



**UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLAN**

**PROPUESTA DE ANÁLISIS SEMIÓTICO
DEL CÓMIC SPAWN.**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN PERIODISMO
Y COMUNICACIÓN COLECTIVA
P R E S E N T A
S E R G I O R U I Z N A V A

ASESORA:
PROFRA. MARIA VENUS ARMENTA FRAGA

2008



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

A Dios.

Por haberme permitido llegar hasta este punto y haberme dado salud para lograr mis objetivos, además de su infinita bondad y amor.

A mis padres

Por haberme educado y soportado mis errores. Gracias a sus consejos, sus valores, por el amor que siempre me han brindado, por cultivar e inculcar ese sabio don de la responsabilidad.

A mi hija

A mi porción de cielo que bajó hasta acá para hacerme el hombre más feliz y realizado del mundo.

A mi asesora

Lic. María Venus Armenta Fraga por haber guiado el desarrollo de este trabajo y llegar a la culminación del mismo.

A mis amigos.

A todos mis amigos pasados y presentes; pasados por ayudarme a crecer y madurar como persona y presentes por estar siempre conmigo apoyándome en todo las circunstancias posibles que me resulta muy difícil poder nombrarlos en tan poco espacio, sin embargo ustedes saben quienes son.

A NBK

Tú sabes quien eres, y sin ti estas páginas estarían en blanco.

ÍNDICE

Introducción

Capítulo 1. Breve historia del Cómic.

1.1 Precursores del cómic.....2

1.2. El cómic en la década de los 90's4

 1.2.1 Bibliografía de Todd McFarlane.5

 1.2.2 La llegada de Spawn al mundo del cómic.....7

Capítulo 2. Fundamentos teóricos

2.1. Fundamentos epistemológicos.....11

 2.1.1 Semiótica / semiología.....11

 2.1.2 Objeto y orientaciones de la semiótica.....12

 2.1.3 Postulados metodológicos.....14

 2.1.3.1 Isomorfismo.....14

 2.1.3.2 Inmanencia / Trascendencia.....16

 2.1.3.3 Nivel de pertinencia.....17

 2.1.3.4 Sistemas textuales y semiosis infinita.....17

 2.1.3.5 Problemas de metalenguaje.....18

 2.1.4 Semiótica narrativa / Semiótica discursiva.....19

 2.1.5 Niveles del texto.....20

2.2 Unidades mínimas del sentido.....25

 2.2.1 Semas.....25

 2.2.2 Semas y lexemas.....26

 2.2.3 Semas Nucleares.....27

 2.2.4 Clasema.....29

 2.2.5 Sentido y realidad.....30

 2.2.6 Isotopías.....31

2.3 Estructura elemental de la significación.....33

2.3.1 Relaciones de contrariedad.....	33
2.3.2 Relaciones de contradicción.....	35
2.3.3 Cuadrado semiótico.....	37
2.4 Articulación de niveles.....	42
2.4.1 Reglas de combinación.....	42
2.4.2 Semema.....	42
2.4.3 Metasemema.....	45
2.5 El componente figurativo.....	46
2.5.1 Estructura actorial.....	46
2.5.2 Roles temáticos.....	48
2.5.3 Figuras sémicas y Configuraciones Discursivas.....	49
2.5.4 Manifestación del contenido.....	51

Capítulo 3. Metodología e instrumento

3.1 Construcción del instrumento de análisis	54
3.2. Llenado del instrumento de análisis.....	57

Capítulo 4. Resultados

4.1. Portada de “Spawn” Núm. 67, Instrumento y Lectura.....	68
4.2. Portada de “Spawn” Núm 68, Instrumento y Lectura.....	72
4.3. Portada de “Spawn” Num. 69, Instrumento y Lectura.....	76
4.4. Portada de “Spawn” Núm. 70, Instrumento y Lectura.....	80
4.5. Portada de “Spawn” Núm. 71, Instrumento y Lectura.....	84
4.6. Portada “Spawn” Núm. 72, Instrumento y Lectura.....	88
4.7. Portada “Spawn” Núm. 73, Instrumento y Lectura.....	91
4.8. Portada “Spawn” Núm. 74, Instrumento y Lectura.....	95
4.9. Portada de “Spawn” Núm. 75, Instrumento y Lectura.....	99
4.10 Portada de “Spawn” Núm. 76, Instrumento y Lectura.....	102
4.11 Portada de “Spawn” Núm. 77, Instrumento y Lectura.....	106
4.12 Portada de “Spawn” Núm. 78, Instrumento y Lectura.....	110
4.13. Portada de “Spawn” Núm. 79, Instrumento y Lectura.....	114

4.14. Portada de “Spawn” Núm. 80, Instrumento y Lectura.....	118
4.15 Portada de “Spawn” Núm. 81, Instrumento y Lectura.....	122
4.16. Portada de “Spawn” Núm. 82, Instrumento y Lectura.....	126
4.17 Portada de “Spawn” Núm. 83, Instrumento y Lectura.....	139
4.18 Portada de “Spawn” Núm. 84, Instrumento y Lectura.....	133
4.19 Portada de “Spawn” Núm. 85, Instrumento y Lectura.....	137
4.20 Portada de “Spawn” Núm. 86, Instrumento y Lectura.....	140
4.21 Portadada de “Spawn” Núm. 87, Instrumento y Lectura.....	144
4.22 Portada de “Spawn” Núm. 88, Instrumento y Lectura.....	148
4.23 Portada de “Spawn” Núm. 89, Instrumento y Lectura.....	152
4.24 Portadada de “Spawn” Núm. 90, Instrumento y Lectura.....	155
Conclusiones.....	160
Bibliografía.....	169
Hemerografía.....	170

“¿De que sirve un libro si no tiene
dibujos y diálogos?”
Lewis Carrol 1865

INTRODUCCIÓN

La presente investigación, es una propuesta de análisis semiótico del cómic Spawn. No es fácil abordar un trabajo que tenga como objeto de estudio el cómic, a pesar de ser uno de los medios de comunicación con mayor número de lectores en el mundo. Algunas de las razones son la constante aparición de los cientos de novedades semanales en los puestos de revistas y el escaso material documental.

Uno de los errores más comunes en los que cae el público en general cuando habla del cómic es tomarlo como un producto exclusivamente para niños. Nada más alejado de la realidad. Las primeras tiras cómicas estaban dirigidas al público lector de los diarios; es decir, al público adulto.

Sin embargo, podemos encontrar algunos estudios como el realizado en Chile por Ariel Dorfman y Armand Mattelart, con la publicación de su libro “Para leer al Pato Donald”. El principal objetivo de este libro es demostrar que las historietas del Pato Donald son un vehículo para la penetración cultural imperialista en los países subdesarrollados.

Umberto Eco, en su libro de Apocalípticos e Integrados publicado en 1965 hace un análisis del símbolo y significado del cómic Steve Canyon, detallando cada una de las partes de la viñeta y da a conocer algunos iconos que maneja el cómic.

En 1972 Roman Gubert, presenta su libro “El lenguaje de los cómics” en donde hace una exploración de los distintos lenguajes que se emplean en este medio. Pero, la diversidad de puntos de vista no solamente ha generado controversia, sino al contrario, ha despertado un mayor interés.

En marzo de 2001 se creó la Revista latinoamericana de estudios sobre la historieta con el objetivo de estudiar a la historieta latinoamericana como expresión artística, como testimonio de cultura, aptitudes y comportamientos sociales, como instrumento educativo y de propaganda. Sin embargo, ¿Qué es lo primero que ofrece un cómic para que uno se decida comprarlo? Y la respuesta es sencilla: su portada. Las portadas de los cómics son mensajes de naturaleza predominantemente icónica, y tienen un significado.

Por lo tanto, la definición del tema tuvo que ver con un interés personal por conocer el significado de las portadas de las portadas del cómic Spawn, tratando de descubrir su organización para producir esa significación. Esto es posible a través de la semiótica de la significación.

En esta perspectiva todo objeto cultural significa algo, sea o no utilizado en una instancia comunicativa. El objetivo de este trabajo de investigación es proporcionar un instrumento de análisis semiótico de la significación para las portadas del cómic Spawn con base en la Metodología del análisis semiótico propuesto por Desiderio Blanco y Raúl Bueno.

La estructura y la forma de abordar el trabajo fue la siguiente:

En el primer capítulo denominado “Breve historia del cómic” se exponen los antecedentes históricos del cómic tanto en México, como en el resto del mundo, principalmente de Estados Unidos, ya que de este país se han importado una gran cantidad de títulos. Posteriormente se presenta la biografía del creador del cómic Spawn, Todd Mcfarlane.

En el segundo capítulo denominado “Fundamentos teóricos” se hace una presentación y definición de los conceptos empleados en la “Metodología del Análisis Semiótico” propuesto por Desiderio Blanco y Raúl Bueno. Se emplearon como textos de apoyo “Semántica estructural” de Algirdas Julien Greimas y “Introducción a la semiótica narrativa y discursiva: Metodología y aplicación” de Joseph Courtes.

Este apartado está dedicado a presentar de manera inicial el fenómeno que la escuela greimasiana denomina componente morfológico de la significación; posteriormente se exponen las relaciones sintácticas que pueden ser establecidas entre los elementos considerados en el componente morfológico. Y por último la combinación de unidades del nivel profundo, dando como resultado la manifestación del sentido.

El tercer capítulo denominado “Metodología e instrumento” se presenta de manera inicial paso a paso la construcción del instrumento de análisis semiótico para posteriormente explicar el llenado del mismo para las 24 portadas del cómic Spawn publicadas en México por la Editorial Vid de enero a diciembre de 2001.

El capítulo cuatro denominado “Resultados” tiene como objetivo mostrar la funcionalidad del instrumento de análisis semiótico a las 24 portadas del cómic Spawn, así como su lectura semiótica de cada una de ellas respetando las exigencias del método.

Esperamos que el instrumento de análisis semiótico constituya una herramienta útil de trabajo, tanto para el estudiante como para cualquier persona interesada en iniciarse en el campo de la investigación semiótica, y principalmente realizar investigaciones del cómic con la finalidad de evitar el “desprecio” que profesan algunas personas ante este medio.

CAPÍTULO 1



BREVE HISTORIA DEL CÓMIC

Llámesese cómic, tebeo, fumetti o BD, como le llaman en Francia, la historieta o tira cómica ocupa un lugar preponderante dentro de la cultura de masas. Un poderoso y sintético modo de comunicación gráfica que se ha nutrido y retroalimentado con el lenguaje cinematográfico debido a que ambas artes se desarrollaron simultáneamente a partir de la segunda mitad del Siglo XIX. Se trata de relatos contruidos a través de una serie de imágenes con progresión narrativa cómica o dramática, con textos que relaten o adelanten la acción, ya sea la voz de un narrador o en base a diálogos enmarcados en "globos" que surgen de la boca de los protagonistas.

1.1 Precursores del cómic

Las creaciones de los precursores de la historieta, corresponden cronológicamente al material impreso que desde 1825 hacía el suizo Rodolphe Topffer del que aparece registrada en 1837 su primera historieta, conocida como "Les amours de Monsieur Vieux Bois"; "Hieronymus" (1860) y "Max Und Moritz" (1870) del alemán Wilhelm Busch; "Little Bears and Tigers" (1892) del norteamericano Swinnerton; El origen de una nueva especie o "La Evolución del Cocodrilo Explicada" (1894) de Richard Felton Outcault, propiedad de Pulitzer; "Yellow Kid" (1896) de Outcault, con texto y diálogo en la imagen; 'La Famille Fenouillard" (1898) del francés George Colomb, conocido por el seudónimo de 'Christophe" y paralelo al surgimiento de Yellow Kid, apareció el título de una historieta inglesa 'Weary Willie y Tired Tim", el nombre de dos personajes inventados por Tom Browne, historieta inglesa que a diferencia de las norteamericanas, apareció en los diarios después de terminar la Primera Guerra Mundial.

Tanto en Europa como en Norteamérica, la publicidad tuvo efectos en las formas de comunicación, por sus frases y sus dibujos, y uno de ellos fue precisamente la historieta. Lo fue en dos sentidos, primero en la técnica del dibujo y el mensaje y luego como espacio de distracción que publicaban los diarios para

que las páginas de publicidad fueran atractivas. Sin embargo, el cómic no ha parado un solo momento de evolucionar. Con muy distintos surgimientos y desarrollos, los cómics en el mundo, a pesar de sus diferencias formales, ideológicas y culturales, tiene algo en común: es una industria que rebasa fronteras.

“El cómic estadounidense, por ejemplo tuvo que sacrificar durante mucho tiempo la libertad de expresión y la libertad creativa para poder darnos una compleja mitología contemporánea y muchas obras del desaforo creativo literario y plástico, además de incluir al cómic en el mercado del arte en la matricula de la universidades para la comunicación y las artes visuales (Galerías como Sothey`s y Christies`s fueron testigo de ventas de Cómics arriba de los 90 mil dólares). El cómic ingles sufrió la emigración de casi todos sus talentos historietísticos ante la desértica oferta de editoriales de las islas británicas para finalmente resurgir con el mejor guionismo que didascalias y filacterias alguna vez hayan rodeado.

“El cómic Japonés se convirtió en la catarsis creativa ante una experiencia que represento una trauma atemporal en el inconsciente colectivo de toda una cultura; el manga tuvo que combatir a una civilización orientada a la pantalla electrónica para comprobar que el poder de la letra y la imagen impresas en superior. El cómic europeo pasó del infantilismo humorístico a la elegancia narrativa y en una de las industrias editoriales más importantes y respetadas. Así el género se transformaba en un arte casi tradicional en países como España, Francia e Italia, al tiempo que nacían, varias generaciones de teóricos de la historieta que llevaron el medio a las universidades, centro de estudios, museos y galerías.

“La historieta Argentina sobrevivió al régimen militar a base de creatividad y de fe en un medio de expresión cuyo potencial evasivo es ilimitado; la historieta Argentina resurgió de las ruinas, de las cárceles y del exilio para convertirse en el mejor exponente del arte secuencial latinoamericano.

Y el cómic mexicano o historieta juega un importante papel en la cultura popular mexicana no sólo como el más penetrante alimento cultural sino como el principal vehículo de lectura y entretenimiento de millones de mexicanos, antes del auge de la televisión y el video. En los últimos 100 años, más de tres generaciones se formaron con viñetas ilustradas, romances en sepia y aventuras entintadas”.¹

1.2 El cómic en la década de los 90's

Durante esta década se presenta dos hechos relevantes. El primero, en noviembre de 1992 se da a conocer a nivel mundial que Superman ha muerto a manos de Doomsday. En segundo, gracias a la muerte de Superman, el fenómeno Manga cobra una gran fuerza en todo el mundo. Y por último el cómic de vanguardia, con personajes de autoría que comenzó en 1984, con Las Tortugas Ninjas, del escritor Kevin Eastmann y el dibujante Peter Laird, cobró gran fuerza debido a que dibujantes como Todd Mcfarlane y otros se dispusieron a crear la editorial Image.

Esto, por estar cansados de que las grandes empresa como DC Cómics y Marvel, les despojaban de sus creaciones. Es en esta editorial donde se daría a conocer Spawn.

¹ PRIEGO, Ernesto. “El cómic: el arte de un nuevo siglo”. 1994. Pág. XVII

1.2.1 Bibliografía del creador de Spawn Todd McFarlane.²

El creador de Spawn, Todd McFarlane nació el 16 de marzo de 1961 en Calgary, Alberta, Canadá. En 1984, Todd McFarlane se graduó de Eastern Washintong, con un título de Estudios Generales con énfasis en Comunicaciones, Bellas Artes y Diseño Gráfico. En ese mismo año Todd McFarlane se incorpora a Marvel Cómics en donde trabajó para Epic Cómics, compañía subsidiaria de Marvel, en la tira Scorpio Rose, una historia suplementaria de once páginas en Coyote. Empezó con el número 11, y terminó en el 13 con la cancelación del título.

Cuando terminó su trabajo en Coyote, Todd McFarlane recibió una oportunidad por parte de Roy Thomas, de DC Comics; quien le ofreció a un trabajo como dibujante de Infinity, Inc. Al mismo tiempo, Todd McFarlane dibujó el número 47 de All Stare Squadron, que salió en julio de 1985. En septiembre de ese año, Todd McFarlane empezó su trabajo de tiempo completo como dibujante de Infinity, Inc; a partir del número 15 hasta el 37.

Entre abril y agosto de 1987 aceptó dibujar varios números del Increíble Hulk para Marvel. Al mismo tiempo, Todd McFarlane aceptó varios proyectos de un solo número que incluían Daredevil (abril de 1987) y G.I Joe (junio de 1987), para Marvel. También aceptó algunos trabajos para DC Comics, que incluían algunas portadas de Detective Comic, un título de Batman, en los números 576 al 578 (julio a septiembre de 1987). Dibujo Invasión un Crossover de la compañía que le dio a Todd la oportunidad de dibujar muchos de los personajes principales de DC.

En ese momento de su carrera a Todd McFarlane hizo varios cómics de un solo número, como True North. En 1988 realizó un trabajo para DC, en Batman # 423 (septiembre de 1988); para Marvel, en Wolverine # 6 (abril de 1989), Marvel

² A. DURAN, Uriel. "Todd Mcfarlane biografía". 1997. No. 1 – 3.

Tales # 223 al 238 (julio de 1990), y otros proyectos de un solo número. En 1988 y 1989 fue ganador del trofeo CBG de Favorite Artist and Favorite Cover Artist.

En marzo de 1988, se convirtió en dibujante y portadista de Amazing Spider-Man, para Marvel, con el número 298, y continuó hasta el número 329 (diciembre de 1989). En su primer número, Todd McFarlane creó a Venom, junto con el argumentista David Michelinie. Desde su debut, Venom se convirtió en el villano más popular de Marvel y en la actualidad tiene su propia revista.

Amazing Spider-Man fue el título que impulso la carrera de Todd McFarlane como dibujante de cómics. Todd McFarlane implantó su estilo único a Spider-Man, alteró sus telarañas, colocó su cuerpo en posiciones de araña y le agregó ojos de apariencia arácnida. Estos cambios, lanzaron a Amazing Spider-Man al primer lugar, desde el noveno que tenía anteriormente.

Después de más de un año de dibujar Amazing Spider-Man, Marvel le creó una nueva revista para que Todd McFarlane pudiera escribirla, dibujarla y entintarla: Spider-Man conservando el primer lugar de ventas desde su aparición en septiembre de 1990 hasta el número 13 cuando Todd McFarlane decide abandonar a Marvel.

Durante su ausencia de seis meses, hizo planes para crear su propia compañía que le permitiera tanto a él como a otros dibujantes crear y retener los derechos de sus personajes. Tras hablar con otros dibujantes de Marvel, formaron su propia compañía independiente Image Comics, permitiendo que los dibujantes publicaran juntos, pero los beneficios se destinarían a cada uno en particular.

En Image Comics se destacaba la importancia de que cada dibujante podía conservar el control creativo sobre sus personajes, y decidir si sus personajes podían recibir licencias, por lo que ellos recibirían todas las recompensas, tanto

creativa como económicamente. Es en este momento cuando Todd McFarlane decide en dar a conocer a Spawn, después de diez años de su creación.

1.2.2 La llegada de Spawn al mundo del cómic.³

En mayo de 1992 sale a venta el primer número de Spawn, escrito, dibujado y entintado por Todd McFarlane, el cual vendió 1.7 millones de ejemplares. Desde su debut hasta el número 59 se conservó en el top 10 en los Estados Unidos, así como en varios países europeos y Japón, por lo que se vendió más de 80 millones de ejemplares.

Después de cuatro años de publicación de Spawn, Todd McFarlane presentó nuevos personajes en su continuidad, y creó varias miniseries de apoyo. A mediados de 1994 salió la miniserie de tres números de Violator, inspirada en el enemigo de Spawn, escrita por Alan Moore y dibujada por Bart Sears, Mark Pennington y Greg Capullo. “Angela”, otro personaje, quien debutó en el número nueve, escrito por el Neil Gaiman, recibió una miniserie de tres números a finales de 1994 y principios de 1995, con dibujo de Greg Capullo y Mark Pennington.

Tras tres años de publicar Spawn, en el número 32 se presentó no solo un nuevo traje para Spawn, sino que llegó a ser el tercer año consecutivo en primer lugar de ventas en el mes de mayo. En una edición especial promocional de Angela, escrita por Beau Smith y con dibujo de Brad Gorby, Jason Gorden, Mark Pennington y Chance Wolf, se le dio a los distribuidores por cada 25 ejemplares que compraban de Spawn # 32. Este ejemplar hizo historia al convertirse en el primer cómic promocional en llegar a las listas de los 300 más vendidos en Diamond Comic Distributors.

En mayo de 1996 Spawn # 50, un número doble, fue el cómic mejor vendido de ese mes. Eso marcó el cuarto mayo consecutivo en que el cómic de

³ Idem. No.4 – 10.

Spawn. Debido a la popularidad del personaje se creó un nuevo título del “Curse of the Spawn”. Esta nueva serie contiene diferentes historias que se concentran en los apuros de los diferentes Spawns a lo largo de la historia.

Los primeros seis números fueron escritos por Alan McElroy, con dibujos de Dwayne Turner y ilustrado por Danny Miki. El personaje de Todd McFarlane atrajo la atención de una variedad de patrocinadores, compañías de películas, productores de televisión y varias compañías de juguetes que incluían a Mattel, Hasbro y Palymates.

Ver a su personaje hecho juguete animó a Todd McFarlane a crear su propia empresa denominada Todd Toys. La primera línea de producción de Spawn apareció en la Feria del juguete en 1994 en Nueva York. Estos modelos incluían figuras de acción de Spawn, Violator, Spawn Medieval, Tremor, Overtkill y el Payaso (la forma humana de Violator). Además el set de la Pista de Spawn, el equipo de Monstruo de Violator y el Spawn Móvil.

En 1995 sale a la venta la segunda línea de producción con figuras que incluía a Spawn Comando, Spawn Piloto, Malebolgia y los personajes de Bob Liefeld, Badrock y Chapel.

Tras casi un año de producir juguetes bajo el sello de Todd Toys, Mattel habló con Todd McFarlane y le dijo que ellos producían un muñeco de la línea Barbie llamado Todd. Sentían que los consumidores podían confundir una línea llamada Todd Toys con su muñeco Todd, y por lo tanto las ventas de Mattel y de Todd Toys podían inferir entre sí. Todd McFarlane decidió cambiar el nombre de su compañía de juguetes por el de McFarlane Toys.

Además de los juguetes, Todd McFarlane empezó a ver la posibilidad de que HBO, produjera una serie de dibujos animados de media hora de duración en 1995. En ese año Todd McFarlane decidió firmar con New Line Cinema, para la

producción de la película de Spawn. La filmación inició el 13 de agosto de 1996, en lo Ángeles y sus alrededores y se terminó en noviembre de 1996.

Otros de los proyectos en lo que trabaja Todd McFarlane son los videojuegos, que desarrollan Sony y Acclaim, para una variedad de plataformas. La primera plataforma, Super Nintendo, salió a la venta en diciembre de 1995, y en el verano de 1996 salió la versión Play Station. Todd McFarlane decidió seguir con Sony porque le pedían su punto de vista, y le garantizaron el control creativo y aprobación en cada paso de la producción del videojuego.

Otras licencias que Todd McFarlane ha otorgado hasta la fecha, incluye un juego de mesa, producido por Pressman Toys; relojes por Hope Industries; disfraces de Halloween por collegeville Imagineering; accesorios invernales para mujeres por Goddess; y zapatos para niños por Angel-ettes.

CAPÍTULO 2



FUNDAMENTOS TEÓRICOS

En este capítulo se procederá a plantear a la semiótica como una ciencia que tiene como propuesta el desarrollo de estudios sobre el proceso de significación del discurso. Principalmente se desarrollará una semiótica de la significación para poder identificar la existencia de formas universales de organización de un texto. Tales formas se repiten en diversos textos y son esas estructuras las que sustentan la construcción de la significación de los textos. Para Desiderio Blanco y Raúl Bueno, la organización del contenido de los textos se construye en dos niveles: el nivel profundo y el nivel superficial, que serán abordados a continuación.

2.1 Fundamentos epistemológicos¹

2.1.1 Semiótica / semiología

Para Desiderio Blanco y Raúl Bueno, la *semiótica* es “la disciplina que se ocupa de la descripción científica de los signos y de los sistemas de significación, cualquiera que sea su materia significante”². En donde un *signo* “es todo objeto perceptible que de alguna manera remite a otro objeto”³, es decir, existen objetos que remiten a significados sociales y culturales distintos a los de su referente como las señales de tránsito, las notas musicales y las palabras de las lenguas “naturales”.

Por otra parte, existen objetos que se han convertido en signos de su propio uso social, tales como el automóvil, signo de velocidad o desplazamiento rápido, la tiza, signo de la clase. En donde la *significación* “es el proceso de la producción social del sentido en los diferentes textos que circulan en la sociedad”⁴. El uso social de los signos produce determinados efectos de sentido, que se organizan en distintos sistemas de significación.

¹ Se presenta resumen de BLANCO, Desiderio y Bueno, Raúl. *Metodología del análisis semiótico*, 1980 p.p 15-61.

² Idem. Pág. 15.

³ Idem.

⁴ Idem.

De acuerdo con los autores, la semiótica se encargará de describir ambos niveles de las realidades significantes. Existen dos posibilidades de enfrentar la realidad signifiante:

- 1) Considerarla como un proceso de comunicación entre un emisor y un receptor.

En este caso, existe una intención de comunicación por parte del emisor, y para ello utiliza determinado tipo de signos; así el que desea dar una orden, emplea la forma imperativa correspondiente; el que desea indicar una dirección, coloca la flecha adecuada; el que quiere indicar complicidad en una situación determinada hace un guiño oportuno; y así sucesivamente. En este caso se denomina *semiótica de la comunicación*.

- 2) Y considerarla como un proceso de significación al margen de toda eventual función comunicativa

En este caso, la intención de comunicar no es un aspecto pertinente del proceso. La significación se produce más allá o por encima de la intención del emisor. Desde este punto de vista, el hecho semiótico trasciende el fenómeno de la comunicación, para convertirse en el fenómeno social más generalizado de la producción de sentido. Por ejemplo, el rubor que invade el rostro de una persona que en una circunstancia determinada significa algo, al margen de la intención del emisor. En este caso se denomina *semiótica de la significación*.

2.1.2 Objeto y orientaciones de la semiótica

El objeto de la semiótica es el sentido y los medios de producirlo, es decir, los *signos* y los *sistemas de signos*. La semiótica puede estudiar tanto los sistemas de signos (sus unidades mínimas, sus sistemas de oposición, sus reglas de combinación) donde se sitúan los lingüistas que estudian los códigos de las

lenguas naturales y los semiólogos que se preocupan por los diferentes códigos no lingüísticos (del cine, de la pintura, de la música, de los gestos, de la moda, etc) como Charles Sanders Peirce, Charles Morris, Roland Barthes, Christian Metz, Luis J. Prieto, Umberto Eco, entre otros

Asimismo la semiótica puede estudiar el sentido producido con la utilización de dichos signos al interior de los diferentes discursos, en esta se ubican los semiólogos que se preocupan por los sistemas de significación discursiva como Roland Barthes, Tzvetan Todorov, Algirdas Julien Greimas, Eliseo Verón, Julia Kristeva, Jean-Louis Schefer entre otros. Al interior de esta se desarrollan dos corrientes complementarias:

1. Los que se interesan por el sentido producido en los textos tratando de descubrir los sistemas de su organización (Algirdas Julien Greimas, Tzvetan Todorov, Bremond, entre otros), y
2. Los que se interesan por el proceso de producción del sentido, articulando los aportes del materialismo histórico, del materialismo dialéctico y del psicoanálisis (Julia Kristeva, Eliseo Verón, Michel Pecheux, entre otros).

En esta investigación nos ubicaremos en la semiótica de la significación en donde todo objeto cultural significa algo, sea o no utilizado en una instancia comunicativa. Y en la perspectiva de la escuela de Algirdas Julián Greimas, presentando un método para la descripción del sentido del sentido producido en cada una de las portadas del cómic Spawn.

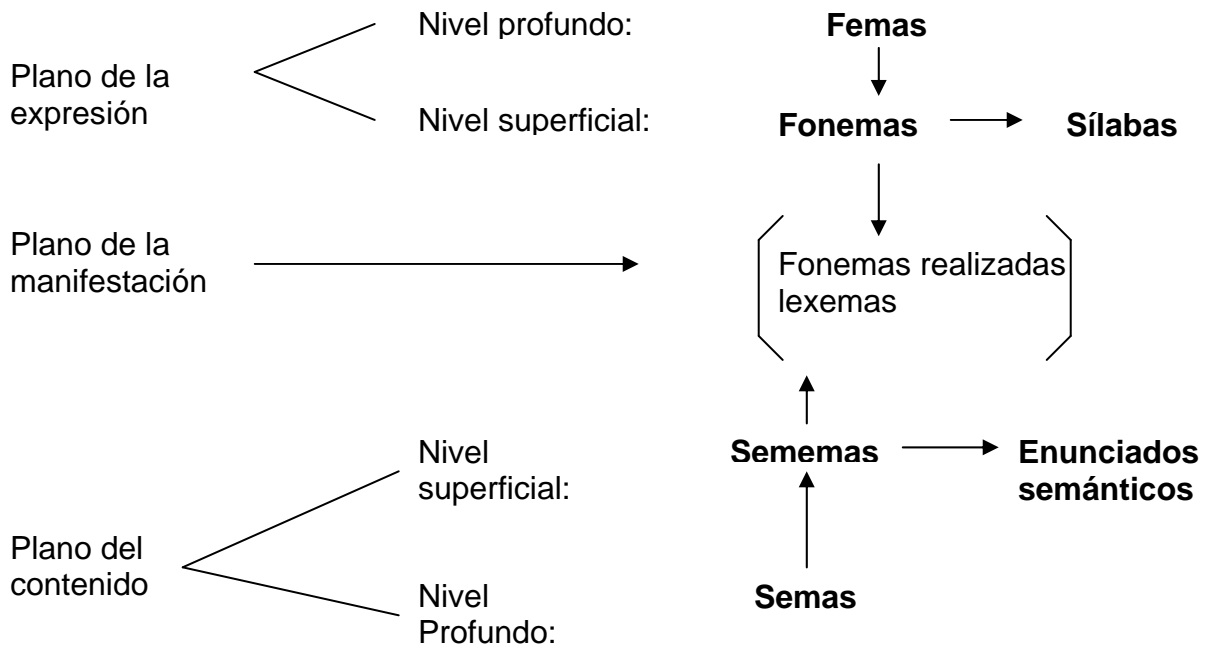
A continuación se explicarán los postulados metodológicos empleados por Blanco y Bueno, para la descripción del sentido producido en las portadas del cómic Spawn como son: el isomorfismo, la inmanencia / trascendencia, el nivel de pertinencia, los sistemas textuales y semiosis infinita y los problemas de metalenguaje.

2.1.3 Postulados metodológicos

2.1.3.1 Isomorfismo

Para Blanco y Bueno, el sentido producido en un texto puede ser sometido a los mismos criterios de segmentación postulados por la lingüística para el plano de la expresión. Así como la cadena sonora puede ser dividida en unidades mínimas, denominadas femas, de la misma manera el plano del contenido puede ser segmentado en unidades mínimas, denominadas *semas*. Esto no quiere decir que a cada fema corresponda un sema, sino que el *isomorfismo* se “entiende como un paralelismo operativo en los dos planos del discurso”⁵. Es decir, el análisis de los dos planos puede realizarse mediante el mismo método, por separado, y deberá apuntar a establecer la existencia de las unidades mínimas de los dos planos. El isomorfismo puede ser representado con el siguiente esquema de Algirdas Julien Greimas:

Esquema 1⁶



⁵ BLANCO. *Op. Cit.* Pág. 18.

⁶ *Ibidem.*

Para exponer lo anterior es necesario ejemplificar este esquema con el lexema “operación”. En el plano de la expresión y sin llevar acabo un análisis fonológico (estudio de los sistemas fónicos de la lengua, frente a la articulación física del lenguaje) exhaustivo, se puede descodificar una palabra en sus fonemas (sonido determinado, en un sistema lingüístico caracterizado por rasgos distintivos que lo relacionan con otros fonemas y al mismo tiempo lo diferencian de ellos.) de la siguiente manera:

/o/ /p/ /e/ /r/ /a/ /c/ /i/ /o/ /n/

Cada uno de estos fonemas, esta representado por determinados rasgos fonológicos denominados femas: 4 vocales y 4 consonantes. Los fonemas dan lugar a las silabas: o – pe – ra – ción. Y las silabas realizadas construyen el lexema “operación”. En el plano del contenido, el lexema “operación” al interior de enunciados como:

1. El doctor practicó una operación
2. Excelente operación financiera
3. Operación México Seguro

Enunciados en los que se produce los sememas:

1. Operación en cuanto a /cirugía/
2. Operación en cuanto a /negocio/
3. Operación en cuanto a /maniobra/

/cirugía/, /negocio/, /maniobra/ son sememas del lexema son sememas del lexema “operación” en los enunciados-ocurrencia. En el nivel profundo, estos sememas están compuestos, de los siguientes semas o rasgos distintivos del contenido.

/actividad/ + /transformación/ + /quirúrgico/

/actividad/ + /transformación/ + /económico/

/actividad/ + /transformación/ + /militar/⁷

2.1.3.2 Inmanencia / Trascendencia

Para la descripción del sentido de un texto o de un corpus de textos Blanco y Bueno, ofrecen dos posibilidades. En la primera posibilidad “se considera la estructura del sentido producido en sí misma”⁸, en cuyo caso se habla de *estructura inmanente del sentido*, por ejemplo el siguiente diálogo:

- Alcázame el sombrero, Justina.
- ¿Cuál desea la señora, el de plumas, o el de terciopelo?
- El de plumas, ¡tonta!

En este diálogo, es posible describir las relaciones estructurales existentes entre los distintos elementos del plano del contenido, prescindiendo de quienes intervienen en el diálogo y de la situación social que los engloba, llegando a establecer la estructura de sentido del texto.

En la segunda posibilidad “se considera las condiciones en las cuales ese sentido es producido”⁹, en cuyo caso se trata de la *estructura trascendente del sentido*, y siguiendo el mismo diálogo:

- Alcázame el sombrero, Justina.
- ¿Cuál desea la señora, el de plumas, o el de terciopelo?
- El de plumas, ¡tonta!

⁷ Para una mejor explicación de este punto, léase más adelante punto 2.6 a 2.6.6 y 2.8 a 2.8.3

⁸ BLANCO. *Op cit.* Pág. 20

⁹ *Idem.*

En este caso se enfrenta el texto desde el punto de vista de sus condiciones objetivas de producción, se tendrá en cuenta la situación en que se manifiesta, la condición social de los interlocutores, la imagen que se hace cada uno de ellos de sí mismo y del otro, a través de las marcas lingüísticas que dejan en el texto propuesto. En esta investigación se partirá desde la perspectiva inmanente con vistas a una descripción trascendente del sentido.

2.1.3.3 Nivel de pertinencia

Blanco y Bueno, señalan que el análisis semiótico tiene la necesidad de establecer claramente el punto de vista desde los cuales se abordará el análisis. A estas diversas perspectivas del trabajo semiótico se denomina *niveles de pertinencia*.

Por ejemplo desde un nivel de pertinencia, “padre” se opone a “madre”; desde otro nivel de pertinencia “padre” se opone a “hijo”. En otros ámbitos discursivos, el nivel de lo narrativo se opone al nivel de lo discursivo; el nivel de lo actancial se opone al nivel de lo actorial; el de lo político se opone al de lo deportivo, el nivel textual se opone al nivel icónico, etcétera.

El punto de vista que determina el nivel de pertinencia no surge nunca del objeto, sino que es aportado siempre por el sujeto. Y como el sujeto es siempre un sujeto social, el punto de vista desde el cual se analizan los objetos está en todo caso socialmente comprometido.

2.1.3.4 Sistemas textuales y semiosis infinita

Cada nivel de pertinencia permite detectar diversos sistemas de significación al interior de cada texto. Estos sistemas de significación dan por resultado los *sistemas textuales*, “que constituyen los grados de inteligibilidad del texto”¹⁰. Un

¹⁰ BLANCO. *Idem*. Pág. 22.

texto o un discurso icónico, no se termina con una sola “lectura”, ya que un cambio en el nivel de pertinencia da lugar a nuevas y diferentes lecturas.

A su vez, las diferentes lecturas estarán determinadas por las diferentes condiciones históricas en que se consume el texto. Cada generación, por ejemplo, ha aportado su lectura del Quijote. A este respecto Eliseo Verón plantea la necesidad de distinguir entre una “gramática de la producción del sentido” y las diferentes “gramáticas de reconocimiento” que permiten su lectura. “La distancia entre producción y reconocimiento -dice Verón- nos permite tocar el problema de la historia social de los textos, es decir, el conjunto de relaciones (sistemáticas pero cambiantes) que definen la distancia entre las condiciones (sociales) bajo las cuales un texto ha sido producido, de una parte, y las condiciones (que “se desplazan”, si así puede decirse, a lo largo del tiempo histórico) bajo las cuales dicho texto es “reconocido”... Es claro, pues que para un texto dado se puede intentar reconstruir una gramática que dé cuenta de sus condiciones de producción, mientras que, de otra parte, será necesaria una serie de gramáticas de reconocimiento, asociadas a los diferentes momentos históricos en los que dicho texto ha producido sus efectos.

De los anteriores planteamientos se desprende que todo texto está sometido al proceso que Charles Sanders Peirce denomina *semiosis infinita*. La extrapolación del concepto de “semiosis infinita” del campo de los códigos al de los textos, está justificada por el carácter dinámico de los sistemas textuales.

2.1.3.5 Problemas de metalenguaje

Y por último, cuando se trata de describir el plano del contenido de un texto producido con las lenguas naturales o con cualquier otro código (visual, gestual, sonoro, audio-visual, etc.) el semiólogo tropieza con las limitaciones del lenguaje corriente. En tales casos es necesario implementar un *metalenguaje descriptivo* utilizando los elementos de la de la lengua natural. Así por ejemplo, para nombrar

el término opuesto de /anterioridad / el metalenguaje dispone del término opuesto de /extremidad/ el metalenguaje no dispone de ningún término en el lenguaje natural y necesita acudir a fórmulas como / no-extremidad/.

La designación de los semas y sememas se opera en el nivel del metalenguaje, de tal forma que entre el sema /extremidad/ y el término “extremidad” de la lengua natural existe una notable diferencia. /extremidad/, como metalenguaje descriptivo del sema, designa la cualidad perceptible de lo que esta situado al extremo de un continuo, mientras que la palabra “extremidad” de la lengua natural es un lexema con su propio contenido sémico, definido por los diccionarios respectivos, y que en ciertos casos se refiere a elementos del cuerpo humano.

A partir de este momento una misma palabra puede ser designando unas veces como semas entre barras y en minúsculas, en otras ocasiones como sememas entre barras y con inicial mayúscula, algunas veces como metasemema entre barras y con todas sus letras en mayúsculas y como lexemas entre comillas y en minúsculas.

2.1.4 Semiótica narrativa / Semiótica discursiva

Blanco y Bueno, señalan que todo texto puede ser entendido en términos de relato y de discurso simultáneamente. En la semiótica narrativa en donde incluso aquellos textos más aparentemente alejados de lo narrativo, como los poemas, pueden ser considerados como un estado en la estructura del relato, resultado de una transformación y punto de partida para nuevas transformaciones.

Por ejemplo, un poema que pudiera ser reducido a la expresión “la princesa está triste” indicaría un estado anterior de /no-tristeza/ y la posibilidad de un estado posterior de /no-tristeza/ y aun de /felicidad/, con las consiguientes transformaciones operadas entre ambos estados. En los discursos filosóficos, las

relaciones abstractas entre términos pueden ser igualmente equiparadas a estados narrativos, como lo ha demostrado F. Rastier en sus análisis del discurso de Desttut de Tracy.

De la misma forma es posible igualmente orientar el análisis hacia los aspectos puramente discursivos, ateniéndose a la investidura semántica ofrecida por las figuras sémicas de cada discurso. Estas figuras se articulan en campos operatorios que denominaremos siguiendo a Greimas, “configuraciones discursivas”. El análisis de estas figuras y configuraciones nos remitirá directamente al nivel profundo del plano del contenido, permitiendo descubrir las estructuras elementales de la significación de cada discurso.

Por ejemplo, en un discurso icónico en el que aparezca como personaje central un zapatero, aparecerán las figuras sémicas conectadas con su actividad y comportamiento social: lezna, martillo, hormas, cuero, navaja, cáñamo, colapez, etcétera. La relación profunda entre estas figuras diseminadas en el texto, podría dar por resultado una estructura elemental de la significación como /artesanal/ vs /industrial/, /independencia/ vs /dependencia/, /habilidad/ vs /torpeza/, u otras.

2.1.5 Niveles del texto

Para la semiótica, la literatura es como una lengua particular basada en una lengua natural. Con este criterio, un cuento, por ejemplo, es un conjunto significativo que funciona a manera de un signo lingüístico, analizable con los instrumentos conceptuales de la lingüística. De ello resulta la integración siguiente:

Esquema 2¹¹

$$S = \frac{\text{Significante}}{\text{Significado}}$$

O, para utilizar la fórmula de Hjelmslev:

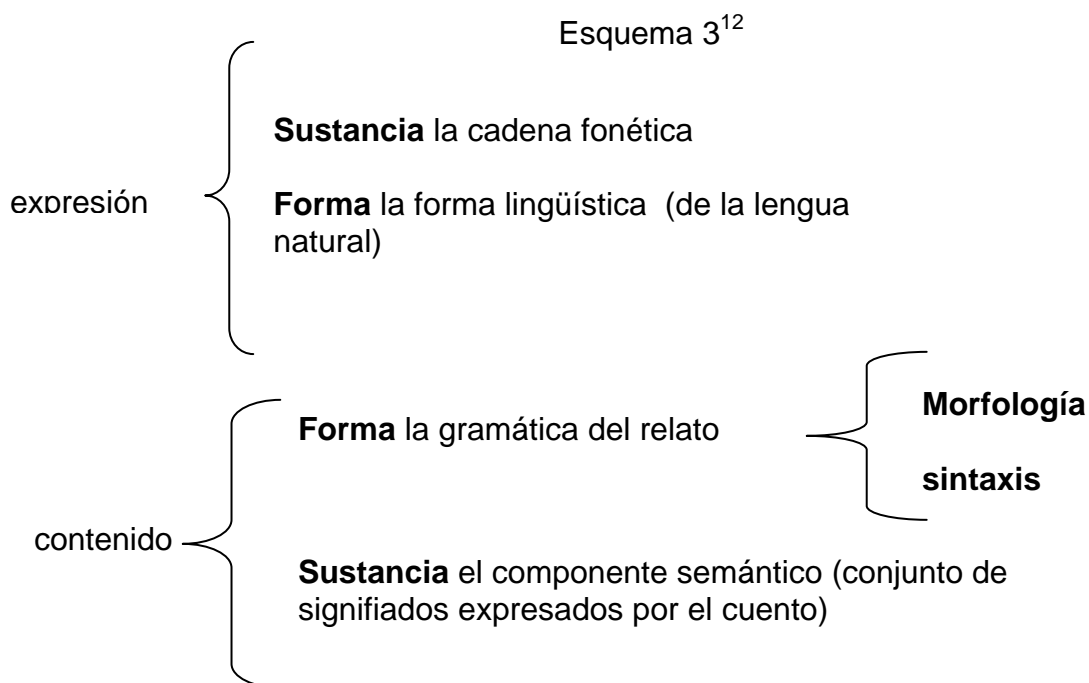
$$S = \frac{\text{Plano de la expresión}}{\text{Plano del contenido}}$$

La unidad del signo (o del cuento, al nivel de relato) está enmarcada, en la terminología ideada por Saussure, por la dicotomía *significante / significado*, que sólo puede ser definido por una presuposición recíproca, que en última instancia resulta ser de orden tautológico. La relación, como elemento operatorio de la descripción, es un postulado metodológico que no requiere definición de sus términos, pues la oposición que los constituye tiene una base pragmática antes que teórica. Es la prueba lingüística de *conmutación* lo que nos permite observar el rigor de la relación, en la medida en que ciertas operaciones o cambios en uno de los planos producen determinadas variaciones en el otro plano.

Un cuento presenta una manifestación textual que es el resultado de la relación entre una expresión y un contenido. El texto no constituye, como tal, un lugar de investigaciones semióticas, pues para ello es necesario escoger un nivel de pertinencia. Así, metodológicamente abandonaremos el nivel textual (plano de la expresión) para trabajar sobre el plano del contenido. La semiótica narrativa y discursiva, de la que nos ocupamos en esta investigación, se sitúa en *plano del contenido*.

¹¹ BLANCO. *Idem*. Pág. 25.

En una lengua natural, la forma del contenido está constituida por su gramática, mientras que la sustancia semántica estará en gran parte constituida por el conjunto de las definiciones del diccionario de dicha lengua. Análogamente, en un cuento la forma del contenido está dada por el componente de género (su gramática narrativa particular) y la sustancia del contenido por el componente semántico, es decir, por la red de significados expresados por el cuento. A más exactitud un cuento oral, por ejemplo, presenta los siguientes niveles:



En este esquema, y según la prueba de conmutación, cambiar la forma del contenido implica modificar también su sustancia. Sin embargo, ello no impide que, puesto que forma y sustancia son conceptos operacionales y depende del nivel de pertinencia escogido, lo que es forma en un nivel puede ser sustancia en otro. Así por ejemplo, la forma de expresión de una lengua natural puede ser sustancia de la expresión en el relato oral. Esta ocurrencia del plano de la expresión se ve multiplicada en el caso de la literatura.

¹² BLANCO. *idem*. Pág. 26.

La sustancia del contenido puede ser aprehendida solamente a través de una forma. La forma del contenido da lugar a una gramática, con una morfología y una sintaxis. Así la gramática narrativa considera ciertos elementos como *actantes* y otros como *predicados* (= morfología), cuya combinatoria (= sintaxis) constituye la variedad de los relatos. No obstante, hay que tener en cuenta que las relaciones gramaticales nunca son forma pura, y que el contenido depende a la vez de los dos planos, forma y sustancia. Así por ejemplo, la relación actancial (= gramatical):

/Sujeto/ ----- /objeto/

Remite a una previa relación sustancial. La relación sustancial que se encuentra en la base de la oposición sujeto objeto es el *eje sémico* del deseo, en virtud del cual, dos unidades se relacionan entre sí como los dos polos de una oposición binaria:

A ——— desea ——— B

De esta manera, la forma es tan significativa como la sustancia, y de otro lado, la sustancia es tan gramatical como la forma. Por esta razón, en esta investigación no se considera pertinente la relación forma sustancia del plano del contenido, en su lugar, se propone una relación de niveles: profundo y superficial, que con un modelo teórico-deductivo particular da cuenta de la organización del contenido:

2.2 Unidades mínimas del sentido

2.2.1 Semas

Se ha señalado en el isomorfismo, que el plano del contenido puede ser analizado en rasgos distintivos semánticos, que dan por resultado unidades mínimas de sentido denominadas *semas* que son “elemento mínimo de significación”¹⁴, que solo aparecerá como tal en relación con un elemento que no sea el; su función es solamente diferencial, y por esta misma razón solo puede ser captado en oposición con otros semas del mismo nivel.

Si consideramos como ejemplo el rasgo semántico de la portada del cómic *Spawn* No. 76 /masculino/ es captado en virtud de la relación que lo vincula a /femenino/. La conexión entre ambos rasgos semánticos está articulada por el eje común de la sexualidad, la oposición que los diferencia surge de la posición que ambos rasgos ocupan en los extremos de esta relación.

Portada 76



¹⁴ GREIMAS, A. Julián. *Semántica Estructural*. Pág. 68.

2.2.2 Semas y lexemas

Los semas no tienen existencia individual y aislada, sino que se dan al interior de estructuras semánticas de los términos-objeto, o más exactamente lexemas. El *lexema* “es el punto de manifestación y de encuentro de semas provenientes, a menudo, de categorías y de sistemas sémicos diferentes y que mantienen entre sí relaciones jerárquicas”¹⁵. Los lexemas constituyen la posibilidad de manifestación de las unidades mínimas del sentido y sin los lexemas, los semas no podrían manifestarse, y aun podría dudarse de su existencia.

Por ejemplo, en el lexema “padre” se encuentran los semas /masculino/ y /progenitor/, entre otros, que provienen de los sistemas sémicos de la sexualidad y del parentesco, respectivamente. Dichos semas se dan aquí con relación de prioridad: desde la perspectiva (nivel de pertinencia) de “padre”, el sema /progenitor/ es el principal y subordina a los demás semas que lo componen, como /masculino/, /adulto/, etcétera, que a su vez mantienen relaciones jerárquicas entre sí. Para hacer más explícita la relación que existe entre el sistema sémico y la manifestación lexemática de sus elementos, el cuadro siguiente podrán verse cómo el significado de los lexemas propuestos resulta de un producto de semas:

Esquema 5¹⁶

Lexemas: Semas:	PADRE	MADRE	HIJO	HIJA
/masculino/	+	-	+	-
/femenino/	-	+	-	+
/adulto/	+	+	∅	∅
/no-adulto/	-	-	∅	∅
/procreación/	+	+	-	-
/filiación/	-	-	+	+

¹⁵ BLANCO, Desiderio y Bueno, Raúl. *Metodología del análisis semiótico*. Pág. 30. y GREIMAS, A. Julián. *Semántica Estructural*, Pág. 57.

¹⁶ BLANCO. *Op. cit.* Pág. 30.

+ = Presencia del sema - = Ausencia del sema \emptyset = Sema no pertinente

Del cuadro anterior se pueden hacer las siguientes observaciones:

1. Cada lexema de la lista está caracterizado, por la presencia de cierto número de semas y por la ausencia de otros semas. Esa ausencia debe interpretarse como la manifestación de la existencia de una oposición sémica que disjunta, a partir de una base sémica común, el lexema dado de los otros lexemas que poseen aquel sema.
2. Por otra parte, si un sema es común a dos lexemas, el opuesto estará ausente en ambos. Sin embargo, al interior de un mismo lexema los semas contrarios se excluyen. Con esto se demuestra que el sentido surge siempre de un conjunto estructurado de semas.
3. Si, en lugar de analizar el cuadro haciendo cotejos verticales, comparamos las relaciones que pueden existir entre los semas sobre la línea horizontal, constatamos que un lexema cualquiera se presenta como una colección sémica.

El análisis hasta aquí realizado demuestra que el sentido surge siempre de un conjunto estructurado de semas. Tanto Greimas, como Blanco y Bueno, distinguen dos clases de semas: *semas nucleares* y los *clasemas*, que se abordarán a continuación.

2.2.3 Semas Nucleares

Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un lexema como “cabeza” son:

1. Parte superior del cuerpo del hombre y superior o *anterior* de muchos animales, en la que están situados algunos órganos de los sentidos e importantes centros nerviosos
2. En el hombre y otros mamíferos, parte *superior* y posterior de la cabeza, que comprende desde la frente hasta el cuello, excluida la cara.
3. Principio o parte *extrema* de una cosa; entre otras.

Algunos semas del lexema “cabeza” son. /extremidad/, /esfericidad/ y /anterioridad/; y se denominan semas nucleares. Los *semas nucleares* “constituyen el núcleo invariante del sentido del lexema”¹⁷. Por consiguiente, los semas nucleares responden a los datos recibidos del mundo a través de la percepción y se articulan en forma de núcleos al interior del lexema, dando por resultado lo que se denomina de núcleo sémico.

Por lo tanto, el *núcleo sémico* “no es ni una simple colección de semas sino una combinación de semas que van de las diferentes manifestaciones posibles de la estructura elemental a los agrupamientos estructurales más complejos, vinculando entre sí los semas pertenecientes a sistemas relativamente independientes”¹⁸. De esta manera los núcleos sémicos aparecen como organizaciones jerárquicas de semas. El núcleo sémico del lexema “cabeza” está constituido por semas nucleares cuya distribución aparece organizada:

a) con el núcleo /extremidad/:

1. /extremidad/ + /superioridad/ + /esfericidad/:

a) Lavarse la cabeza

2. /extremidad/ + /anterioridad/:

a) Estar a la cabeza

3. /extremidad/ + /anterioridad/:

a) Cabeza del alfiler

¹⁷ BLANCO. *Idem.* Pág. 31. y GREIMAS. *Idem.* Pág. 67.

¹⁸ *Idem.* Pág. 31-32. e *Idem.* Pág. 74.

Greimas ha reservado la noción de *figura nuclear* para “designar la relación estructural que se establece entre los semas dentro del núcleo sémico”¹⁹. Así, en el caso ya visto del núcleo sémico de “cabeza”, existe una relación estructural que es conveniente señalar mediante una flecha que vaya, de izquierda a derecha, del sema subordinante al sema subordinado, la relación entre: /extremidad/ (s_1), /superioridad/ (s_2) y de /anterioridad/ (s_3), podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = s_1 \longrightarrow s_2 \longrightarrow s_3$$

2.2.4 Clasema

Las variaciones del sentido del lexema “cabeza”, pueden ser observadas en los siguientes enunciados:

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| 1) Lavarse la cabeza | 4) Rebaño de cien cabezas |
| 2) Estar a la cabeza | 5) Cabeza de cortejo |
| 3) Cabeza de alfiler | |

La diversificación del lexema “cabeza” dependerá de la presencia del tipo de semas diferentes, que no surgen de la percepción, sino que proceden de un conjunto de operaciones de clasificación que actúan sobre los datos de la experiencia. En los enunciados podemos observar, vinculados al lexema “cabeza”, los semas siguientes:

1. /extremidad/ + /superioridad/ + /esfericidad/ + /humano/
2. /extremidad/ + /anterioridad/ + + /social/
3. /extremidad/ + + /esfericidad/ + /objeto/
4. /extremidad/ + /anterioridad/ + /esfericidad/ + /animal/
5. /extremidad/ + /anterioridad/ + + /social/

¹⁹ *Idem.* Pág. 32. e *Idem.* Pág. 74.

Los semas /humano/, /social/, /objeto/, /animal/, no representan características del objeto “cabeza”, sino que nos dicen de qué tipo de “cabeza” se habla, en que área cultural se ubica el objeto denotado. Estos semas no se encuentran en el núcleo sémico del lexema, sino que surgen siempre de la puesta en contexto del lexema con otros u otros lexemas.

El sema /humano/ del primer enunciado se desprende de la relación de “cabeza” con el pronombre personal enclítico, en su forma refleja “se”; el sema /social/ aparece al poner en contacto el lexema “cabeza” con la expresión verbal “estar a ..”, que denota ubicación en un grupo social; el sema /objeto/ nace de la relación contextual de “cabeza” con el lexema “alfiler” regido de la preposición “de”, que subordina el segundo término al primero, con lo que se produce una clasificación del lexema “cabeza”; el sema /animal/ surge de la relación de “cabeza” con el lexema “rebaño”, que solamente se aplica con propiedad al mundo animal, con lo que produce igualmente una clasificación del lexema inicial.

Por lo tanto, los *clasemas* “se manifiestan en unidades sintácticas más amplias que implican la unión de por lo menos dos lexemas”²⁰. Hasta este momento contamos con dos instancias para la comprensión del sentido: los *semas nucleares* y los *clasemas*.

2.2.5 Sentido y realidad

La primera instancia semiológica para la comprensión del sentido son los semas nucleares. Los semas nucleares que hemos mencionado del lexema “cabeza” como son: /extremidad/, /esfericidad/ y /anterioridad/ pertenecen al *mundo material, cosmológico o externo* (exteroceptivo). La acumulación teórica de semas nucleares dará como resultado la *dimensión cosmológica o práctica del sentido*.

²⁰ COURTES, Joseph. *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva: Metodología y aplicación*. Pág. 45.

Paralelamente a los semas nucleares, los clasemas /humano/, /animal/, /objeto/ y /social/ pertenecen al *mundo conceptual, noológico o interno* (interoceptivo) y que constituyen maneras de inteligencia del mundo y de las cosas; maneras que el hombre se construye como esquemas o moldes conceptuales que integran la tradición de una cultura y que no corresponden directamente a los datos proporcionados por la percepción de la realidad física.

La acumulación teórica de clasemas da por resultado la *dimensión noológica o mítica del sentido*. Lo narrativo y lo figurativo hacen referencia a las dos dimensiones. Lo figurativo, en la medida en que se reviste de formas y aspectos del cosmos para poder ser y existir (se aplica a y se manifiesta en personajes, objetos y situaciones de la realidad). Mientras lo narrativo, en tanto que reducción o categorías abstractas o generales del relato.

Por lo tanto, los semas nucleares como los clasemas definen, en un texto dado, la isotopía que garantiza su homogeneidad, lo que le permite eliminar a un discurso su ambigüedad y a continuación presentaremos.

2.2.6 Isotopías

La permanencia de determinados *núcleos sémicos* al interior del mismo discurso da por resultado una base permanente de referencias, en virtud de las cuales el discurso se hace coherente, o dicho de otro modo, habla de la misma cosa. El asunto o tema de un discurso depende de esta redundancia de semas nucleares. Los semas redundantes aparecerán diseminados en cada una de las portadas del cómic Spawn y se manifestarán en lo hemos denominado *figuras nucleares*.

La constancia de dichos núcleos sémicos a lo largo del texto constituye la *isotopía semiológica del discurso*.

Asimismo, la *permanencia* del mismo *clasema*, o de la misma base clasemática, da por resultado la *isotopía semántica del texto*, en virtud de la cual, el texto habla de lo mismo (isotopía semiológica) bajo un mismo punto de vista, que permanece invariable a lo largo del discurso.

La isotopía semántica “permite la inteligencia global del discurso, la manifestación de las diversas dimensiones de sentido del texto y la constancia de las diferentes líneas de lectura que se manifestaran en las *figuras clasemáticas del texto*”²¹. Existen textos con una sola isotopía, denominados *unisótopos*, como los textos científicos, filosóficos, formalizados, y por lo general, los textos producidos por la cultura de masas.

En cambio, los denominados *plurisótopos*, como los textos poéticos, chistes, juegos de palabras y otros, enriquecen sus posibilidades significantes. En los *plurisótopos* cada isotopía semántica da lugar a una línea de lectura, apoyada por los clasemas de un determinado orden. Cada análisis podrá tomar como nivel de pertinencia cualquiera de estas líneas de lectura.

La *isotopía* debe entenderse como “la permanencia de una base clasemática jerarquizada que gracias a la apertura de los paradigmas que son las categorías clasemáticas, permite las variaciones de la unidades de manifestación, variaciones que, en vez de destruir la isotopía, no hacen sino confirmarla”²².

En el siguiente apartado, cuyo objeto sigue situado en el nivel profundo del plano del contenido, serán observadas las relaciones sintácticas que pueden ser establecidas entre los elementos considerados en el componente morfológico. Las relaciones sintácticas fundamentales pueden presentarse entre términos sémicos del nivel profundo son las siguientes: *relaciones de contrariedad*, *relaciones de contradicción* y *relaciones de implicación simple*.

²¹ BLANCO, Desiderio y Bueno, Raúl. *Op. Cit.* Pág. 36.

²² COURTES, Joseph. *Op. cit.* Pág. 45.

2.3 Estructura elemental de la significación

2.3.1 Relaciones de contrariedad

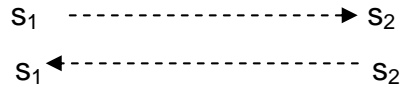
Hemos señalado que lo que define a un *sema* no es otra cosa que su valor diferencial, es decir, que sólo puede ser entendido dentro de una estructura. Por ejemplo, los semas /masculino/ y /femenino/ son conectados por el eje de la sexualidad y separados por la posición que ocupan en los extremos de dicho eje. Esto es, se establece entre ellos una relación de conjunción y de disyunción simultáneamente. Toda disyunción opera siempre sobre cierto grado de conjunción entre los términos separados. El grado de conjunción que conecta dos semas está dado por eje sémico:

/masculino/ ----- /femenino/
Eje sémico

El eje sémico es “la relación binaria que se establece entre dos semas en el nivel profundo del plano del contenido”²³. El eje sémico, por consiguiente, constituyen la estructura elemental de la significación. No existe ni puede existir significación sin estructura. Y dentro de las estructuras de la significación, la menor, la mínima, es el eje sémico. De este modo, el binarismo no es sólo una regla de construcción de modelos, sino también una regla de organización del sentido, con vistas a su manifestación e intelección: una regla, en suma, de organización a nivel de la forma del contenido.

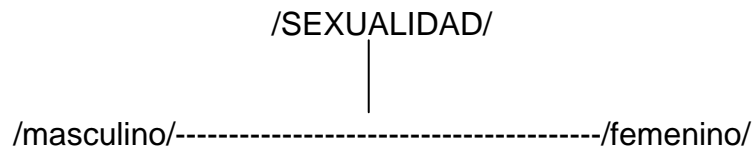
La relación de oposición que se establece entre dos semas es una relación de contrariedad. La relación de contrariedad implica una doble orientación entre los términos contrarios:

²³ BLANCO, Desiderio y Bueno, Raúl. *Op. cit.*_Pág. 46.

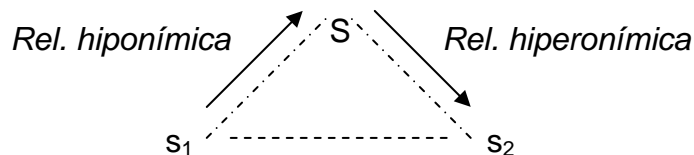


Lo cual significa que la presencia de un sema remite a su contrario y viceversa. Esta es una relación sintáctica entre semas.

La relación conjuntiva que genera el eje sémico da origen a una unidad integradora superior denominada *categoría sémica*, que “es una estructura que integra siempre dos unidades y que da cuenta tanto de su conjunción como de su disyunción”²⁴ El eje sémico /masculino/---/femenino/ está contenido en la categoría sémica de /sexualidad/:



La formalización canónica de la categoría sémica puede ser representada de la siguiente manera:

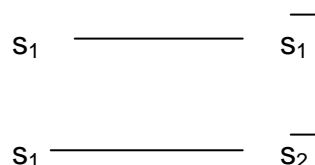


Entre la categoría sémica y los semas del eje sémico se establecen relaciones jerárquicas. La relación que va de los semas a la categoría sémica se denomina *relación hiponímica* (de las partes a las totalidades); la que va de la categoría sémica a los semas, *relación hiperonímica* (relaciones que van de las totalidades a las partes).

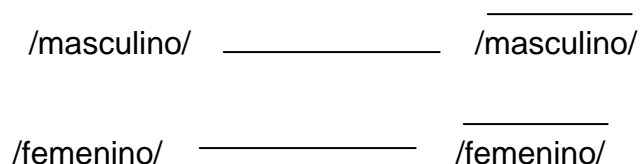
²⁴ BLANCO. *Idem.* Pág. 46-47.

2.3.2 Relaciones de contradicción

La negación de /masculino/ no es /femenino/, pues en ambos casos se trata de posiciones en un mismo eje sémico, con la particularidad de que estas dos posiciones son extremas, y dan lugar a una oposición de la que surge el sentido. La negación de /masculino/ es, más bien la ausencia de ese sema. La relación:



Constituye una *relación de contradicción*. En el caso de los semas considerados anteriormente tendremos: /negación-de-masculino/ como contradictorio de /masculino/ y /negación-de-femenino/ como contradictorio de /femenino/. A fin de evitar complicaciones terminológicas, se utiliza el signo lógico de la negación, que consiste en una barra continua sobre el término positivo, para expresar la relación de contradicción:



De esta forma se evitará la confusión con la expresión /no-masculino/ que responde al término contrario, o sea /femenino/. Esta expresión (no-s₁) se utilizará cuando el lenguaje natural no ofrezca un término apropiado para expresar en metalenguaje el opuesto de un sema. Por ejemplo:

/masculino/ vs /no-masculino/.
 /femenino/ vs /no-femenino/.

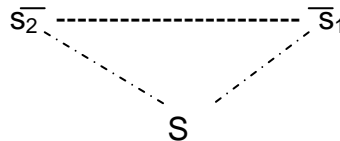
En tal caso, el término contradictorio se expresará siempre por medio de la barra continua colocada sobre toda la expresión:

$\overline{\text{/no-masculino/}}$ $\overline{\text{/no-femenino/}}$

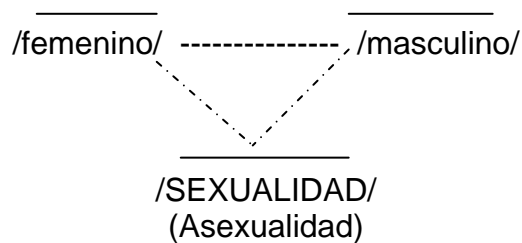
Se lee: negación-de-no-masculino, negación-de-no-femenino. Los dos semas resultantes de la relación de contradicción guardan entre sí la misma relación que sus homólogos términos positivos, es decir una relación de contrariedad, llamada, en este caso, *subcontrariedad*, y sus términos, *subcontrarios*. Así:

$\overline{\text{/femenino/}}$ ----- $\overline{\text{/masculino/}}$

La formalización canónica de la categoría sémica del tipo S: puede ser representada de la siguiente manera:



La cual puede ser investida por semas tales como:



Así como en la relación de contrariedad, la contradicción está doblemente orientada, lo cual significa que, dado un término éste remite de inmediato a su contradictorio, y viceversa:



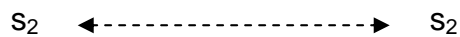


A fin de formalizar y evidenciar la organización de la estructura elemental de la significación a través de lo que han denominado Greimas, Blanco y Bueno como *cuadrado semiótico* en el que es posible observar la interacción de las unidades mínimas del sentido.

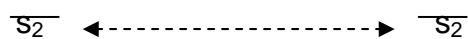
2.3.3 Cuadrado semiótico

Como el cuadrado semiótico se trata de un esquema formal, construido antes de cualquier investimento semántico, expondremos primero su organización general, para después pasar a sus propiedades formales y por último haremos una breve ilustración concreta.

Acerca de la organización general del cuadrado semiótico podemos señalar lo siguientes: Si la significación S (el universo como significante en su totalidad, o un sistema semiótico cualquiera) se nos aparece, en una primera aprehensión, como un eje semántico, se opone a \bar{S} , tomado como una ausencia absoluta de sentido y como contradictorio del término S. Si se admite que el eje semántico S (sustancia del contenido) se articula, en el nivel de la forma del contenido, en dos semas contrarios:

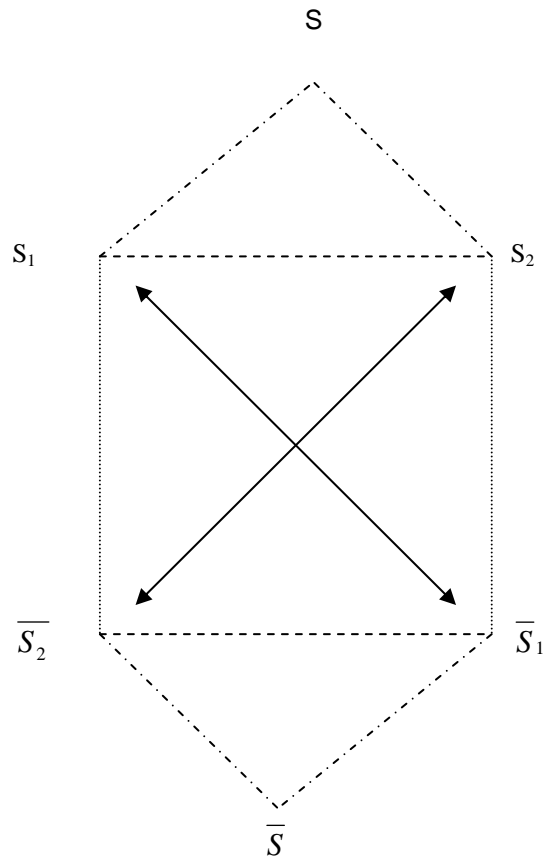


Estos dos semas, tomados separadamente, indican la existencia de sus términos contradictorios:



Teniendo en cuenta que S puede volverse a definir, después de haber establecido sus articulaciones sémicas, como un sema complejo que reúne s_1 y s_2 por medio de una doble relación de disyunción y conjunción, la estructura elemental de la significación puede representarse así:

Esquema 6²⁵



—	Negación	⋯	Rel. de implicación
-----	Rel. de contrariedad	⋯	Rel. hiponímica / hiperonímica
→	Rel. de contradicción		

²⁵ BLANCO. *Idem.* Pág. 50.

Este modelo está construido en base a dos conceptos:

- a) Los conceptos de conjunción y disyunción, necesarios para interpretar la relación estructural;
- b) Dos tipos de disyunción, la disyunción de los contrarios (indicados por la línea de puntos) y la disyunción de los contradictorios (indicada por la línea llena).

Respecto a sus características formales, el cuadrado semiótico da origen a un conjunto de dimensiones estructurales y de estructuras sémicas, que permiten organizar la significación del discurso. Observamos en primer lugar, la existencia de los ejes sémicos: Un *eje sémico complejo*, que incluye los dos términos contrarios bajo la categoría sémica superior:

$$s + s_2 = S$$

Un *eje sémico neutro*, que incluye los dos términos subcontrarios, bajo la categoría sémica contradictoria:

$$\overline{s_2} + \overline{s_1} = \overline{S}$$

Existen, a su vez, dos *esquemas sémicos*, constituidos por las relaciones entre contradictorios:

Esquema 1: $s_1 + \overline{s_1}$ (positivo)

Esquema 2: $s_2 + \overline{s_2}$ (negativo)

Y se organizan dos espacios sémicos, llamados *deixis*, con las relaciones de implicación:

Deixis 1: $s_1 + \overline{s_2}$ (positivo)

Deixis 2: $s_2 + \overline{s_1}$ (negativo)

Resumiendo en un cuadro estas relaciones y dimensiones se tendrá:

Esquema 7²⁶

Relaciones constitutivas	Dimensiones estructurales	Estructuras sémicas
Contrariedad	Eje sémico complejo: S Eje sémico neutro: S	$\underline{S_1 + S_2}$ $S_1 + S_2$
Contradicción	Esquema sémico 1 Esquema sémico 2	$\underline{S_1 + S_1}$ $S_2 + S_2$
Implicación simple	Deixis 1 Deixis 2	$\underline{S_1 + S_2}$ $S_2 + S_1$

Una vez observado la construcción del cuadrado semiótico, tendremos la oportunidad de ilustrar la estructura elemental de la significación. Tomamos por ejemplo un eje semántico (S), que designa las categorías de lo “obligatorio”: la categoría puede ser positiva: lo /prescrito/, o negativa: lo /prohibido/. Suponiendo que estos dos últimos elementos son semas (= semas), en relación de contrariedad:

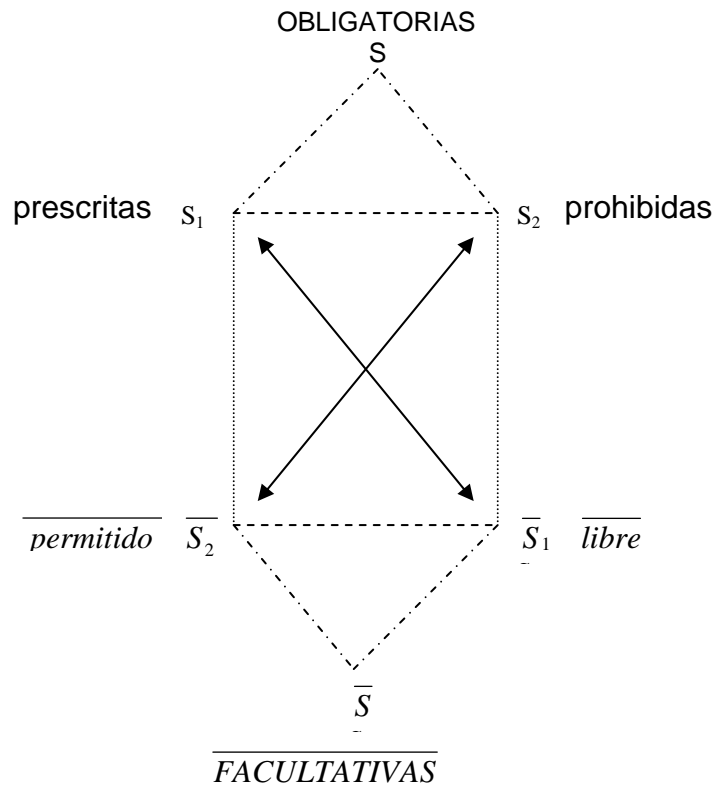
/prescritas/ vs /prohibido/

Por este hecho mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación hiponímica con la categoría semica de lo /obligatorio/. Cada uno de los dos semas, /prescrito/ y /prohibido/ da lugar a un término contradictorio:

- a) /prescrito/ vs /libre/ (=no prescrito)
- b) /prohibido/ vs /permitido/ (= no prohibido)

²⁶ BLANCO. *Idem.* Pág. 53.

Si la conjunción de los /prescrito/ y lo /prohibido/ define la categoría sémica de lo /obligatorio/, la conjunción de los /libre/ y de lo /permitido/ podrá expresarse en lo /facultativo/. De esta manera, se obtiene un término complejo (lo /obligatorio/) y un término neutro (lo /facultativo/) que es la negación simultánea de los dos contrarios /prescrito/ y /prohibido/.



En este cuadro observamos que la deixis 1, ubicada a la izquierda, constituye el ámbito de lo aceptado; la deixis 2, ubicada a la derecha, constituye el campo de lo rechazado o excluido. Después de haber observado como se relacionan las unidades mínimas del sentido: *semas nucleares* y *clasemas*. A continuación expondremos que la conjunción de ambos permite el paso a un plano superior y que constituye la manifestación del sentido: *sememas* y *metasememas*.

2.4 Articulación de niveles

2.4.1 Reglas de combinación

El paso del nivel profundo al nivel superficial de la significación es posible en base a la combinación de unidades del nivel profundo, que dan por resultado la *manifestación del sentido*. Los semas y los clasemas del nivel profundo no son visibles por sí mismos; solamente aparecen en el nivel superficial del plano del contenido a través de la manifestación de sus virtualidades inmanentes.

Las posibilidades de combinación entre los tipos de semas no son muchas, ya que esas unidades sémicas son solamente dos: *semas nucleares* y *clasemas*. Para que el sentido se manifieste en superficie, es preciso combinar un sema nuclear con un clasema, cuando menos. Esta operación solamente es posible colocando los lexemas en contexto. Con la combinación entre unidades mínimas de la significación se obtiene una unidad del nivel superficial denominada *semema*.

Del mismo modo, al combinar dos clasemas da por resultado una unidad superior denominada *metasemema*.

2.4.2 Semema

Hemos señalado que la colocación en contexto de un lexema origina un semema al relacionar un sema nuclear, o un núcleo sémico complejo, con un clasema o sema contextual. Así, la palabra “operación”, al figurar en un contexto como: El doctor practicó una operación.

Da origen al semema /cirugía/, es decir, “operación” funciona en este contexto como “operación quirúrgica”. Al núcleo sémico del lexema “operación”, que contiene los semas nucleares: /actividad/ + /transformación/

Se ha integrado el clasema: /quirúrgico/. Con lo que se ha ajustado el sentido correspondiente a la acepción /cirugía/. Podemos decir que el *semema* es la “combinación de un núcleo sémico y de un clasema”²⁷ y que están determinados por el contexto a partir de las figuras nucleares de los lexemas y que reconocemos habitualmente como acepciones de las palabras, tal como las presentan los diccionarios. Su formulación simbólica es la siguiente:

$$\text{Semema: } S_m = N_s + C_s$$

Los otros semas nucleares del núcleo sémico (Ns) de “operación”, combinados con clasemas pertinentes, pueden dar lugar a diferentes sememas, tales como:

Contexto:	Clasema:	Semema:
El doctor practicó una operación	/quirúrgico/	/cirugía/
Excelente operación Financiera.	/económico/	/Negocio/
Operación México Seguro	/militar/	/Maniobra/

El semema es, cada una de las acepciones que el lexema adquiere en los diversos contextos en los que interviene. En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, por la simultaneidad de datos que ofrece a la percepción. Ese contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado una acepción o semema concreto, en cada caso. Por ejemplo, observemos la siguiente portada:

²⁷ BLANCO, *Idem.* Pág. 58 y GREIMAS, A. Julian. *Op cit.* Pág. 68.

Portada 67



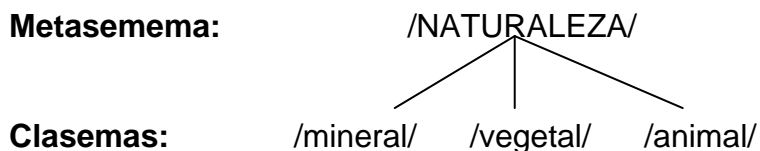
En el discurso icónico, anterior, percibimos un conjunto de líneas que nos permiten reconocer la figura de una mano, el hecho de que esa mano se extienda entre el tatuaje (cruz) y la pistola nos conducirá a identificar esa mano como ladrón. Lo que quedará demostrado en el siguiente esquema:

Contexto:	Clasema:	Semema:
mano – tatuaje - pistola	/agresor/	/Ladrón/

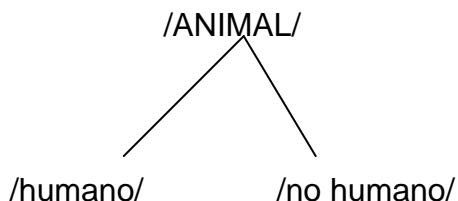
Los sememas se nos presentan como el resultado de una combinatoria cuyas reglas de construcción o funcionamiento bastará con determinar que los semas nucleares nunca podrán aparecer sin clasemas; en cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y construir un corpus denominado *metasemema* y a continuación procederemos a explicar.

2.4.3 Metasemema

Los *metasememas* son “articulaciones de clasemas, que dan por resultado unidades de un nivel jerárquico superior respecto de otros clasemas, a los que articulan como categorías clasemáticas”²⁸. El metasemema deberá ir siempre entre barras y en mayúsculas. Por ejemplo, si en el análisis de las portadas del cómic *Spawn* encontramos clasemas como /mineral/, /vegetal/ y /animal/ la articulación de estos puede darnos como resultado el metasemema /NATURALEZA/, según se puede apreciar:



El clasema /animal/, puede llegar a constituirse en un metasemema en relación con otros clasemas como /humano/ y /no humano/



Y si algunos de estos clasemas tuvieran relación con otros clasemas, este se convertirá en metasemema, y así sucesivamente hasta establecer todas las relaciones posibles. Es decir, los metasememas consisten en definir campos más o menos vastos de significación organizada y de cultura.

En el siguiente apartado el cual se ubica en el nivel superficial del plano del contenido, en donde se organiza por un lado el estrato narrativo, con su gramática propia de la narratividad; por otro lado, el estrato figurativo, con sus componentes

²⁸ BLANCO. *Idem*. Pág. 59. y GREIMAS. *Idem*. Pág. 68.

actoriales, con sus roles temáticos, sus figuras sémicas y sus configuraciones discursivas.

A continuación expondremos únicamente el componente figurativo del nivel superficial por que es el análisis de las figuras sémicas y las configuraciones discursivas la que nos remitirá directamente al nivel profundo del plano del contenido, permitiendo descubrir las estructuras elementales de la significación de cada una de las portadas del cómic Spawn.

2.5 El componente figurativo²⁹

2.5.1 Estructura actorial

Un discurso icónico como es el caso de cada una de las portadas del cómic Spawn pueda ser entendida, necesita ser identificada. De lo contrario, el observador o consumidor quedaría desorientado en cuanto a la clasificación y denominación de los objetos representados. La denominación de los objetos del mundo representado en cada una de las portadas del cómic Spawn es posible a través de entidades concretas, como son los actores o personajes.

El *actor* “es una unidad lexical del discurso”³⁰. El contenido semántico del actor comporta los semas siguientes:

- a) Entidad figurativa (antropomórfica, zoomórfica u otra)
- b) Animada
- c) Individual (en algunos casos, con nombre propio)

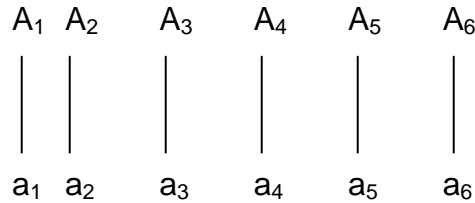
Los actores o personajes se hacen cargo de los roles actanciales de la gramática narrativa. La relación entre estos dos componentes del nivel superficial

²⁹ Se presenta resumen de BLANCO, Desiderio y Bueno, Raúl. *Metodología del análisis semiótico*, 1980 p.p 125-135.

³⁰ BLANCO, Desiderio y Bueno, Raúl. *Op. cit.* Pág. 125.

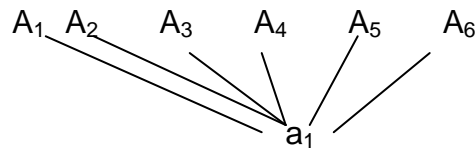
no es simple: con frecuencia un actor representa dos o tres roles actanciales, o a la inversa, un rol actancial es representado por diversos actores. Las posibilidades extremas de esta relación son:

a) Cada actante es manifestado por actor diferente:

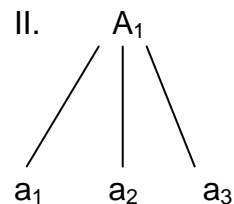
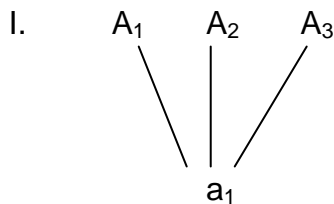


En este caso, la estructura actancial estará *objetivada*.

b) Un solo actor tiene a su cargo la manifestación de todos los actantes:



En este caso, se dirá que la estructura actancial está *subjetivada*. Es el caso de las novelas psicológicas, en las que un solo actor o personaje se desdobra en varios roles diferentes: Sujeto y Objeto al mismo tiempo, Destinador y Destinatario de sus propios esfuerzos. Las formas intermedias pueden dar origen a diversas posibilidades de manifestación discursiva:



En el primer caso, un solo actor puede asumir la manifestación de varios actantes, en el segundo, un actante puede ser manifestado por varios actores. En

consecuencia las estructuras discursivas se superponen en una interrelación compleja que será necesario describir en cada caso.

Esto nos lleva a señalar que los actores o personajes toman a su cargo diversos contenidos semánticos, llamados *roles temáticos*.

2.5.2 Roles temáticos

Los actores o personajes cumplen una doble función en el relato:

1. Son los encargados de manifestar a los actantes, teniendo en cuenta los diferentes roles actanciales que intervienen en el relato,
2. Y toman a su cargo un contenido semántico. Este contenido está organizado bajo la forma de roles temáticos.

En el plano del discurso, el rol temático se manifiesta como una:

1. Una calificación (el bueno / el malo, el rico / el pobre, el fuerte / el débil).
2. Un atributo del actor (huérfana / princesa, burgués / proletario).
3. Y como una denominación que subsume un campo de funciones o de comportamientos.

Así por ejemplo, ser “sacristán” obliga a realizar ciertos comportamientos específicos que no realizaría el actor si fuera zapatero o campesino. Cumpliendo la misma actancia, el actor configura temáticamente el relato, dándole la fisonomía que finalmente ostenta en la superficie discursiva. El rol temático da origen a las variantes de un mismo relato, al determinar distintos comportamientos para un mismo sujeto. Si en lugar de “sacristán” fuera “zapatero”, se presentaría una variante en el relato, sin afectar el nivel narrativo.

El contenido semántico mínimo del rol temático es igual que el del actor, con excepción de un sema que los diferencia: el actor es un individuo que asumo uno o varios roles; el rol es una entidad figurativa animada, pero sin individuación; su carácter específico es el anonimato o la socialidad sin concreción. El “sacristán” porta en sí todas las posibilidades de su quehacer, todo aquello que se puede esperar de su comportamiento. Al introducirlo en una isotopía discursiva determinada, se convierte en un rol temático.

El personaje del relato, bajo la atribución de un nombre propio, se va constituyendo progresivamente como rol temático a base de notas figurativas consecutivas y esparcidas a lo largo del texto; pero no desarrolla su rol completo hasta el término del relato. Desde el punto de vista de la producción discursiva, el rol temático adquiere prioridad lógica sobre las figuras sémicas, pues las organiza y las desarrolla en recorridos figurativos que dan por resultado las configuraciones discursivas del relato.

2.5.3 Figuras sémicas y Configuraciones Discursivas

Los roles temáticos son categorías abstractas del plano del contenido, que se actualizan y concretan en las figuras sémicas y las configuraciones discursivas. Se ha indicado anteriormente que las figuras nucleares de los diversos lexemas constituyen representaciones del mundo externo, mientras que los clasemas constituyen maneras de inteligencia del mundo, dando origen a las figuras clasemáticas.

En consecuencia, lo narrativo, en tanto que reducción a categorías abstractas o generales del relato, remite al plano noológico, mientras que lo discursivo en la medida que se reviste de formas y aspectos del cosmos para poder ser o existir, remite al plano cosmológico. Las figuras nucleares se realizan en el campo de los lexemas.

El lexema organiza, al entrar en contextos clasemáticos diferentes, algunas de las virtualidades del núcleo sémico, permitiendo su realización parcial en el discurso.

Al instaurar su propia isotopía semántica, el discurso determina la manifestación de ciertas potencialidades sémicas. Por ejemplo, el rol de “sacristán” será manifestado, por una serie de objetos y relaciones entre objetos, propios de la función de sacristán: así aparecerán las campanas, la torres de la iglesia, las ceremonias religiosas, las ropas del culto, las personas que hacen los ritos y las relaciones que entre ellas existen, tales como sacerdotes, santos, fieles, procesiones, etc.

Cada uno de estos objeto, cada una de estas personas y relaciones, constituyen una figura nuclear del discurso y actualiza de manera concreta y perceptible el rol temático de “sacristán” Así, pues, los elementos espaciales, las relaciones jerárquicas o de posición, los procesos de la acción en sus diferentes formas y desarrollos, pueden ser identificados como aspectos del mundo cosmológico a través de las figuras nucleares.

Por medio de las figuras nucleares, el nivel de superficie se articula con el nivel profundo, en le que se organizan las estructuras elementales de la significación. Esta comunión entre lo narrativo y lo discursivo es lo que da coherencia al plano del contenido de todo discurso.

Sin embargo, las figuras nucleares no son objetos cerrados sobre sí mismas. Al contrario, se prolongan por medio de los clasemas y sus relaciones contextuales sobre otras figuras similares, constituyendo las configuraciones discursivas. Las *configuraciones discursivas* “son las figuras del discurso y constituyen su especificidad como forma de organización del sentido”³¹.

³¹ BLANCO. *Idem*. Pág. 131.

Por ejemplo si encontramos figuras nucleares como: “árboles”, “ramas”, “hojas”, “arbustos”, “flores”, “sendero”, etcétera en alguna de las portadas del cómic Spawn, obtendríamos una configuración boscosa. Y si en la misma portada encontráramos las figuras nucleares como: “puerta”, “mesa”, “cama”, “ventanas”, conseguiríamos una configuración hogareña y así sucesivamente hasta tener todas las configuraciones posibles en cada una de las portadas.

Como puede advertirse con este ejemplo, las configuraciones discursivas pueden ser varias y diversas en el mismo texto.

2.5.4 Manifestación del contenido

En el discurso se establece una relación permanente con el contexto cultural. Los elementos encargados de asegurar esta conexión son los metasemas. Al establecer las reglas de combinación entre los semas, los metasemas son articulaciones de clasemas o semas contextuales.

Un metasema es un clasema que ocupa un lugar jerárquico superior respecto de otros clasemas, a los que articula. Los metasemas constituyen la organización semántica de campos más o menos amplios de significación y de cultura.

Los contenidos investidos son ajenos al relato, provienen de la dimensión cosmológica que, dan lugar a las figuras nucleares, o la dimensión noológica dando origen a las figuras clasemáticas y a los metasemas. Se cuenta con un número abierto de figuras nucleares, que se encuentran distribuidas en conjuntos más o menos vastos de unidades culturalmente codificadas, que son los metasemas.

La isotopía semántica del texto no otra cosa que la permanencia de una misma base clasemática o contextual, lo cual es posible gracias a la función que cumple

en el discurso el metasemema. El metasemema garantiza la homogeneidad del discurso. En este sentido, el contexto que el emisor produce es un conjunto de unidades del contenido, extraídas de la cultura en que vive.

Estas unidades son definidas por las relaciones de oposición que se establecen en un conjunto paradigmático de figuras clasemáticas, y por la posición que ocupan en el texto.

Existen, según esto, dos tipos de contexto:

- 1) “*Contexto Paradigmático*: constituido por la cultura y el conjunto de datos que ésta tiene organizados y clasificados. Son los datos que establecen los referentes comunes para los miembros de la sociedad, es decir, los datos que componen su ideología, llámese ésta *gramaticalidad, corrección o sentido común*. Este contexto es un presupuesto general para los receptores del mensaje, el cual es decodificado por referencia, implícita o explícita, a este conjunto de datos clasificados.

- 2) “*Contexto sintagmático*: generador de las isotopías semánticas del discurso. En virtud del contexto sintagmático, los lexemas actualizan los semas nucleares que son compatibles entre sí. La isotopía semántica cumple una función de selección entre los diversos universos clasemáticos en que puede entrar un sema nuclear. El contexto sintagmático establece condiciones de compatibilidad o incompatibilidad textual entre los semas, determinando las isotopías adecuadas para la estructuración del sentido. Un mismo texto puede realizar diversas isotopías a la vez, al sintagmatizar unidades procedentes de diversos contextos, dando origen con ello a los textos plurisótopos, cargados de múltiples sentidos, y cuya lectura exige definir previamente la isotopía pertinente para su comprensión”³².

³² BLANCO. *Idem*. Pág. 136

CAPÍTULO 3



METODOLOGÍA E INSTRUMENTO

Para los fines que persigue esta investigación el método a emplear es la Metodología del análisis semiótico propuesta por Desiderio Blanco y Raúl Bueno. El análisis de las portadas del cómic Spawn iniciará en el nivel superficial tomando en consideración únicamente el componente figurativo, el análisis de estas figuras y configuraciones nos remitirá directamente al nivel profundo del plano del contenido, permitiendo descubrir las estructuras elementales de la significación de cada una de las portadas del cómic Spawn.

Y por último, la combinación de las unidades mínimas del sentido (semas nucleares y clasemas) del nivel profundo obtendremos la manifestación del sentido: sememas y metasememas. A continuación expondremos paso a paso la construcción del instrumento de análisis; posteriormente se explica el llenado del instrumento de análisis.

3.1 Construcción del instrumento de análisis

Para la construcción del instrumento de análisis de las portadas del cómic Spawn, se retomarán los conceptos empleados en el capítulo dos denominado Fundamentos teóricos basado en la Metodología del análisis semiótico propuesta por Desiderio Blanco y Raúl Bueno. El instrumento comprende de tres momentos.

Momento uno: Componente figurativo, se localiza en el nivel superficial del plano del contenido y se siguieron los siguientes pasos:

1. Seleccionar las portadas del cómic.
2. Elegir una de las portadas del cómic
3. Realizar la ficha hemerográfica del cómic.
4. Elaborar una descripción de la portada.
5. Identificar los objetos de la portada del cómic.
6. Agrupar los objetos de la portada del cómic por una actividad o por su contigüidad con ellas.
7. Determinar los roles temáticos del cómic.

El primer momento de la construcción del instrumento de análisis semiótico para las portadas del cómic quedará de la siguiente manera:

Nivel superficial					
No. de Portada	Hemerografía	Descripción	Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
2	3	4	5	6	7

Momento dos: Componente morfológico, se localiza en el nivel profundo del plano del contenido y se tomaron las siguientes consideraciones:

8. Localizar los semas nucleares y definir el núcleo sémico.
9. Representar la relación estructural de los semas nucleares dentro del núcleo sémico a través de la figura nuclear.
10. Designar el clasema del cómic.
11. Clasificar el sema nuclear y el clasema en su instancia semiológica correspondiente.
12. Establecer la estructura elemental de la significación con las unidades mínimas del sentido: semas nucleares y clasemas

El segundo momento de la construcción del instrumento de análisis semiótico para las portadas del cómic quedara de la siguiente manera:

Nivel Profundo					
Sema Nuclear	Figura Nuclear	Clasema	Instancia semiológica para la intelección del sentido		Cuadrado Semiótico
			Mundo Material	Mundo Conceptual	
8	9	10	11	11	12

Momento tres: Articulación de niveles; se siguieron los siguientes pasos:

- 13. Combinar un sema nuclear y clasema.
- 14. Combinar un clasema con otro clasema.

El tercer momento de la construcción del instrumento de análisis semiótico para las portadas del cómic quedara de la siguiente manera:

Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
13	14

3.2 Llenado del instrumento de análisis.

A continuación se presenta la aplicación y llenado del instrumento análisis de las portadas del cómic Spawn. Una de las exigencias fundamentales del método semiótico propuesto por Desiderio Blanco y Raúl Bueno, consiste en respetar el punto de vista adoptado para el análisis de cada componente, evitando la confusión de niveles.

Momento uno: Componente figurativo.

1. Seleccionar las portadas del cómic Spawn. En este caso corresponden de enero a diciembre de 2000, es decir, del número 67 al 90 de ese año, dando un total de 24 portadas.
2. Elegir una de las portadas para la aplicación del instrumento de análisis, por ejemplo la portada No. 67 del cómic Spawn.
3. Realizar la ficha hemerográfica de la portada del cómic Spawn: Revista catorcenal publicada por GRUPO EDITORIAL VID, S.A DE C.V RFC: GEV-861208-F19, distribuido en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C., propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No 67 fue publicado originalmente en USA en noviembre de 1997.
4. Elabora una descripción de la portada del cómic Spawn: En la portada se reconoce, la mano de un hombre sosteniendo una pistola, su dedo índice con un tatuaje en forma de cruz en el gatillo de la pistola, apuntando la frente a un rostro, con la piel en descomposición, su pupila de color dorado y su cornea de color verde, en la cabeza sobresalen unos cabellos, y mostrando los dientes incisivos de color blanco. La mayor parte de la cabeza es cubierta por una capa de color rojo. En el interior de ambas figuras un espacio de color blanco.

5. Identificar los objetos de la portada del cómic. Un mensaje icónico, lo primero que ofrece es el plano de las figuras que componen el mundo representado. La denominación de los objetos del mundo representado en cada una de las portadas del cómic Spawn es el resultado de una operación semántica, en virtud de la cual los rasgos físicos de la superficie icónica se integran en una unidad figurativa, identificable y denominable por medio del lenguaje verbal. Los rasgos físicos del objeto percibido corresponderán a los lexemas que aparecerán entre comillas y con todas sus letras en minúsculas.

6. El plano de las figuras que se integran en cada una de las portadas del cómic Spawn no se desarrollan en el vacío, sino, que se agrupan en ordenes semánticos. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes.

7. Los encargados de hacer confluir las configuraciones discursivas de cada una de las portadas del cómic Spawn en una unidad discursiva son los actores o personajes. Los actores o personajes desempeñarán determinados roles temáticos directamente consolidados por las configuraciones discursivas. En cada una de las portadas del cómic Spawn que analizaremos no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores.

No hay que olvidar que los roles temáticos son formas de conducta o capacidades más o menos socializadas y a menudo nombradas como profesiones, posiciones, actividades o condiciones del personaje.

El primer momento de la aplicación y llenado del instrumento de análisis semiótico para las portadas del cómic quedará de la siguiente manera:

Portada de "Spawn" Núm. 67, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
67	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de exendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 67 fue publicado originalmente en USA en noviembre de 1997.	En la portada se reconoce, la mano de un hombre sosteniendo una pistola, su dedo índice con un tatuaje en forma de cruz en el gatillo de la pistola, apuntando la frente a un rostro, con la piel en descomposición, su pupila de color dorado y su cornea de color verde, en la cabeza sobresalen unos cabellos, y mostrando los dientes incisivos de color blanco. La mayor parte de la cabeza es cubierta por una capa de color rojo. En el interior de ambas figuras un espacio de color blanco.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"mano" "pistola" "tatuaje"	ladrón	criminal
"piel en descomposición" "ojos dorados" "dientes" "capa"	rareza	fenómeno

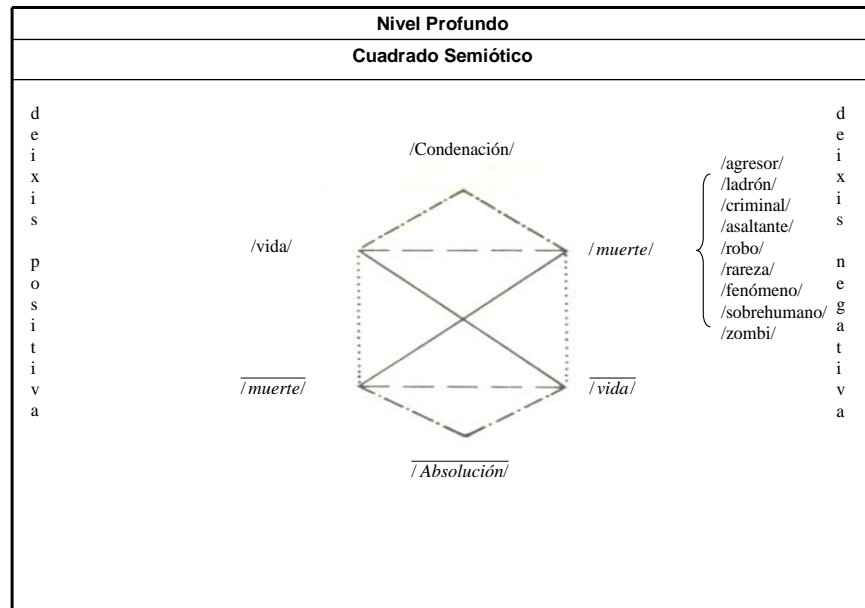
Momento dos: Componente morfológico de la significación que está constituido por un modelo taxonómico cuyas unidades mínimas del sentido son los semas. Distinguiremos dos clases de semas: los semas nucleares y los clasemas.

8. De las diversas configuraciones discursivas encontradas en cada una de las portadas del cómic Spawn, obtendremos de cada una de estas sus semas nucleares y así definir el núcleo sémico (**Ns**).
9. Una vez definido el núcleo sémico de las diversas configuraciones discursivas, se procederá a designar la relación estructural que se establece entre los semas nucleares dentro del núcleo sémico a través de la figura nuclear. La designación de la figura nuclear se hará mediante una flecha de izquierda a derecha, es decir del sema subordinante al sema subordinado. Este deberá ser de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \longrightarrow S_2 \longrightarrow S_3$$

10. Con los dos últimos pasos, se obtendrá el clasema, el cual será proporcionado por los objetos adyacentes, en virtud de los cuales se definen los rasgos pertinentes del objeto reconocido y estará designado mediante la simbolización **Cs**.
11. Hasta este momento contamos con las dos instancias para la comprensión del sentido: los semas nucleares y los clasemas. Los primeros nos hablan de un material y los segundos de un mundo conceptual de cada una de las portadas del cómic Spawn.
12. La organización figurativa establecida en los puntos anteriores nos permitirá acceder al nivel profundo de la significación. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el modelo del cuadrado semiótico y poder observar el juego de las isotopías en que se mueve el discurso icónico de cada una de las portadas del cómic Spawn. El segundo momento de la aplicación y llenado del instrumento de análisis semiótico para las portadas del cómic quedará de la siguiente manera:

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
asaltante	Ns= asaltante S ₁ = mano S ₂ = pistola S ₃ = tatuaje		delito	asaltante	delito
Sobrehumano	Ns = sobrehumano S ₁ = piel en descomposición S ₂ = ojos dorados S ₃ = dientes S ₄ = capa		muerto	sobrehumano	muerto



Momento tres: Articulación de niveles. Es la combinación de los semas nucleares y clasemas del nivel profundo para obtener la manifestación del sentido, a través de los sememas y metasememas

13. La combinación de un clasema con un núcleo sémico que se localicen en el nivel profundo de cada una de las portadas del cómic Spawn, se obtiene una unidad del nivel superficial denominada semema, objeto de reconocimiento y de identificación. El semema aparecerá entre barras y con inicial mayúscula estará designado mediante la simbolización **Sm**.
14. Relacionar un clasema con otro clasema que se localicen en el nivel profundo de cada una de las portadas del cómic Spawn, se obtiene una unidad del nivel superficial denominada metasemema. El metasemema aparecerá entre barras y con todas sus letras en mayúsculas. Si los clasemas que le localicen en cada una de las portadas del cómic Spawn no permitan obtener el clasema este se dejara en blanco. El tercer momento de la aplicación y llenado del instrumento de análisis semiótico para las portadas del cómic quedará de la siguiente manera:

Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Robo /	/INVESTIGACIÓN/
/Zombi/	

Una vez aplicado el instrumento de análisis este deberá contar con una lectura semiótica como la que se presenta a continuación:

En la portada del cómic Spawn número 67, reconocemos las figuras “mano”, “pistola”, “tatuaje”, “piel en descomposición”, “ojos dorados”, “dientes” y “capa”. Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Ladrón**, constituido por las figuras “mano”, “pistola” y “tatuaje”.
- **Rareza**, constituido por las figuras “piel en descomposición”, “ojos dorados”, “dientes” y “capa”.

Los encargados de hacer confluir estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración del *ladrón*, resaltada por la figura de la “pistola” solventa el rol temático de *criminal*. El rol temático *fenómeno* esta articulada por la figura “piel en descomposición”. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *asaltante* son: “mano”, “pistola” y “tatuaje”.

En tanto a *sobrehumano* son “piel en descomposición”, “ojos dorados”, “dientes” y “capa”. Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico “*asaltante*”, existe una relación subordinante de /mano/ (S₁) respecto de /pistola/ (S₂) y de /tatuaje/ (S₃), que quedan en situación subordinada. La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de “*asaltante*” podrá ser representada de la siguiente manera:

$N_s = S_1 \longrightarrow S_2 \longrightarrow S_3$

Del mismo modo el núcleo sémico “*sobrehumano*” existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos dorados/ (S₂) de /dientes/ (S₃) y de /capa/ (S₄):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 67 se hacen presentes los clasemas: *delito* y *muerto*.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje sémico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultanea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.

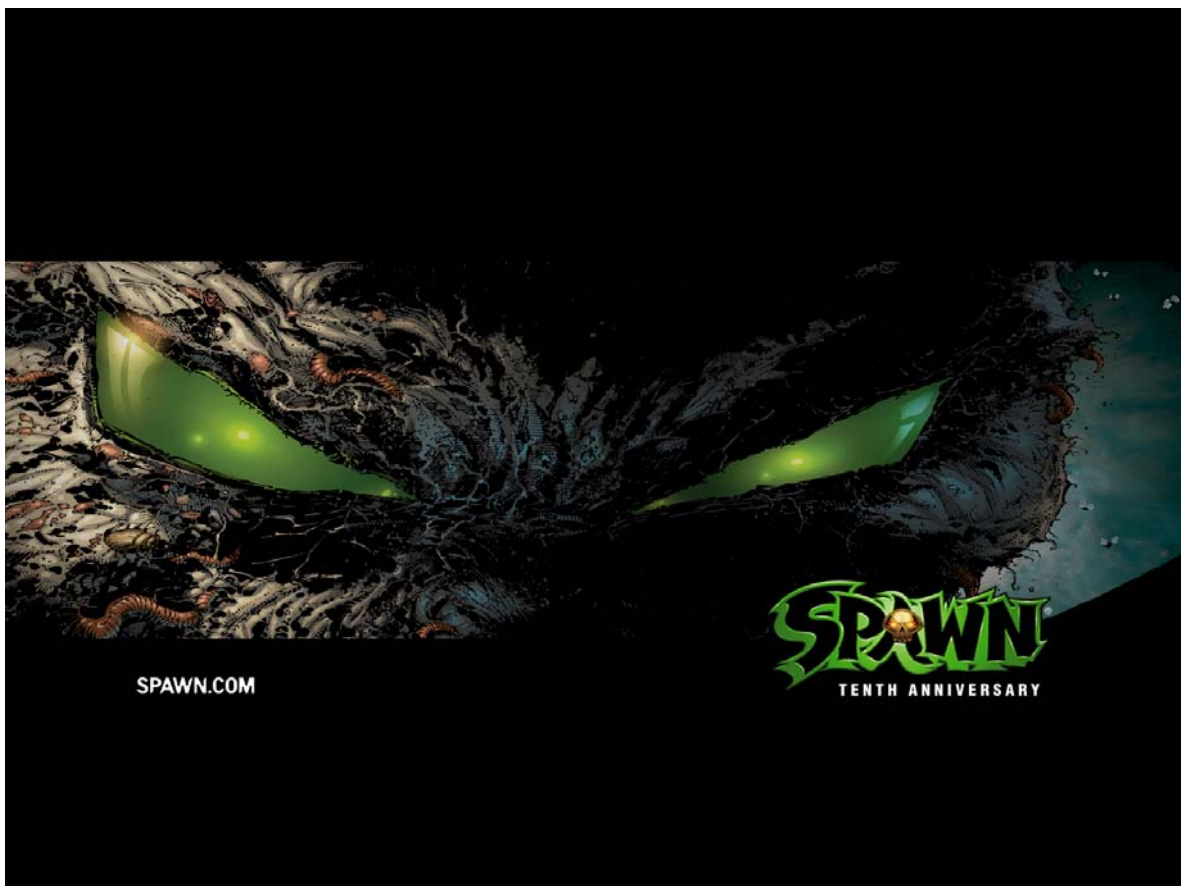
La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas. En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. En la portada del cómic Spawn percibimos una figura que nos permite reconocer la imagen de una pistola, el hecho de que esa pistola se extienda entre la frente de un rostro y las manos de un hombre, nos conduce a identificar esa pistola como arma. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
mano – tatuaje - pistola	/delito/	/Robo/
piel en descomposición-ojos dorados-dientes-capa	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
delito	muerto	/INVESTIGACIÓN/

CAPÍTULO 4



RESULTADOS

En este capítulo se procederá a presentar la funcionalidad del instrumento de análisis aplicándolo a las 24 portadas del cómic Spawn del número 67 al 90 publicadas en México por la Editorial Vid de enero a diciembre de 2001. Asimismo su lectura semiótica correspondiente.

4.1 Portada de "Spawn" Núm. 67, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
67	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y vendedores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 67 fue publicado originalmente en USA en noviembre de 1997.	En la portada se reconoce, la mano de un hombre sosteniendo una pistola, su dedo índice con un tatuaje en forma de cruz en el gatillo de la pistola, apuntando la frente a un rostro, con la piel en descomposición, su pupila de color dorado y su cornea de color verde, en la cabeza sobresalen unos cabellos, y mostrando los dientes incisivos de color blanco. La mayor parte de la cabeza es cubierta por una capa de color rojo. En el interior de ambas figuras un espacio de color blanco.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"mano" "pistola" "tatuaje"	ladrón	criminal
"piel en descomposición" "ojos dorados" "dientes" "capa"	rareza	fenómeno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
asaltante	Ns= asaltante S ₁ = mano S ₂ = pistola S ₃ = tatuaje	$ \begin{array}{c} S^3 \\ \uparrow \\ S^2 \\ \uparrow \\ S^1 \\ \uparrow \\ Ns = S^1 \end{array} $	delito	asaltante	delito
Sobrehumano	Ns = sobrehumano S ₁ = piel en descomposición S ₂ = ojos dorados S ₃ = dientes S ₄ = capa	$ \begin{array}{c} S^3 \\ \uparrow \\ S^2 \\ \uparrow \\ S^1 \\ \uparrow \\ Ns = S^1 \end{array} $	muerto	sobrehumano	muerto

En la portada del cómic Spawn número 67, reconocemos las figuras "mano", "pistola", "tatuaje", "piel en descomposición", "ojos dorados", "dientes" y "capa". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Ladrón**, constituido por las figuras "mano", "pistola" y "tatuaje".
- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos dorados", "dientes" y "capa".

Los encargados de hacer confluír estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración del *ladrón*, resaltada por la figura de la "pistola" solventa el rol temático de *criminal*. El rol temático *fenómeno* esta articulada por la figura "piel en descomposición". Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *asaltante* son: "mano", "pistola" y "tatuaje".

En tanto a *sobrehumano* son "piel en descomposición", "ojos dorados", "dientes" y "capa". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "*asaltante*", existe una relación subordinante de /mano/ (S₁) respecto de /pistola/ (S₂) y de /tatuaje/ (S₃), que quedan en situación subordinada. La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "*asaltante*" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3$$

Del mismo modo el núcleo sémico "*sobrehumano*" existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos dorados/ (S₂) de /dientes/ (S₃) y de /capa/ (S₄):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 67 se hacen presentes los clasemas: *delito* y *muerto*.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

$$/vida/ \text{ vs. } /muerte/$$

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

$$/vida/ \text{ vs. } /muerte/ \qquad \overline{/vida/} \text{ vs. } \overline{/muerte/}$$

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de $\overline{/vida/}$ vs. $\overline{/muerte/}$ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ---/Absolución/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.

La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas. En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. En la portada del cómic Spawn percibimos una figura que nos permite reconocer la imagen de una pistola, el hecho de que esa pistola se extienda entre la frente de un rostro y las manos de un hombre, nos conduce a identificar esa pistola como arma. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
mano – tatuaje - pistola	/delito/	/Robo/
piel en descomposición-ojos dorados-dientes-capa	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
delito	muerto	/INVESTIGACIÓN/

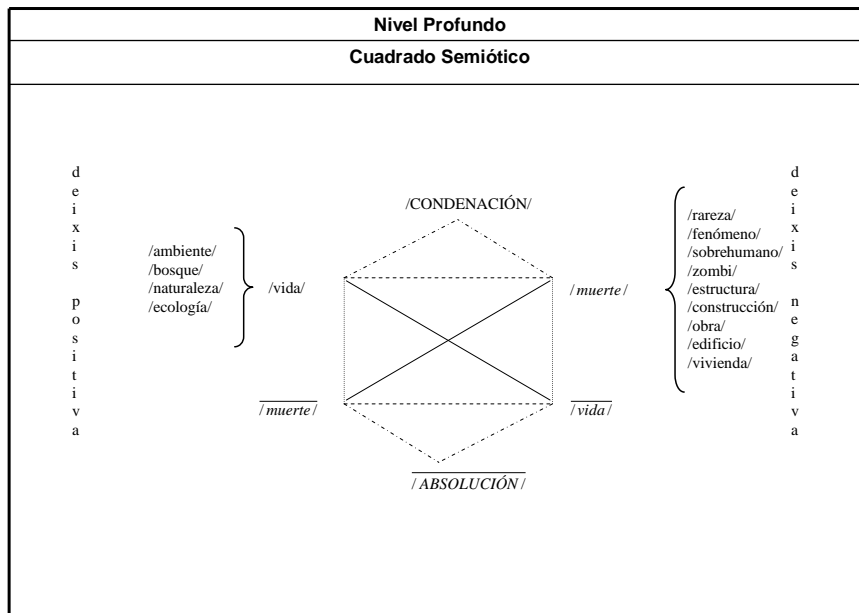
4.2 Portada de "Spawn" Núm. 68, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
68	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 68 fue publicado originalmente en USA en enero de 1998.	En la portada se reconoce una figura con el rostro oculto en la oscuridad, sus ojos de color verde, su cuerpo es cubierto por una capa de color rojo. A la altura de su rostro, sobresale su antebrazo derecho, su mano en forma de garra. La figura esta parada en una colina con raíces de árbol, bajo sus pies hay sangre de color rojo que contiene, dos cráneos y un sistema óseo completo. En el interior se encuentra una pared, varillas, desagüe, el cielo de color azul, esta nevando y están volando tres murciélagos.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"pared" "desagüe" "varilla"	estructura	construcción
"colina" "árbol" "lluvia" "murciélagos"	bosque	naturaleza
"ojos verdes" "garras" "capa" "sangre" "huesos"	rareza	fenómeno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
obra	Ns= obra S ₁ = pared S ₂ = desagüe S ₃ = varilla	S ₃ ↑	edificio	obra	edificio
medio ambiente	Ns= medio ambiente S ₁ = colina S ₂ = árbol S ₃ = lluvia S ₄ = murciélagos	S ₄ S ₃ ↑ ↑ S ₃ S ₃ S ₃ ↑ ↑ ↑	ecología	medio ambiente	ecología
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ = ojos verdes S ₂ = garras S ₃ = capa S ₄ = sangre S ₅ = huesos	S ₂ S ₂ S ₂ ↑ ↑ ↑ S ₁ S ₁ S ₁ N ₂ N ₂ N ₂	muerto	Sobrehumano	muerto



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Vivienda/	/DESARROLLO/
/Ecosistema/	
/Zombi/	

En la portada del cómic Spawn número 68, reconocemos las figuras "pared", "desagüe", "varilla", "colina", "árbol", "lluvia", "murciélagos", "ojos verdes", "garras", "capa", "sangre" y "huesos". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Estructura**, constituido por las figuras "pared", "desagüe" y "varilla".
- **Bosque**, constituido por las figuras "colina", "árbol", "lluvia" y "murciélagos".
- **Rareza**, constituido por las figuras "ojos verdes", "garras", "capa", "sangre" y "huesos".

Los encargados de hacer confluir estas tres configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *estructura*, resaltada por la figura de la "pared" solventa el rol temático de *construcción*. El rol temático *naturaleza* esta articulada por la figura "colina". La figura "garras" sustenta el rol temático *fenómeno*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *obra* son: "pared", "desagüe" y "varilla".

En tanto a *medio ambiente* son: "colina", "árbol", "lluvia" y "murciélagos", y a *sobrehumano* son "ojos verdes", "garras", "capa", "sangre" y "huesos". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "*obra*", existe una relación subordinante de /pared/ (S₁) respecto de /desagüe/ (S₂) y de /varilla/ (S₃), que quedan en situación subordinada. La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "*obra*" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3$$

Asimismo el núcleo sémico "*medio ambiente*" existe una relación subordinante de /colina/ (S₁) respecto de /árbol/ (S₂) de /lluvia/ (S₃) y /murciélagos/ (S₄):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4$$

Del mismo modo el núcleo sémico "*sobrehumano*" existe una relación subordinante de /ojos verdes/ (S₁) respecto de /garras/ (S₂), de /capa/ (S₃) y de /sangre/ (S₄) y de /huesos/ (S₅)

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 68 se hacen presentes los clasemas: *edificio*, *ecología* y *muerto*.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ---/Absolución/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.

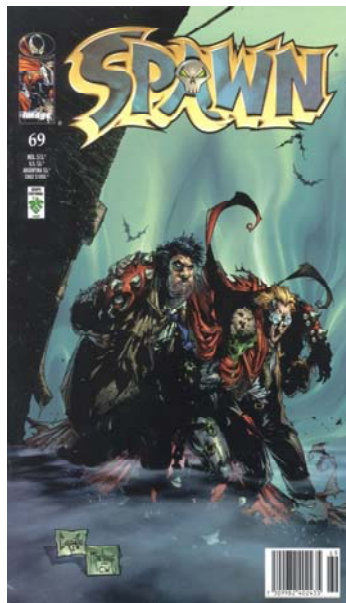
La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas. En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema.

Contexto	Clasema	Semema
pared – desagüe - varilla	/edificio/	/Vivienda/
colina – árbol – lluvia – murciélagos	/ecología/	/Ecosistema/
ojos verdes – garras – capa – sangre – huesos	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
edificio	ecología	/DESARROLLO/

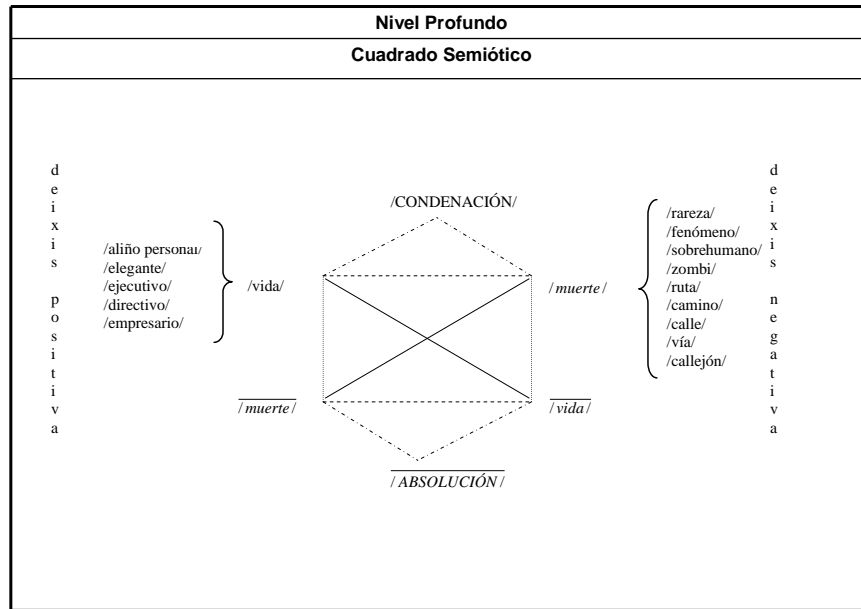
4.3 Portada de "Spawn" Núm. 69, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
69	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 69 fue publicado originalmente en USA en enero de 1998.	En la portada se reconoce las figuras humanas de dos hombres, ayudando a caminar a una figura antropomórfico. Uno de los hombres es de complexión robusta, tez blanca, cabello lacio de color negro, nariz chata, labios delgados, dedos gordos, uñas cortas, ojos grandes, cejas pobladas, tiene puesto una gabardina de color café claro, camisa de vestir de color verde, corbata azul, pantalón y zapatos. La figura antropomórfico, es delgado, de su rostro escurre sangre verde, su cuerpo es cubierto por su traje de color negro con franjas blancas en forma de una "V", en la cintura una hebilla de cráneo de murciélago con cadenas, tiene una muslera en la pierna izquierda, sus botas de color rojo con picos. El segundo hombre, es de complexión delgada, tez blanca, cabello quebrado de color rubio, nariz recta, bigote de color rubio, lleva puesto lentes ópticos, y esta vestido con gabardina de color café claro, camisa de vestir de color azul, pantalón de vestir de color negro, corbata gris con amarillo, cinturón y zapatos de vestir. Las tres figuras están caminando sobre la basura, de su lado derecho se encuentra la pared de un edificio en donde se reconoce una tubería en donde escurre una gota de agua y una cuerda. En el interior se encuentran volando tres murciélagos, hace aire y neblina.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"cabello" "cejas" "nariz" "labios" "ojos" "brazos" "manos" "camisa" "corbata" "cinturón" "pantalón" "zapatos" "gabardina"	aliño personal	ejecutivo
"piel en descomposición" "sangre verde" "garras" "brazales" "botas" "capa"	rareza	fenómeno
"basura" "edificio" "cuerda" "tubería" "neblina" "murciélagos"	ruta	camino

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
elegante	Ns= elegante S ₁ =pantalón S ₂ =cinturón S ₃ =corbata S ₄ =camisa S ₅ =zapatos S ₆ =gabardina		directivo	elegante	directivo
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =piel en descomp S ₂ =sangre verde S ₃ =garras S ₄ =capa S ₅ =botas S ₆ =brazalete		muerto	Sobrehumano	muerto
calle	Ns= calle S ₁ =edificio S ₂ =tubería S ₃ =basura S ₄ = cuerda S ₅ =neblina S ₆ =murciélagos		vía	calle	vía



Articulación de Niveles

Semema	Metasemema
/Empresario/	
/Zombi/	
/Callejón/	

En la portada del cómic Spawn número 69, reconocemos las figuras "cabello", "cejas", "nariz", "labios", "ojos", "brazos", "manos", "camisa", "corbata", "cinturón", "pantalón", "zapatos", "gabardina", "piel en descomposición", "sangre verde", "garras", "brazales", "botas", "capa", "basura", "edificio", "cuerda", "tubería", "neblina" y "murciélagos". Las figuras que integran la portada forman parte de tres órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Aliño personal**, constituido por las figuras "pantalón", "cinturón", "corbata", "camisa", "zapatos", "gabardina", "cabello", "cejas", "nariz", "labios", "ojos", "brazos", "manos".
- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "sangre verde", "garras", "capa", "botas" "brazales".
- **Ruta**, constituido por las figuras "edificio", "tubería", "basura", "cuerda", "neblina" y "murciélagos".

Los encargados de hacer confluir estas tres configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *aliño personal*, resaltada por la figura de la "corbata" solventa el rol temático de *ejecutivo*. El rol temático *fenómeno* esta articulada por la figura "piel en descomposición". La figura "edificio" sustenta el rol temático *ruta*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *elegante* son: "cabello", "cejas", "nariz", "labios", "ojos", "brazos", "manos", "camisa", "corbata", "cinturón", "pantalón", "zapatos" y "gabardina".

En tanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "sangre verde", "garras", "brazales", "botas" y "capa". En cambio "basura", "edificio", "cuerda", "tubería", "neblina" y "murciélagos" nos permiten identificar a *ruta*. Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "*elegante*", existe una relación subordinante de /pantalón/ (S₁) respecto de /cinturón/ (S₂), de /corbata/ (S₃), de /camisa/ (S₄), de /zapatos/ (S₅), de /gabardina/ (S₆), de /cabello/ (S₇), de /cejas/ (S₈), de /nariz/ (S₉), de /labios/ (S₁₀), de /ojos/ (S₁₁), de /brazos/ (S₁₂) y de /manos/ (S₁₃), que quedan en situación subordinada. La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "elegante" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉ → S₁₀ → S₁₁ → S₁₂ → S₁₃

Asimismo el núcleo sémico "*sobrehumano*" existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁), de /sangre verde/ (S₂), de /garras/ (S₃), de /capa/ (S₄), de /botas/ (S₅) y de /brazales/(S₆):

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆

Del mismo modo el núcleo sémico "*calle*" existe una relación subordinante de /edificio/ (S₁), de /tubería/ (S₂), de /basura/ (S₃), de /cuerda/ (S₄), de /neblina/ (S₅) y de /murciélagos/(S₆):

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 69 se hacen presentes los clasemas: *directivo*, *muerto* y *vida*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa:

la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad: /vida/ vs. /muerte/. Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponimia con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ---/Absolución/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.

La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
cabello-cejas-nariz-labios-ojos-brazos-manos-camisa-corbata-cinturón-pantalón-zapatos-gabardina.	/directivo/	/Empresario/
piel en descomposición-sangre verde-garras-brazaletes-botas-capa	/muerto/	/Zombi/
basura-edificio-cuerda-tubería-neblina-murciélagos	/vía/	/Callejón/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasemas y no siempre son visibles como en este caso.

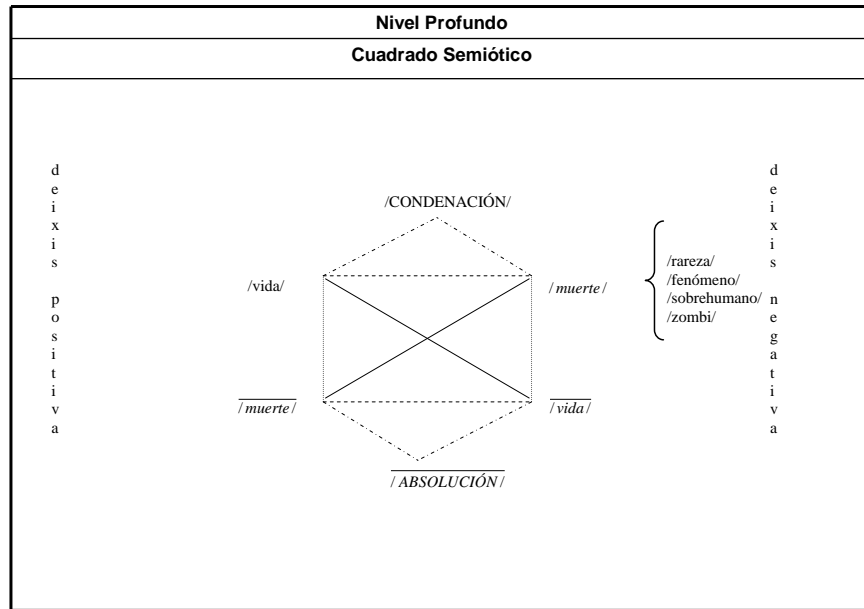
4.4 Portada de "Spawn" Núm. 70, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
70	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 70 fue publicado originalmente en USA en febrero de 1998.	En la portada se reconoce el rostro de una figura en la oscuridad, ojos de color verde, de donde emane humo del mismo color, piel en descomposición con algunos cabellos tiene la boca semi-abierta mostrando sus dientes incisivos blancos y fracturados. En el interior de su boca hay una luz de color verde.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"piel en descomposición" "ojos verdes" "dientes"	rareza	fenómeno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ = piel en descomposición S ₂ = ojos verdes S ₃ = dientes	ω^3 ↑ ω^2 ↑ ω^1 Ns	muerto	Sobrehumano	muerto



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
<p>/Zombi/</p>	<p>/CRIATURA/</p>

En la portada del cómic Spawn número 70, reconocemos las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes" y "dientes". Las figuras que integran la portada forman parte de un orden semántico, correspondiente a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Esta orden reúne las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes" y "dientes".

Los encargados de hacer confluir esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *rareza*, resaltada por la figura "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fenómeno*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "ojos verdes" y "dientes". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear.

Así en el caso del núcleo sémico "*sobrehumano*", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos verdes/ (S₂) y de /dientes/ (S₃), que quedan en situación subordinada. La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "*sobrehumano*" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 70 se hace presente el clasema: *muerto*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponimia con la categoría sémica de la /Condenación/.

Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.

La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas. En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema.

Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
piel en descomposición- ojos verdes-dientes	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

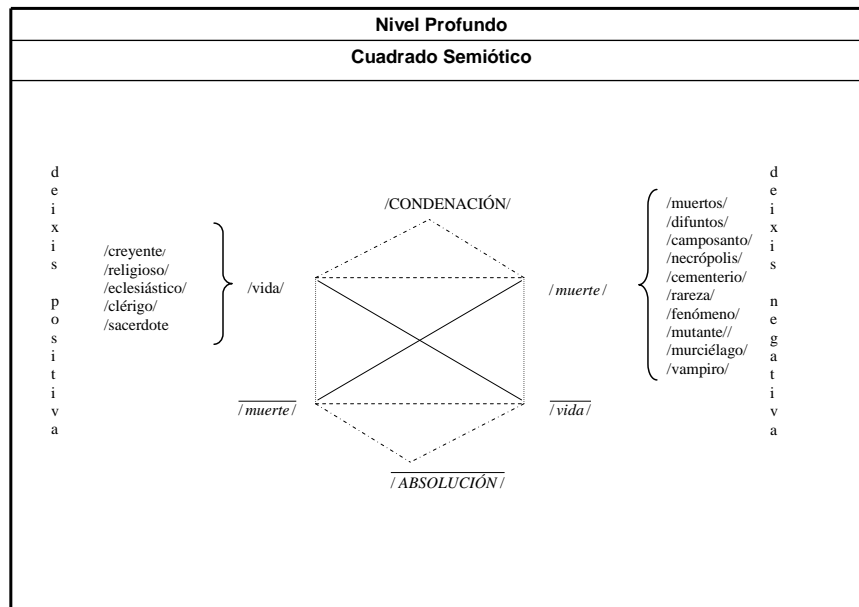
4.5 Portada de "Spawn" Núm. 71, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
71	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 71 fue publicado originalmente en USA en abril de 1998.	En la portada se reconoce una figura antropomórfica parada, lleva puesto una capa de color rojo, su rostro es de un murciélago, su cuerpo es cubierto por su traje es de color negro con franjas blancas en forma de una "V", en la cintura una hebilla de cráneo de murciélago con cadenas, en el brazo (izq.) una cadena así como un brazalete en el antebrazo de color rojo con picos. Del mismo modo en el brazo (Der.) un brazalete de color rojo con picos y un brazalete en el antebrazo de color rojo con picos. Su mano izquierda sostiene una estaca de madera, atravesando el corazón de un hombre tirado en el suelo, de complexión delgada, tez blanca, cabello lacio de color negro, nariz recta, lentes ópticos, mostrando los dientes incisivos, en su cuello lleva un collar de ajos y un rosario, en su mano derecha sostiene un mazo, encima de sus piernas una Biblia de donde se identifica un separador y aun costado una lámpara. El hombre esta vestido con la túnica sacerdotal de color negro y esta sangrando. Ambos se encuentran en un sepulcro. En el interior un cementerio, es de noche y con estrellas.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"orejas" "ojos verdes" "colmillos" "lengua" "piernas" "capa" "cadena" "brazos" "brazaletes" "garras" "rostro-animal"	rareza	fenómeno
"cabello" "orejas" "ojos" "nariz" "labios" "dientes" "brazos" "manos" "túnica" "rosario" "Biblia" "collar de ajos" "mazo" "lámpara"	creyente	religioso
"criptas" "capillas" "estatuas"	mueertos	difuntos

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
mutante	Ns= mutante S ₁ = rostro-animal S ₂ = ojos verdes S ₃ = garras S ₄ = colmillos S ₅ = lengua S ₆ = orejas S ₇ = cadenas S ₈ = brazos S ₉ = brazaletes S ₁₀ = piernas S ₁₁ = capa		murciélago	mutante	murciélago
eclesiástico	Ns= eclesiástico S ₁ = túnica S ₂ = Biblia S ₃ = rosario S ₄ = mazo S ₅ = collar de aijos S ₆ = lámpara		clérigo	eclesiástico	clérigo
camposanto	Ns= camposanto S ₁ = criptas S ₂ = capillas S ₃ = estatuas		necrópolis	camposanto	necrópolis



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Vampiro/	/CRIATURA/
/Sacerdote/	/RELIGIÓN/
/Cementerio/	

En la portada del cómic Spawn número 71, reconocemos las figuras "orejas", "ojos verdes", "colmillos", "lengua", "hocico", "capa", "cadena", "brazos", "brazaletes", "garras", "piernas", "cabello", "ojos", "nariz", "labios", "dientes", "brazos", "manos", "túnica", "rosario", "Biblia", "collar de ajos", "mazo", "lámpara", "criptas", "capillas" y "estatuas". Las figuras que integran la portada forman parte de tres órdenes semánticos, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "rostro-animal", "ojos verdes", "garras", "colmillos", "lengua", "orejas", "cadenas", "brazos", "brazaletes", "piernas" y "capa".
- **Creyente**, constituido por las figuras "túnica", "Biblia", "rosario", "mazo", "collar de ajos" y "lámpara".
- **Muertos**, constituido por las figuras "criptas", "capillas" y "estatuas".

Los encargados de hacer confluir estas tres configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *rareza*, resaltada por la figura de la "rostro-animal" solventa el rol temático de *fenómeno*. El rol temático *religioso* esta articulada por la figura "túnica". La figura "criptas" sustenta el rol temático *difuntos*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *mutante* son: "rostro-animal", "ojos verdes", "garras", "colmillos", "lengua", "orejas", "cadenas", "brazos", "brazaletes", "piernas" y "capa".

En tanto a *eclesiástico* son: "túnica", "Biblia", "rosario", "mazo", "collar de ajos" y "lámpara". En cambio "criptas" "capillas" y "estatuas" nos permiten identificar un *camposanto*. Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "mutante", existe una relación subordinante de /rostro-animal/ (S₁) respecto de /ojos verdes/ (S₂), de /garras/ (S₃), de /colmillos/ (S₄), de /lengua/ (S₅), de /orejas/ (S₆), de /cadenas/ (S₇), de /brazos/ (S₈), de /brazaletes/ (S₉), de /piernas/ (S₁₀) y de /capa/ (S₁₁) que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "mutante" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉ → S₁₀ → S₁₁

Asimismo el núcleo sémico "eclesiástico" existe una relación subordinante de de /túnica/ (S₁), de /biblia/ (S₂), de /rosario/ (S₃), de /mazo/ (S₄), de /collar de ajos/ (S₅) y de /lámpara/ (S₆):

$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6$

Del mismo modo el núcleo sémico "camposanto" existe una relación subordinante de /criptas/ (S_1), de /capillas/ (S_2) y de /estatuas/ (S_3):

$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 71 se hacen presentes los clasemas: *murciélago*, *clérigo* y *necrópolis*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/, la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son simples semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ $\overline{\text{/vida/ vs. /muerte/}}$

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de $\overline{\text{/vida/ vs. /muerte/}}$ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/.

Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.

La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Orejas-ojos verdes- colmillos- lengua-hocico-capa-cadena-brazos- brazaletes-garras-piernas •	/murciélago/	/Vampiro/
Cabello-ojos-nariz, labios-dientes- brazos, manos-túnica-rosario- Biblia-collar de ajos-mazo-lámpara.	/clérigo/	/Sacerdote/
Criptas-capillas-estatuas	/necrópolis/	/Cementerio/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

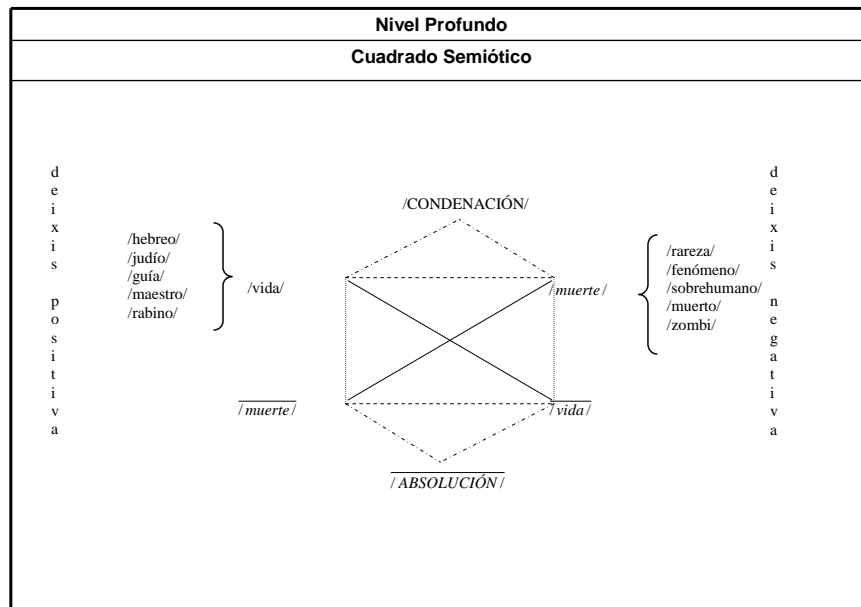
4.6 Portada de "Spawn" Núm. 72, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
72	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 72 fue publicado originalmente en USA en mayo de 1998.	En la portada se reconoce la figura de un hombre con sombrero, de complexión robusta, cabello quebrado y canoso, barba blanca, cejas blancas, ojos de color azul, orejas pequeñas y gabardina de color negro. La segunda figura es un murciélago. La tercera, su cabeza esta en descomposición en ella tiene unos pocos cabellos, sus ojos son de color verde, sus dientes incisivos son de color blanco, en los hombre tiene una capa de color rojo sostenida por unas hombreras de cráneo de murciélago, su traje es de color negro con franjas blancas en forma de una "V", en la cintura una hebilla de cráneo de murciélago con cadenas, en ambos brazos sosteniendo unas armas y manchas de sangre. En el interior de la figura antropomórfico y del murciélago un fondo negro y del hombre azul.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"sombrero" "cejas" "ojos" "nariz" "orejas" "cabello" "barba"	hebreo	judío
"piel en descomposición" "ojos verdes" "dientes" "brazos" "brazaletes" "garras" "armas" "cadenas" "capa" "piernas"	rareza	fenómeno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
guía (espiritual)	Ns= guía S ₁ = sombrero S ₂ = barba S ₃ = cabello S ₄ = nariz S ₅ = cejas S ₆ = ojos S ₇ = orejas		maestro	guía (espiritual)	maestro
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ = piel en descomp S ₂ = ojos verdes S ₃ = garras S ₄ = cadenas S ₅ = armas S ₆ = capa S ₇ = dientes S ₈ = brazos S ₉ = brazaletes S ₁₀ = piernas		muerto	Sobrehumano	muerto



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Rabino/	/RELIGIÓN/
/Zombi/	/CRIATURA/

En la portada del cómic Spawn número 72, reconocemos las figuras "sombbrero", "cejas", "ojos", "nariz", "orejas", "cabello", "barba", "piel en descomposición", "ojos verdes", "dientes", "brazos", "brazaletes", "garras", "armas", "cadenas", "capa" y "piernas". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Hebreo**, constituido por las figuras "sombbrero", "barba", "cabello", "nariz", "cejas", "ojos" y "orejas".
- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "garras", "cadenas", "armas", "capa", "dientes", "brazos", "brazaletes" y "piernas".

Los encargados de hacer confluir estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de hebreo, resaltada por la figura "sombbrero" y "barba" solventa el rol temático de *judío*.

El rol temático *fenómeno* esta articulada por la figura "piel en descomposición". Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "ojos verdes", "garras", "cadenas", "armas", "capa", "dientes", "brazos", "brazaletes" y "piernas". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "guía", existe una relación subordinante de /barba/ (S₁) respecto de /cabello/ (S₂), de /nariz/ (S₃), de /cejas/ (S₄), de /cejas/ (S₅), de /ojos/ (S₆) y de /orejas/ (S) que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "guía" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7$$

Asimismo el núcleo sémico "sobrehumano" existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos verdes/ (S₂), de /garras/ (S₃), de /cadenas/ (S₄), de /armas / (S₅), de /capa/ (S₆), de /dientes/ (S₇), de /brazos/ (S₈), de /brazaletes/ (S₉) y de /piernas/ (S₁₀):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8 \rightarrow S_9 \rightarrow S_{10}$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 72 se hacen presentes los clasemas: *maestro* y *muerto*.

Contexto	Clasema	Semema
Sombrero-cejas-ojos-nariz-orejas-cabello- barba.	/maestro/	/Rabino/
piel en descomposición- ojos verdes-dientes-brazos-brazaletes-garras-armas-cadenas-capa-piernas	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre si y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

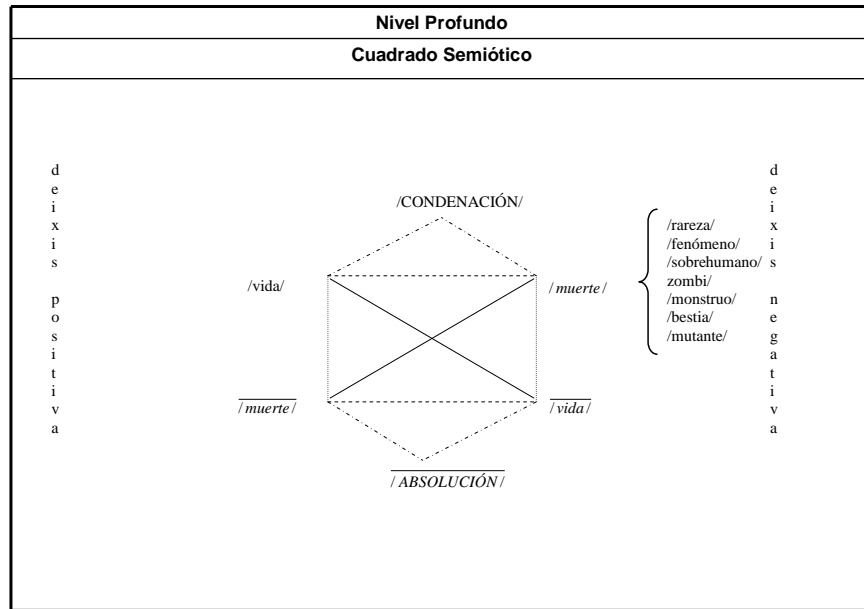
4.7 Portada de "Spawn" Núm. 73, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
73	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 73 fue publicado originalmente en USA en junio de 1998.	En la portada se reconoce dos figuras, en la primera su cuerpo esta conformado por basura (llantas, envases de vidrio, papel, madera, tierra, fierro, etcétera), sus ojos de color azul, lengua verde, dientes afilados, manos en forma de garra. La otra figura tiene puesto una mascara, en los hombros una capa de color rojo, su traje de color negro con franjas blancas en forma de una "V", a la altura de la cintura unas cadenas, en el biceps del brazo y de la pierna izquierda una brazaletes de color rojo con picos, en el antebrazo un brazaletes de color rojo, sus manos de garra, ojos verdes. En el interior un fondo con franjas de color blanco, azul y gris.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"cuerpo de desperdicios" "ojos verdes" "lengua verde" "dientes" "brazos" "garras" "piernas"	fenómeno	animal
"traje" "mascara" "capa" "ojos verdes" "brazos" "brazaletes" "garras" "energía" "cadenas" "piernas"	rareza	fenómeno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
monstruo	Ns= monstruo S ₁ = cuerpo de desperdicios S ₂ =ojos verdes S ₃ =garras S ₄ =lengua verde S ₅ =dientes S ₆ = brazos S ₇ =piernas	$ \begin{array}{c} \sigma_7 \\ \uparrow \\ \sigma_6 \\ \uparrow \\ \sigma_5 \\ \uparrow \\ \sigma_4 \\ \uparrow \\ \sigma_3 \\ \uparrow \\ \sigma_2 \\ \uparrow \\ \sigma_1 \\ \uparrow \\ N_s \\ \uparrow \\ \sigma_7 \\ \uparrow \\ \sigma_6 \\ \uparrow \\ \sigma_5 \\ \uparrow \\ \sigma_4 \\ \uparrow \\ \sigma_3 \\ \uparrow \\ \sigma_2 \\ \uparrow \\ \sigma_1 \\ \uparrow \\ N_s \end{array} $	bestia	monstruo	bestia
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =traje S ₂ =mascara S ₃ =energía S ₄ =ojos verdes S ₅ =garras S ₆ =cadenas S ₇ =capa S ₈ =brazos S ₉ =brazaletes S ₁₀ =piernas		muerto	Sobrehumano	muerto



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Mutante/	/CRIATURA/
/Zombi/	/CRIATURA/

En la portada del cómic Spawn número 73, reconocemos las figuras "cuerpo de desperdicios", "ojos verdes", "lengua verde", "dientes", "brazos", "garras", "piernas", "traje", "mascara", "capa", "ojos verdes", "brazos", "brazaletes", "garras", "energía", "cadenas" y "piernas". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Fenómeno**, constituido por las figuras "cuerpo de desperdicios", "ojos verdes", "garras", "lengua verde", "dientes", "brazos" y "piernas".
- **Rareza**, constituido por las figuras "traje", "mascara", "energía", "ojos verdes", "garras", "cadenas", "capa", "brazos", "brazaletes" y "piernas".

Los encargados de hacer confluír estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *fenómeno*, resaltada por la figura de la "energía" solventa el rol temático de *animal*. El rol temático *fenómeno* esta articulada por la figura "energía". Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *animal* son: "cuerpo de desperdicios", "ojos verdes", "garras", "lengua verde", "dientes", "brazos" y "piernas".

En tanto a *fenómeno* son: "traje", "mascara", "energía", "ojos verdes", "garras", "cadenas", "capa", "brazos", "brazaletes" y "piernas". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "monstruo", existe una relación subordinante de /cuerpo de desperdicios/ (S₁) respecto de /ojos verdes/ (S₂), de /garras/ (S₃), de /lengua verde/ (S₄), de /dientes/ (S₅), de /brazos/ (S₆) y de /piernas/ (S₇) que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "monstruo" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7$$

Asimismo el núcleo sémico "sobrehumano" existe una relación subordinante de /traje/ (S₁) respecto de /mascara/ (S₂), de /energía/ (S₃), de /ojos verdes/ (S₄), de /garras/ (S₅), de /cadenas/ (S₆), de /capa/ (S₇), de /brazos/ (S₈), de /brazaletes/ (S₉) y de /piernas/ (S₁₀):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8 \rightarrow S_9 \rightarrow S_{10}$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 73 se hacen presentes los clasemas: *bestia* y *muerto*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/, la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

$$/vida/ \text{ vs. } /muerte/$$

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

$$/vida/ \text{ vs. } /muerte/$$

$$\overline{/vida/} \text{ vs. } \overline{/muerte/}$$

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de $\overline{/vida/}$ vs. $\overline{/muerte/}$ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.

La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Cuerpo de desperdicios- ojos verdes-lengua verde- dientes- brazos-garras-piernas.	/bestia/	/Rabino/
Piel en descomposición-sangre verde-garras, brazaletes-botas- capa.	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
Bestia	Muerto	/CRIATURA/

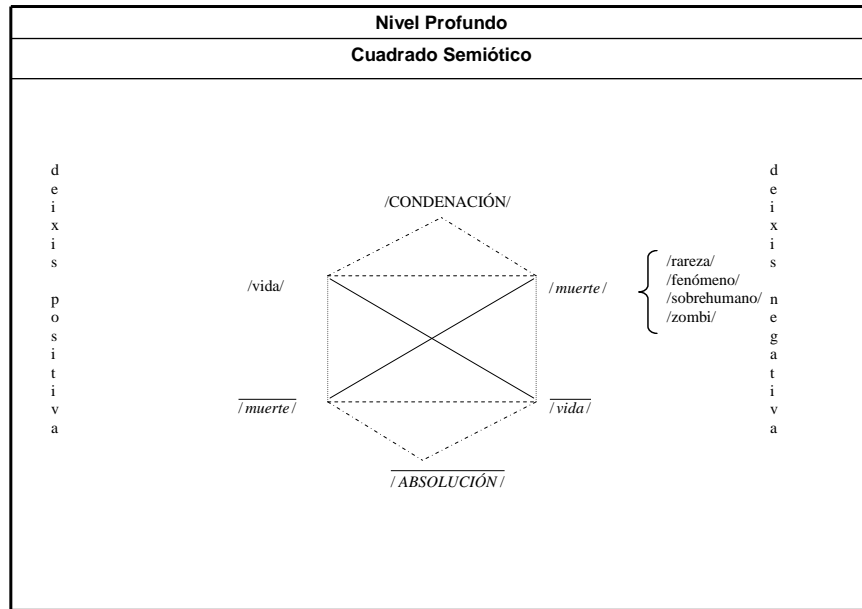
4.8 Portada de "Spawn" Núm. 74, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
74	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 74 fue publicado originalmente en USA en julio de 1998.	En la portada se reconoce una figura cayendo, tiene una capa de color rojo, cadenas, brazaletes en ambos antebrazos de color rojo con picos, su bota del pie derecho de color rojo con picos, se identifica en su cabeza una mascara de color negro con franjas blancas. En el interior de la figura un fondo de color negro.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "mascara" "capa" "brazos" "brazales" "cadenas" "piernas" "botas"	rareza	fenómeno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =traje S ₂ =mascara S ₃ =capa S ₄ =brazos S ₅ =brazales S ₆ =cadenas S ₇ =piernas S ₈ =botas	$ \begin{array}{c} S_6 \\ \uparrow \\ S_5 \\ \uparrow \\ S_4 \\ \uparrow \\ S_3 \\ \uparrow \\ S_2 \\ \uparrow \\ S_1 \\ \uparrow \\ Ns \end{array} $	muerto	Sobrehumano	muerto



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Zombi/	/CRIATURA/

En la portada del cómic Spawn número 74, reconocemos las figuras "traje", "mascara", "capa", "brazos", "brazales", "cadenas", "piernas" y "botas". Las figuras que integran la portada forman parte de un solo orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "traje", "mascara", "capa", "brazos", "brazales", "cadenas", "piernas" y "botas".

Los encargados de hacer confluir esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *rareza*, resaltada por la figura de la "mascara" solventa el rol temático de *fenómeno*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "traje", "mascara", "capa", "brazos", "brazales", "cadenas", "piernas" y "botas".

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "*sobrehumano*", existe una relación subordinante de /traje/ (S₁) respecto de /mascara/ (S₂), de /capa/ (S₃), de /brazos/ (S₄), de /brazales/ (S₅), de /cadenas/ (S₆), de /piernas/ (S₇) y de /botas/ (S₈), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "*sobrehumano*" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 74 se hacen presentes el clasema: *muerto*.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

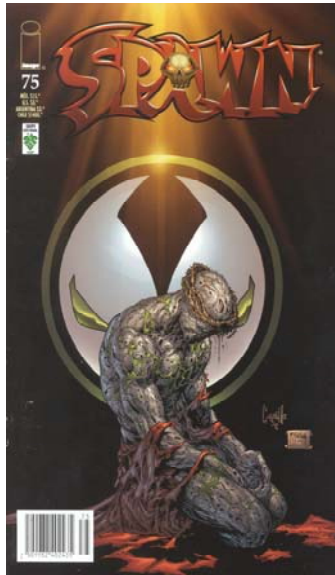
En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-mascara-cap-brazos-brazales-cadenas-piernas-botas.	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

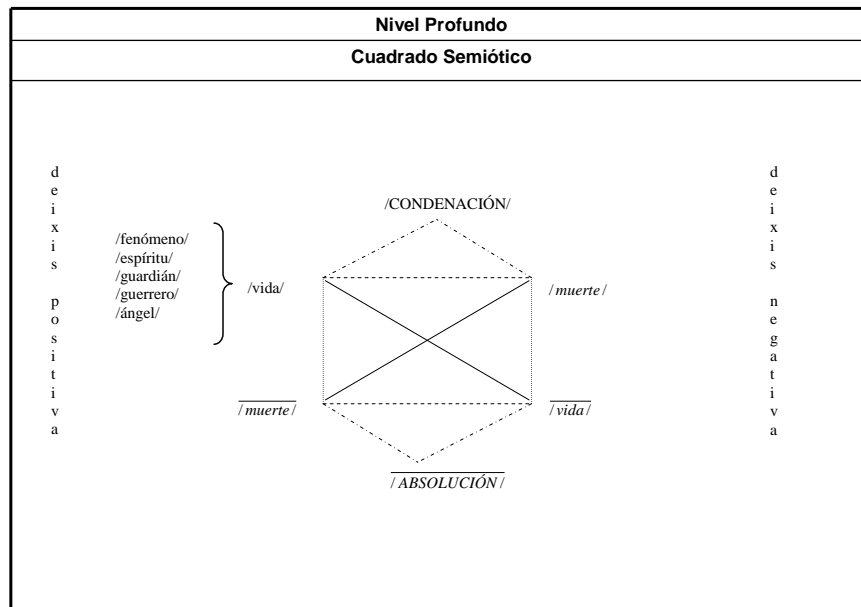
4.9 Portada de "Spawn" Núm. 75, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
75	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 75 fue publicado originalmente en USA en agosto de 1998.	En la portada se reconoce una figura de rodillas, desnudo con algunas manchas de color verde en su cuerpo que esta en descomposición, en la cabeza una corona de espinas, entre la cintura y sus brazos una capa deshecha de color rojo. En segundo plano una escudo el cual es resplandecido por los rayos del sol. En el interior de las figuras un fondo de color negro.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"resplandor" "corona de espinas" "piel en descomposición" "ojos verdes" "sangre verde" "capa" "brazos" "garras" "Piernas"	fenómeno	espíritu (celestial)

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
guardián (protector)	Ns= guardián S ₁ =corona de espinas S ₂ =resplandor S ₃ =capa S ₄ =piel en descomposición S ₅ =ojos verdes S ₆ =sangre verde S ₇ =garras S ₈ =brazos S ₉ =piernas	S_6 ↑ S_5 ↑ S_4 ↑ S_3 S_7 ↑ ↑ S_2 S_8 ↑ ↑ S_1 S_9 ↑ ↑ Ns	guerrero (celestial)	guardián (protector)	guerrero (celestial)



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Ángel/	

En la portada del cómic Spawn número 75, reconocemos las figuras "resplandor", "corona de espinas", "piel en descomposición", "ojos verdes", "sangre verde", "capa", "brazos", "garras" y "piernas". Las figuras que integran la portada forman parte de un orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Esta orden reúne las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Fenómeno**, constituido por las figuras "corona de espinas", "resplandor", "capa", "piel en descomposición", "ojos verdes", "sangre verde", "garras", "brazos" y "piernas".

Los encargados de hacer confluír esta configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *fenómeno*, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *espíritu*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *guardián* son: "corona de espinas", "resplandor", "capa", "piel en descomposición", "ojos verdes", "sangre verde", "garras", "brazos" y "piernas".

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "guardián", existe una relación subordinante de /corona de espinas/ (S₁) respecto de /resplandor/ (S₂), de /capa/ (S₃), de /piel en descomposición/ (S₄), de /ojos verdes/ (S₅), de /sangre verde/ (S₆), /garras/ (S₇), de /brazos/ (S₈) y de /piernas/ (S₉), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "guardián" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 75 se hacen presentes los clasemas: guerrero.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad: /vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponimia con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

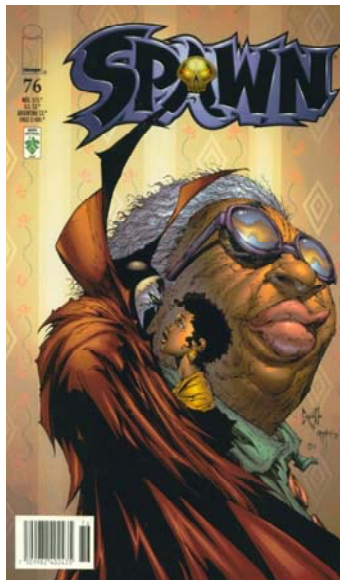
En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándonos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Resplandor-corona de espinas-piel en descomposición-ojos verdes-sangre verde-capa-brazos-garras-piernas.	/guerrero/ (celestial)	/Ángel/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

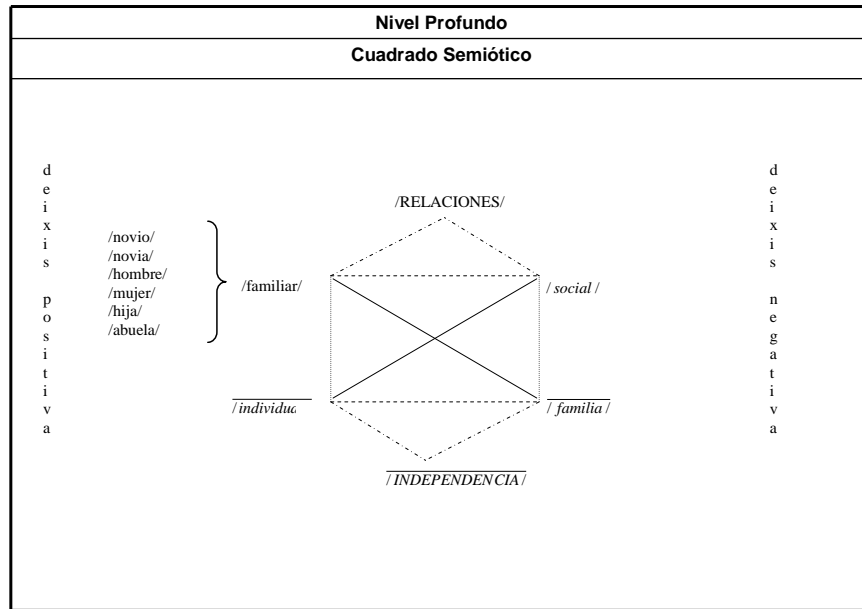
4.10 Portada de "Spawn" Núm. 76, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
76	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 76 fue publicado originalmente en USA en septiembre de 1998.	En la portada se reconoce la figura de dos mujeres. Una de ellas con cabello quebrado y canoso, tez morena, complexión robusta, labios gruesos, nariz chata y lentes. La otra mujer de complexión delgada, cabello chino de color negro, tez morena, labio delgados, nariz recta, ojos negros, cejas delineadas de color negro, aretes redondos de color dorado; quien es abrazada por una figura antropomórfico con una mascara de color negro con blanco, ojos verdes, su cuerpo es cubierto por una capa de color rojo. En el interior una pared cubierta con papel tapiz con flores y rombos.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "mascara" "ojos verdes" "capa" "cabello negro" "cejas" "ojos" "nariz" "labios" "orejas" "aretes" "blusa" "cabello canoso" "cejas" "anteojos" "nariz" "labios" "bata"	disfraz joven adulto	héroe adolescente señora

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
hombre	Ns= hombre S ₁ =traje S ₂ =mascara S ₃ =ojos verdes S ₄ =capa	σ^5 ↑ σ^4 ↑ σ^3 ↑ σ^2 ↑ σ^1 ↑ Ns	novio	hombre	novio
hija	Ns= hija S ₁ =cabello negro S ₂ =cejas S ₃ =ojos S ₄ =nariz S ₅ =labios S ₆ =orejas S ₇ =aretes S ₈ =blusa	σ^6 ↑ σ^5 ↑ σ^4 ↑ σ^3 ↑ σ^2 ↑ σ^1 ↑ Ns	novia	hija	novia
mujer	Ns= mujer S ₁ =cabello canoso S ₂ =anteojos S ₃ =bata S ₄ =nariz S ₅ =labios S ₆ =cejas	σ^3 ↑ σ^2 ↑ σ^1 ↑ Ns	abuela	mujer	abuela



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Esposo/	/FAMILIA/
/Esposa/	
/Madre/	
	/MATRIMONIO/

En la portada del cómic Spawn número 76, reconocemos las figuras "traje", "mascara", "ojos verdes", "capa", "cabello negro", "cejas", "ojos", "nariz", "labios", "orejas", "aretes", "blusa", "cabello canoso", "cejas", "anteojos", "nariz", "labios" y "bata". Las figuras que integran la portada forman parte de tres órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Disfraz**, constituido por las figuras "traje", "mascara", "ojos verdes" y "capa".
- **Joven**, constituido por las figuras "cabello negro", "cejas", "ojos", "nariz", "labios", "orejas", "aretes" y "blusa".
- **Adulto**, constituido por las figuras "cabello canoso", "anteojos", "bata", "nariz", "labios" y "cejas".

Los encargados de hacer confluír estas tres configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *disfraz*, resaltada por la figura de la "mascara" solventa el rol temático de *héroe*. El rol temático *adolescente* esta articulada por la figura "cabello negro". La figura "cabello canoso" sustenta el rol temático *señora*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *hombre* son: "traje", "mascara", "ojos verdes" y "capa".

En tanto a *hija* son "cabello negro", "cejas", "ojos", "nariz", "labios", "orejas", "aretes" y "blusa". En cambio "cabello canoso", "anteojos", "bata", "nariz", "labios" y "cejas" nos permiten identificar a *mujer*. Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "hombre", existe una relación subordinante de /traje/ (S₁) respecto de /mascara/ (S₂), de /ojos verdes/ (S₃) y de /capa/ (S₄), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "hombre" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4$$

Asimismo el núcleo sémico "hija" existe una relación subordinante de /cabello negro/ (S₁), de /cejas/ (S₂), de /ojos/ (S₃), de /nariz/ (S₄), de /labios/ (S₅), de /orejas/ (S₆), de /aretes/ (S₇) y de /blusa/ (S₈):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8$$

Del mismo modo el núcleo sémico "mujer" existe una relación subordinante /cabello canoso/ (S₁), de /anteojos/ (S₂), de /bata/ (S₃), de /nariz/ (S₄), de /labios/ (S₅) y de /cejas/ (S₆):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 76 se hacen presentes los clasemas: *novia*, *novia* y *abuela*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-mascara-ojos verdes-capa	/novio/	/Esposa/
cabello negro-cejas-ojos-nariz-labios-orejas-aretes-blusa	/novia/	/Esposa/
cabello canoso-cejas-anteojos-nariz-labios-bata	/abuela/	/Madre/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
Novio	Novia	/Pareja/
Novia	Abuela	/Familia/

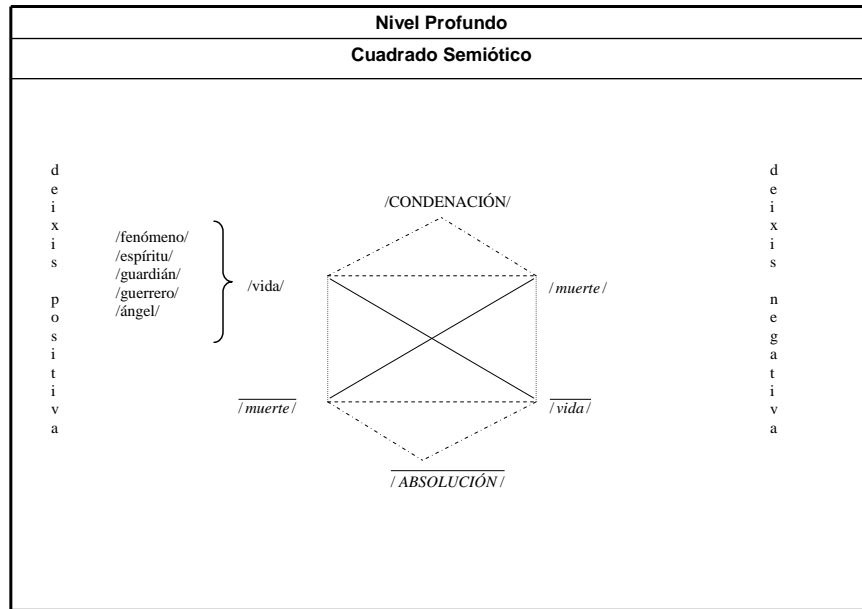
4.11 Portada de "Spawn" Núm. 77, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
77	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 77 fue publicado originalmente en USA en octubre de 1998.	En la portada se reconoce una figura parada con una máscara de color negro con blanco, sus ojos verdes, su cuerpo es cubierto por un traje negro, en ambos antebrazos brazaletes de color café con picos, en su espalda una alas de color blanco. En el interior un fondo con nubes grises y un cielo anaranjado dejando pasar unos rayos de sol que iluminan a la figura.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"nubes" "luz" "cielo" "alas" "plumas" "traje" "mascara" "ojos verdes" "brazos" "piernas" "guantes" "botas"	luminosidad divinidad	día semihumano

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
Físico	Ns=físico S ₁ = luz S ₂ = nube S ₃ = cielo		Resplandor	Físico	Resplandor
religión	Ns=Religión S ₁ = alas S ₂ = plumas S ₃ = traje S ₄ = mascara S ₅ = ojos verdes S ₆ = brazos S ₇ = piernas S ₈ = guantes S ₉ = botas	$ \begin{array}{c} S^0 \\ \uparrow \\ S^0 \\ \uparrow \\ S^4 \\ \uparrow \\ S^3 \quad S^9 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S^2 \quad S^5 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S^1 \quad S^7 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ Ns = S^1 \quad Ns = S^7 \end{array} $	Guardián (protector)	religión	Guardián (protector)



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Atardecer/ /Ángel/	/MENSAJERO/ (de Dios)/

En la portada del cómic Spawn número 77, reconocemos las figuras "nubes", "luz", "cielo", "alas", "traje", "mascara", "ojos verdes", "brazos", "piernas", "guantes" y "botas". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Luminosidad**, constituido por las figuras "nubes" "luz" y "cielo".
- **Divinidad**, constituido por las figuras "alas", "plumas", "traje", "mascara", "ojos verdes", "brazos", "piernas", "guantes" y "botas".

Los encargados de hacer confluir estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *luminosidad*, resaltada por la figura de la "cielo" solventa el rol temático de *día*. El rol temático semihumano esta articulada por la figura "alas". Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *físico* son: "nubes" "luz" y "cielo".

En tanto a *religión* son "alas", "plumas", "traje", "mascara", "ojos verdes", "brazos", "piernas", "guantes" y "botas. Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "elegante", existe una relación subordinante de /luz/ (S₁) respecto de /nube/ (S₂) y de /cielo/ (S₃), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "elegante" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3$$

Asimismo el núcleo sémico "sobrehumano" existe una relación subordinante de /alas/ (S₁), de plumas (S₂), de /traje/ (S₃), de /mascara/ (S₄), de /ojos verdes/ (S₅), de /brazos/ (S₆), de piernas (S₇) de /guantes/ (S₈) y de /botas/ (S₉):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8 \rightarrow S_9$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 77 se hacen presentes los clasemas: *resplandor* y *guardián*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultanea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Nubes-luz -cielo	/Resplandor/	/Atardecer/
Alas-plumas-traje-mascara-ojos verdes-brazos-piernas-guantes y botas.	/guardián/	/Ángel/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
Resplandor	Guardián	/MENSAJERO/ (De Dios)

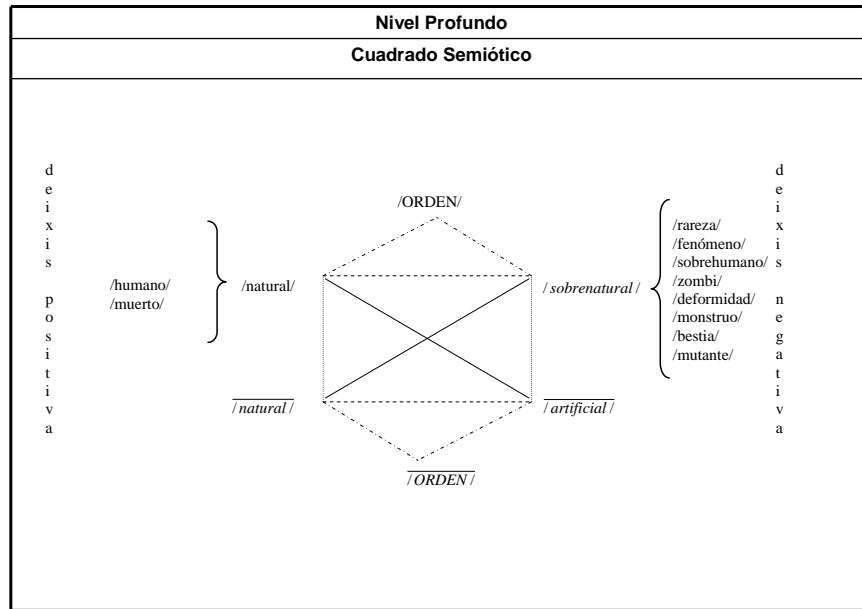
4.12 Portada de "Spawn" Núm. 78, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
78	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 78 fue publicado originalmente en USA en noviembre de 1998.	En la portada se reconoce dos figuras, una de ellas sus ojos son de color verde, su rostro esta en descomposición, de su cabeza hay unos cabellos, su cuerpo es cubierto por una capa de color rojo, su manos son unas garras cubiertas por sangre de color rojo, en ambos antebrazos lleva puesto un brazalete con picos. La otra figura sus ojos, sus uñas, y la espuma que sale de su boca son de color anaranjado, en su cabeza lleva uno cabellos, su cuerpo es deforme y obeso. En el interior un fondo blanco con manchas de color beish.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"piel en descomposición" "ojos verdes" "brazos" "brazales" "garras" "sangre"	rareza deformidad	fenómeno humano

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =piel en descomposición S ₂ =ojos verdes S ₃ =garras S ₄ =sangre S ₅ =brazos S ₆ =brazales	σ^6 ↑ σ^5 σ^6 ↑ ↑ σ^4 σ^4 ↑ ↑ σ^3 σ^3 ↑ ↑ σ^2 σ^2 ↑ ↑ σ^1 σ^1 ↑ ↑ Nsb Nsb	muerto bestia	Sobrehumano monstruo	muerto bestia
monstruo	Ns= fenómeno S ₁ =cuerpo deforme S ₂ =ojos anaranjados S ₃ =uñas anaranjadas S ₄ =sangre S ₅ =manos				



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Zombi/	/CRIATURA/
/Mutante/	/CRIATURA/

En la portada del cómic Spawn número 78, reconocemos las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "brazos", "brazales", "garras", "sangre", "cuerpo deforme", "ojos anaranjados", "manos", "uñas anaranjadas" y "sangre". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "brazos", "brazales", "garras" y "sangre".
- **Deformidad**, constituido por las figuras "cuerpo deforme", "ojos anaranjados", "uñas anaranjadas", "manos" y "sangre".

Los encargados de hacer confluir estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *rareza*, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fenómeno*. El rol temático *humano* esta articulada por la figura "cuerpo deforme". Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "ojos verdes", "brazos", "brazales", "garras" y "sangre".

En tanto a *monstruo* son "cuerpo deforme", "ojos anaranjados", "uñas anaranjadas", "manos" y "sangre". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "sobrehumano", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos verdes/ (S₂), de /brazos/ (S₃), de /brazales/ (S₄), de /garras/ (S₅) y de /sangre/ (S₆), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "elegante" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6$$

Asimismo el núcleo sémico "monstruo" existe una relación subordinante de de /cuerpo deforme/ (S₁), de /ojos anaranjados/ (S₂), de /uñas anaranjadas/ (S₃) y de /manos/ (S₄) y de /sangre/ (S₅):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 78 se hacen presentes los clasemas: muerto y bestia. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

$$/vida/ \text{ vs. } /muerte/$$

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

$$/vida/ \text{ vs. } /muerte/ \qquad \overline{/vida/} \text{ vs. } \overline{/muerte/}$$

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de $\overline{/vida/}$ vs. $\overline{/muerte/}$ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
piel en descomposición- ojos verdes-brazos- brazales-garras-sangre	/muerto/	/Mutante/
cuerpo deforme-ojos anaranjados-manos- uñas anaranjadas- sangre.	/bestia/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre si y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
Muerto	Bestia	/CRIATURA /

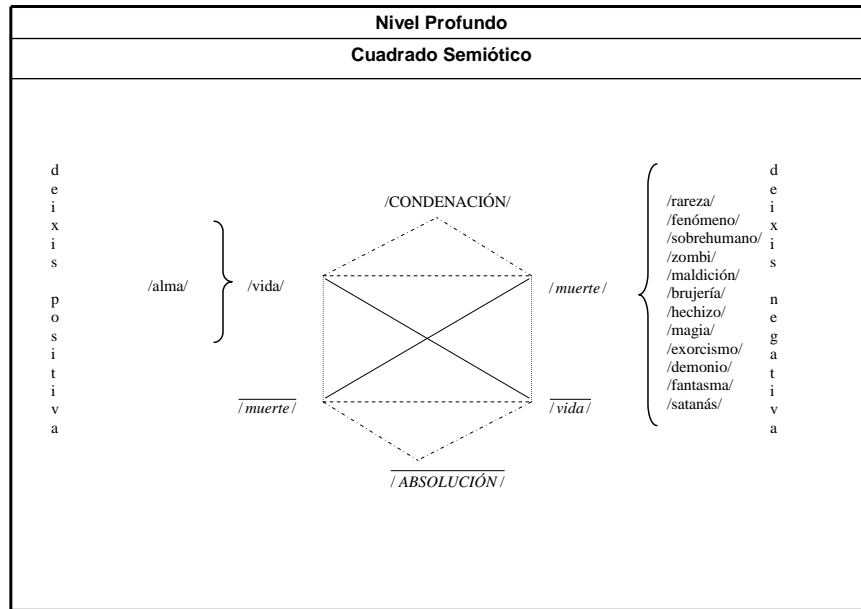
4.13 Portada de "Spawn" Núm. 79, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
79	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 79 fue publicado originalmente en USA en diciembre de 1998.	En la portada se reconoce unos ojos de color rojo en forma de triangulo equilátero en el aire, observando a una figura delgada, fuerte, que lleva puesto un traje de color negro con franjas blancas , en la cintura una hebilla de cráneo de murciélago, sus ojo de color verde, rostro en descomposición gritando, en los hombros lleva puesto unas hombreras de cráneo de murciélago sujetando una capa de color rojo, en el bíceps derecho tiene una cadena envuelta, en ambos antebrazos un brazalete de color rojo con picos, sus manos son unas garras. A sus pies cinco personas amontonadas, sus ojos son de color anaranjado, desalineados y con ropa desgastada. En el interior una mancha de sangre de color rojo y atrás de esta unas nubes grises.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "capa" "ojos verdes" "dientes" "brazos" "cadenas" "brazales" "garras" "piel en descomposición" "cabello desalineado" "barba desalineada" "zapatos agujerados" "ojos anaranjados" "cejas" "nariz" "dientes" "brazos" "piernas" "manos" "ojos rojos" "sangre"	rareza maldición espía	fenómeno brujería fantasma

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =piel en descomposición S ₂ =ojos verdes S ₃ =garras S ₄ =cadenas S ₅ =traje S ₆ =capa S ₇ =brazos S ₈ =brazales S ₉ =dientes	$ \begin{array}{c} S_6 \\ \uparrow \\ S_5 \\ \uparrow \\ S_4 \\ \uparrow \\ S_3 \\ \uparrow \\ S_2 \\ \uparrow \\ S_1 \\ \uparrow \\ Ns \end{array} $	muerto	Sobrehumano	muerto
hechizo	Ns= hechizo S ₁ =ojos anaranj. S ₂ =cabello desalin. S ₃ =barba desalin. S ₄ =zapatos agujera. S ₅ =cejas S ₆ =nariz S ₇ =dientes S ₈ =brazos S ₉ =manos S ₁₀ =piernas	$ \begin{array}{c} S_5 \\ \uparrow \\ S_4 \\ \uparrow \\ S_3 \\ \uparrow \\ S_2 \\ \uparrow \\ S_1 \\ \uparrow \\ Ns \end{array} $	magia	hechizo	magia
alma	Ns= alma S ₁ = ojos rojos S ₂ =sangre	$ \begin{array}{c} S_2 \\ \uparrow \\ Ns \end{array} $	demonio	alma	demonio



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Zombi/	/CRIATURA/
/Exorcismo/	/INFIERNO/
/Satán/	

En la portada del cómic Spawn número 79, reconocemos las figuras "traje", "capa", "ojos verdes", "dientes", "brazos", "cadenas", "brazaletes", "garras", "piel en descomposición", "cabello desalineado", "barba desalineada", "zapatos agujerados", "ojos anaranjados", "cejas", "nariz", "dientes", "brazos", "piernas", "manos", "ojos rojos" y "sangre". Las figuras que integran la portada forman parte de tres órdenes semánticos, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "garras", "cadenas", "traje", "capa", "brazos", "brazaletes" y "dientes".
- **Maldición**, constituido por las figuras "ojos anaranjados", "cabello desalineado", "barba desalineada", "zapatos agujerados", "cejas", "nariz", "dientes", "brazos", "manos" y "piernas".
- **Espía**, constituido por las figuras "ojos rojos" y "sangre".

Los encargados de hacer confluir estas tres configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de *rareza*, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fenómeno*. El rol temático *poseída* esta articulada por la figura "ojos anaranjados". La figura "ojos rojos" sustenta el rol temático *fantasma*.

Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "ojos verdes", "garras", "cadenas", "traje", "capa", "brazos", "brazaletes" y "dientes". En tanto a *hechizo* son "ojos anaranjados", "cabello desalineado", "barba desalineada", "zapatos agujerados", "cejas", "nariz", "dientes", "brazos", "manos" y "piernas". En cambio "ojos rojos" y "sangre" nos permiten identificar *alma*.

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "sobrehumano", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁), de /ojos verdes/ (S₂), de /garras/ (S₃), de /cadenas/ (S₄), de /traje/ (S₅), de /capa/ (S₆), de /brazos/ (S₇), de /brazaletes/ (S₈) y de /dientes/ (S₉), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "sobrehumano" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉

Asimismo el núcleo sémico "hechizo" existe una relación subordinante de /ojos anaranjados/ (S₁), de /cabello desalineado/ (S₂), de /barba desalineada/ (S₃), de /zapatos agujerados/ (S₄), de /cejas/ (S₅), de /nariz/ (S₆), de /dientes/ (S₇), de /brazos/ (S₈), de /manos/ (S₉) y de /piernas/ (S₁₀):

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉ → S₁₀

Del mismo modo el núcleo sémico "alma" existe una relación subordinante de /ojos rojos/ (S₁) y de /sangre/ (S₂):

Ns = S₁ → S₂

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 79 se hacen presentes los clasemas: *muerto*, *magia* y *demonio*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-capa-ojos verdes-dientes-brazos-cadenas-brazaletes-garras-piel en descomposición.	/muerto/	/Zombi/
cabello desalineado-barba desalineada-zapatos agujerados-ojos anaranjados-cejas-nariz-dientes-brazos-piernas-manos.	/magia/	/Exorcismo/
ojos rojos-sangre	/demonio/	/Satán/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
Demonio	Magia	/INFIERNO/

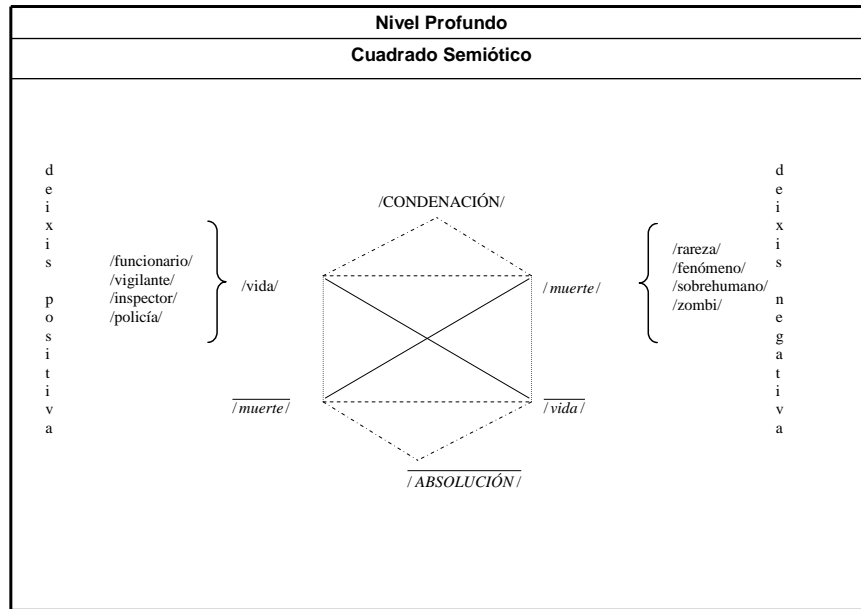
4.14 Portada de "Spawn" Núm. 80, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
80	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 80 fue publicado originalmente en USA en febrero de 1998.	En la portada se reconoce a tres figuras. La primera de ellas es delgada, fuerte, se encuentra atrás de las otras dos, tiene los brazos levantados en el biceps derecho tiene una cadena, en la otra un brazalete rojo con picos, en ambos antebrazos un brazalete rojo con picos, de sus manos emite energía de color verde, sus ojos verdes, rostro en descomposición, dientes incisivos blancos, en los hombros lleva puestos unas hombreras cráneo de murciélago sujetando una capa de color rojo, tiene puesto un traje negro con franjas blancas. La segunda figura, es un hombre obeso, tez blanca, orejas chicas, frente mediana, cabello lacio de color negro, cejas, nariz chata, dedos gordos, uñas, sus manos sostienen una pistola, lleva puesto una gabardina y camisa de color café claro, corbata de rayas azul y gris, cinturón y pantalón negro. La tercera figura es un hombre delgado, tez blanca, cabello quebrado de color rubio, orejas grandes, nariz recta, frente amplia, lentes ópticos, bigote rubio, gabardina café claro, camisa azul, corbata café con manchas azul, dedos delgados, uñas cortas, sus manos sosteniendo una pistola. En el interior un fondo de color negro.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "capa" "ojos verdes" "dientes" "brazos" "brazales" "manos" "energía" "piel en descomposición"	rareza	fenómeno
"cabello" "cejas" "nariz" "boca" "orejas" "brazos" "manos" "pistola" "camisa" "corbata" "cinturón" "pantalón" "gabardina"	funcionario público	vigilante

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =piel en descomp S ₂ =energía S ₃ =ojos verdes S ₄ =traje S ₅ =capa S ₆ =dientes S ₇ =manos S ₈ =brazos S ₉ =brazales	$ \begin{array}{c} S_6 \\ \uparrow \\ S_5 \\ \uparrow \\ S_4 \\ \uparrow \\ S_3 \quad S_9 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S_2 \quad S_8 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S_1 \quad S_7 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ Ns \\ \end{array} $	muerto	sobrehumano	muerto
inspector	Ns= inspector S ₁ =pistola S ₂ =gabardina S ₃ =pantalón S ₄ =cinturón S ₅ =corbata S ₆ =camisa S ₇ =manos S ₈ =brazos S ₉ =orejas S ₁₀ =boca S ₁₁ =nariz S ₁₂ =cejas S ₁₃ =cabello		$ \begin{array}{c} S_6 \\ \uparrow \\ S_5 \\ \uparrow \\ S_4 \\ \uparrow \\ S_3 \quad S_9 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S_2 \quad S_8 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S_1 \quad S_7 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ Ns \\ \end{array} $	oficial de policía	inspector



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Zombi/	/CRIATURA/
/Detective/	

En la portada del cómic Spawn número 80, reconocemos las figuras "traje", "capa", "ojos verdes", "dientes", "brazos", "brazaletes", "manos", "energía" "piel en descomposición", "cabello", "cejas", "nariz", "boca", "orejas", "brazos", "manos", "pistola", "camisa", "corbata", "cinturón", "pantalón" y "gabardina". Las figuras que integran la portada forman parte de tres órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "energía", "ojos verdes", "traje", "capa", "dientes", "manos", "brazos" y "brazaletes".
- **Funcionario público**, constituido por las figuras "pistola", "gabardina", "pantalón", "cinturón", "corbata", "camisa", "manos", "brazos", "orejas", "boca", "nariz", "cejas" y "cabello".

Los encargados de hacer confluír estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de rareza, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fenómeno*. El rol temático *vigilante* esta articulada por la figura "pistola". Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "energía", "ojos verdes", "traje", "capa", "dientes", "manos", "brazos" y "brazaletes".

En tanto a *inspector* son "pistola", "gabardina", "pantalón", "cinturón", "corbata", "camisa", "manos", "brazos", "orejas", "boca", "nariz", "cejas" y "cabello". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "sobrehumano", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /energía/ (S₂), de /ojos verdes/ (S₃), de /traje/ (S₄), de /capa/ (S₅), de /dientes/ (S₆), de /manos/ (S₇), de /brazos/ (S₈) y de /brazaletes/ (S₉) que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "elegante" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉

Asimismo el núcleo sémico "inspector" existe una relación subordinante de /pistola/ (S₁) respecto de /gabardina/ (S₂), de /pantalón/ (S₃), de /cinturón/ (S₄), de /corbata/ (S₅), de /camisa/ (S₆), de /manos/ (S₇), de /brazos/ (S₈) y de /orejas/ (S₉), /boca/ (S₁₀) respecto de /nariz/ (S₁₁), de /cejas/ (S₁₂) y de /cabello/ (S₁₃):

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉ → S₁₀ → S₁₁ → S₁₂ → S₁₃

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 80 se hacen presentes los clasemas: muerto y oficial de policía. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas, en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ---/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-capa- ojos verdes-dientes- brazos-brazaletes-manos-energía- piel en descomposición.	/muerto/	/Zombi/
Cabello-cejas-nariz-boca-orejas- brazos-manos-pistola-camisa- corbata-cinturón-pantalón- gabardina	/oficial de policía/	/Detective/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasemas y no siempre son visibles como en este caso.

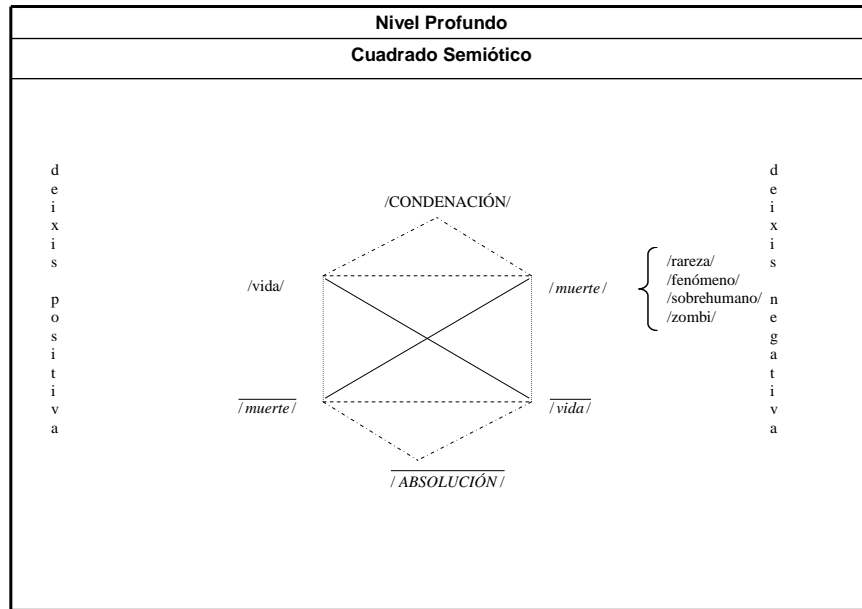
4.15 Portada de "Spawn" Núm. 81, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
81	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 81 fue publicado originalmente en USA en marzo de 1999.	En la portada se reconoce una figura parada de perfil, sus ojos son de color verde, rostro en descomposición, dientes incisivos blancos, en los hombros lleva puesto unas hombreras de cráneo de murciélago sujetando una capa de color rojo, su brazo izquierdo sale de la capa, el antebrazo lleva puesto un brazaletes rojo con picos, sus manos de garra sostienen un cráneo humano. En el interior un fondo café claro y amarillo.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"piel en descomposición" "ojos verdes" "dientes" "capa" "brazo" "brazalete" "garras" "cráneo"	rareza	fenómeno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =piel en descomp. S ₂ =ojos verdes S ₃ =garras S ₄ =capa S ₅ =dientes S ₆ =brazos S ₇ =brazaletes S ₈ =cráneo	S ₈ ↑ S ₇ ↑ S ₆ ↑ S ₅ ↑ S ₄ ↑ S ₃ ↑ S ₂ ↑ S ₁ Ns=S ₁	muerto	Sobrehumano	muerto



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Zombi/	/CRIATURA/

En la portada del cómic Spawn número 81, reconocemos las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "dientes", "capa", "brazo", "brazalete", "garras" y "cráneo". Las figuras que integran la portada forman parte de un solo orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "garras", "capa", "dientes", "brazos", "brazaletes" y "cráneo".

Los encargados de hacer confluir esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de rareza, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fenómeno*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "ojos verdes", "garras", "capa", "dientes", "brazos", "brazaletes" y "cráneo".

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "sobrehumano", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos verdes/ (S₂), de /garras/ (S₃), de /capa/ (S₄), de /dientes/ (S₅), de /brazos/ (S₆), de respecto de /brazaletes/ (S₇), y de /cráneo/ (S₈), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "sobrehumano" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 81 se hacen presentes el clasema: muerto. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultanea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
piel en descomposición- ojos verdes-dientes-capa-brazo- brazalete-garras-cráneo.	/muerto/	/Zombi/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

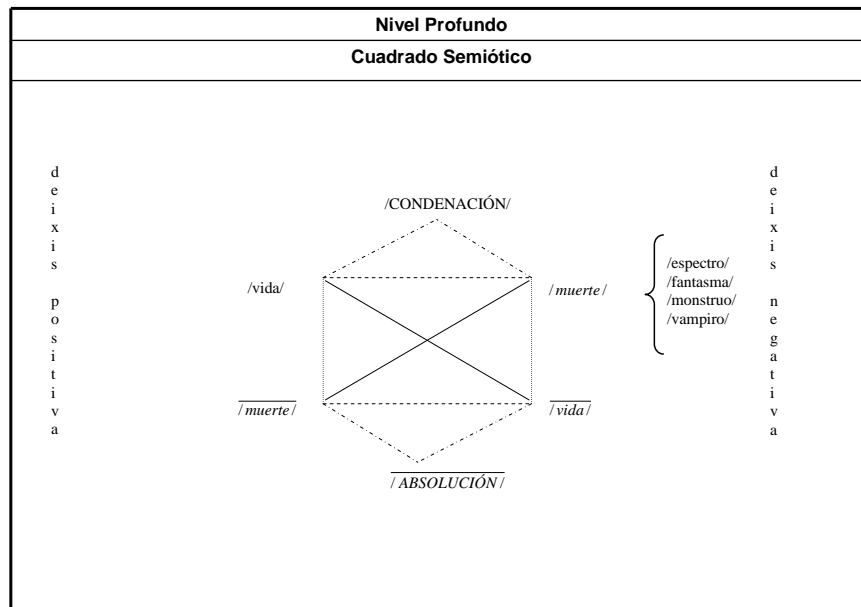
4.16 Portada de "Spawn" Núm. 82, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
82	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 82 fue publicado originalmente en USA en abril de 1999.	En la portada se reconoce una figura volando, sus ojos verdes, en sus hombros una capa roja, cadenas, brazaletes en ambos antebrazos y en la pierna izquierda una muslera, En el interior de la figura un fondo blanco con relámpagos.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "mascara" "capa" "ojos verdes" "brazos" "brazaletes" "garras" "cadenas" "piernas" "rayos"	espectro	fantasma

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
monstruo	Ns= monstruo S ₁ =traje S ₂ =mascara S ₃ =capa S ₄ =ojos verdes S ₅ =brazos S ₆ =brazaletes S ₇ =garras S ₈ =cadenas S ₉ =piernas S ₁₀ =rayos	S ₆ ↑ S ₅ ↑ S ₁₀ ↑ S ₄ ↑ S ₃ ↑ S ₂ ↑ S ₁ ↑ S ₇ ↑ S ₈ ↑ S ₉ ↑ Ns	mutante	monstruo	mutante



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Vampiro/	/CRIATURA/

En la portada del cómic Spawn número 82, reconocemos las figuras "traje", "mascara", "capa", "ojos verdes", "brazos", "brazaletes", "garras", "cadenas", "piernas" y "rayos". Las figuras que integran la portada forman parte de un solo orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Espectro**, constituido por las figuras "traje", "mascara", "capa", "ojos verdes", "brazos", "brazaletes", "garras", "cadenas", "piernas" y "rayos".

Los encargados de hacer confluir esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de espectro, resaltada por la figura de la "mascara" solventa el rol temático de *fantasma*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *monstruo* son: "traje", "mascara", "capa", "ojos verdes", "brazos", "brazaletes", "garras", "cadenas", "piernas" y "rayos".

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "monstruo", existe una relación subordinante de /traje/ (S₁) respecto de /mascara/ (S₂), de /capa/ (S₃), de /ojos verdes/ (S₄), de /brazo/ (S₅), de /brazalete/ (S₆), de respecto de /garras/ (S₇), de /cadenas/ (S₈), de /piernas/ (S₉) y de /rayos/ (S₁₀), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "sobrehumano" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉ → S₁₀

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 82 se hacen presentes el clasema: monstruo.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

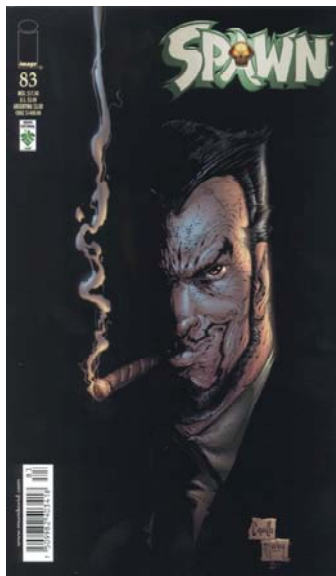
En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-mascara-capa-ojos verdes-brazos-brazaletes-garras-cadenas-piernas-rayos.	/mutante/	/Vampiro/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

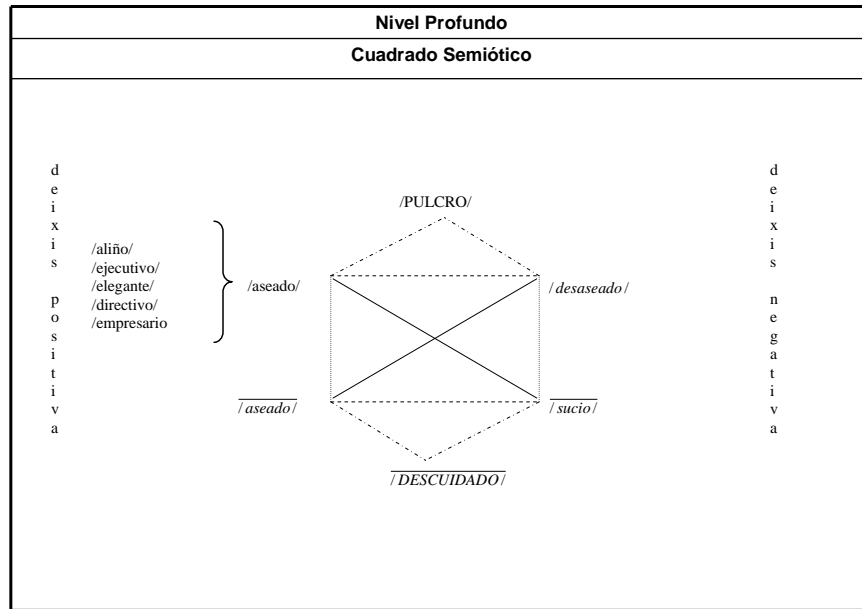
4.17 Portada de "Spawn" Núm. 83, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
83	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 83 fue publicado originalmente en USA en mayo de 1999.	En la portada se reconoce a un hombre maduro, delgado, tez blanca, cabello lacio y negro, peinado hacia atrás, frente amplia, cejas, ojos café claro, nariz recta, labio superior delgado e inferior grueso, barba arreglada, orejas medianas, camisa verde, corbata negra, saco negro y fumando un puro. En el interior un fondo negro.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"cabello" "cejas" "ojos" "nariz" "boca" "orejas" "camisa" "corbata" "saco" "puro"	aliño personal	ejecutivo

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
elegante	Ns= elegante S ₁ =camisa S ₂ =corbata S ₃ =saco S ₄ =puro S ₅ =cabello S ₆ =cejas S ₇ =ojos S ₈ =nariz S ₉ =orejas S ₁₀ =boca	$ \begin{array}{c} S_6 \\ \uparrow \\ S_5 \\ \uparrow \\ S_4 \quad S_{10} \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S_3 \quad S_9 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S_2 \quad S_8 \\ \uparrow \quad \uparrow \\ S_1 \quad S_7 \\ Ns \end{array} $	directivo	elegante	directivo



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Empresario/	

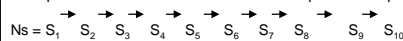
En la portada del cómic Spawn número 83, reconocemos las figuras "cabello", "cejas", "ojos", "nariz", "boca", "orejas", "camisa", "corbata", "saco" y "puro". Las figuras que integran la portada forman parte de un solo orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Aliño personal**, constituido por las figuras "camisa", "corbata", "saco", "puro", "cabello", "cejas", "ojos", "nariz", "orejas" y "boca".

Los encargados de hacer confluir esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de aliño personal, resaltada por la figura de la "corbata" solventa el rol temático de *ejecutivo*.

Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *elegante* son: "camisa", "corbata", "saco", "puro", "cabello", "cejas", "ojos", "nariz", "orejas" y "boca". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "monstruo", existe una relación subordinante de /camisa/ (S₁) respecto de /corbata/ (S₂), de /saco/ (S₃), de /puro/ (S₄), de /cabello/ (S₅), de /cejas/ (S₆), de /ojos/ (S₇), de /nariz/ (S₈), de /orejas/ (S₉) y de /boca/ (S₁₀), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "sobrehumano" podrá ser representada de la siguiente manera:



Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 83 se hacen presentes el clasema: *directivo*.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ---/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándonos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Cabello-cejas-ojos-nariz-boca-orejas-camisa-corbata-saco-puro.	/directivo/	/Empresario/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

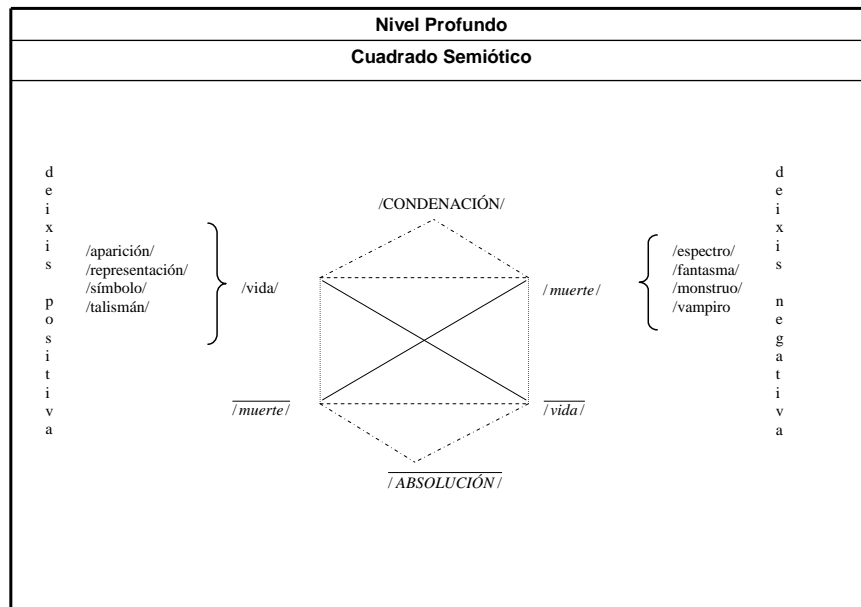
4.18 Portada de "Spawn" Núm. 84, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
84	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 84 fue publicado originalmente en USA en junio de 1999.	En la portada se reconoce una figura volando, ojos verdes, delgado, fuerte, traje negro, capa roja, en le biceps derecho una cadena, en el izquierdo una brazaletes rojo con picos, en ambos antebrazos un brazaletes rojo con picos, manos de garra, en la cintura unas cadenas, en la pierna izquierda una muslera roja y su bota de su pie derecho roja con picos. Atrás de la figura un círculo y en el interior una estrella. En interior un fondo con nubes grises.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "capa" "piel en descomposición" "ojos verdes" "brazos" "brazaletes" "garras" "cadenas" "piernas" "botas" "círculo" "estrella" "nubes"	espectro aparición	fantasma representación

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
<p>monstruo</p> <p>símbolo</p>	<p>Ns= monstruo S₁ =piel en descomp S₂ =ojos verdes S₃ =garras S₄ =cadenas S₅ =traje S₆ =capa S₇ =brazos S₈ =brazaletes S₉ =piernas S₁₀ =botas</p> <p>Ns= símbolo S₁ =círculo S₂ =estrella S₃ =nubes</p>	<p>S₆ ↑ S₅ ↑ S₄ S₁₀ ↑ S₅ S₃ S₈ ↑ S₂ S₇ S₈ ↑ S₁ S₇ ↑ Ns= S₁ S₂</p>	<p>muerto</p> <p>Talismán divino</p>	<p>monstruo</p> <p>símbolo</p>	<p>muerto</p> <p>Talismán divino</p>



Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 84 se hacen presentes los clasemas: muerto y talismán. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-capa-piel en descomposición- ojos verdes-brazos-brazaletes, garras-cadenas-piernas-botas	/muerto/	/Vampiro/
Círculo-estrella-nubes.	/Talismán/	/Estrella de David/

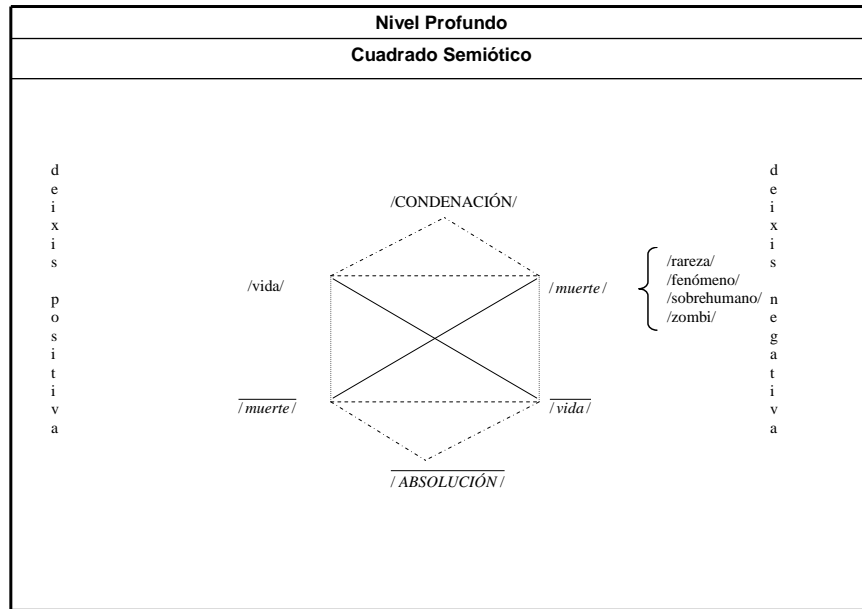
En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

4.19 Portada de "Spawn" Núm. 85, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
85	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 85 fue publicado originalmente en USA en julio de 1999.	En la portada se reconoce a una figura delgada, fuerte, rostro en descomposición, ojos verdes, dientes incisivos blancos, boca azul, unos pocos cabellos en su cabeza, en los hombros una hombreras de cráneo de murciélago sujetando una capa roja, en el bíceps derecho una cadena y en el izquierdo una brazaletes rojo con picos, en ambos antebrazos un brazaletes rojo con picos, manos de garra, en la cintura una hebilla de cráneo de murciélago con cadenas, su pie derecho una bota roja con picos, bajo sus pies huesos de un esqueleto humano, ratas huyendo con ojos anaranjados y basura. En el interior es de noche, murciélagos volando y la pared de dos edificios.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "capa" "piel en descomposición" "ojos blancos" "dientes" "lengua azul" "brazos" "guantes" "garras" "cadenas" "piernas" "botas" "murciélagos" "ratas" "huesos" "edificios" "basura"	rareza espacio	fenómeno paraje



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Zombi/	/CRIATURA/
/Callejón/	

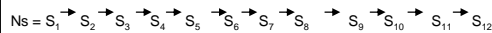
En la portada del cómic Spawn número 85, reconocemos las figuras "traje", "capa", "piel en descomposición", "ojos blancos", "dientes", "lengua azul", "brazos", "guantes", "garras", "cadenas", "piernas", "botas", "murciélagos", "ratas", "huesos", "edificios" y "basura". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticos, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos blancos", "lengua azul", "dientes", "garras", "cadenas", "traje", "capa", "brazos", "guantes", "piernas" y "botas".
- **Espacio**, constituido por las figuras "edificios", "basura", "ratas", "huesos" y "murciélagos".

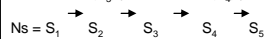
Los encargados de hacer confluír estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración rareza, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fenómeno*. El rol temático *paraje* esta articulada por la figura "murciélagos", "ratas", "huesos", "edificios" y "basura".

Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "ojos blancos", "lengua azul", "dientes", "garras", "cadenas", "traje", "capa", "brazos", "guantes", "piernas" y "botas". En tanto a *estancia* son "edificios", "basura", "ratas", "huesos" y "murciélagos". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear.

Así en el caso del núcleo sémico "sobrehumano", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos blancos/ (S₂), de /lengua azul/ (S₃), de /dientes/ (S₄), de /garras/ (S₅), de /cadenas/ (S₆), de /traje/ (S₇), de /capa/ (S₈), de /brazos/ (S₉), de /guantes/ (S₁₀), de /piernas/ (S₁₁) y de /botas/ (S₁₂), que quedan en situación subordinada. La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "sobrehumano" podrá ser representada de la siguiente manera:



Del mismo modo el núcleo sémico "estancia" existe una relación subordinante de /edificios/ (S₁) respecto de /basura/ (S₂) de /ratas/ (S₃) y de /huesos/ (S₄) y /murciélagos/ (S₅):



Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 85 se hacen presentes los clasemas: *muerto* y *refugio*.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/.

Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultanea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-capa-piel en descomposición- ojos blancos-dientes-lengua azul- brazos-guantes-garras-cadenas- piernas-botas.	/muerto/	/Zombi/
Murciélagos-ratas-huesos-edificios- basura	/refugio/	/Callejón/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasemas y no siempre son visibles como en este caso.

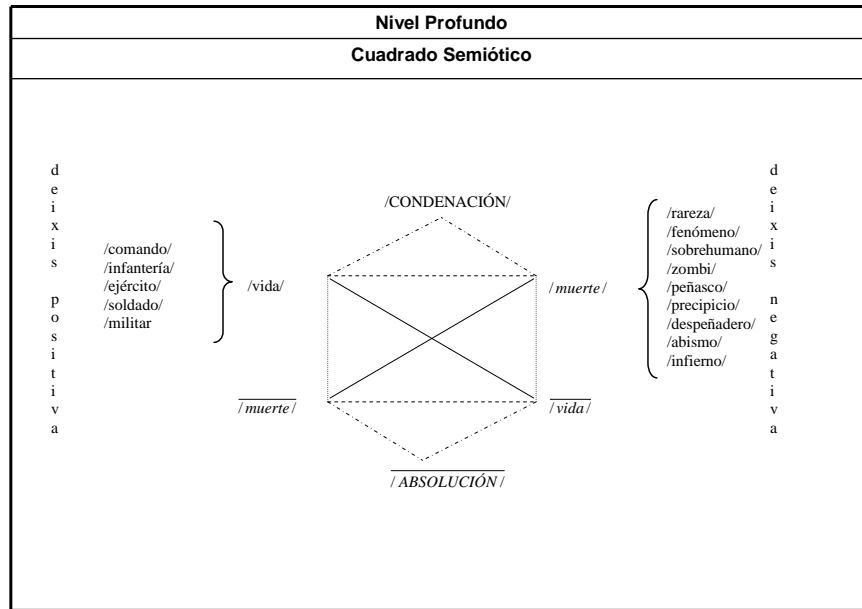
4.20 Portada de "Spawn" Núm. 86, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
86	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 86 fue publicado originalmente en USA en agosto de 1999.	En la portada se reconoce a un hombre delgado, fuerte, tez morena, con un paliacate en la cabeza de color rojo, orejas, nariz, dientes, ojos, pantalón militar, botas militares, en ambas manos cuchillos, sus muñecas vendadas, su brazo izquierdo es sujeta por una cadena de la otra figura, delgada, fuerte, ojos y boca anaranjados, dientes blancos, unos pocos cabellos en su cabeza, hombreras de cráneo de murciélago con cadenas una de ellas sujetando el brazo izquierdo de la otra figura. Ambos están luchando en un peñasco y a su alrededor hay fuego.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"cabeza" "paliacate" "orejas" "nariz" "boca" "brazos" "muñequeras" "manos" "cuchillos" "pistola" "pantalón militas" "botas"	comando	Infantería
"traje" "capa" "dientes" "brazos" "guantes" "garras" "cadenas" "piernas" "botas" "piel en descomposición" "lengua anaranjada" "ojos blancos"	rareza	fenómeno
"fuego" "piedra"	peñasco	precipicio

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
ejército	Ns= ejército S ₁ =pantalón militar S ₂ =pistola S ₃ =cuchillos S ₄ =botas S ₅ =cabeza S ₆ =paliacate S ₇ =orejas S ₈ =nariz S ₉ =boca S ₁₀ =brazos S ₁₁ =manos S ₁₂ =muñequeras		soldado	ejército	soldado
Sobrehumano	Ns= sobrehumano S ₁ =piel en descomp S ₂ =lengua anaranja S ₃ =ojos blancos S ₄ =garras S ₅ =cadenas S ₆ =traje S ₇ =capa S ₈ =botas		muerto	Sobrehumano	muerto
despeñadero	Ns= despeñadero S= fuego S= piedra		abismo	despeñadero	abismo



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Militar/	
/Zombi/	/CRIATURA/
/Caverna/	

En la portada del cómic Spawn número 86, reconocemos las figuras "cabeza", "paliacate", "orejas", "nariz", "boca", "brazos", "muñequeras", "manos", "cuchillos", "pistola", "pantalón", "botas", "traje", "capa", "dientes", "brazos", "guantes", "garras", "cadenas", "piernas", "botas", "piel en descomposición", "lengua anaranjada", "ojos blancos", "fuego" y "piedra". Las figuras que integran la portada forman parte de tres órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Comando**, constituido por las figuras "pantalón militar", "pistola", "cuchillos", "botas", "cabeza", "paliacate", "orejas", "nariz", "boca", "brazos", "manos" y "muñequeras".
- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "lengua anaranjada", "ojos blancos", "garras", "cadenas", "traje", "capa", "botas", "dientes", "brazos", "guantes" y "piernas".
- **Peñasco**, constituido por las figuras "fuego" y "piedra".

Los encargados de hacer confluir estas tres configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración comando, resaltada por la figura de la "pantalón militar" solventa el rol temático de *infantería*. El rol temático *fenómeno* esta articulada por la figura "piel en descomposición", y "piedra" solventa el rol temático *precipicio*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *ejército* son: "pantalón militar", "pistola", "cuchillos", "botas", "cabeza", "paliacate", "orejas", "nariz", "boca", "brazos", "manos" y "muñequeras".

En tanto a sobrehumano son "piel en descomposición", "lengua anaranjada", "ojos blancos", "garras", "cadenas", "traje", "capa", "botas", "dientes", "brazos", "guantes" y "piernas". Y las figuras "fuego" y "piedra" a despenadero. Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "*ejército*", existe una relación subordinante de /pantalón militar/ (S₁) respecto de /pistola/ (S₂), de /cuchillos/ (S₃), de /botas/ (S₄), de /cabeza/ (S₅), de /paliacate/ (S₆), de /orejas/ (S₇), de /nariz/ (S₈), de /boca/ (S₉), de /brazos/ (S₁₀), de /manos/ (S₁₁) y de /muñequeras/ (S₁₂), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "*ejército*" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8 \rightarrow S_9 \rightarrow S_{10} \rightarrow S_{11} \rightarrow S_{12}$$

Del mismo modo el núcleo sémico "*sobrehumano*" existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /lengua anaranjada/ (S₂), de /ojos blancos/ (S₃), de /garras/ (S₄), de /cadenas/ (S₅), de /traje/ (S₆), de /capa/ (S₇), de /botas/ (S₈), de /dientes/ (S₉), de /brazos/ (S₁₀), de /guantes/ (S₁₁) y de /piernas/ (S₁₂):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8 \rightarrow S_9 \rightarrow S_{10} \rightarrow S_{11} \rightarrow S_{12}$$

Asimismo el núcleo sémico "despenadero" existe una relación subordinante de /fuego/ (S₁) respecto de /piedra/ (S₂):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 86 se hacen presentes los clasemas: *soldado*, *muerto* y *abismo*. Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual.

Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/, la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Cabeza-paliacate-orejas-nariz-boca-brazos-muñequeras-manos-cuchillos-pistola, pantalón militar-botas.	/soldado/	/Militar/
Traje-capa-dientes-brazos-guantes-garras-cadenas-piernas-botas-piel en descomposición-lengua anaranjada-ojos blancos.	/muerto/	/Zombi/
Fuego-piedra.	/abismo/	/Caverna/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Clasema	Clasema	Metasemema
muerto	abismo	/INFIERNO/

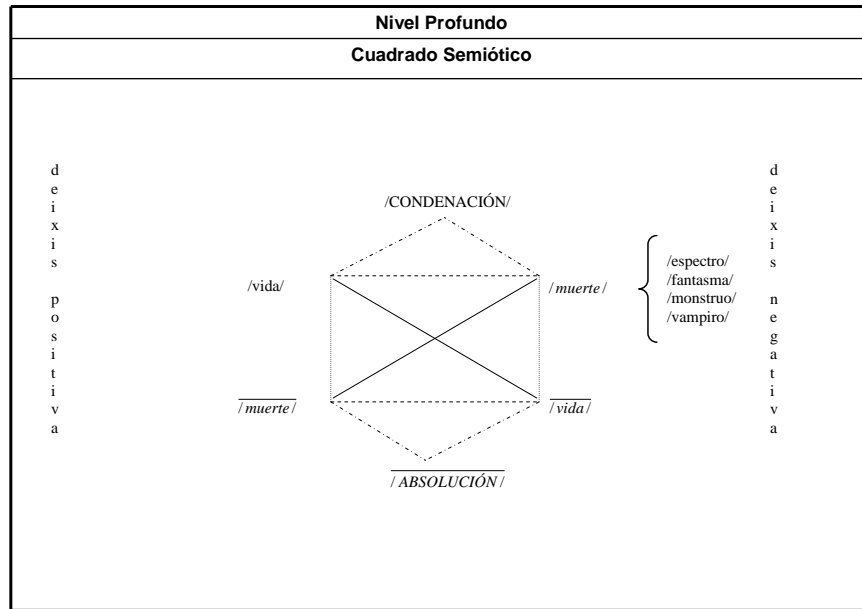
4.21 Portada de "Spawn" Núm. 87, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
87	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 87 fue publicado originalmente en USA en septiembre de 1999.	En la portada se reconoce a una figura parada de perfil, delgada, fuerte, con un traje negro con franjas blancas, en la cintura una hebilla de cráneo de murciélago con cadenas, en la pierna izquierda una muslera roja, en el antebrazo y mano derecha un brazalete rojo con picos, así como su bíceps con una cadena. En el interior esta anocheciendo con nubes grises y con murciélagos volando.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "mascara" "capa" "ojos verdes" "brazos" "guantes" "garras" "cadenas" "piernas" "muslera" "murciélagos"	espectro	fantasma

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
monstruo	Ns= monstruo S ₁ =traje S ₂ =mascara S ₃ =capa S ₄ =ojos verdes S ₅ =brazos S ₆ =guantes S ₇ =garras S ₈ =cadenas S ₉ =piernas S ₁₀ =muslera S ₁₁ =murciélagos	$ \begin{array}{c} S_6 \\ \uparrow \\ S_5 \quad S_{11} \\ \uparrow \\ S_4 \quad S_{10} \\ \uparrow \\ S_3 \quad S_9 \\ \uparrow \\ S_2 \quad S_8 \\ \uparrow \\ S_1 \quad S_7 \\ Ns \end{array} $	muerto	monstruo	muerto



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
<p>/vampiro/</p>	<p>/CRIATURA/</p>

En la portada del cómic Spawn número 87, reconocemos las figuras "traje", "mascara", "capa", "ojos verdes", "brazos", "guantes", "garras", "cadenas", "piernas", "muslera" y "murciélagos". Las figuras que integran la portada forman parte de un solo orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Espectro**, constituido por las figuras "traje", "mascara", "capa", "ojos verdes", "brazos", "guantes", "garras", "cadenas", "piernas", "muslera" y "murciélagos".

Los encargados de hacer confluír esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de espectro, resaltada por la figura de la "mascara" solventa el rol temático de *fantasma*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *monstruo* son: "traje", "mascara", "capa", "ojos verdes", "brazos", "guantes", "garras", "cadenas", "piernas", "muslera" y "murciélagos".

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "monstruo", existe una relación subordinante de /traje/ (S₁) respecto de /mascara/ (S₂), de /capa/ (S₃), de /ojos verdes/ (S₄), de /brazos/ (S₅), de /guantes/ (S₆), de respecto de /garras/ (S₇), de /cadenas/ (S₈), de /piernas/ (S₉), de /muslera/ (S₁₀) y de /murciélagos/ (S₁₁), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "monstruo" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉ → S₁₀ → S₁₁

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 87 se hacen presentes el clasema: muerto.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
Traje-mascara-capa-ojos verdes-brazos-guantes-garras-cadenas-piernas-muslera-murciélagos.	/muerto/	//Vampiro/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

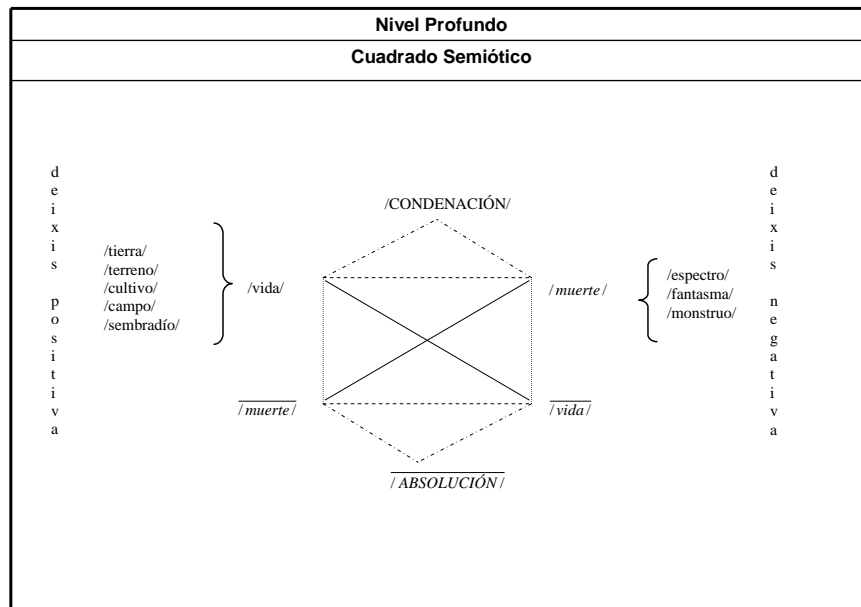
4.22 Portada de "Spawn" Núm. 88, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
88	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 88 fue publicado originalmente en USA en octubre de 1999.	En la portada se reconoce a una figura con ojos verdes, rostro en descomposición, unos pocos cabellos en la cabeza, su cuerpo es cubierto por una capa roja, esta parado en un árbol deshojado, en una de las ramas esta un búho, el suelo es de tierra en ella hay tres calabazas con ojos y boca, dos con vela en el interior y una no, un gato negro con ojos amarillos, maullando, lengua rosa, dientes y esponjado está sobre una de las calabazas con vela. En el interior una luna con un cielo azul.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"piel en descomposición" "ojos verdes" "capa"	espectro	fantasma
"luna" "búho" "árbol" "gato" "calabaza" "tierra"	espacio de tierra	terreno

Nivel Profundo					
Núcleo Sémico	Semas Nucleares	Figura Nuclear	Clasema	Instancias semiológicas para la intelección del sentido	
				Mundo Material	Mundo Conceptual
monstruo	Ns= monstruo S ₁ =piel en descomp. S ₂ =ojos verdes S ₃ =capa	$ \begin{array}{c} \uparrow S_6 \\ \uparrow S_5 \\ \uparrow S_4 \\ \uparrow S_3 \\ \uparrow S_2 \\ \uparrow S_1 \\ Ns = S_1 \end{array} $	muerto	monstruo	muerto
cultivo	Ns= cultivo S ₁ =tierra S ₂ =calabaza S ₃ =árbol S ₄ =luna S ₅ =búho S ₆ =gato		$ \begin{array}{c} \uparrow S_3 \\ \uparrow S_2 \\ \uparrow S_1 \\ Ns = S_1 \end{array} $	campo	cultivo



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Espantapájaros/	
/Sembradío/	

En la portada del cómic Spawn número 88, reconocemos las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "capa", "luna", "búho", "árbol", "gato", "calabaza" y "tierra". Las figuras que integran la portada forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Espectro**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "ojos verdes", "capa".
- **Espacio de tierra**, constituido por las figuras "tierra", "calabaza", "árbol", "luna", "búho" y "gato".

Los encargados de hacer confluir estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración espectro, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fantasma*. El rol temático *terreno* esta articulada por la figura "tierra". Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *monstruo* son: "piel en descomposición", "ojos verdes", "capa".

En tanto a cultivo son "tierra", "calabaza", "árbol", "luna", "búho" y "gato". Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "monstruo", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁) respecto de /ojos verdes/ (S₂) y de /capa/ (S₃), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "monstruo" podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3$$

Del mismo modo el núcleo sémico "cultivo" existe una relación subordinante de /tierra/ (S₁) respecto de /calabaza/ (S₂), de /árbol/ (S₃), de /luna/ (S₄), de /búho/ (S₅) y de /gato/ (S₆):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 88 se hacen presentes los clasemas: *muerto* y *campo*.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto. Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/

/vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
piel en descomposición-ojos verdes-capa..	/muerto/	/Espantapájaros/
Luna-búho-árbol-gato-calabaza-tierra.	/campo/	/Sembradio/

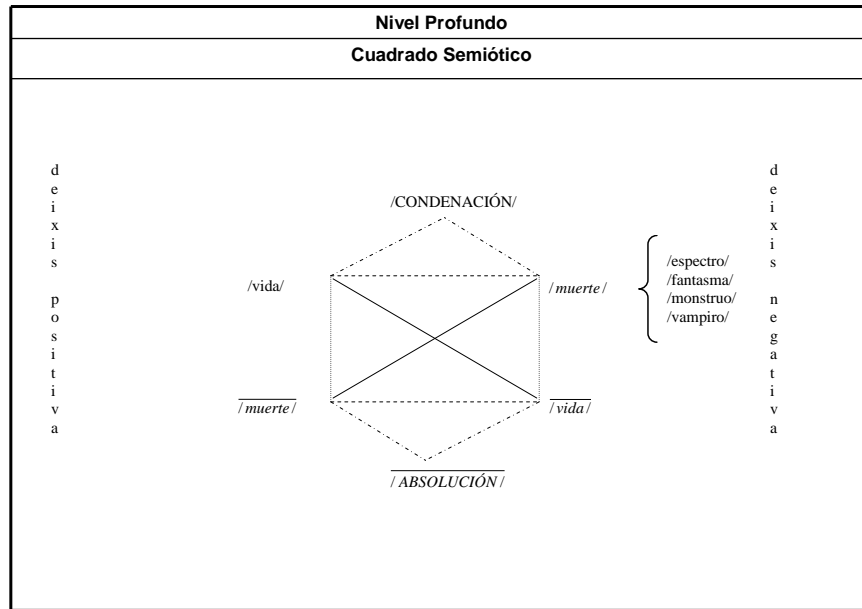
En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

4.23 Portada de "Spawn" Núm. 89, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
89	Spawn es una revista catorcenal publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 89 fue publicado originalmente en USA en noviembre de 1999.	En la portada se reconoce una figura, su rostro en descomposición, ojos verdes, dientes blancos, hombreras de cráneo de murciélago sujetando una capa roja, en su boca hay gusanos, moscas, arañas y una víbora de color verde con ojos negros y lengua roja que rodea la cabeza para ponerse en la frente.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
piel en descomposición" "capa" "ojos verdes" "dientes" "gusanos" "moscas" "arañas" "víbora"	rareza	fenómeno



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
/Zombi/	/CRIATURA/

En la portada del cómic Spawn número 89, reconocemos las figuras "piel en descomposición", "capa", "ojos verdes", "dientes", "gusanos", "moscas", "arañas" y "víbora". Las figuras que integran la portada forman parte de un solo orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Rareza**, constituido por las figuras "piel en descomposición", "capa", "ojos verdes", "dientes", "gusanos", "moscas", "arañas" y "víbora".

Los encargados de hacer confluír esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de rareza, resaltada por la figura de la "piel en descomposición" solventa el rol temático de *fenómeno*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *sobrehumano* son: "piel en descomposición", "capa", "ojos verdes", "dientes", "gusanos", "moscas", "arañas" y "víbora".

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "sobrehumano", existe una relación subordinante de /piel en descomposición/ (S₁), respecto de /capa/ (S₂), de /ojos verdes/ (S₃), de /dientes/ (S₄), de /gusanos/ (S₅), de /moscas/ (S₆), de /arañas/ (S₇) y de /víbora/ (S₈), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "monstruo" podrá ser representada de la siguiente manera:

$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 89 se hacen presentes el clasema: muerto.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

Contexto	Clasema	Semema
piel en descomposición-capa-ojos verdes-dientes-gusanos-moscas-arañas-víbora.	/muerto/	/Zombi/

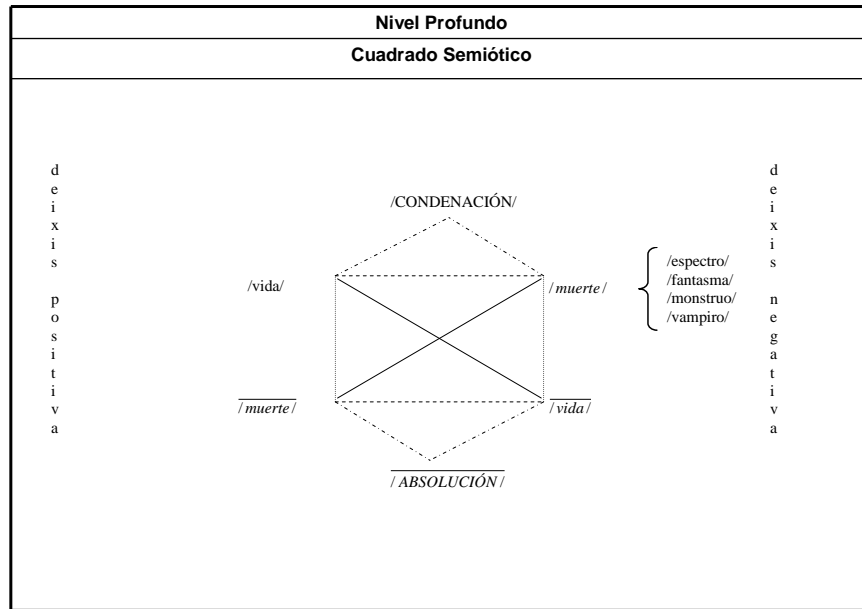
En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

4.24 Portada de "Spawn" Núm. 90, Instrumento y Lectura



#	Hemerografía	Descripción
90	Spawn es una revista catorcena publicada por Grupo Editorial Vid S.A de C.V. RFC: GEV-861208-F19, distribuida en el Distrito Federal: Unión de expendedores y voceadores de los periódicos de México A.C. Propiedad de Todd Mcfarlane Productions. Spawn No. 90 fue publicado originalmente en USA en diciembre de 1999.	En la portada se reconoce a una figura parada con ojos verdes, rostro en descomposición, unas pocos cabellos en la cabeza, una capa roja, en la cintura una hebilla de cráneo de murciélago con cadenas, traje negro, en el antebrazo y mano derecha un brazalete rojo con picos de donde emane una energía de color verde. En el interior un fondo negro con murciélagos volando.

Nivel Superficial		
Figuras Sémicas	Configuraciones Discursivas	Rol Temático
"traje" "capa" "piel en descomposición" "ojos verdes" "guantes" "garras" "energía" "cadenas" "murciélagos"	espectro	fantasma



Articulación de Niveles	
Semema	Metasemema
<p>/vampiro/</p>	<p>/CRIATURA/</p>

En la portada del cómic Spawn número 90, reconocemos las figuras "traje", "capa", "piel en descomposición", "ojos verdes", "guantes", "garras", "energía", "cadenas" y "murciélagos". Las figuras que integran la portada forman parte de un solo orden semántico, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella. Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- **Espectro**, constituido por las figuras "traje", "capa", "piel en descomposición", "ojos verdes", "guantes", "garras", "energía", "cadenas" y "murciélagos".

Los encargados de hacer confluír esta única configuración en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración de espectro, resaltada por la figura de la "energía" solventa el rol temático de *fantasma*. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar un elemento perceptible en cuanto a *monstruo* son: "traje", "capa", "piel en descomposición", "ojos verdes", "guantes", "garras", "energía", "cadenas" y "murciélagos".

Para designar la relación estructural que se establece entre semas dentro del núcleo sémico es a través de la figura nuclear. Así en el caso del núcleo sémico "monstruo", existe una relación subordinante de /traje/ (S₁), respecto de /capa/ (S₂), de /piel en descomposición/ (S₃), de /ojos verdes/ (S₄), de /guantes/ (S₅), de /garras/ (S₆) y de respecto de /energía/ (S₇), de /cadenas/ (S₈) y de /murciélagos/ (S₉), que quedan en situación subordinada.

La relación estructural de subordinación puede ser representada por flechas de izquierda a derecha, entonces la figura ofrecida por el núcleo sémico de "monstruo" podrá ser representada de la siguiente manera:

Ns = S₁ → S₂ → S₃ → S₄ → S₅ → S₆ → S₇ → S₈ → S₉

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. En la portada del cómic Spawn número 90 se hacen presentes el clasema: muerto.

Los semas nucleares considerados en esta portada corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Condenación/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son semas en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Condenación/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la /Condenación/. Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

/vida/ vs. /muerte/ /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Condenación/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Absolución/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación/ y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultánea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/. Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /condenación/ ----/Absolución/.

En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/. La conjunción de los semas nucleares y los clasemas permite el pasaje a un plano superior y constituye la manifestación del contenido, es decir, la combinación del núcleo sémico y los clasemas provoca en el plano del discurso, esos efectos de sentido que llamamos sememas y metasememas.

En los discursos icónicos, el contexto se impone de antemano, este contexto define los rasgos pertinentes del significante icónico, orientándolos en una dirección determinada que da por resultado un semema. Lo que quedaría explicitado en el siguiente esquema:

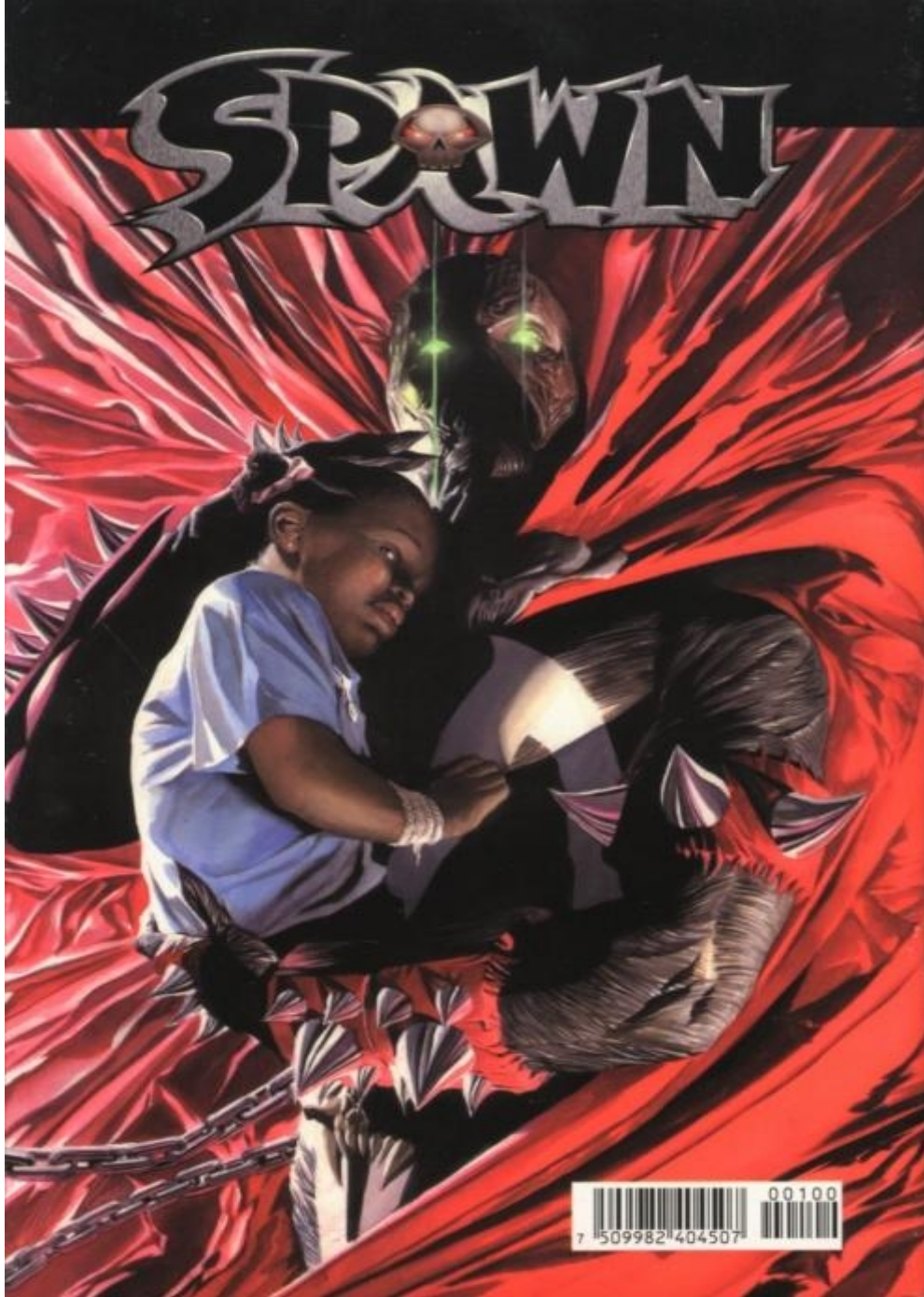
Contexto	Clasema	Semema
Traje-capa-piel en descomposición- ojos verdes-guantes-garras- energía-cadenas-murciélagos. .	/muerto/	/Vampiro/

En cambio, los clasemas pueden combinarse entre sí y constituir un corpus de metasememas y no siempre son visibles como en este caso.

La aplicación del instrumento de análisis semiótico en cada una de las portadas del cómic Spawn nos ha permitido conocer las figuras sémicas y las configuraciones discursivas del componente figurativo ubicada en el nivel superficial del plano del contenido para enviarnos directamente al componente morfológico y sintáctico del nivel profundo.

La conjunción de los elementos considerados en el componente morfológico (semas nucleares y clasemas) dan por resultado la manifestación del sentido. Por lo tanto, la sistematización y aplicación del instrumento demuestra su eficacia para conocer la semiótica de la significación de las portadas del cómic Spawn.

CONCLUSIONES



En este apartado se presentarán las conclusiones que arrojó la presente investigación. En principio se expondrán las conclusiones teóricas basada en la Metodología del análisis semiótico propuesto por Desiderio Blanco y Raúl Bueno. Posteriormente las conclusiones Técnico- Metodológicas y, por último las conclusiones temáticas del análisis de las portadas del cómic Spawn.

Respecto a las conclusiones teóricas podemos decir lo siguiente:

Para Desiderio Blanco y Raúl Bueno, el estudio de la semiótica se desarrolla con el objetivo de buscar el sentido de los textos. Con la influencia de Algirdas Julien Greimas, Vladimir Propp, Louis Trolle Hjelmslev, Claude Lévis-Stratuss entre otros, Blanco y Bueno desarrollan marco teórico que permite analizar la organización de los discursos, en el plano del contenido.

Estos estudios llevaron a Blanco y Bueno a identificar la existencia de las formas universales de organización de los diversos materiales significantes (un cuento, un poema, un anuncio publicitario, una nota informativa, etcétera). Y que tales formas se repiten en los más diversos textos y son esas estructuras las que sustentan la construcción de los sentidos y de la significación de los textos.

La aplicación apropiada del marco teórico nos permitió la posibilidad de leer cualquier discurso narrativo como una búsqueda del sentido, de la significación a ser atribuida a la acción humana. El esquema narrativo aparece, por tanto, como la articulación organizada de la actividad humana que elige la significación.

Blanco y Bueno, coinciden con Algirdas Julien Greimas en que un discurso se manifiesta en tres niveles: el nivel profundo, (la estructura elemental de la significación y el componente narrativo), y por último, el componente figurativo. El análisis que se realizó en esta investigación únicamente se utilizó la estructura elemental de la significación y el componente figurativo. Es por eso que concluimos:

El componente figurativo está identificado en el nivel más superficial. En este nivel aparecen tres componentes: las figuras sémicas, las cuales se articulan en configuraciones discursivas, para así poder obtener el rol temático de cada una de las portadas del cómic Spawn. Para posteriormente remitirnos al nivel profundo del plano del contenido; la estructura elemental de significación.

La estructura elemental de la significación, ubicado en el nivel profundo. Se caracterizó por ser una estructura profunda y abstracta. Desempeña el papel de la descripción, permitiendo representar los hechos semióticos anteriormente a la manifestación. Blanco y Bueno identifican en los semas la base de esta estructura. Un sema es la unidad mínima de la significación. Los semas son elementos constitutivos de los sememas (reconocibles al interior del signo mínimo). Todo sema tiene otro como referencia, lo que posibilita la identificación de las diferencias.

Blanco y Bueno, para ampliar este aspecto, mencionan que la relación establecida entre los semas es de naturaleza antonímica, desarrollándose entre la conjunción y la disyunción al mismo tiempo, pues se unen por una relación de oposición. De esta forma, en el nivel de la estructura elemental de la significación, es preciso determinar la oposición o las oposiciones semánticas a partir de cuales se construye el sentido del texto. Las categorías fundamentales son determinadas como positivas o negativas. Esta relación puede ser representada en el cuadrado semiótico, cuya propuesta da constancia del orden de los universos semánticos en su conjunto. El cuadrado semiótico es considerado por Greimas como el punto de partida del recorrido del sentido.

Por lo tanto, la semiótica es la disciplina que intenta explicar cómo se produce y cómo se capta el sentido; a partir del contacto con múltiples materias significantes. Llamamos materia signifiante a cualquier cosa que en contacto con ella significa algo para nosotros, es decir, tiene significado. Decimos que es materia porque la producción y recepción del sentido necesita de un soporte por

que esa materia, para significar debe tener una forma y un contenido que represente algo para alguien.

A lo que se refiera a las conclusiones Técnico – Metodológicas podemos señalar:

Uno de los problemas fundamentales para la realización de este trabajo fue la inexistencia de trabajos recientes acerca del cómic, y más sobre semiótica y cómic; otro de los problemas que se tuvieron fue la localización de un instrumento de análisis para nuestro objeto de estudio. Para resolver el primer problema fue necesario buscar bibliografía, hemerografía, videografía y todo lo que fuera posible para poder llevar a cabo esta investigación.

Después de este arduo trabajo nos encontramos con el texto Metodología del análisis semiótico de Desiderio Blanco y Raúl Bueno, donde ofrecían el instrumental teórico y metodológico para el conocimiento de la semiótica de la significación. Sin embargo, el siguiente inconveniente fue encontrar un instrumento de análisis a pesar de que los autores nos proporcionaban uno, este no era el indicado para los propósitos de este trabajo de investigación.

Así que nos dimos a la tarea de construir uno, el cual llevo varias propuestas hasta lograrlo. Esto fue posible realizando en primer lugar un mapa conceptual con los siguientes pasos:

- Leer el libro Metodología del análisis semiótico de Desiderio Blanco y Raúl Bueno.
- Identificar y seleccionar los conceptos e ideas principales.
- Escoger los conceptos más importantes.
- Ordenar, a partir de ese concepto, los demás, por su grado de generalidad o por su naturaleza.

- Relacionar entre sí los conceptos y elegir las palabras que demuestren mejor el tipo de relación que se da entre cada uno.
- Buscar todas las relaciones posibles, aun entre conceptos lejanos.
- Elaborar el mapa conceptual.

El siguiente paso fue la construcción del instrumento de análisis de acuerdo con el mapa conceptual. El instrumento de análisis que presentamos ha demostrado su funcionalidad aplicándolo a las 24 portadas del cómic Spawn descomponiendo el plano del contenido en diferentes niveles de organización y en los componentes que lo integran.

Unas de las exigencias del instrumento de análisis es respetar el nivel de pertinencia adoptado para el análisis de cada componente, evitando la confusión de niveles. Por lo tanto, una de las pretensiones de esta investigación es contribuir con un instrumento de análisis que permita analizar otras materias significantes para el desarrollo de otros proyectos de investigación.

Por último presentamos las conclusiones temáticas:

Durante el análisis de cada una de las portadas del comic Spawn se identificaron como una constante las figuras sémicas: “creyente”, “religioso”, “eclesiástico”, “espíritu”, “guardián”, “guerrero”, “aparición”, “representación”, “símbolo”, “talismán”, “mutante”, “bestia”, “deformidad”, “maldición”, “brujería”, “hechizo”, “magia”, “espectro”, “fantasma”, “alma”, “demonio”, “peñasco”, “precipicio”, “despeñadero” y “abismo”.

Las figuras sémicas localizadas durante el análisis de las portadas del cómic Spawn forman parte de dos órdenes semánticas, correspondientes a objetos agrupados por una actividad o contigüidad con ella.

Estas órdenes reúnen las figuras que les son pertinentes en configuraciones discursivas diferentes:

- a) **Bueno**, constituido por las figuras “religioso”, “eclesiástico”, “creyente”, “espíritu”, “guardián”, “guerrero”, “aparición”, “representación”, “símbolo” y “talisman”.

- b) **Malo**, constituido por las figuras “maldición”, “demonio”, “mutante”, “bestia”, “deformidad”, “brujería”, “hechizo”, “magia”, “espectro”, “fantasma”, “alma”, “peñasco”, “precipicio”, “despeñadero” y “abismo”.

Los encargados de hacer confluír estas dos configuraciones en una unidad discursiva son los actores o personajes de la portada del cómic Spawn, pero no hay actores propiamente dichos; los roles temáticos funcionan como actores. Así, la configuración del *bueno*, resaltada por la figura de la “religioso” solventa el rol temático de *salvación*.

El rol temático de *perdición* esta articulada por las figuras “maldición” y “demonio”. Los rasgos distintivos que nos permiten identificar uno de los núcleos sémicos perceptibles en cuanto a *bienaventurados* son: “religioso”, “eclesiástico”, “creyente”, “espíritu”, “guardián”, “guerrero”, “aparición”, “representación”, “símbolo” y “talisman”.

En tanto a *pecado* son: “demonio”, “maldición”, “mutante”, “bestia”, “deformidad”, “brujería”, “hechizo”, “magia”, “espectro”, “fantasma”, “alma”, “peñasco”, “precipicio”, “despeñadero” y “abismo”.

Así en el caso del núcleo sémico “*bienaventurados*”, existe una relación subordinante de / religioso / (S₁) respecto de / eclesiástico / (S₂), de / creyente/ (S₃), de /espíritu/ (S₄), de /guardián/ (S₅), de /guerrero/ (S₆), de /aparición/ (S₇), de

/representación/ (S₈), de /símbolo/ (S₉) y de /talismán/ (S₁₀), que quedan en situación subordinada y podrá ser representada de la siguiente manera:

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8 \rightarrow S_9 \rightarrow S_{10}$$

Del mismo modo el núcleo sémico “*pecado*” existe una relación subordinante de /demonio/ (S₁), de /maldición/ (S₂), de /mutante/ (S₃), de /bestia/ (S₄), de /deformidad/ (S₅), de /brujería/ (S₆), de /hechizo/ (S₇), de /magia/ (S₈), de /espectro/ (S₉), de /fantasma/ (S₁₀), de /alma/ (S₁₁), de /peñasco/ (S₁₁), de /precipicio/ (S₁₂), de /despeñadero/ (S₁₃) y de /abismo/ (S₁₃):

$$Ns = S_1 \rightarrow S_2 \rightarrow S_3 \rightarrow S_4 \rightarrow S_5 \rightarrow S_6 \rightarrow S_7 \rightarrow S_8 \rightarrow S_9 \rightarrow S_{10} \rightarrow S_{11} \rightarrow S_{12} \rightarrow S_{13}$$

Además de los semas nucleares que hemos identificado en las figuras sémicas, existen semas que cumplen la función de clasificar las figuras del mundo percibido en el discurso para definir su sentido que llamamos clasemas. Durante el análisis de cada una de las portadas del cómic Spawn se hacen como una constante la presencia de los clasemas: *vida y muerte*

Los semas nucleares considerados en cada unas de las portadas del cómic Spawn corresponden al mundo material, y los clasemas pertenecen al mundo conceptual. Con los semas nucleares y clasemas descubiertos a través de las figuras, podemos establecer la estructura elemental de la significación, aplicando el cuadrado semiótico, y podemos observar el juego de las isotopías en que se mueve el texto.

Tomamos un eje semántico (S) que designa la categoría de la /Armagedón/; la categoría puede ser positiva: la /vida/, o negativa: la /muerte/. Suponemos que estos dos últimos elementos son simples semas, en relación de contrariedad:

/vida/ vs. /muerte/

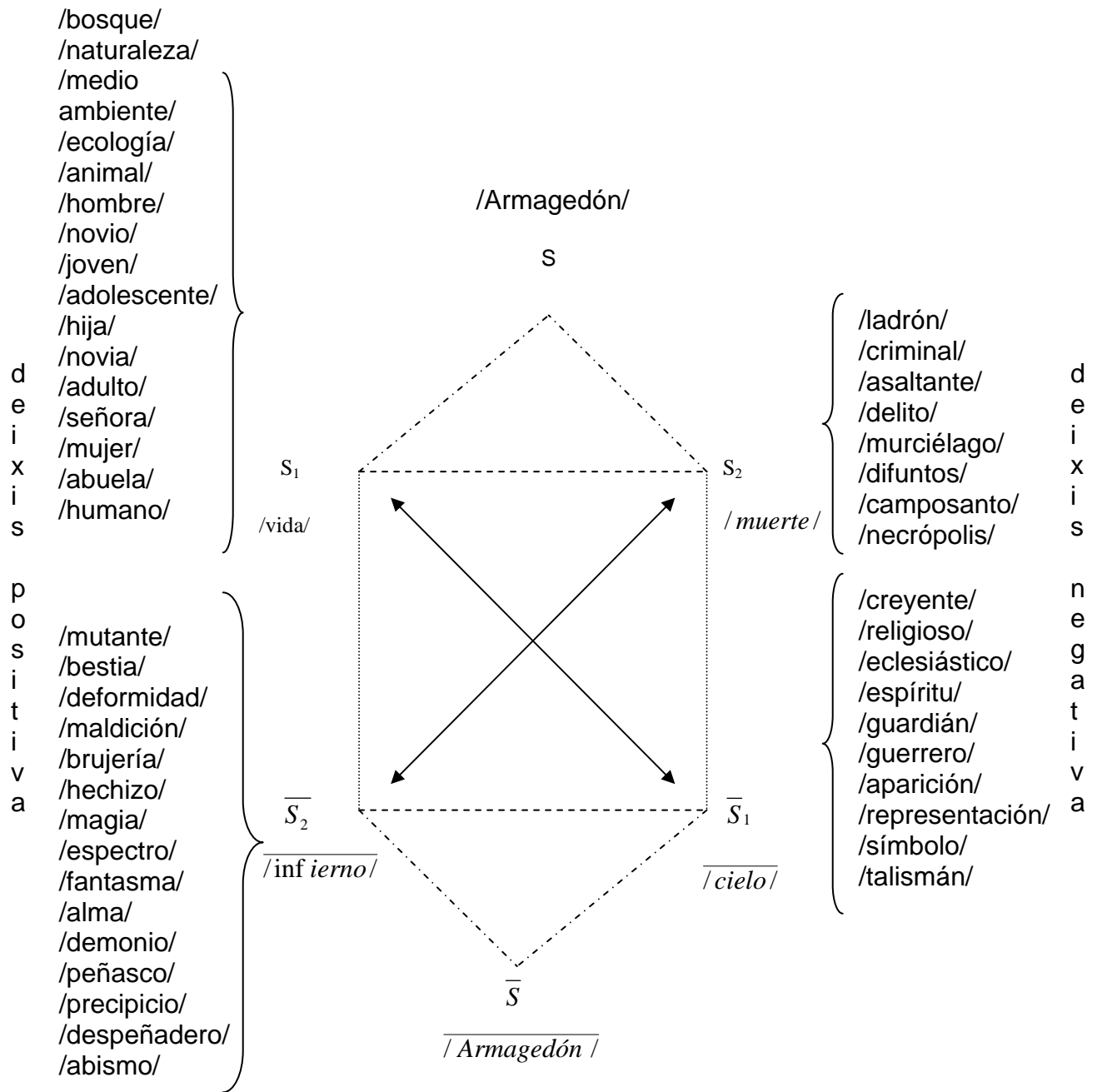
Y que define en su complementariedad la categoría global de la /Armagedón/. Por este hecho /vida/ y /muerte/ mantienen entre sí una doble relación de disyunción y conjunción; por otra parte, cada uno de estos semas está en una relación de hiponímica con la categoría sémica de la / Armagedón/.

Cada uno de los dos semas /vida/ y /muerte/ da lugar a un término contradictorio:

- a) /vida/ vs. /muerte/
- b) /vida/ vs. /muerte/

Si la conjunción de /vida/ y /muerte/ define la categoría sémica de la /Armagedón/, la conjunción de /vida/ vs. /muerte/ podrá expresarse en la /Armagedón/. De esta manera obtenemos un término complejo la /Condenación y un término neutro la /absolución/ que es la negación simultanea de los dos contrarios /vida/ y /muerte/.

Como vemos, tenemos aquí una especie de microuniverso semántico en donde podemos agrupar los semas entorno al eje sémico /Armagedón/, ---/Armagedón/. En cada uno de los campos se encuentran todos aquellos semas que por analogía o por contigüidad se vinculan con el sema /vida/; en el otro, lo que con los mismos criterios se vinculan con el sema /muerte/.



A manera de conclusión podemos decir que tanto el marco teórico como el instrumento de análisis nos han permitido llegar a la estructura profunda de la significación del cómic Spawn y dar cuenta de su organización. El eje central del cómic Spawn, está constituido por la conservación de la vida para evitar la muerte. Podemos, pues, agrupar los semas dominantes en torno al eje sémico: /vida/---/muerte/. Constituyendo dos amplios campos de significación. En un campo se encuentran todos aquellos semas que, por analogía o por contigüidad, se vinculan con el sema /vida/; en el otro, los que, con los mismos criterios, se vinculan con el sema /muerte/.

En otras palabras, la semiótica no produce sentido sino que reformula el sentido ya dado, procurando dotarlo de significación, o sea, la semiótica trata de hacer comprensible, la estructura misma del sentido de cualquier objeto cultural.

BIBLIOGRAFÍA

BLANCO, Desiderio. Metodología del análisis semiótico. Perú, Universidad de lima, 1980.

COURTES, JOSEPH. Introducción a la semiótica narrativa y discursiva: Metodología y aplicación. Argentina, Ed. Hachette, 1980.

DÍAZ, Lorenzo. Diccionario de Superhéroes. España, Ed. Glénat. 1997.

GREIMAS, Algirdas. Julien. Semántica estructural. España, Ed. Gredos, S.A, 1976.

GREIMAS, Algirdas. Julien. Del sentido, ensayos semióticos. España, Ed. Gredos, S.A, 1983.

SANDERS PEIRCE, Charles. La ciencia de la semiótica. Argentina, Ed. Nueva Visión, 1986.

SPA, de Moragas, Miquel. Semiótica y comunicación de masas. Barcelona, Ed. Península, 1980.

VIDAL-FOLCH, Ignacio. El canon de los Cómics. España, Ed. Glénat. 1996.

HEMEROGRAFÍA

ABELLYRA, Angélica. "En México la historieta esta muerta pero puede revivir: Armando Bartra". La Jornada. México. 6 de marzo de 1994.

ANDRÉS, Tapia. "Dioses, Héroes y Tumbas". Reforma. México. 17 de septiembre del 2000. Sección El Angel Cultural p. 1.

ARREDONDO, María Esther. "La creatividad del dibujante evoluciona, pero la historieta mexicana no: Sixto Valencia. UnomásUno. México. 27 de mayo del 2000. p. 33.

AVIÑA, Rafael. "Cómics y cine. La pareja del siglo". Reforma. México. 11 de agosto del 2000. Sección Gente. p. 2.

CARLOS GARCÍA, Juan. "Más cuentos de Spawn". Reforma. México. 23 de septiembre del 2000. Sección Gente. p. 8.

C. GARZA, Héctor. "En los noventa... Situación del cómic en México". Revista de Revistas. No. 4481 p.42-43.

ESPÍNDOLA, Jorge. "Con la muerte de Superman y resurrección de Superman el cómic es rescatado de su decadencia", UnomásUno. México. 21 de octubre de 1993. p.5.

ESPINOSA, Jorge Luis. "Defendido de la devoradora industria del cómic Chanoc busca a su antiguo lector". UnomásUno. México. 3 de junio de 1994. p.27.

ESPINOSA, Jorge Luis. "Andres García si se parece a Chanoc, pero no me base en el para crearlo, dice Enrique Mora". UnomásUno. México. 4 de junio de 1994. p. 25.

ESPINOSA, Jorge Luis. "El reto para el nuevo Chanoc, que la juventud actual lo acepte como antes: Angel Mora". UnomásUno. México. 5 de junio de 1994. p 27.

GAMBOA, Nicolás. "Chocarreros recupera el espacio que el cartón de humor había perdido: Kemchs, su director". Unomás Uno. México. 15 de marzo de 1997. p 21.

GARCÍA, Julieta. "La carga erótica del manga japonés. Improbables fantasías". Reforma. México. Sección El Ángel Cultural. p. 3.

GARCÍA GARCÍA, Eduardo. "En los noventa, los comics crecieron y se hicieron globales...Mas allá de superman". Revista de Revistas. México. No. 4481 pp. 44-47.

JOSERRA. "Las historietas desde dentro". UnomásUno. México. 2 de junio de 1994. p. 29.

LAZARO, Hilda. "Sixto valencia y la historieta nacional". Revista de Revistas. México. No. 4476. Mayo de 1999. p. 64,65.

LEAL, Alejandro. "Los cómics: historietas de papel". Época. México. No. 224. 18 de septiembre de 1995. pp. 70-73.

LEAL, Alejandro. "La imaginativa labor de Stan Lee". Época. México. No. 272. 19 de agosto de 1996. p. 70,71.

MAC MASTER, Merry. "La revista El Chahuistle cambia de moneros". La Jornada. México. 14 de septiembre de 1995. p. 28.

MALVIDO, Adriana. "El nuevo Boom del cómic; más realista y acorde a la sociedad contemporánea". La Jornada. México. 14 de junio de 1993. p. 23,24.

MALVIDO, Adriana. "Puros cuentos reivindicar el cómic por la crítica". La Jornada. México. 6 de marzo de 1994. p. 26.

MALVIDO, Adriana. "Chanoc vuelve revitalizado y en edición coleccionable". La Jornada. México. 11 de abril de 1994. p. 28.

MANZANOS, Rosario. "Quiénes son superman y los simpson, según sus escritores y dibujantes, y como los hacen". Proceso. México. No. 1069. 27 de abril de 1997. pp. 50-54.

MANZANOS, Rosario. "Los cómics en México han recuperado su lugar cultural: Manelick de la parra director de la Editorial Vid". Proceso. México. No. 1070. 4 de mayo de 1997. p. 63.

MATAMOROS, Mauricio. "Joe Quesada ha logrado que el cómic de superhéroes se venda y tenga calidad". UnomásUno. México. 6 de mayo del 2000. p. 31.

MONCADA, Adriana. "El dibujo me atrajo desde que era niño, pero nunca hice muñequitos ni leía historietas". UnomásUno. México. 17 de mayo de 1997. p. 21.

MONSIVAIS, Carlos. "Chanoc, clásico del cómic mexicano". La Jornada. México. 11 de abril de 1994. p. 28.

PEGUERO, Raquel. "Nace mono de papel, espacio para la creatividad en el cómic". La Jornada. México. 15 de junio de 1995. p. 26

PEREZ MEDINA, Eduardo. "El trazo de Angel Mora Suarez". Época. México. No. 154. 16 de mayo de 1994. p. 68,69.

PINEDA, Elmira. "Una sonrisa en le borde de la pobreza y el miedo". Época. México. No. 224. 18 de septiembre de 1995. p. 68, 69.

PONCE, Armando. "Segundo volumen de la historia de la historieta en México: los monitos le ganan la batalla a los monotes del muralismo". Proceso. México. No. 908. 28 de marzo de 1994. p. 70.

PONCE, Roberto. "México tercer país con mayores tirajes de cómics en el mundo, pero el 90% de sus historietas son extranjeras". Proceso. México. No. 1070. 4 de mayo de 1997. p. 63.

PRIEGO, Ernesto. "Cómic, noveno arte". La Jornada. México. 26 de junio de 1993. p. 28.

PRIEGO, Ernesto. "Un pulitzer al cómic". La Jornada. México. 29 de junio de 1993. p. 25.

PRIEGO, Ernesto. "El comic Homosexual en Chicago". La Jornada. México. 11 de julio de 1993 p. 24.

PRIEGO, Ernesto. "La muerte del cómic en México". La Jornada. México. 8 de mayo de 1994. p.27.

PRIEGO, Ernesto. "El cómic: el arte de un nuevo siglo". La Jornada. México. 26 de septiembre de 1994. pp. XVI-XVII.

RAMÍREZ, Luis Enrique. "Entre los mil demonios nace El Chamuco". La Jornada. México. 29 de febrero de p. 32.

ROGER, Bartha. "Los esclavos del superhombre". Reforma. México. 17 de septiembre del 2000. Sección El Ángel Cultural. p. 2.

SANTIAGO, Francisco. "¿Porqué escribir sobre cómic?". La Jornada. México. 11 de julio de 1996. p. 26.

SOLÍS, Jose Luis. "Charlie Brown: la inocencia perdida". UnomásUno. México. 12 de mayo del 2000 (suplemento acento X) p. 3.

VERÓNICA QUINTANA, Claudia. "Mis personajes favoritos...Happy Byrthday". Revista de Revistas. México. No. 4476. mayo 1999. p. 58,59.