner's
winner!

By sundown thirty two Criminal
Heathens were brooding in Hell.

While the Holy Bill
Kicking Mercurary was
sitting at the right hand of
The God, enjoying the
fruits of Heaven!



But he
has escaped with
The Clone, Vassily!
We have failed, again
in our Most Divine
Mission!

FIGURA 173

CONCLUSIONES.

1.- La historieta o comic es una serie de encuadres o viñetas que sirve para narrar una historia de cualquier género: cómica, de aventuras, sátira, etc.; asimismo, el comic es un producto cultural, ya que se encuentra inmerso dentro del universo de la comunicación masiva, y por lo tanto, pertenece a la cultura de masas; el comic ha sido influido por otros medios de comunicación, como el cine, y a pesar de eso, ha sido capaz de desarrollar un lenguaje y convenciones propias; por último, a través del tiempo, el comic ha llegado a consolidarse como un medio impreso completamente independiente.

2.- Los primeros antecedentes de la historieta se remontan a la parte final del siglo XVIII, cuando aparecieron las primeras caricaturas; aunque en un principio los comics o historietas nacieron como un medio en el que se manifestaba una crítica social, con el paso del tiempo se convirtieron en un medio meramente comercial.

Entre las primeras historietas se encuentran "El señor Cryptogram", "The yellow kid", "Happy Hooligan" y "The Katzenjammer kids".

Con la aparición del comic-book o libro de historietas se marca el momento histórico en el

cual el comic adquiere su autonomía y se desliga, casi por completo, de los diarios.

Los comics underground sobresalen entre los demás comics o historietas debido a sus características especiales y distintivas, de las cuales resalta el hecho de que a pesar de ser comics, no son completamente comerciales, ya que su venta no se realiza en forma directa.

Por último, en lo que se refiere a la historia y al desarrollo de los comics en nuestro país, podemos concluir lo siguiente: los primeros antecedentes de la historieta en México datan de la época precolombina, con los códices mayas y aztecas; a principios del siglo XX, había en este país algunos relatos ilustrados, además de que en los principales periódicos se publicaban traducciones de diversas tiras cómicas estadounidenses; en la década de los treinta surgió el comic-book; el comic o historieta es un medio de comunicación de masas que ha crecido y se ha desarrollado en nuestro país siguiendo siempre una línea ascendente, por lo que en la actualidad ejerce una enorme influencia sobre la sociedad mexicana.

3.- La ciencia ficción es un género narrativo literario que se caracteriza por la creación de argumentos, los cuales se desarrollan en base a la

anticipación literaria de posibles logros científicos.

A finales de los años veintes aparecieron las primeras historietas del género de ciencia ficción.

El contenido temático de los comics de ciencia ficción es muy amplio, ya que abarca temas diversos, los cuales están basados en historias futuristas.

El comic de ciencia ficción titulado "1994 Provocative illustrated adult fantasy" es una revista bimestral que se edita en Estados Unidos, y se publica en ese país, Canadá y México; es un comic-book de tamaño tabloide; la importancia de dicha revista radica en el hecho de que "The holy warrior!" o "¡El guerrero santo!", que es la historia a la cual se aplicó el análisis semiótico, está incluida en su edición número diecinueve.

4.- El modelo estructural se refiere a la forma en que están estructurados los elementos de un sistema cualquiera; dicho modelo estructural nos servirá para poder comprender, a la larga, los elementos semióticos de un comic, los cuales están estructurados e interrelacionados de tal manera que forman un sistema comunicativo.

Por medio de la semiótica se estudian las estructuras que constituyen sistemas comunicativos, los cuales, a su vez, forman lenguajes; con el

estudio de la semiótica comprenderemos los elementos que forman el lenguaje del comic o historieta.

5.- La semiótica abarca un amplio campo de estudio; por esta razón, los distintos autores que se han dedicado a estudiarla le han dado diferentes definiciones.

La semiótica se dedica al estudio de los signos, cualesquiera que sean ellos, dentro de la sociedad.

Los signos existen dentro de cualquier sistema comunicativo; tienen un significado, ya que se utilizan para comunicar algo. Existen muchas clases de signos, de los cuales sobresalen los signos lingüísticos y los signos icónicos.

6.- La comunicación visual se basa en un lenguaje que utiliza signos icónicos. Esta clase de comunicación se encuentra dentro del estudio de la semiótica.

Dentro de la comunicación visual, las imágenes vienen a ser los elementos fundamentales que se interrelacionan y estructuran para formar un sistema comunicativo. La historieta tiene como base a la comunicación visual. En la historieta o comic se presentan signos icónicos junto con signos lingüísticos, es decir, imágenes y textos, que en conjunto elaboran mensajes que van destinados a los

lectores.

7.- En la historieta, los signos icónicos y los signos lingüísticos son los elementos que están estructurados e interrelacionados de manera tal que constituyen un sistema comunicativo, el cual es conocido como lenguaje del comic.

8.- El análisis semiótico consiste en la distinción y separación de los elementos estructurados e interrelacionados que forman un sistema, para definir los signos que constituyen dicho sistema, así como las relaciones que existen entre ellos.

9.- El análisis semiótico de un comic consiste en la distinción y separación de los elementos estructurados e interrelacionados que forman un comic o historieta, para definir los signos o unidades dotadas de significado que lo constituyen, y las relaciones que existen entre ellos.

La lectura de un comic es un proceso mediante el cual, el lector es capaz de interpretar los mensajes que transmite un comic o historieta a través de los signos o elementos semióticos que lo constituyen. Con el análisis semiótico de los elementos que componen la lectura de un comic, es posible definir los mensajes que dicho comic le transmite al lector.

La lectura de un comic o historieta comprende cuatro etapas, las cuales se realizan en forma

simultánea: la interpretación de la forma en que están ordenadas las imágenes y los textos, en la que se incluye el estudio de la estructura narrativa y todas las unidades significativas que la componen; la interpretación de los signos específicos, que abarca el estudio de los balloons, las apoyaturas, las onomatopeyas y las figuras cinéticas; la lectura de los textos contenidos en los balloons y en las apoyaturas, que comprende la personalización de los textos y la integración de sonidos inarticulados en dichos textos; la lectura de las imágenes como unidades semióticas o signos, que engloba el estudio del lenguaje icónico-literario, los signos icónicos, y las relaciones físicas que se establecen entre personajes y decorados.

10.- La estructura narrativa de "¡El guerrero santo!" está constituida por cuarenta y un pictogramas o viñetas; en treinta y nueve de ellas existen textos e imágenes, y sólo en dos viñetas aparecen únicamente imágenes; estas cuarenta y un viñetas se estructuran e interrelacionan en ocho páginas de relato.

11.- Las macrounidades significativas de "¡El guerrero santo!" son las siguientes: en primer lugar, la estructura de publicación, que consiste en un comic-book de tamaño tabloide; en segundo

lugar, el color de las páginas del relato, que es blanco y negro; en tercer lugar, los estilemas y grafismos que emplea el dibujante de la historia, Delando Nino, los cuales son propios y muy variados, respectivamente.

12.- Las unidades significativas de "¡El guerrero santo!" son sus cuarenta y un viñetas, las cuales están enmarcadas o delimitadas de distinta manera, además adoptan diversas formas y tienen tamaños distintos.

13.- Con respecto a las microunidades significativas que aparecen a lo largo de las ocho páginas de "¡El guerrero santo!", tenemos lo siguiente: existen todos los tipos de encuadre dentro del relato; asimismo, la amplitud de los encuadres varía; por último, cada uno de los encuadres cumple su función específica. Como adjetivaciones, aparecen en la historia mencionada, los tipos de angulación; hay sólo dos tipos de iluminación, claroscuros y contraluces; también hay varias composiciones en profundidad. Las convenciones específicas que existen en el relato son: los balloons, las apoyaturas y las figuras cinéticas.

14.- "¡El guerrero santo!" cuenta con distintas clases de montajes; es una historia que tiene como característica primordial la utilización de la

elipsis; por último, como cualquier otra historia incluida dentro de un comic, su lectura se basa en el seguimiento de una línea de indicatividad, la cual es imaginaria.

15.- Las macrounidades de montaje de "¡El guerrero santo!" están constituidas por la historia en sí, es decir, son las ocho páginas que forman el relato.

A partir de un criterio gráfico, las macrounidades de montaje de este relato son sus páginas; mientras que a partir de un criterio narrativo, las macrounidades de montaje son las secuencias que se encuentran dispersas en las ocho páginas. En esta historia aparecen diez secuencias en narración lineal, y una secuencia en narración paralela.

16.- Las unidades de montaje de "¡El guerrero santo!" son las escenas que componen el relato.

Los montajes de esta historia se realizan: por corte, por espacios contiguos y por apoyaturas.

Con el montaje de las escenas de esta historia, se crea solamente una estructura espacial de carácter narrativo: la concentración analítica; asimismo, únicamente hay una estructura temporal de carácter narrativo: el flash-back.

17.- Las microunidades de montaje de "¡El guerrero santo!" son los nueve personajes que intervienen en

el relato, así como todos los decorados que aparecen en las escenas.

En primer lugar, los nueve personajes del relato son de carácter elíptico; también tienen como características fundamentales: la tipicidad, la mitificación y la universalidad. En segundo lugar, a partir de un criterio narrativo, todos los personajes son novelescos. En tercer lugar, la fisonomía de estos personajes es humana.

Los decorados de esta historia están formados por cosas, y por personajes que no intervienen en las acciones.

Por último, existen dispersos en el relato sólo cuatro tipos de composiciones gráficas, los cuales resultan de la conjunción de personajes y decorados en las viñetas: composición normal, composición barroca, composición austera y composición surrealista.

18.- En "¡El guerrero santo!" hay cuarenta y siete balloons, de cuatro clases diferentes: balloons de diálogo, dream-balloons, boom-balloons y byrd-balloons.

En algunos de los balloons de esta historia, aparecen ciertos sonidos inarticulados entremezclados en los textos.

19.- Existen veintinueve apoyaturas en "¡El guerrero santo!", las cuales se caracterizan por lo

siguiente: poseen tamaños variados; su forma siempre es rectangular; su delimitación sufre variaciones, ya que, mientras algunas están completamente delimitadas, otras están delimitadas parcialmente, e incluso, algunas carecen de delimitación gráfica.

20.- En las ocho páginas que forman "¡El guerrero santo!" aparece solamente un ejemplo de figura cinética, el cual corresponde al movimiento de un cuerpo; este ejemplo se puede apreciar en la viñeta 17 de la página 33.

21.- Tal y como se mencionó en el punto 13, en "¡El guerrero santo!" aparecen los cuatro tipos de encuadre: close-up, medium-shot, plano americano y plano general, los cuales, asimismo, sufren variaciones con respecto a su amplitud, es decir, hay cortos y largos; también se habló sobre las adjetivaciones o efectos en las imágenes, las cuales comprenden: los ángulos picados y los contrapicados, las iluminaciones por claroscuros y por contraluces, y las composiciones en profundidad. Todo esto sirve para que el lector aprecie las escenas desde distintos ángulos y sienta que hay ciertos cambios en las imágenes, y por lo tanto, les otorgue realismo y credibilidad, lo que influirá para que sea capaz de prestar una mayor atención al desarrollo del relato.

22.- En "¡El guerrero santo!" aparecen representados en forma gráfica: diálogos, monólogos y pensamientos, que corresponden tanto al narrador como a los personajes.

23.- En "¡El guerrero santo!", los textos están personalizados en base a la representación gráfica del volumen y el tono emotivo de la persona que habla, sea ésta cualquiera de los personajes o el narrador.

24.- La lectura de "¡El guerrero santo!" la lleva a cabo el lector de una manera simple, ya que éste ha aprendido, en forma inconsciente, diversos códigos de expresión gráfica.

En "¡El guerrero santo!" existe un lenguaje icónico-literario, es decir, hay un lenguaje basado en la conjunción de imágenes y textos, por lo cual, los mensajes de esta historia son transmitidos al lector mediante dichas imágenes y textos.

25.- En "¡El guerrero santo!" se establecen relaciones visuales entre los personajes y los decorados, las cuales entran en el género de las relaciones físicas. Asimismo, en esta historia aparecen algunos problemas de interpretación que se refieren a las relaciones visuales: algunas viñetas contienen en su interior otras viñetas; algunas ocasiones, de una viñeta a la siguiente, se alteran en forma brusca las posiciones de los personajes y

los decorados; también existen montajes por corte, los cuales ocurren cuando cambian arbitrariamente los escenarios de una viñeta a la siguiente.

La gestualidad y la mímica de los personajes que intervienen en este relato, resulta muy notable, ya que, a nuestro criterio, se ajusta muy bien a la realidad. El vestuario que utilizan dichos personajes es completamente funcional. Todos los personajes de esta historia poseen visión natural. La apariencia física de los personajes de "¡El guerrero santo!" es matizada en base a dos formas de expresión gráfica: la metonimia y el surrealismo. Los decorados que se muestran en este relato son completamente funcionales.

26.- En "¡El guerrero santo!" se establecen relaciones sonoras entre los personajes y los decorados, y también existen ciertos problemas de interpretación que se refieren a este tipo de relaciones físicas: algunas veces, hay balloons de distintas clases dentro de una misma viñeta; en algunas ocasiones, los balloons rebasan los límites de las viñetas; en algunas viñetas se aprecia un efecto de zoom; también existen contradicciones temporales muy notorias en varios de los pictogramas.

Las palabras pronunciadas, tanto por el narrador como por los personajes son completamente

funcionales. Dentro de esta historia sobresalen una gran cantidad de injurias e insultos.

27.- En "¡El guerrero santo!" también se establecen relaciones táctiles entre los personajes y los decorados; en este aspecto, sobresale la violencia que se ilustra a lo largo de esta historia.

En todo el relato solamente aparecen dos ejemplos de zonas de impacto de cuerpos.

Por otra parte, en esta historia hay algunas viñetas que contienen varias escenas, y en varias ocasiones algunos personajes y/o decorados rebasan los límites gráficos de las viñetas en las que se encuentran.

28.- Delando Nino empleó varios estilemas en la elaboración de "¡El guerrero santo!": todos los personajes tienen las líneas de su piel remarcadas, tanto de la cara como de las manos y los brazos, lo cual le da un mayor realismo al aspecto humano de dichos personajes; en los decorados utiliza pocas líneas rectas; para las composiciones en profundidad, recurre al uso de puntos blancos y negros, los cuales dan forma a personajes y decorados.

Asimismo, Nino hace uso de los siguientes grafismos o técnicas de dibujo: el color que emplea para la realización de los pictogramas es el blanco y negro; utiliza los cuatro tipos de encuadres, y

cambia frecuentemente la amplitud de éstos; las viñetas que usa tienen diversas formas y tamaños, y las delimita de distintas maneras; como adjetivaciones utiliza ángulos picados y contrapicados, iluminación por claroscuros y por contraluces, y composiciones en profundidad; como convenciones específicas emplea balloons de diálogo, dream-balloons, boom-balloons, byrd-balloons, apoyaturas y figuras cinéticas; para el montaje del relato utiliza secuencias en narración lineal y en narración paralela, y realiza dicho montaje por corte, por apoyaturas y por espacios contiguos, además usa la concentración analítica como estructura espacial de carácter narrativo y el flash-back como estructura temporal de carácter narrativo; crea cuatro clases de composiciones gráficas, que son la normal, la barroca, la austera y la surrealista; por último, personaliza los textos que aparecen dentro de los balloons y las apoyaturas.

Todos los estilemas y grafismos que emplea Nino sirven para que "¡El guerrero santo!" posea realismo y credibilidad, lo cual le facilita al lector la recepción de los mensajes que esta historia transmite.

29.- En "¡El guerrero santo!", las viñetas más grandes sirven para ilustrar las principales

acciones del relato, por lo cual, se deduce que el tamaño de las viñetas influye mucho en la recepción de los mensajes de esta historia por parte del lector.

30.- En "¡El guerrero santo!" predominan los encuadres de plano medio y plano americano, cuya función es narrativa; en segundo lugar de importancia, tenemos los encuadres de plano general, que funcionan en forma descriptiva; por último, en tercer lugar de importancia dentro de esta historia, están los encuadres de close-up, los cuales tienen una función expresiva. Todo esto indica que el lector recibe los mensajes de este relato mediante tres procesos que forman parte de la lectura de las imágenes y los textos: la narración de las acciones, la descripción de las mismas, y la expresividad que posean dichas acciones.

31.- Tal y como se señaló en el punto 15 de estas conclusiones, en "¡El guerrero santo!" aparecen once secuencias, de las cuales, diez se dan en narración lineal y una en narración paralela; esto indica que el lector puede seguir los acontecimientos del relato prácticamente uno por uno, sin que ocurran confusiones en la lectura, ya que, solamente en una ocasión aparecen representadas acciones simultáneas en lugares

distintos, y por lo tanto, el lector puede prestar una mayor atención a esta historia.

32.- Todos los personajes de "¡El guerrero santo!" son típicos.

El guerrero santo representa un mercenario, es un hombre de aspecto rudo, de cuerpo fornido, viste ropa desgarrada, tiene vello en el pecho, es rubio, trae puesta una venda que le tapa el ojo derecho y es un hombre joven.

El doble de Jesucristo representa un niño de cinco años, de apariencia inocente, es blanco, está asustado y busca protección.

Vassily representa un jefe militar, de aspecto rudo y desagradable, viste uniforme militar, tiene barba y es un hombre de mediana edad.

Raspukas representa un subordinado militar, es un hombre de apariencia física desagradable, es calvo y está viejo.

La monja representa una religiosa, es una mujer con rostro de facciones finas, es blanca, tiene cuerpo esbelto, es joven y las uñas de sus manos son muy largas.

El soldado ruso representa un subordinado militar, es un hombre de aspecto común y corriente.

Los tres guardias rusos representan tres soldados, cuyo aspecto físico también es común y corriente.

El guerrero santo, el doble de Jesucristo, Vassily, Raspukas, la monja, el soldado ruso y los tres guardias rusos, son personajes típicos, ya que son representaciones gráficas de ciertos modelos humanos simplificados.

33.- Todos los personajes de "¡El guerrero santo!" son míticos, ya que mediante sus imágenes transmiten al lector toda clase de valores sociales, aspiraciones, temores y tendencias.

El guerrero santo transmite lo siguiente: el sacrificio por la religión cristiana, el triunfo espiritual de la religión cristiana sobre el paganismo, la búsqueda de una meta espiritual, la lucha por los ideales religiosos cristianos, el odio por lo pagano, la confianza en sí mismo, la fuerza física, la astucia, la determinación, el odio hacia los rusos y la compasión.

El doble de Jesucristo transmite lo siguiente: la inocencia, la pureza infantil, la esperanza religiosa cristiana, la dependencia física y el miedo.

Vassily transmite lo siguiente: la maldad humana, la lucha por los ideales ateos o paganos, la transgresión de los valores cristianos, el odio a lo cristiano, el abuso de la fuerza física y el odio hacia los estadounidenses.

Raspukas transmite lo siguiente: la aversión a lo cristiano, la subordinación, el odio hacia los estadounidenses y la creencia firme en los ideales ateos o paganos.

La monja transmite lo siguiente: la pureza espiritual, el sacrificio por la religión cristiana, la castidad, la belleza física, el sufrimiento provocado por el abuso de la fuerza física y la abnegación.

El soldado ruso transmite lo siguiente: la subordinación y la indiferencia ante el sufrimiento humano.

Los tres guardias rusos transmiten lo siguiente: la subordinación y la aversión a lo cristiano.

34.- La universalidad que poseen todos los personajes de "¡El guerrero santo!" se debe a que éstos pueden ser comprendidos e identificados por cualquier lector, es decir, al leer esta historia, un lector cualquiera puede ser capaz de identificar y comprender al guerrero santo como un mercenario o soldado, al doble de Jesucristo como un niño, a Vassily como un jefe militar, a Raspukas como un subordinado militar u oficial de rango menor al de Vassily, a la monja como una religiosa, al soldado ruso como un subordinado militar, y a los tres

guardias rusos como soldados.

35.- Los nueve personajes de "¡El guerrero santo!" son novelescos, ya que todos ellos son susceptibles a cualquier clase de cambio físico y además son mortales; como un ejemplo claro de esto, al final del relato, el guerrero santo se suicida después de haber dado muerte y devorado al doble de Jesucristo.

36.- Los decorados que aparecen en "¡El guerrero santo!" son completamente funcionales, es decir, están acordes conforme a la temática de este relato; esta historia comienza a partir de una guerra mundial, así como las causas que la originaron, y se va desarrollando hasta la época en que tal guerra prácticamente ha terminado y los ejércitos rusos han invadido el mundo, y por consiguiente, los Estados Unidos, los cuales se encuentran totalmente devastados, ya que se pueden apreciar paisajes desérticos y restos de construcciones, que constituyen la mayoría de los escenarios de este relato.

Los decorados, aparte de ser funcionales, sirven para que el lector le otorgue credibilidad a esta historia, lo cual, a su vez, hará que ponga una mayor atención en su lectura.

37.- En "¡El guerrero santo!" predominan las composiciones gráficas de tipo austero, seguidas

por las composiciones normales y las surrealistas, y por último, las de tipo barroco. Al haber más composiciones austeras, los personajes del relato obtienen una mayor relevancia, por lo cual es lógico suponer que el lector presta una mayor atención a dichos personajes, y por lo tanto, puede comprenderlos e identificarlos adecuadamente, lo que a su vez implica que capte fácilmente los mensajes y el contenido de éstos: valores, aspiraciones, temores y tendencias que transmiten tales personajes mediante sus imágenes.

38.- El vestuario que utilizan los personajes de "¡El guerrero santo!" resulta ser completamente funcional: el guerrero santo viste un uniforme militar muy desgarrado, usa una venda que le tapa el ojo derecho, además trae un cinturón con dos pistolas y sus respectivas fundas; el doble de Jesucristo trae puestos una camisa y un pantalón de niño; Vassily viste un abrigo grande y también usa una gorra militar; Raspukas trae puesto un abrigo; la monja viste un hábito y tiene sobre el cuello un rosario con una cruz; el soldado ruso usa un casco y trae puesto un abrigo; los tres guardias rusos usan cascos, visten uniformes militares y portan armas.

El vestuario funcional de todos estos personajes les otorga realismo y credibilidad por

parte del lector de esta historia.

39.- La gestualidad y la mímica de los personajes que aparecen en "¡El guerrero santo!" es completamente normal, es decir, todos los movimientos y los gestos que realizan dichos personajes no son estereotipados o repetidos sin variación, sino que resultan naturales, ya que se ajustan a la realidad, por lo cual el lector puede darles credibilidad.

40.- En los balloons que aparecen en "¡El guerrero santo!" existen textos dentro de los cuales están entremezclados ciertos sonidos inarticulados, por ejemplo: Oh, +sob!+... * !Oh, +!bu!+...; esto representa errores de dicción de los personajes. Aquí es importante resaltar una peculiaridad muy notoria en el uso que el dibujante Nino le da a los sonidos inarticulados en esta historia: hay una viñeta en la que dichos sonidos aparecen dentro de un dream-balloon (en el balloon 35 de la viñeta 27, en la página 34).

Por otra parte, en muchos de los textos de los balloons también aparece representado gráficamente el tartamudeo, por ejemplo: N-noo! * !N-noo!.

También la fonética o acento extranjero se encuentra representado, y como un ejemplo tenemos: He ist gettingk away! * !El estarr escapando!.

Todas estas características que presentan los

textos de los balloons, sirven para que el habla de los personajes posea realismo y credibilidad.

41.- En "¡El guerrero santo!" aparecen, en orden de importancia y número, los dream-balloons, seguidos por los balloons de diálogo, a continuación los byrd-balloons, y por último, los boom-balloons. Lo anterior indica que el lector, obviamente, no se guía solamente por las imágenes de las viñetas y por las apoyaturas que éstas contienen, sino que, sobre todo, va siguiendo el pensamiento de los personajes, lo que le sirve para comprenderlos mejor.

42.- Prácticamente todos los textos que aparecen en "¡El guerrero santo!", tanto los que están en las apoyaturas como los que se encuentran dentro de los balloons, son personalizados mediante estilizaciones gráficas que resaltan las letras de las palabras, lo cual tiene los siguientes fines: en primer lugar, con esto se representa el volumen y el tono emotivo en la voz de los personajes y del narrador; en segundo lugar, siempre están personalizadas las partes más importantes de cada texto, es decir, los principales mensajes escritos son muy notorios, y por consiguiente, el lector capta con mayor facilidad dichos mensajes.

43.- El título y los créditos de la historia, así como los números de página, también forman parte de

los textos de "¡El guerrero santo!", y por lo tanto, son signos lingüísticos o unidades dotadas de significado que transmiten mensajes, muy explícitos en este caso, al lector.

44.- La apariencia física de los personajes de "¡El guerrero santo!" es completamente normal, ya que se ajusta muy bien a la realidad, es decir, no hay características físicas extraordinarias en ninguno de los nueve personajes de este relato; como se puede apreciar, los siete personajes masculinos adultos poseen musculatura, estatura y demás características físicas comunes y corrientes; el único personaje femenino adulto tiene una cara y un cuerpo bellos, pero sin exageraciones; por último, el personaje masculino infantil tiene la estatura y el cuerpo de un niño pequeño común y corriente.

Al poseer una apariencia física normal, los personajes de esta historia adquieren realismo y credibilidad.

45.- La apariencia física de los personajes de "¡El guerrero santo!" es matizada en forma gráfica por medio de la metonimia. Esto tiene una relación directa con la mitificación que poseen tales personajes (lo cual ya fue explicado en el punto 32), ya que la metonimia sirve para que, mediante su apariencia física, se expresen en forma clara todos los valores, aspiraciones, temores y

tendencias que transmiten al lector.

46.- El guerrero santo es el único personaje en este relato, cuya apariencia física está matizada en forma gráfica por el surrealismo; esto puede observarse claramente en la última página de "¡El guerrero santo!", específicamente en la viñeta 35, en la escena donde él se suicida.

47.- Las palabras que pronuncian tanto los personajes como el narrador de "¡El guerrero santo!", son completamente funcionales o acordes a la temática del relato. Estas palabras están estructuradas, dentro de las apoyaturas y los balloons, en textos que se componen por: oraciones, frases y palabras aisladas.

Como ejemplo de lo anterior, es posible observar palabras aisladas, frases y oraciones, como las siguientes: Amerikan! * !Amerricano!; Oh, Piously Prognosticating Protector... * !Oh, Protector Piadosamente Pronosticante...; By sundown, thirty-two Commie Heathens were broiling in Hell... * !Al anochecer, treinta y dos Comunistas Ateos estaban asándose en el Infierno....

48.- En "¡El guerrero santo!" son utilizados muchos vocablos o términos religiosos; asimismo, algunos de ellos se usan con el objeto de injuriar, por ejemplo: Jesus shit-fucking Christ! * !Pinche

mierda, Dios mío!.

49.- Las injurias e insultos que aparecen en muchos de los textos de "¡El guerrero santo!" están enfocados a partir de dos puntos de vista diferentes. En primer lugar, desde un punto de vista nacionalista y político, por ejemplo: We also show you Amerikan dogs goot time while we at it! * ¡Nosotros hacerles pasarr también, perros amerricanos, rato agradable mientras estarr aquí!. En segundo lugar, desde un punto de vista religioso, por ejemplo: ...and help me to blast the shrivled cubes off of every one of these howling heretical mother-bungers! * ...y ayúdame a volarle los arrugados huevos a cada uno de estos herejes aulladores hijos de su puta madre!.

50.- La violencia constituye una parte fundamental en el desarrollo de "¡El guerrero santo!"; tal violencia está manifestada, principalmente, a partir de un enfoque religioso, ya que simplemente el título del relato, en forma por demás elocuente, le indica al lector que toda la historia se desarrolla en base a la violencia religiosa.

51.- Con la lectura de "¡El guerrero santo!" se establece el siguiente proceso comunicativo: "The holy warrior!" ("¡El guerrero santo!"), cuyos autores son John Ellis Sech y Will Richardson > Mensaje religioso cristiano > Lenguaje

icónico-literario constituido por las ocho páginas del relato > Lector cualquiera.

El esquema anterior se explica de la siguiente manera: mediante una historia o relato incluido en un comic, se transmite un mensaje a un lector; dicho mensaje llega al lector por medio de la interpretación que éste hace de las imágenes y los textos que ve y lee en el comic; obviamente, el mensaje proviene del autor de la historia de comic que lee el lector.

52.- El mensaje que transmite "¡El guerrero santo!" al lector, es en conjunto una serie de mensajes religiosos que se dividen en dos clases: en primer lugar, están los mensajes escritos, cuyas características ya han sido señaladas anteriormente; en segundo lugar, se encuentran como mensajes, principalmente, todos los valores, aspiraciones, temores y tendencias que son transmitidos por medio de las imágenes de los personajes del relato. Dicho en otras palabras, los mensajes que aparecen en los textos son los mensajes literarios, mientras que los mensajes que aparecen en las imágenes constituyen los mensajes icónicos; de esta forma se explica cómo llegan los mensajes al lector de esta historia: a través de un lenguaje icónico-literario, es decir, mediante signos icónicos y signos lingüísticos conjuntados

entre sí.

53.- La hipótesis que se estableció dentro del proyecto de tesis, "La historia o relato de ciencia ficción titulado '¡El guerrero santo!' es en conjunto un mensaje anticomunista", resultó errónea, ya que mediante la investigación que se hizo a través del análisis semiótico de la historia mencionada, se descubrió que "¡El guerrero santo!", como historia de un comic, es en conjunto un mensaje religioso cristiano, en el cual se valora todo aquello que se encuentre inmerso en la religión cristiana. El guerrero santo es un mercenario que lucha y mata en el nombre de Dios, y busca llegar al Cielo de los Mercenarios mediante sus acciones, además de que ataca, reprueba y rechaza todo lo que se encuentre fuera del cristianismo, es decir, ataca todo lo que sea considerado como ateo o pagano; en esta historia, los rusos comunistas (que están representados por los personajes de Vassily, Raspukas, el soldado ruso y los tres guardias rusos) son ateos y/o paganos, y por ese simple hecho, sin importar su nacionalidad ni su sistema económico-social de vida, son los enemigos naturales del guerrero santo, y de todo lo que éste representa y defiende; al final de la historia, el guerrero santo obtiene un triunfo espiritual, y por ende, religioso sobre

sus supuestos vencedores, los rusos comunistas, quienes a pesar de haber vencido en un plano meramente físico, no podrán llegar al cielo, sino que se quedarán en el infierno, mientras que el guerrero santo, por haber salvado al cristo americano, habrá cumplido su propósito religioso y será recompensado con su llegada al cielo, lugar en donde compartirá con Dios toda clase de placeres.

54.- Una característica notable que distingue a esta historia o relato, y le da un gran valor como objeto de estudio, es la siguiente: "¡El guerrero santo!" posee un considerable número de elementos semióticos, a diferencia de cualquier otra historia incluida en un comic, que por lo general, contiene un número relativamente reducido de unidades dotadas de significado; incluso, podría llegarse a la comparación con una historieta entera que contenga varias historias.

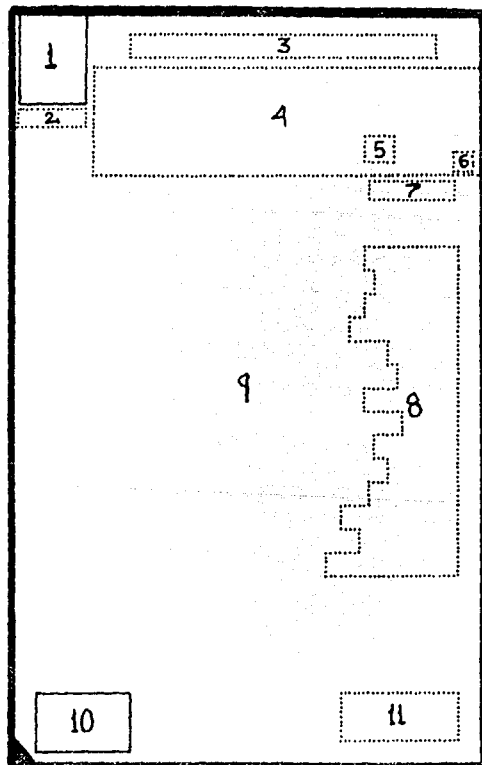
55.- Las estadísticas que aparecen en uno de los apéndices de este trabajo, resultaron ser de mucha utilidad, ya que en varias ocasiones fue necesario recurrir a ellas con el fin de obtener algunas de las conclusiones del análisis semiótico.

56.- Las conclusiones de este trabajo resultan muy significativas, útiles e interesantes, sobre todo para aquellas personas que estén interesadas en el estudio de temas similares y/o afines, si tomamos

en cuenta el hecho de que en nuestro país no existen estudios conocidos sobre análisis semióticos de revistas o comics extranjeros editados en su idioma original y que se encuentren a la venta en México.

APENDICE 1.

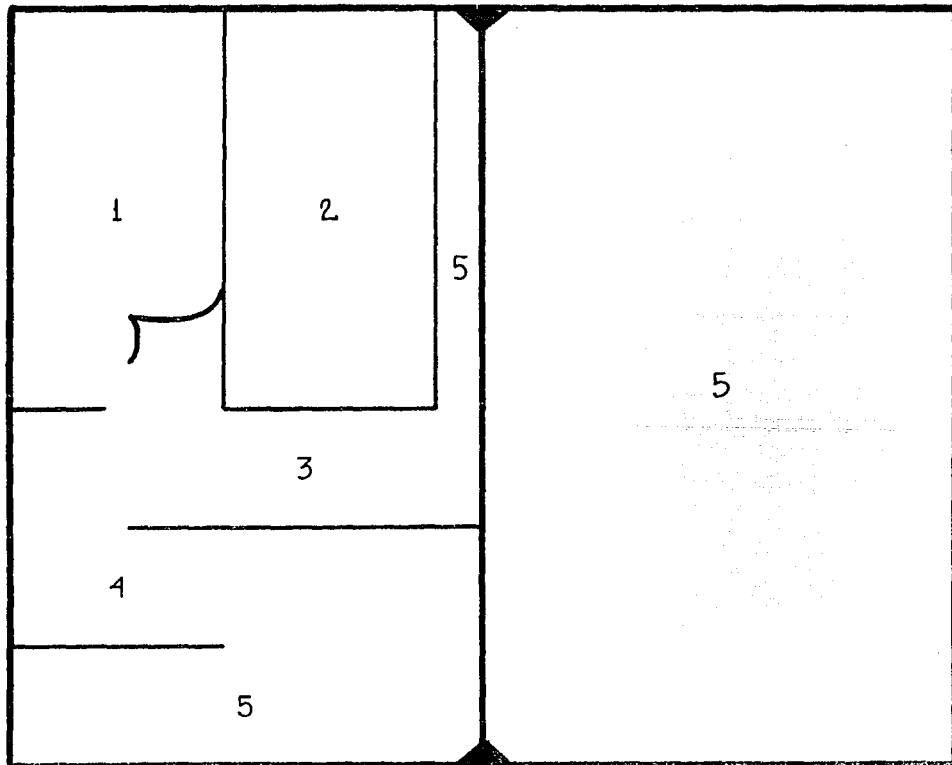
ESQUEMAS EN LOS QUE SE MUESTRA LA LOCALIZACION DE
LOS PRINCIPALES ELEMENTOS SEMIOTICOS DE "EL
GUERRERO SANTO".



- 1 = Logotipo
- 2 = Fecha de La edición
- 3 = Emblema de la revista^{II}
- 4 = Título de la revista
- 5 = Precio y número seriado
- 6 = TM o trademark
- 7 = Número de la edición
- 8 = Apoyatura que funciona como texto introductorio a la historia principal
- 9 = Imágenes de la historia principal
- 10 = Gráficas
- 11 = Título de La historia principal

Portada

Viñetas 1 a 5

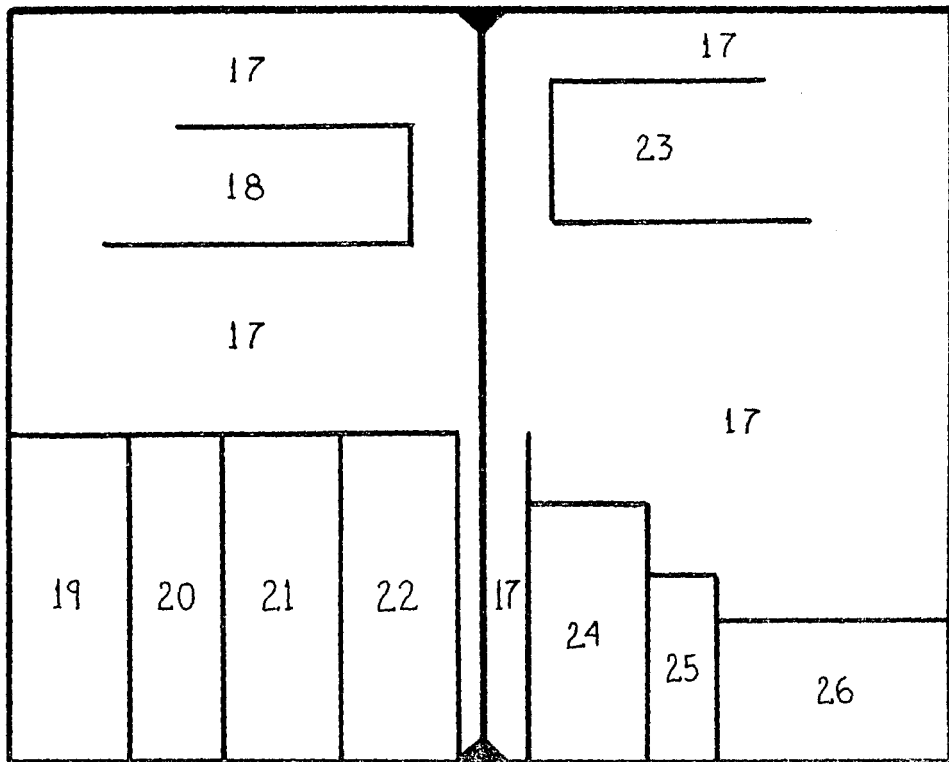


Página 28

Página 29

IV

Viñetas 17 a 26



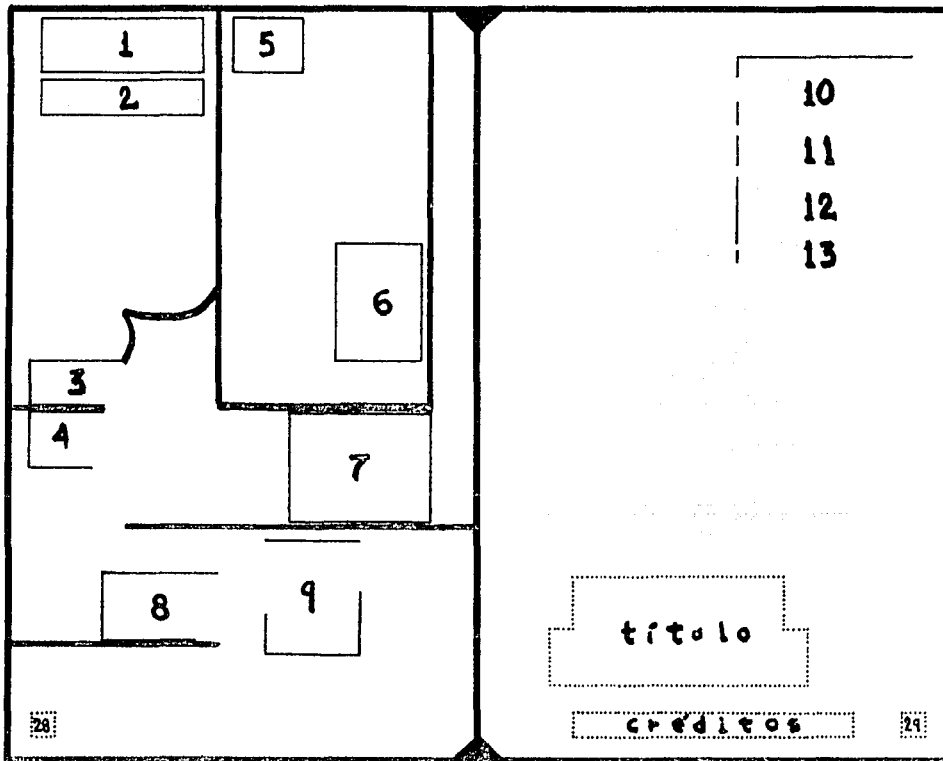
VI

Página 32

Página 33

Apoyaturas 1 a 13
Números de página 28 y 29

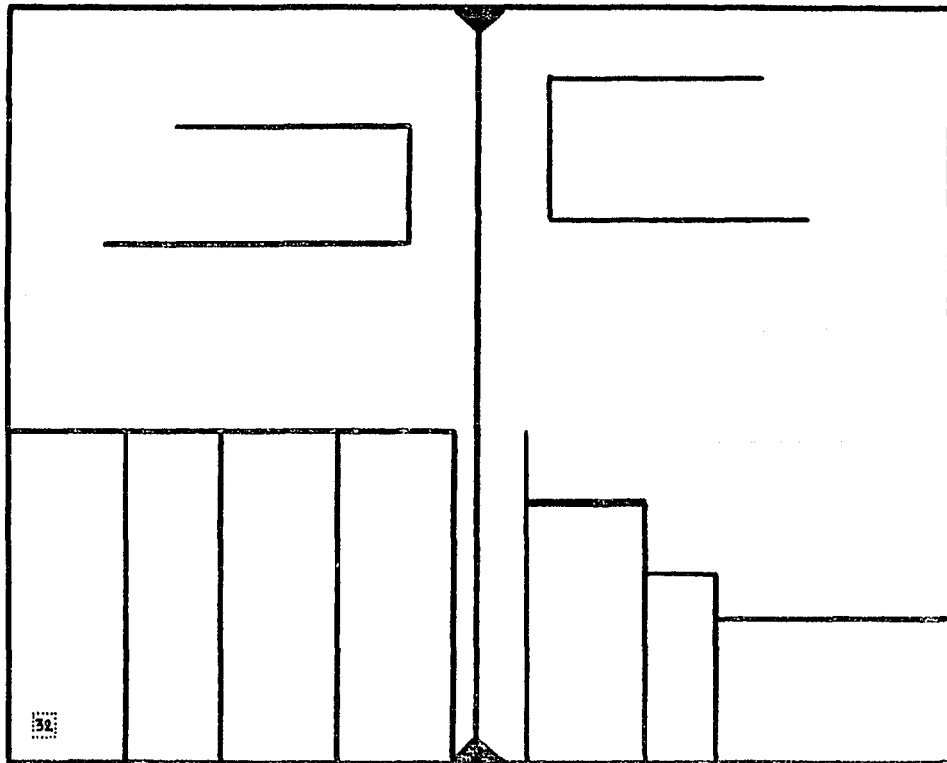
Título
Créditos



Página 28

Página 29

Número de página 32

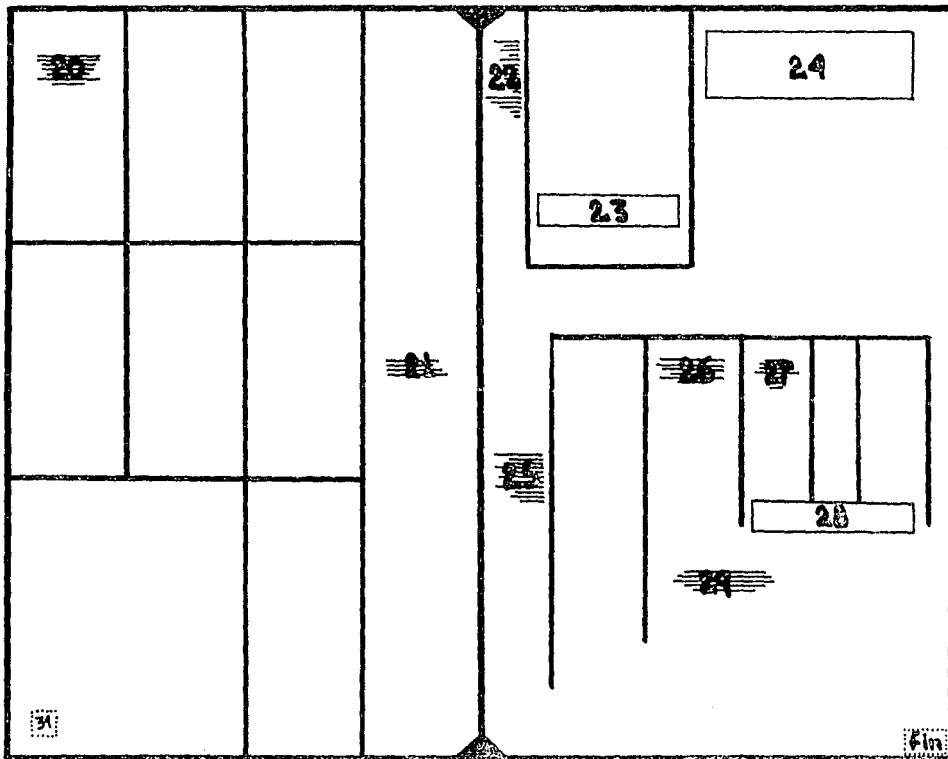


Página 32

Página 33

Apoyaturas 20 a 29
Número de página 34

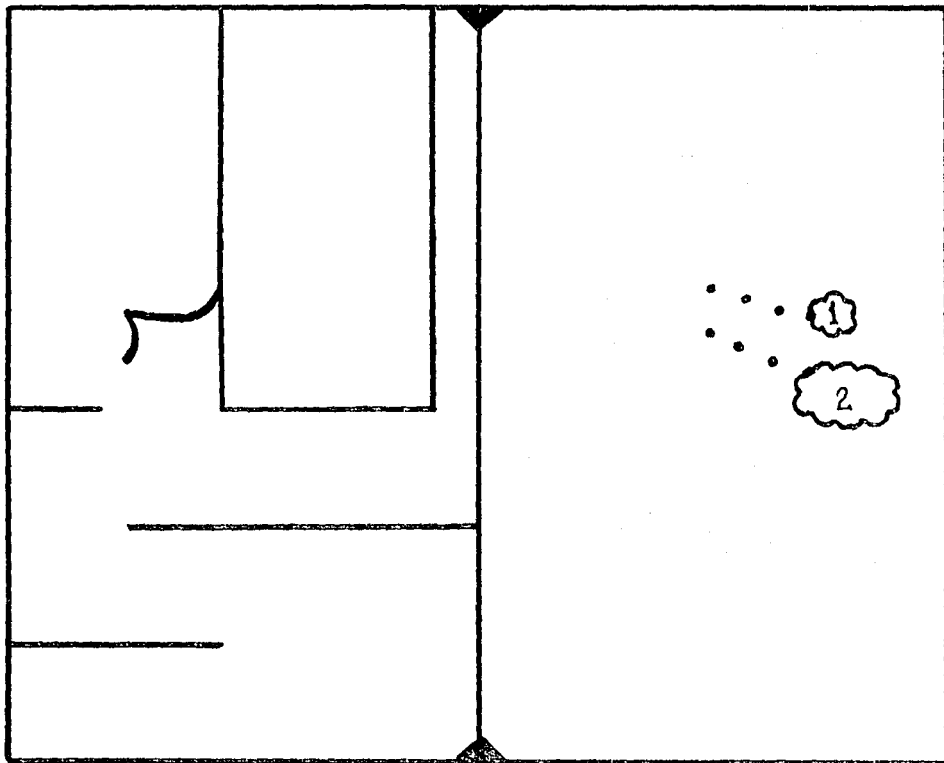
Fin



Página 34

Página 35

Balloons 1 a 2

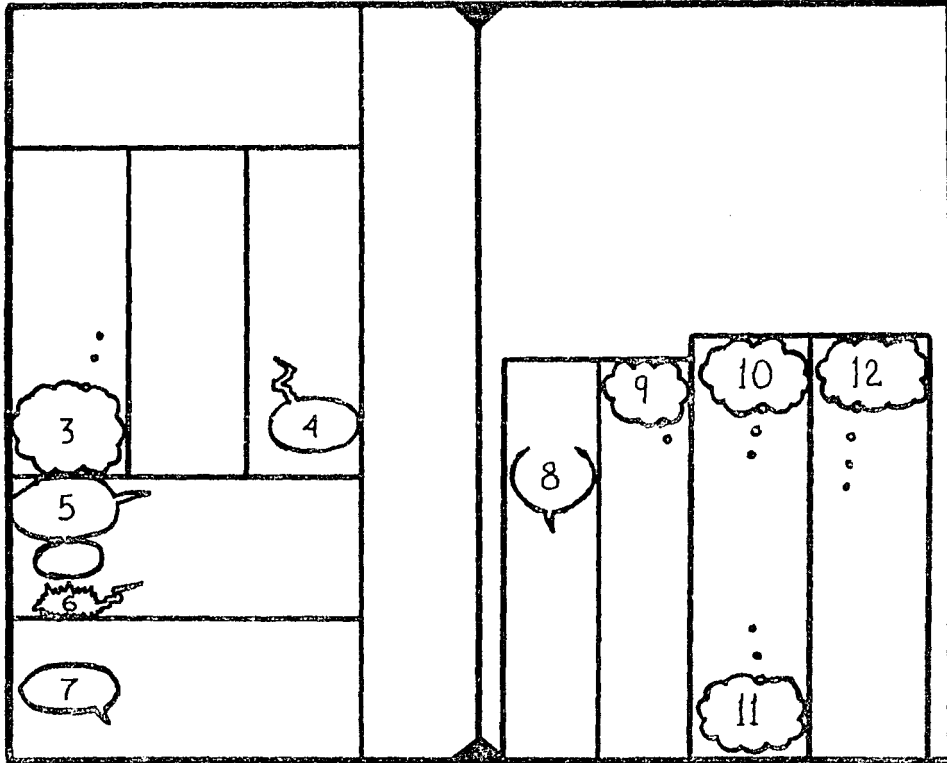


IIX

Página 28

Página 29

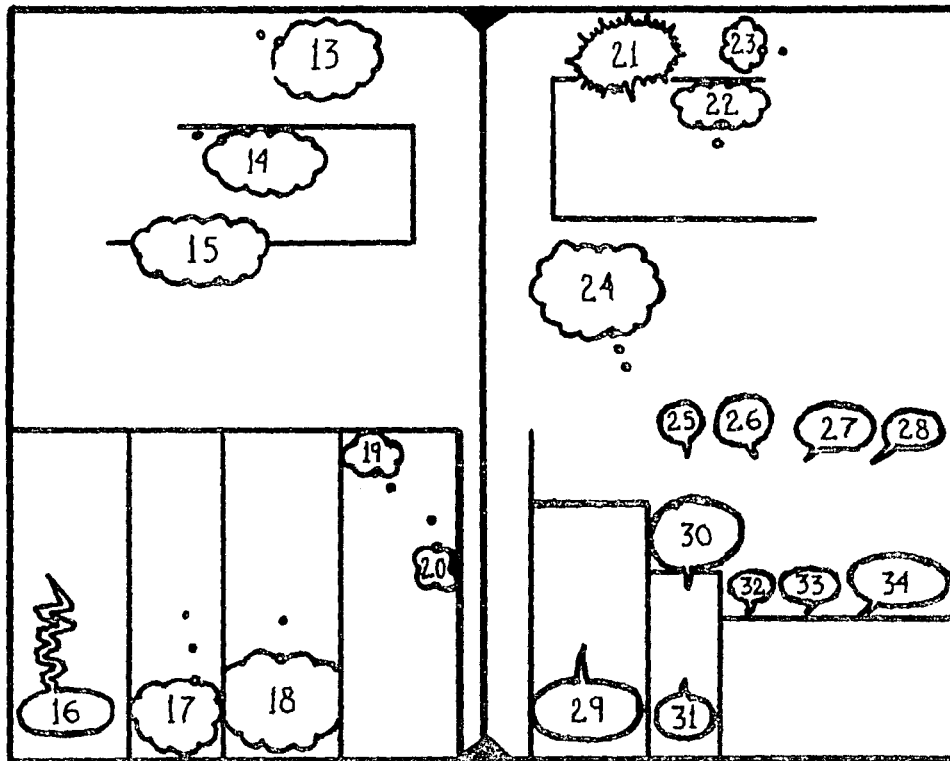
Balloons 3 a 12



Página 30

Página 31

Balloons 13 a 34

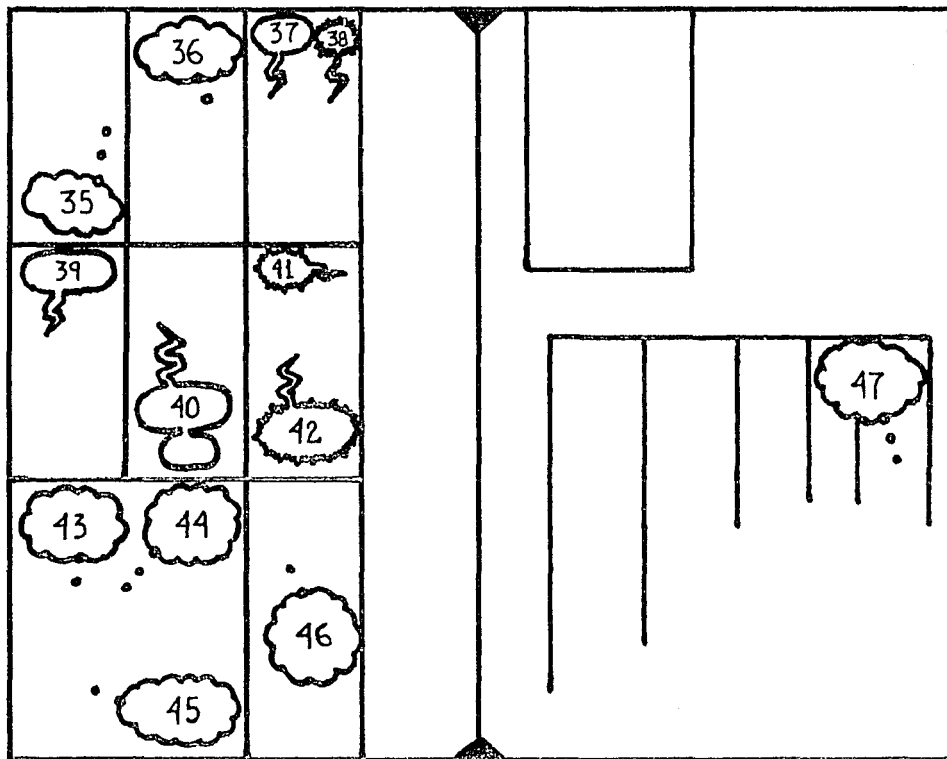


AIX

Página 32

Página 33

Balloons 35 a 47



Página 34

Página 35

APENDICE 2.ESTADISTICAS GENERALES DE TODOS LOS ELEMENTOS SEMIOTICOS CONTABLES QUE APARECEN EN "¡EL GUERRERO SANTO!".

Estructura narrativa.- Páginas: 8 páginas de relato.

Viñetas: 41, en las 8 páginas del relato.

Viñetas por página: 28=5, 29=1, 30=7, 31=5, 32=6, 33=5, 34=9 y 35=7.

Balloons en toda la historia: 47.

Balloons por página: 28=0, 29=2, 30=5, 31=5, 32=8, 33=14, 34=12 y 35=1.

Apoyaturas en todo el relato: 29.

Apoyaturas por página: 28=9, 29=4, 30=4, 31=2, 32=0, 33=0, 34=2 y 35=8.

Títulos: 1 en la página 29.

Créditos: 2 en la página 29.

Números de página: sólo aparecen en las páginas 28, 29, 30, 31, 32 y 34.

Final: aparece en la página 35.

Promedio aproximado de signos icónicos por viñeta: 16.

Promedio aproximado de signos icónicos por página: 96.

Número aproximado de signos icónicos en toda la historia: 768.

Macrounidades significativas.- Estructura de

publicación adoptada: comic-book de tamaño tabloide, cuyas medidas son 20.4 centímetros (8 pulgadas) de ancho y 27.5 centímetros (10 pulgadas 7/8) de largo.

Color: las 8 páginas del relato contienen tonalidades en blanco y negro.

Unidades significativas.- Viñetas completamente delimitadas, por página: 28=1, 29=1, 30=7, 31=5, 32=4, 33=3, 34=9 y 35=1.

Viñetas delimitadas parcialmente, por página: 28=4, 29=0, 30=0, 31=0, 32=2, 33=2, 34=0 y 35=6.

Forma de las viñetas: en promedio predominan las viñetas de forma rectangular, aunque también aparecen algunas de forma trapezoide y cuadradas, así como otras de extrañas formas geométricas.

Tamaño promedio de las viñetas: 120.6 centímetros cuadrados.

Microunidades significativas.- Tipos de encuadre: en toda la historia, aparecen 8 primeros planos, 13 planos medios, 18 planos americanos y 15 planos generales.

Primeros planos por página: 28=2, 29=0, 30=2, 31=1, 32=0, 33=2, 34=1 y 35=0.

Planos medios por página: 28=2, 29=0, 30=2, 31=2, 32=1, 33=2, 34=3 y 35=1.

Planos americanos por página: 28=2, 29=0, 30=3, 31=2, 32=6, 33=0, 34=2 y 35=3.

XVIII

Planos generales por página: 28=1, 29=1, 30=2,
31=1, 32=2, 33=2, 34=2 y 35=4.

Amplitud de encuadres en toda la historia: 28
cortos y 17 largos.

Encuadres cortos por página: 28=0, 29=0, 30=4,
31=4, 32=4, 33=2, 34=8 y 35=6.

Encuadres largos por página: 28=5, 29=1, 30=3,
31=1, 32=2, 33=3, 34=1 y 35=1.

Funciones de los encuadres: en toda la historia hay
31 encuadres de función narrativa, 15 encuadres de
función descriptiva y 8 encuadres de función
expresiva.

Encuadres de función expresiva por página: 28=2,
29=0, 30=2, 31=1, 32=0, 33=2, 34=1 y 35=0.

Encuadres de función narrativa por página: 28=4,
29=0, 30=5, 31=4, 32=7, 33=2, 34=5 y 35=4.

Encuadres de función descriptiva por página: 28=1,
29=1, 30=2, 31=1, 32=2, 33=2, 34=2 y 35=4.

Adjetivaciones. - Angulaciones en toda la historia:
18, de las cuales 5 son ángulos picados y 13 son
ángulos contrapicados.

Ángulos picados por página: 28=2, 29=1, 30=1, 31=1,
32=0, 33=0, 34=0 y 35=0.

Ángulos contrapicados por página: 28=2, 29=0, 30=2,
31=3, 32=1, 33=2, 34=2 y 35=1.

Iluminaciones en toda la historia: 31 efectos de
iluminación, de los cuales 28 son claroscuros y 3

XIX

son contraluces.

Claroscuros por página: 28=3, 29=1, 30=4, 31=4, 32=5, 33=5, 34=5 y 35=1.

ContraLuces por página: 28=0, 29=1, 30=0, 31=0, 32=1, 33=0, 34=1 y 35=0.

Composiciones en profundidad en toda la historia: 15.

Composiciones en profundidad por página: 28=1, 29=1, 30=2, 31=2, 32=3, 33=3, 34=0 y 35=3.

Convenciones específicas.- Balloons en toda la historia: 47.

Balloons por página: 28=0, 29=2, 30=5, 31=5, 32=8, 33=14, 34=12 y 35=1.

Promedio aproximado de balloons por viñeta: 1.

Apoyaturas en toda la historia: 29.

Apoyaturas por página: 28=9, 29=4, 30=4, 31=2, 32=0, 33=0, 34=2 y 35=8.

Promedio aproximado de apoyaturas por viñeta: menos de 1.

Figuras cinéticas en toda la historia: 1 (en la viñeta 17 de la página 33).

Macrounidades de montaje.- Páginas que componen la historia: 8.

Secuencias en todo el relato: 11, de las cuales 10 se dan en narración lineal y 1 en narración paralela.

Secuencias en narración lineal por página: 28=1,

XX

29=0, 30=1, 31=2, 32=2, 33=2, 34=1 y 35=1.

Secuencias en narración paralela por página: 28=0,

29=0, 30=1, 31=0, 32=0, 33=0, 34=0 y 35=0.

Unidades de montaje.- Escenas en toda la historia:
51.

Escenas por página: 28=9, 29=2, 30=6, 31=5, 32=7,
33=6, 34=8 y 35=8.

Escenas por viñeta: en general, la mayoría de las
viñetas contiene 1 sola escena; como excepción, se
encuentran las siguientes viñetas: la viñeta 5
contiene 2 escenas, la viñeta 17 contiene 4 escenas
y la viñeta 35 contiene 2 escenas.

Montajes en toda la historia: 21.

Montajes por corte en todo el relato: 12.

Montajes por corte en cada página: 28=3, 29=0,
30=3, 31=1, 32=2, 33=1, 34=1 y 35=1.

Montajes por espacios contiguos en toda la
historia: 3.

Montajes por espacios contiguos en cada página:
28=0, 29=0, 30=1, 31=0, 32=1, 33=0, 34=0 y 35=1.

Montajes por apoyaturas en todo el relato: 6.

Montajes por apoyaturas en cada página: 28=4, 29=0,
30=1, 31=0, 32=0, 33=0, 34=0 y 35=1.

Microunidades de montaje.- Personajes de "¡El
guerrero santo!": el guerrero santo, Vassily,
Raspukas, la monja, el doble de Jesucristo, el
soldado ruso que habla con Vassily y los tres

guardias rusos que disparan contra el guerrero santo y el doble de Jesucristo durante su huída.

Número de apariciones de los personajes en todo el relato: el guerrero santo, 30 veces; Vassily, 8 veces; Raspukas, 3 veces; la monja, 4 veces; el doble de Jesucristo, 10 veces; el soldado ruso, 1 vez; los tres guardias rusos, 1 vez.

Número de apariciones del guerrero santo por página: 28=0, 29=1, 30=2, 31=3, 32=6, 33=2, 34=8 y 35=8.

Número de apariciones de Vassily por página: 28=0, 29=0, 30=2, 31=2, 32=0, 33=4, 34=0 y 35=0.

Número de apariciones de Raspukas por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=0, 33=3, 34=0 y 35=0.

Número de apariciones de la monja por página: 28=0, 29=0, 30=2, 31=2, 32=0, 33=0, 34=0 y 35=0.

Número de apariciones del doble de Jesucristo por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=1, 33=2, 34=7 y 35=0.

Número de apariciones del soldado ruso por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=1, 32=0, 33=0, 34=0 y 35=0.

Número de apariciones de los tres guardias rusos por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=0, 33=1, 34=0 y 35=0.

Decorados en toda la historia: 210, de los cuales 135 son cosas y 75 son personajes que no intervienen directamente en las acciones.

Cosas que forman parte del decorado en cada página:

28=43, 29=9, 30=16, 31=12, 32=12, 33=13, 34=14 y 35=16.

Personajes que no intervienen directamente en las acciones y forman parte del decorado en cada página: 28=27, 29=14, 30=10, 31=6, 32=13, 33=5, 34=0 y 35=0.

Promedio aproximado de decorados por página: 26.

Promedio aproximado de cosas que forman parte del decorado por página: 17.

Promedio aproximado de personajes que no intervienen directamente en las acciones y que forman parte del decorado por página: 7.

Composiciones gráficas en toda la historia: 29, de las cuales 5 son normales, 2 son barrocas, 17 son austeras y 5 son surrealistas.

Composiciones normales por página: 28=0, 29=1, 30=1, 31=1, 32=0, 33=1, 34=1 y 35=0.

Composiciones barrocas por página: 28=1, 29=0, 30=1, 31=0, 32=0, 33=0, 34=0 y 35=0.

Composiciones austeras por página: 28=0, 29=0, 30=1, 31=1, 32=4, 33=2, 34=4 y 35=5.

Composiciones surrealistas por página: 28=2, 29=0, 30=0, 31=0, 32=1, 33=1, 34=0 y 35=1.

Viñetas en la portada: 1.

Viñetas en la página 3: 2.

Textos en la portada: 7, que son la marca comercial

XXIII

a la que pertenece la revista, la fecha de la edición, el título de la revista junto con su slogan, el precio de la revista, el número de la edición, la apoyatura que se refiere a la historia principal, y el título de la historia principal. Textos en la página 3: la sinopsis de "¡El guerrero santo!", y los textos de la portada en miniatura.

Número de signos icónicos en la portada: 12.

Número de signos icónicos en la página 3: 16.

Color en la portada: amarillo rojizo, azul, amarillo, blanco, café oscuro, beige, beige muy oscuro, lila, color carne y negro; en total 10 tonos distintos.

Color en la página 3: blanco y negro.

Tamaño de la viñeta de la portada: 20.4 centímetros (8 pulgadas) de ancho por 27.5 centímetros (10 pulgadas 7/8) de largo.

Tamaño de las viñetas de la página 3: una mide 4.7 centímetros (1 pulgada 7/8) de ancho por 6.4 centímetros (2 pulgadas 2/4) de largo, mientras que las medidas de la otra corresponden a 6 por 6 centímetros (2 pulgadas 3/8 por 2 pulgadas 3/8).

Tipo de encuadre en la portada: 1 plano general.

Tipos de encuadres en la página 3: 1 plano general y 1 plano medio.

Amplitud del encuadre en la portada: largo.

Amplitud de los encuadres en la página 3: 1 largo y

1 corto.

Función del encuadre en la portada: descriptiva.

Función de los encuadres en la página 3: 1 descriptiva y 1 narrativa.

Angulación en la página 3: 1 ángulo contrapicado.

Iluminación en la portada: 1 claroscuro.

Iluminaciones en la página 3: 2 claroscuros.

Composiciones en profundidad en la portada: 1.

Composiciones en profundidad en la página 3: 1.

Apoyaturas en la portada: 1.

Apoyaturas en la página 3: 2.

Personajes en la portada: 1, que es el guerrero santo.

Personajes en la página 3: 3, de los cuales el guerrero santo se encuentra en una viñeta, y Vassily y la monja aparecen en la otra.

Decorados en la portada: 18.

Decorados en la página 3: 18.

Composición gráfica en la portada: 1 surrealista.

Composiciones gráficas en la página 3: 1 surrealista y 1 austera.

Balloons de diálogo en toda la historia: 18.

Balloons de diálogo por página: 28=0, 29=0, 30=3, 31=1, 32=1, 33=10, 34=3 y 35=0.

Dream-balloons en todo el relato: 24.

Dream-balloons por página: 28=0, 29=2, 30=1, 31=4, 32=7, 33=3, 34=6 y 35=1.

Boom-balloons en toda la historia: 1.

Boom-balloons por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=0, 33=1, 34=0 y 35=0.

Byrd-balloons en toda la historia: 4.

Byrd-balloons por página: 28=0, 29=0, 30=1, 31=0, 32=0, 33=0, 34=3 y 35=0.

Byrd-balloons o dream-balloons que contienen sonidos inarticulados en todo el relato: 2.

Byrd-balloons o dream-balloons que contienen sonidos inarticulados por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=0, 33=0, 34=2 y 35=0.

Tamaño promedio de las apoyaturas en toda la historia: 12 centímetros cuadrados (1.86 pulgadas cuadradas).

Forma de las apoyaturas en toda la historia: rectangular.

Delimitación de las apoyaturas en todo el relato: existen 11 apoyaturas completamente delimitadas, 8 que están delimitadas parcialmente y hay 10 que carecen de delimitación gráfica.

Apoyaturas completamente delimitadas por página: 28=5, 29=0, 30=1, 31=2, 32=0, 33=0, 34=0 y 35=3.

Apoyaturas parcialmente delimitadas por página: 28=4, 29=4, 30=0, 31=0, 32=0, 33=0, 34=0 y 35=0.

Apoyaturas que carecen de delimitación por página: 28=0, 29=0, 30=3, 31=0, 32=0, 33=0, 34=2 y 35=5.

Representaciones gráficas de diálogos que se

encuentran dentro de balloons en toda la historia:

22.

Representaciones gráficas de diálogos que se encuentran dentro de balloons por página: 28=0, 29=0, 30=4, 31=1, 32=1, 33=11, 34=5 y 35=0.

Representaciones gráficas de monólogos hablados que se encuentran dentro de balloons en todo el relato:

1.

Representaciones gráficas de monólogos hablados que se encuentran dentro de balloons por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=0, 33=0, 34=1 y 35=0.

Representaciones gráficas de pensamientos que se encuentran dentro de balloons en toda la historia:

24.

Representaciones gráficas de pensamientos que se encuentran dentro de balloons por página: 28=0, 29=2, 30=1, 31=4, 32=7, 33=3, 34=6 y 35=1.

Representaciones gráficas de monólogos del narrador que se encuentran dentro de apoyaturas en toda la historia: 29.

Representaciones gráficas de monólogos del narrador que se encuentran dentro de apoyaturas por página: 28=9, 29=4, 30=4, 31=2, 32=0, 33=0, 34=2 y 35=8.

Textos personalizados que representan gráficamente el volumen y el tono emotivo de la voz de los personajes y/o el narrador en toda la historia: 75.

Textos personalizados que representan gráficamente

el volumen y el tono emotivo de la voz de los personajes y/o el narrador por página: 28=9, 29=6, 30=9, 31=7, 32=8, 33=13, 34=14 y 35=9.

Promedio aproximado de textos personalizados por viñeta: menos de 2.

Lenguaje icónico-literario considerado a partir de unidades en todo el relato: existen 41 viñetas, de las cuales 39 de ellas contienen lenguaje icónico-literario, es decir, contienen imágenes y textos.

Lenguaje icónico-literario por viñeta: 13 viñetas contienen únicamente apoyaturas, 24 tienen en su interior solamente balloons, 5 contienen balloons y apoyaturas, y 2 sólo contienen imágenes.

Número aproximado de iconemas en toda la historia: 28700.

Promedio aproximado de iconemas por página: 4200.

Promedio aproximado de iconemas por viñeta: 700.

Número aproximado de iconemas en la portada: 2100.

Número aproximado de iconemas en la página 3: 2600.

Relaciones visuales. - Problemas de interpretación de viñeta dentro de viñeta en toda la historia: 3. Problemas de interpretación de viñeta dentro de viñeta por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=1, 33=1, 34=0 y 35=1.

Problemas de interpretación de cambio arbitrario en las posiciones de personajes y decorados de una

XXVIII

viñeta a la siguiente en toda la historia: 6.

Problemas de interpretación de cambio arbitrario en las posiciones de personajes y decorados de una viñeta a la siguiente por página: 28=0, 29=0, 30=1, 31=1, 32=2, 33=0, 34=1 y 35=1.

Problemas de interpretación de montaje por corte en todo el relato: 12.

Problemas de interpretación de montaje por corte por página: 28=3, 29=0, 30=3, 31=1, 32=2, 33=1, 34=1 y 35=1.

Apariencias físicas matizadas por metonimia en toda la historia: todos los personajes de "¡El guerrero santo!".

Apariencias físicas matizadas por surrealismo en todo el relato: solamente el personaje que representa al guerrero santo.

Decorados funcionales en toda la historia: todos.

Relaciones sonoras.- Problemas de interpretación de balloons de distintas clases dentro de una misma viñeta en todo el relato: 4.

Problemas de interpretación de balloons de distintas clases dentro de una misma viñeta por página: 28=0, 29=0, 30=1, 31=0, 32=0, 33=2, 34=1 y 35=0.

Problemas de interpretación de balloons que rebasan los límites gráficos de las viñetas en las que se encuentran en toda la historia: 18.

XXIX

Problemas de interpretación de balloons que rebasan los límites gráficos de las viñetas en las que se encuentran por página: 28=0, 29=0, 30=3, 31=3, 32=4, 33=3, 34=5 y 35=0.

Problemas de interpretación de efectos de zoom en todo el relato: 2.

Problemas de interpretación de efectos de zoom por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=1, 33=1, 34=0 y 35=0.

Problemas de interpretación de contradicciones temporales entre los textos y las imágenes de las viñetas en todo el relato: 4.

Problemas de interpretación de contradicciones temporales entre los textos y las imágenes de las viñetas por página: 28=0, 29=0, 30=1, 31=0, 32=1, 33=1, 34=1 y 35=0.

Palabras funcionales que están compuestas por palabras aisladas, frases y oraciones en todo el relato: 262.

Palabras aisladas funcionales en toda la historia: 113.

Palabras aisladas funcionales por página: 28=13, 29=14, 30=12, 31=3, 32=12, 33=15, 34=23 y 35=21.

Frases funcionales en toda la historia: 94.

Frases funcionales por página: 28=10, 29=6, 30=14, 31=14, 32=12, 33=10, 34=11 y 35=17.

Oraciones funcionales en todo el relato: 55.

XXX

Oraciones funcionales por página: 28=9, 29=6, 30=4,
31=6, 32=8, 33=6, 34=8 y 35=8.

Promedio aproximado de palabras funcionales
compuestas por palabras aisladas, frases y
oraciones por viñeta: 53.

Promedio aproximado de palabras aisladas
funcionales por viñeta: 23.

Promedio aproximado de frases funcionales por
viñeta: 21.

Promedio aproximado de oraciones funcionales por
viñeta: 9.

Promedio aproximado de palabras funcionales
compuestas por palabras aisladas, frases y
oraciones por balloon: 27.

Promedio aproximado de palabras aisladas
funcionales por balloon: 12.

Promedio aproximado de frases funcionales por
balloon: 9.

Promedio aproximado de oraciones funcionales por
balloon: 6.

Promedio aproximado de palabras funcionales
compuestas por palabras aisladas, frases y
oraciones por apoyatura: 26.

Promedio aproximado de palabras aisladas
funcionales por apoyatura: 10.

Promedio aproximado de frases funcionales por
apoyatura: 14.

XXXI

Promedio aproximado de oraciones funcionales por apoyatura: 2.

Textos que contienen injurias e insultos en toda la historia: 25.

Textos que contienen injurias e insultos por página: 28=0, 29=3, 30=4, 31=6, 32=4, 33=2, 34=3 y 35=3.

Relaciones táctiles.- Escenas violentas en toda la historia: 22.

Escenas violentas por página: 28=2, 29=2, 30=3, 31=2, 32=5, 33=3, 34=1 y 35=4.

Zonas de impacto en toda la historia: 2.

Zonas de impacto por página: 28=0, 29=0, 30=0, 31=0, 32=0, 33=2, 34=0 y 35=0.

Casos en los cuales aparecen representadas varias escenas dentro de una misma viñeta en toda la historia: 8.

Casos en los cuales aparecen representadas varias escenas dentro de una misma viñeta por página: 28=3, 29=1, 30=0, 31=0, 32=1, 33=1, 34=1 y 35=1.

Personajes y/o decorados que rebasan los límites de las viñetas en todo el relato: 14.

Personajes y/o decorados que rebasan los límites de las viñetas por página: 28=5, 29=0, 30=2, 31=0, 32=2, 33=2, 34=1 y 35=2.

BIBLIOGRAFIA.

- 1) Antología para el español. México. SEP. 1976.
- 2) Avila, Raúl. La lengua y los hablantes. México. Editorial Trillas. 1983.
- 3) Diccionario de Literatura, tomo I. México. EDIPLESA. 1986.
- 4) Diccionario Enciclopédico Grijalbo. Barcelona. Ediciones Grijalbo, S.A.. 1987.
- 5) Diccionario Enciclopédico Océano, tomo I. Barcelona. Editorial Océano. 1980.
- 6) Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. México. Alianza Editorial. 1984.
- 7) Eco, Umberto. La estructura ausente. Barcelona. Editorial Lumen. 1986.
- 8) Eco, Umberto. Tratado de semiótica general. Barcelona. Editorial Lumen. 1988.
- 9) Fresnault-Deruelle, Pierre. Semiología de la representación. México. Editorial Gustavo Gili.

XXXIII

1978.

10) González Reyna, Susana. Manual de Redacción e Investigación Documental. México. Editorial Trillas. 1987.

11) Granados Chapa, Miguel Angel. Examen de la comunicación en México. México. Ediciones "El caballito". 1981.

12) Gubern, Román. El lenguaje de los comics. Barcelona. Ediciones Península, Ediciones de Bolsillo. 1974.

13) Muñoz, Víctor. El comic en la publicidad: una aproximación semiológica (Tesis de Periodismo #50). México. ENEP Aragón. 1986.

14) Paoli, J. Antonio. Comunicación e información. México. Editorial Trillas. 1983.

15) Sánchez Azuara, Gilberto. Notas de fonética y fonología. México. Editorial Trillas. 1983.

16) Vargas, Zalathiel et. al.. El comic (es algo serio). México. Ediciones EUFESA. 1982.

XXXIV

17) Walker, Mort. Backstage at the strips. New
York. Mason/Charter. 1975.

INDICE

INTRODUCCION	2
CAPITULO 1. LA HISTORIETA DE CIENCIA FICCION	8
1.1 ¿Qué es la historieta?	8
1.2 Historia y desarrollo de la historieta	12
1.2.1 Antecedentes de la historieta o comic	12
1.2.2 Las primeras historietas	13
1.2.3 El comic-book	16
1.2.4 Comics underground	18
1.2.5 Historia y desarrollo del comic o historieta en México	20
1.3 La historieta o comic de ciencia ficción	23
1.3.1 ¿Qué es la ciencia ficción?	23

1.3.2 Contenido temático de las historietas de ciencia ficción	24
1.3.3 "1994 Provocative illustrated adult fantasy"	26
Notas del primer capítulo	29
CAPITULO 2. SEMIOTICA Y ESTRUCTURA	35
2.1 El modelo estructural	35
2.2 ¿Qué es la semiótica?	38
2.3 Semiótica y comunicación visual	43
2.4 Signos icónicos y signos lingüísticos	50
2.5 El análisis semiótico	53
2.6 Análisis semiótico de un comic	56
2.6.1 La lectura de un comic	56
2.6.1.1 Interpretación de la ordenación de imágenes y textos	

	57
2.6.1.2 Interpretación de los signos específicos	70
2.6.1.3 Lectura de los textos que están contenidos en los balloons	72
2.6.1.4 Lectura de las imágenes como unidades semióticas	73
Figuras del capítulo 2	s/n
Notas del segundo capítulo	82
CAPITULO 3. ANALISIS SEMIOTICO DE "¡EL GUERRERO SANTO!"	
	90
3.1 Interpretación de la forma en que están ordenadas las imágenes y los textos	95
Imágenes de la portada	95
Textos de la portada	97
Imágenes de la página 3	98

XXXVIII

Textos de la página 3	98
Imágenes de la página 28	99
Textos de la página 28	102
Imágenes de la página 29	106
Textos de la página 29	106
Imágenes de la página 30	109
Textos de la página 30	111
Imágenes de la página 31	114
Textos de la página 31	116
Imágenes de la página 32	119
Textos de la página 32	122
Imágenes de la página 33	125
Textos de la página 33	127
Imágenes de la página 34	

	130
Textos de la página 34	
	132
Imágenes de la página 35	
	136
Textos de la página 35	
	138
Resumen de "¡El guerrero santo!"	
	142
3.2 Interpretación de los signos específicos	
	155
3.3 Lectura de los textos contenidos en los balloons y en las apoyaturas	
	157
3.4 Lectura de las imágenes como unidades semióticas	
	158
Figuras del capítulo 3	
	s/n
CONCLUSIONES	
	163
APENDICE 1. ESQUEMAS EN LOS QUE SE MUESTRA LA LOCALIZACION DE LOS PRINCIPALES ELEMENTOS	

XL

SEMIOTICOS DE "¡EL GUERRERO SANTO!"

I

**APENDICE 2. ESTADISTICAS GENERALES DE TODOS LOS
ELEMENTOS SEMIOTICOS CONTABLES QUE APARECEN EN "¡EL
GUERRERO SANTO!"**

XVI

BIBLIOGRAFIA

XXXII

INDICE

XXXV