



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
CAMPUS ARAGÓN.

**"EL COMIC. RELACIÓN
ENTRE LENGUAJE ICÓNICO Y DISCURSO LINGÜÍSTICO.
EN UN GÉNERO IGNORADO: LA HISTORIETA FEMENINA"**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN
COMUNICACIÓN Y PERIODISMO

P R E S E N T A:
DULCE MARÍA COHUO VILLALBA

ASESOR: MTRA ISABEL ÁNGELA LUIS JUÁREZ

SAN JUAN DE ARAGÓN, ESTADO DE MÉXICO 2004



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.

ÍNDICE.

	Página
Introducción.....	4
Capítulo 1. EL COMIC.....	8
1.1 Antecedentes del comic.....	15
1.2 Origen y desarrollo del comic.....	19
1.3 Del periódico al comic book. Inicia la era moderna de los comics.....	23
1.4 Del comic book a la televisión y de la televisión al cine.....	28
1.5 De los medios audiovisuales a los medios impresos.....	44
Capítulo 2. FUNDAMENTOS PARA UNA SEMIOLOGIA DE LOS COMICS.....	47
2.1 Unidades para el análisis lingüístico.....	48
2.2 Macrounidades significativas.....	52
2.3 Unidades significativas.....	59
2.4 Microunidades significativas.....	62
2.5 Los personajes de los comics.....	78
2.6 Macrounidades del montaje.....	82
Capítulo 3. EL COMIC. DIFERENTES FORMAS DE CONCEBIR EL MUNDO.....	87
3.1 Niños que miran al mundo como adultos. Crítica social del comic.....	89
3.1.1 Snoopy y Charlie Brown. El Mundo Visto a través de los Ojos de un Niño y su Perro.....	90
3.1.2 Mafalda. La Critica de Argentina.....	103
3.1.3 Calvin & Hobbes. Un Niño que piensa como Adulto y un juguete que piensa como persona.....	120
3.2 Breve esbozo sobre la historieta en México.....	127
3.2.1 La familia Burrón. ¿Representación de la típica familia mexicana?.....	131
3.3 El comic femenino. Un género olvidado.....	138
CAPITULO 4.....	143
Conclusión.....	337
Anexo. Código para la reglamentación de revistas de historietas.	346
Imágenes utilizadas.	349
Bibliografía.....	353
Páginas de Internet consultadas.....	356



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 mi hermano:

Gracias por ser mi mejor amigo y compañero durante todos estos años. Has sido una gran luz en mi camino, la persona más especial que la vida me pudo haber brindado. Gracias por que parte de este logro, también es tuyo ya que jamás me has abandonado y me has brindado todo tu apoyo, tiempo y protección.

A mi madre:

Gracias por tu gran paciencia y amor incondicional. Gracias por todos tus esfuerzos y sacrificios, ya que sé que cada privación a la que te has sometido a sido con la ilusión de verme llegar a esta meta.

Gracias por ser una mujer tan admirable ya que a pesar de todos los sufrimientos y amarguras que la vida ha puesto en tu camino, siempre has tenido amor, ternura y palabras de aliento para mí.

A mi padre:

Gracias por tu sacrificio, esfuerzo y trabajo, ya que sé que para verme llegar a esta meta te has tenido que someter a grandes cargas de trabajo, dolor y soledad. Gracias por tu confianza y apoyo.

A Dios:

Por permitirme haber llegado hasta aquí, brindándome una segunda oportunidad para compartir mi tiempo y vida con mi familia.

Finalmente Gracias a la Profesora Isabel Luis Juárez

Por su orientación y ayuda en este trabajo, y por compartir su tiempo y conocimientos conmigo.

INTRODUCCIÓN

Las aventuras de Tarzán en la jungla, la desafortunada vida de Charlie Brown contra el carisma y suerte de su perro Snoopy, la eterna lucha de Superman por proteger a la tierra del mal, la chispa y el ingenio de la Familia Burrón para lograr sobrevivir en un México abatido por la pobreza y la injusticia, o la crítica de Mafalda contra las iniquidades sociales; son algunas de las historias en las que nos hemos involucrado convirtiéndonos en espectadores o confidentes que guardan los secretos más profundos de sus personajes favoritos. La lectura de estas u otras historias han formado parte de nuestra vida desde hace tanto tiempo que jamás hemos reparado en pensar que hay detrás de ellas, cómo y con qué fin se originaron.

Los comics en su forma moderna tienen una antigüedad de más de 100 años ya que tienen su origen en el año de 1895 naciendo como un medio publicitario para atraer lectores en los periódicos, sin embargo su éxito y aceptación los llevó de ser un suplemento más en los diarios, a convertirse en un medio independiente de comunicación masiva, que ha alcanzado niveles insospechados de popularidad que lo convierten en el primer acercamiento a la lectura que tienen todos los individuos al tener su primer contacto con un periódico, así como en el medio de comunicación masiva más popular entre niños y jóvenes después de la televisión.

El crecimiento y popularidad de los comics ha motivado a estos a desarrollar características y un lenguaje propio para su estudio y análisis ya que cabe señalar que las historietas fusionan dos lenguajes, uno narrativo icónico (secuencia de imágenes) y otro narrativo lingüístico que expresa mediante palabras escritas los pensamientos, ideas, acciones y sentimientos de los personajes. **Roman Gubern** en su obra **"El Lenguaje de los Comics"** citó la necesidad de un estudio minucioso en el que estos lenguajes fueran cotejados para comprobar la correcta asimilación en la lectura de un comic ya que si la imagen icónica no era acorde con lo expresado verbalmente o viceversa el mensaje de la historieta no sería bien decodificado por el lector.

Ahora bien los comics se han convertido en un reflejo de la sociedad, los escenarios, los personajes y los textos son la expresión de una ideología, de una forma de concebir la vida, es por esto que la cantidad de títulos e historias que existen alrededor del mundo son innumerables, pero a pesar de esto no todos los géneros son explotados de igual manera ya que de un 100% de los comics que se editan alrededor del mundo 60% son de aventuras (Spiderman, Superman, Batman, Dick Tracy etc.), aproximadamente un 25% son de un contenido que puede ser disfrutado de igual manera por hombres, mujeres y niños, (Mafalda, Snoopy, Garfield, Blondie, etc.), un 9% son comics de contenido erótico destinados a un público masculino de edad adulta mientras que sólo un 6% son destinados para niñas, adolescentes y mujeres en general.



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.

Entonces de acuerdo a lo anterior tomaremos como objeto de estudio un comic femenino, esto por la carencia que existe de títulos pertenecientes a éste género y aplicaremos la metodología propuesta por **Roman Gubern** en su obra **"El lenguaje de los Comics"** para determinar la concordancia de elementos icónico/lingüísticos en la historieta **W.I.T.C.H. número 1** titulada **"HALLOWEEN"** destinada a chicas adolescentes de 12 a 16 años. Analizaremos este comic debido a que, ante la carencia de opciones de lectura que satisfagan las necesidades de información y entretenimiento que las jóvenes buscan, si esta historieta presenta irregularidades en su contenido que dificulten la decodificación del mensaje será una opción descartada de un género ya de por sí carente de opciones.

El presente estudio está conformado por cuatro capítulos. El primero de ellos aborda una visión sobre la historia del comic, en donde analizamos sus precedentes históricos, así como su evolución hasta adquirir su forma y características actuales. De la misma manera hablamos sobre sus orígenes en la prensa y el surgimiento de personajes que aun persisten en la actualidad y que se consideran como pioneros del Comic Book es decir cuando los comics dejan del lado las apariciones en la prensa para tener su propio espacio en fascículos que debido a su gran aceptación comenzaron a aparecer de manera periódica protagonizando aventuras más largas y complejas. En este capítulo también se estudia la interacción de los comics con otros medios de comunicación masiva como la televisión y el cine, foros en donde los personajes caricaturizados cobraron vida, forma y movimiento. Y también estudiamos a aquellos protagonistas que cobraron vida en la televisión y el cine y que pueden continuar con sus aventuras en las páginas de los comics.

En el segundo capítulo presentamos las unidades de estudio propuestas por Roman Gubern que definen al comic como un medio de comunicación único que posee ciertas convenciones específicas para su análisis. Esto es la narración de un suceso mediante la integración de un lenguaje icónico (imágenes) y un lenguaje literario que reproduce mediante textos una realidad fonética esto es palabras, onomatopeyas y otros sonidos. Por lo anterior se han distinguido unidades de análisis lingüístico e icónico que se componen de criterios gráficos como son las viñetas, el encuadre de la acción, el uso psicológico del color, la iluminación, la estructura de publicación adoptada, etc. Y criterios lingüísticos como el uso de globos para la locución y emisión de la realidad fonética de los personajes, los textos apoyados en la viñeta que sirven para resumir cambios en el espacio y tiempo de la acción, etc.

Como mencionamos anteriormente los comics son un reflejo de la sociedad, los escenarios, los personajes y los textos son la expresión de una ideología, de una forma de concebir la vida, es por esto que en el capítulo tres a manera de un sencillo reconocimiento analizaremos el trabajo de algunos autores que dedicaron su obra para crear conciencia social, y crítica ante la injusticia. El primer apartado de este capítulo está destinado a tres autores cuya voz se hizo escuchar a través de un grupo de niños cuya manera de ver la vida era más compleja que la de cualquier adulto. Nos referimos al trabajo de Charles Monroe Schulz con Charlie Brown y Snoopy, a Joaquín Salvado Lavado "Quino" con su obra maestra Mafalda y finalmente a Bill Waterson con su obra titulada "Calvin y Hobbes".

Escogimos a Charles Monroe Schulz y a sus personajes de Charlie Brown y Snoopy por su acertada y tenue traslación de los problemas, complejos y vanidades de la sociedad adulta a un grupo de niños, ya que con sutil encanto ridiculiza los traumas y afecciones que nos martirizan durante la edad adulta, pues quien en algún momento no se ha identificado con la tormentosa suerte de Charlie Brown y su predestinación al fracaso, o deseado ser como Snoopy quien a pesar de ser un simple cachorro es el ser con mayor suerte e imaginación que lo hace ser el protagonista de las más fantásticas aventuras, o simplemente ser como Linus poder tener un apego en la vida que nos brinde seguridad al cual poder volver cada vez que el mundo exterior nos arremete.

Posteriormente en Argentina Joaquín Salvador Lavado "Quino" crea un personaje cuya voz sería el estandarte que durante varias generaciones se ha dedicado a denunciar las iniquidades sociales y la ineptitud de las sociedades contemporáneas, obviamente nos referimos a Mafalda quien de manera abierta expresa sus desacuerdos contra el gobierno, la política, la sociedad, las desigualdades entre sexos, y no menos importante la torpeza de un mundo que se esmera en limitar la naturalidad y espontaneidad de las personas. En Mafalda hay una abierta crítica a los modelos tradicionalistas pero sin perder jamás de vista el humor que sólo un niño y su inocencia es capaz de transmitir, pues a pesar de que los personajes de Mafalda son duros defensores de sus posturas socio-políticas no olvidan sus fantasías y se dan tiempo para sólo ser niños y jugar.

Finalmente escogimos analizar el trabajo de Bill Waterson ya que su obra Calvin & Hobbes es una fusión entre la crítica a la sociedad como en Mafalda y también ridiculiza los problemas psicológicos del adulto convencional como lo hiciera Schulz con sus personajes. En Calvin y Hobbes los protagonistas principales son un niño y su juguete de felpa un tigre que cobra vida misteriosamente sólo en presencia de Calvin. Por un lado Calvin es un niño malcriado y egocéntrico que cree ser el centro del mundo al cual nadie comprende por su extraña manera de ser, mientras que su juguete Hobbes es más moderado resultando ser más lógico y razonable que Calvin o cualquier adulto a su alrededor.

El segundo apartado del tercer capítulo está destinado al impacto del comic en México y su evolución hasta convertirse en un producto cuyas historias encontraron su inspiración en la ideología y problemática que caracteriza a México. Los títulos que nacieron de escritores mexicanos son innumerables, pero todos recordamos las travesuras de Memín Pinguín o los melodramas presentados en "Lágrimas, Risas y Amor" ambas creaciones de Yolanda Vargas Dulché. Pero sin lugar a dudas la obra maestra que representaría los problemas económicos, locuras, injusticias, desigualdades sociales, y el ingenio del ciudadano promedio por salir de ellas es "La Familia Burrón" creada por Gabriel Vargas por lo que le brindamos un espacio como icono cultural de la identidad de los mexicanos asiduos a la lectura de las historietas, pues de alguna u otra manera encuentran una parte de la realidad que les toca vivir en estas páginas.

Finalmente el tercer capítulo muestra un breve esbozo sobre la historieta femenina alrededor del mundo ya aunque la vida moderna del comic se remonta a poco más de cien años **la historieta femenina es relativamente joven, ya que tiene alrededor de sesenta años** y su difusión aun es muy carente, ya que casi todas las historias que aparecen en los comics tienen personajes femeninos con los que se cree que el interés de la mujer queda cubierto. Pero en realidad lo que sucede con historietas como Batman o Superman en la que se incluyen heroínas como Batgirl y Supergirl respectivamente, es **poner a la mujer en segundo plano destinada a ser una copia de las acciones de su contraparte masculina y en casi todos los casos son incapaces de solucionar por si solas un problema por lo que la figura masculina debe llegar a auxiliarlas y al final quedar como mujer sumisas rescatadas por un hombre.**

En este apartado se aclara la cuestión de que **el comic femenino, no es una historia que se guía por la cursilería y que tampoco se trata de historias rosas, es más una historia que pueda tratar de cualquier tema que a la mujer como consumidora le interese, ya la mujer debe comenzar a ser tratada como una franja de público, con determinados gustos e intereses que vienen determinados por su medio ambiente, situación cultural y económica, edad, o cualquier otro parámetro que se use para juzgar a un consumidor potencial.**

Es así como este apartado da pie al cuarto capítulo en el que se hace un análisis pormenorizado viñeta a viñeta de la Historieta **W.I.T.C.H. número 1** titulada "**HALLOWEEN**" destinada a chicas adolescentes de 12 a 16 años en el que se pretende comprobar la concordancia entre elementos icónico/lingüísticos y saber si el mensaje dirigido a la lectora no tiene problemas de decodificación.

Elegimos esta historieta en función a la temática presentada, ya que se trata de cinco jóvenes que cursan la secundaria y que reciben poderes mágicos y una misión para salvar a un mundo mágico situado al centro del universo, elementos fantásticos clásicos de un cuento maravilloso, pero combinados con la problemática a la que las adolescentes se enfrentan todos los días, como tareas, cambios físicos y emocionales, atracción por el sexo opuesto, enamoramiento y desencanto. Factores que lo hacen un producto interesante para un público en una edad problemática, el cual aun no ha dejado de creer del todo en la fantasía pero que exige una dosis de realismo que la haga identificarse con los personajes, al reconocer que padece los mismos problemas y saber que son naturales en esta etapa del crecimiento.

El comic de **W.I.T.C.H** apareció por primera vez el 3 abril del 2001 en Italia, como parte de las publicaciones de la editorial de Walt Disney en este país. Su éxito fue notable ya que pronto comenzó a ser impreso en otros países como Noruega, Alemania, Suecia, Finlandia, Grecia, Polonia, Hungría, Alemania, Francia, Bulgaria, Brasil (primer país en Latinoamérica en lanzar el título, con una increíble aceptación por parte de las jóvenes), República Checa, Indonesia, Dinamarca, China y ahora en México a partir de Octubre del 2002 bajo el sello de Editorial Televisa en coordinación con Disney Latinoamérica. El diseño de los personajes es el mismo en todos los países, en la editorial que lo patrocina en cada país sólo se encargan de la traducción de textos y que estos sean acordes a las expresiones juveniles de cada país, por lo que no se corrigen errores desde su diseño original en Italia por lo que analizaremos prácticamente la versión original que se ha distribuido en todos estos países.

Tras el análisis pormenorizado de cada una de las viñetas que integran a esta historieta podremos evaluar sus posibilidades como una opción de entretenimiento para las jóvenes, ya que si los errores que presenta en su diseño son demasiado graves y entorpecen la comprensión del mensaje para la lectora, al ser el primer número que integra la colección de fascículos será desechado y el interés por conseguir el segundo número de la colección será nulo, lo que lo convertiría en una opción menos de lectura para las jovencitas.

CAPÍTULO I

EL COMIC.



<http://www.snoopygift.com/store.html>



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.

CAPÍTULO II

EL COMIC.

Todas las personas en algún momento de nuestra vida hemos tomado el diario y después de una breve ojeada a la información que venía contenida en éste, pasamos sin dudar a echar un vistazo a las tiras cómicas para pasar un breve rato de diversión y esparcimiento. Muchos lo hemos hecho así desde hace tanto tiempo que ya hemos olvidado cuando sucedió por primera vez, sin embargo conocemos perfectamente o por lo menos de manera global la temática de las tiras cómicas más comercializadas como **Superman** y sus poderes o a los personajes de **Snoopy y Charlie Brown** o las tiras cómicas de **Mafalda** y sus amigos, entre otras

Las tiras cómicas han formado parte de las ediciones de los periódicos desde hace tanto tiempo, que jamás paramos en analizar su trayectoria e importancia como medio de comunicación masiva.

Por lo anterior es importante definirlo para después abundar en su trayectoria histórica:

La palabra **comic** es un término de origen anglosajón, alrededor del mundo, el comic es conocido con otros nombres, por ejemplo para Latinoamérica, hablar de comics es hablar de **Historietas**, en Italia se les conoce como **Fumetto o Fumetti** (plural) por la analogía que los globos de los diálogos de los personajes, guardan con las nubes de humo. Para los españoles un **Tebeo** es una historieta, los franceses se refieren a ellos como **Bande Dessinée** o bandas de diseño.

La definición más generalizada y concreta del comic es la de **Will Eisner**:

- "El comic es un arte secuencial"¹ sin embargo esta definición es carente y poco significativa, ya que no nos dice de que tipo de arte es del que se está hablando, ni habla del espacio en el que aparece y tampoco de las características propias del comic.

Ampliando esta definición se puede decir que: "El comic es una secuencia de imágenes acompañadas por un texto que relatan una acción cuyo desarrollo temporal se produce a través de saltos sucesivos de una imagen a otra, sin que queden interrumpidas la continuidad de la narración ni la presencia de los personajes"².

Esta definición aunque es más amplia no aborda los aspectos más característicos del comic, ya que aun no quedan marcadas las características que lo diferencian de otros medios.

El estudio del comic, no es nuevo, su importancia y trascendencia ha sido estudiada en diferentes lugares, épocas y por distintas personas, las definiciones anteriormente citadas son las más simples, y ahora procederemos a estudiar las que se han desprendido tras el análisis que han aplicado estos estudiosos a diferentes comics y al estudio de sus características.

1. EQUIPO FÉNIX. El comic. Editorial CIMS Barcelona 1996 11 p.
2. Idem

Para **M. Dahrendorf** las historietas son: "Historias en las que predomina la acción, contadas con una secuencia de imágenes y con un repertorio específico de signos".³

Esta definición aunque efímera, empieza a esbozar una característica que poseen los comics, es decir su lenguaje específico.

Elizabeth K Baur posteriormente señalaría la siguiente definición: "Es una forma narrativa cuya estructura no consta sólo de un sistema, sino de dos: lenguaje e imagen"⁴

Esta definición complementa la anterior y marca la equivalencia que existe entre lenguaje e imagen para dar vida al comic.

Umberto Eco da esta definición: "La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba y funciona según toda la mecánica de la persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores."⁵

Eco pone de manifiesto en su definición un factor que no se había considerado antes que habla del espacio del comic y la forma en la que éste se lee con prioridad de arriba hacia abajo, además de que señala la función de entretenimiento que el comic otorga a sus lectores. Sin embargo no aborda las características de lenguaje o signos que emplea el comic.

M.V. Manacorda de Rosetti señala que: "Una historieta es una secuencia narrativa formada por viñetas o cuadros dentro de los cuales pueden integrarse textos lingüísticos o algunos signos que representan expresiones fonéticas".⁶

Esta definición es la primera en incluir el término viñeta, es decir el espacio dentro del cual se sucede la historia de los comics y que señala el cambio de acción, tiempo y progresión secuencial durante el desarrollo del relato del comic. Además en esta definición Manacorda reconoce que existe un lenguaje específico para las historietas aunque no abunda en este tema.

Juan Antonio de Laiglesia señala que: "Es un relato gráfico en imágenes o viñetas que captan sucesivos y diferentes momentos en su acción, según un guión que contiene el texto completo de la narración, y que un dibujante traduce en su aspecto plástico y un rotulista compone en su aspecto puramente literario."⁷

La definición aquí presentada retoma el concepto de la viñeta, además añade que los comics deben de estar basados al igual que un programa televisivo, radiofónico, o el mismo cine en un guión que será el que de pauta a las acciones que ocurrirán en el relato que aparecerá dentro del comic. El resto de su definición atañe a los otros colaboradores que se ven incluidos en la elaboración del comic.

3. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 18 p.

4. BAUR ELIZABETH. La historieta una experiencia didáctica. Editorial Nueva imagen. México 1978. 23 p.

5. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 18 p.

6. Ibidem 17.

7. Idem

Pierre Fresnault –Deruelle dice que el comic “Es una proyección verosímil, es decir recibida del espacio referencial que resulta de nuestra experiencia y de nuestra cultura. El realismo de las imágenes es tan extremo a veces que el espacio designado de los comics parece permitir que se aborde como espacio ideal y en suma comparable al nuestro del cual retozan unas criaturas cuyas apariencias nos llevan a creer que también ellas existen, en un universo de tres dimensiones”.⁸

Fresnault es el primero en anotar que el comic es una representación de la verdad, es decir que toma sus historias de hechos reales, mezclando elementos culturales y retoma hechos de la experiencia del lector para enriquecer sus historias. De lo anterior se comprende su popularidad, ya que la gente se involucra con sus relatos y de ahí que crea en la verosimilitud de lo que está leyendo.

Fresnault no aborda el lenguaje exclusivo de los comics, pero establece que los elementos que lo integran lo hacen un elemento creíble y por tanto popular.

F. Loras señala; “El comic es por una parte un medio de comunicación de masas impensable sin este requisito de difusión masiva por la otra, es un sistema de significación con un código propio y específico tenga o no una difusión masiva”.⁹

Loras añade a las definiciones anteriores que los comics son un medio de comunicación masiva, además de que reconoce que como medio de comunicación posee un lenguaje específico que lo hace único, y que aunque el comic no tenga difusión masiva sus elementos, características y lenguaje son exclusivos.

Para **Ludolfo Paramio** “El comic es una semiótica connotativa de primera especie en la que sobre una misma inicial se presentan las semióticas objeto, correspondientes a un sistema fonético y a otro icónico”.¹⁰

Paramio dice que el comic es semiótico es decir que tiene una convención de signos específicos, tanto en lo fonético, en lo verbal y en lo icónico. Todo esto quiere decir que como el comic es una representación de la realidad, es decir copia elementos de lo que sucede en nuestro entorno y les da vida en los comics, y como éste es un elemento visual, los elementos sonoros y cinéticos que producen los personajes deben de ser representados con signos para que el lector los entienda al leerlos.

M. Arizmendi señala: El comic es una expresión figurativa, una narración en imágenes que logra una perfecta compenetración e interrelación de palabra y dibujo gracias fundamentalmente a dos convenciones: la viñeta y el globo.¹¹

8. HELBO ANDRÉ. Semiología de la representación Teatro, Televisión Comic. Editorial Gustavo Gill S.A Barcelona, 1978. 137 p.

9. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gill. Barcelona 1988. 19 p.

10. Idem

11. Idem

En este concepto se habla de un nuevo término "el globo" (elemento que encierra los elementos literarios del comic) y se dice que gracias a estos elementos se logra la comprensión del comic, ya que estos elementos vinculan al dibujo (elementos icónicos) con la palabra (elementos lingüísticos). Sin embargo no se menciona en esta definición que también se necesita una correlación de los demás signos semióticos como los elementos cinéticos, fonéticos y gestuales.

Manuel Muñoz Zielinski apunta que: "La historieta es una narración construida por medio de imágenes dibujadas en papel enlazadas encadenadamente por la presencia más o menos frecuente de los mismos personajes, por la continuidad temporal la inclusión de textos y por la lógica implícita de la misma narración, impresa en una gran cantidad de ejemplares y difundida por los canales sociales que corresponden a su propia naturaleza"¹²

En este concepto se retoma la idea de una secuencia progresiva de imágenes, la importancia que tienen los personajes dentro del reconocimiento de la historia para el lector, además de la continuidad temporal de la narración.

Por último y no menos importante la definición de **Roman Gubern**, que ha servido a varias de estas personas como base para sus estudios y precisamente sobre ésta es la presente tesis.

"Estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética" Posteriormente **Roman Gubern** añadiría que: "Los comics son un medio de comunicación escrito-icónico, pero estructurado en imágenes consecutivas (Viñetas) que representan secuencialmente frases consecutivas de un relato o acción, y en los que se suele integrar elementos de escritura fonética. En este medio semióticamente mixto, la imagen desempeña una función hegemónica ya que son posibles los comics sin palabras, pero no sin dibujos"¹³



12. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 20 p.

13. GUBERN ROMAN. La mirada opulenta. Editorial Gustavo Gili. Barcelona España 1991, 217 p.

En otro estudio **Roman Gubern** definió así al comic: "Historieta ilustrada cuya acción se sucede en diversas viñetas, en donde el texto de lo que cada personaje dice se encuentra encerrado en un globo o bocadillo que sale de su boca. Pueden estar divididas en tiras o episodios que se publican en los sucesivos números de un periódico o revista, o presentarse como historietas completas en un solo cuaderno o comic-book" ¹⁴

Gubern engloba en tres definiciones los elementos primordiales que distinguen al comic de otros medios de comunicación masiva. Señala que los comics se representan por medio de una secuencia que tiene como fin primordial contar una historia, a estos se integran elementos fonéticos.

Los comics son presentados en viñetas o cuadros que presentan las imágenes consecutivas a una acción dada. La imagen en los comics es primordial ya que el comic puede carecer de la palabra, pero no del dibujo. Los diálogos del comic se encierran en "globos o bocadillos" y pueden aparecer publicados en las páginas de los diarios y las revistas o de modo independiente en los "comic book". De las definiciones anteriores podemos concluir que los comics reúnen las siguientes características:

- Secuencia narrativa de imágenes dibujadas.
- Se acompaña por un texto. (Texto lingüístico y signos que representan expresiones fonéticas).
- Posee un lenguaje semiótico propio que lo distingue de los otros medios de comunicación.
- Integración de dos sistemas semióticos. Lenguaje e imagen.
- Es un producto de entretenimiento.
- Es una secuencia narrativa que aparece separada por viñetas, es decir los cuadros donde se sucede la acción y son dibujados los personajes.
- Necesita un guión previo para su elaboración, en donde se marca lo que sucederá en las viñetas, así como los diálogos de los personajes.
- Es un medio verosímil. Es decir es un medio que al leerse parece verdadero, las acciones de los personajes se toman como ciertas.
- Es un medio de comunicación de masas.
- El comic es un conjunto de sistemas semióticos, en donde los dos principales son el sistema fonético y otro icónico.

14. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, José Luis. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 18 p.

- Los diálogos y expresiones fonéticas que aquí aparecen se encuentran contenidos en un globo o ballon.
- La imagen desempeña una función hegemónica, ya que son posibles los comics sin palabras. Pero es imposible que **no** haya elementos icónicos o dibujos.



1.1 Antecedentes del Comic.

Las historietas como otros medios de comunicación, no nacieron de un acto fortuito, son resultado de la evolución del periodismo. El comic nace en las páginas de los diarios de mediados del siglo XIX, ahora procederemos a hacer un poco de historia, para comprender como han llegado a su formato actual.

Hay estudiosos que dicen que el comic, es un arte secuencial y anterior al periodismo impreso se han encontrado testimonios de arte que reflejan secuencias o historias, es por esto que analizaremos brevemente algunos ejemplos de esto que se consideran antecedentes del comic.

El hombre siempre ha buscado dejar testimonio de los hechos que lo rodean. Esto ocurrió desde la antigüedad cuando el hombre representó a los elementos de la naturaleza en la piedra en las conocidas pinturas rupestres y en los grabados que otras civilizaciones más avanzadas dejarían como testimonio en la piedra.

La **pintura rupestre** tiene una antigüedad de más de 27,000 años. Y este arte es evidencia de la representación secuencial de las cacerías del hombre del Paleolítico, aunque sus creadores la realizaban inspirados en creencias místicas y religiosas.



Pintura rupestre, Lascaux

Las pinturas prehistóricas de las cuevas de Lascaux, Francia, datan aproximadamente del 13000 a.C. y fueron realizadas con pigmentos (rojo y ocre) soplados a través de huesos huecos sobre la roca, o aplicados con juncos o ramas aplastadas después de mezclarlos con grasa animal. ¹⁵



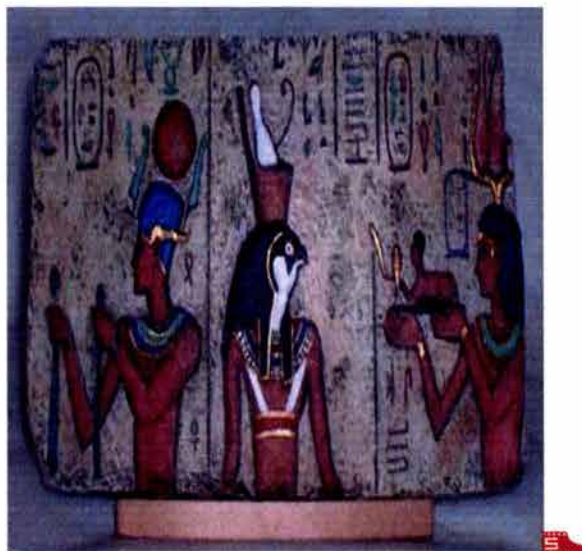
Cueva de Altamira

Los bisontes que se pueden observar en la imagen son sólo una pequeña muestra del conjunto de pinturas prehistóricas que la cueva de Altamira alberga. Datadas en más de 15.000 años de antigüedad. ¹⁶

15. Paleolítico'. Enciclopedia Encarta Enciclopedia Microsoft® Encarta© 2002. © 1993-2001

16. Idem.

Se han utilizado ilustraciones para representar numerosos hechos a lo largo de la historia. Los egipcios utilizaron iconos que posteriormente conoceríamos como **jeroglíficos**, para representar las historias de sus divinidades y los hechos de mayor relevancia en su cultura. Lo mismo harían los griegos, japoneses y culturas prehispánicas de América, entre otras.



Se considera un comic hecho en piedra a la famosa **Columna Trajana de Roma**, pues sus grabados representan epopeyas bélicas que sucedieron durante el reinado del emperador Trajano en los años 101 -106 de nuestra era.



Como este ejemplo existen varios, durante la edad media se creó un tapiz que describe la conquista de Inglaterra por los Normandos. A este tapiz se le conoce como “**El tapiz de Bayeux**” y fue creado entre los años de 1073-1083 y está bordado con lana sobre tela y es uno de los ejemplos de labor de aguja de mayores dimensiones que existen. Mide 70 x 0,50 m y representa en 72 escenas la conquista de Inglaterra por parte de los normandos.



Existe otro fragmento del **Tapiz de Bayeux** que representa el avistamiento de un cometa que más tarde sería conocido como el cometa Edmund Halley.



A pesar de que estos ejemplos son representaciones gráficas de hechos y que por lo tanto su función es narrarlos, estudiosos como **Roman Gubern**, no los consideran como cómics o antecedentes del mismo, ya que él, considera que un cómic debe de ser producto de la cultura de masas. "Un cómic dice **Gubern**, producido en el taller de un dibujante, pero no multiplicado mediante el proceso de multiplicación, no es todavía un verdadero cómic, del mismo modo que el dibujo sobre la piedra litográfica no es aun el grabado litográfico. La lámina del dibujante es sólo un proyecto de comunicación de masas, es una matriz quirográfica y artesanal que precede al nacimiento del cómic por obra de las tecnologías reproductoras. El cómic y las fotonovelas son, por consiguiente, unos productos industriales, independientemente de su valoración estética o semiótica" ¹⁷

Los trabajos anteriores se consideran antecedentes del comic por cumplir con ciertas características atribuidas a las tiras cómicas, como la secuencia de imágenes y en algunos casos la inclusión de textos, sin embargo al carecer de una difusión masiva y ser más bien trabajos de tipo artesanal, es decir únicos y que no fueron creados para su distribución masiva, son más bien sólo precedentes en la historia del comic.

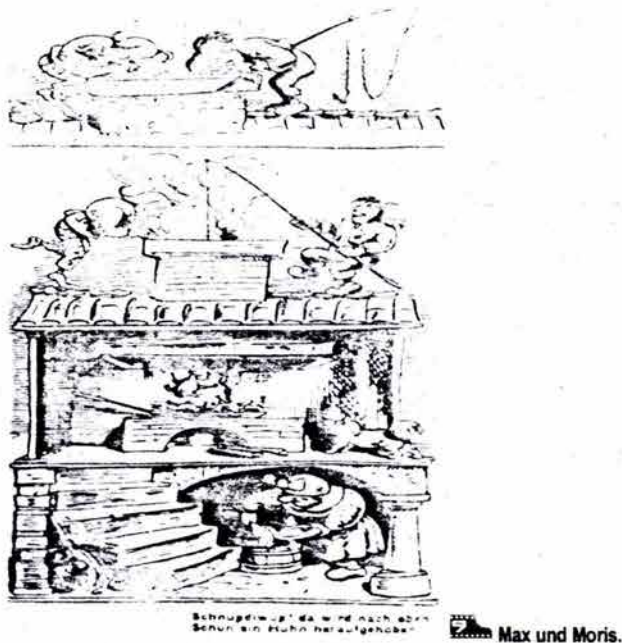
17. APARICI ROBERTO. El comic y la fotonovela en el aula. Editorial Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid. España 1992. 48 p.

1.2 Origen y desarrollo del Comic.

Es muy difícil situar el origen del cómic, pero puede considerarse como antecedente publicado en la prensa a una "litografía satírica de Napoleón Bonaparte del caricaturista inglés James Gillray publicada en 1800".

Posteriormente **Rodolphe Toepffer** entre 1846 – 1847, publica "**Historias en Estampas**" y se considera uno de los pioneros más destacados del comic moderno. Toepffer señala que "Hay dos modos de escribir cuentos, uno en capítulos, líneas y palabras, y lo llamamos literatura y otro mediante una sucesión de imágenes, y a éste lo llamamos el cuento en imágenes" ¹⁸

Para 1865 el caricaturista Alemán **Wilhem Bush** crea **Max und Moritz**, quienes posiblemente sean los dos primeros personajes de historieta, dos niños quienes cometían travesuras en contra de la gente que los rodea.



A lo anterior se considera como la "prehistoria de los comics" ya que aunque estaban destinados a ser vistos por el público, su difusión aun era escasa, la era moderna de los comics adquiere su forma y función actual gracias a la difusión masiva de la prensa diaria o semanal.

Se considera que Norteamérica es la cuna del cómic, pues allí se inició su publicación en forma masiva en los periódicos y también se empezaron a publicar los comics books (revistas de comics).

Los comics comienzan a adoptar su estructura convencional hacia el año de 1895, mismo año del surgimiento del cine.

18. APARICI ROBERTO. El comic y la fotonovela en el aula. Editorial Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid. España 1992. 20 p.

El origen de la historieta en Estados Unidos se confunde con los diarios de información y la lucha de poderes de **William Randolph Hearst** y **Joseph Pulitzer** dos magnates de la prensa norteamericana, quienes luchaban por acaparar la atención del público y dominar el mercado comercial

Hearst opta por hacer su propio equipo de dibujantes y se trae del periódico "World" a **Richard F. Outcault** (1863-1928), quien es considerado el pionero de la literatura dibujada ya que el 7 de julio de 1895 crea una viñeta "que describía gráficamente las incidencias picarescas y los acontecimientos colectivos del popular barrio de Hogan's Alley, área urbana proletaria de New York, y que tenía como personaje principal a un niño calvo y orejudo de aspecto simiesco, vestido siempre con un largo camisón de dormir, que dejaba al descubierto su rostro, sus manos y sus pies."¹⁹



Con esta viñeta se hicieron los primeros experimentos con el color, con el empleo del color amarillo sobre el camisón del personaje. El 16 de febrero de 1896 apareció por vez primera y en una viñeta de tres cuarto de página el muñeco con su camisa amarilla de donde surgiría el nombre de **Yellow Kid** y más tarde el apelativo de prensa amarilla otorgado a los diarios de carácter sensacionalista.



El éxito de "Yellow Kid" fue tan grande que todos los periódicos empezaron a publicar tiras cómicas en todas sus ediciones

19. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 20 p.

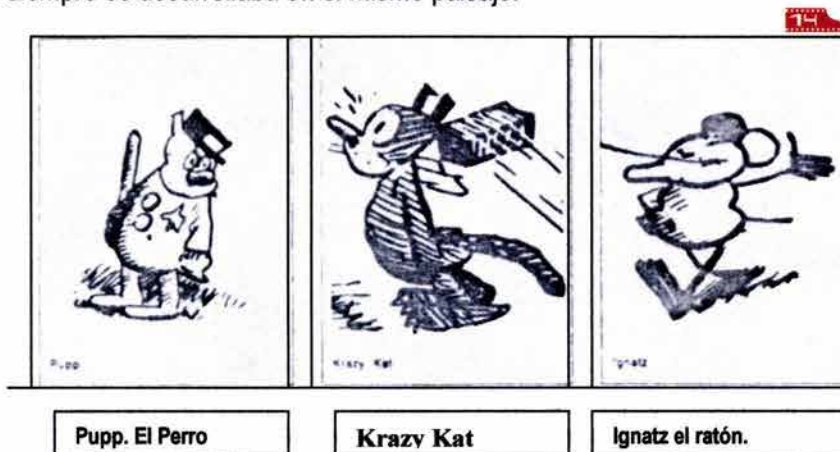
Los primeros comics únicamente se utilizaron para contenidos humorísticos; pero posteriormente se incluyeron en los diarios comics que hacían alusión a temas como la rebeldía infantil en “**The Katzenjammer Kids (1897)** de Rudolph Dirks, una versión de Max y Moritz, del Alemán Wilhem Bush esta historieta fue conocida en español como: “Los gemelos y el capitán”.



Winsor McCay crea **Little Lemo in Slumberland** en 1904. La cual según Clemente García: “podía considerarse importante por haber abierto el contenido de los comics a la ficción y la fantasía, pero en este caso, las innovaciones formales corresponden en importancia a las de contenido. El conjunto de sus aportaciones revela una preocupación central por el montaje y por el movimiento”²⁰



Hacia 1910 se fueron difundiendo los títulos fijos, que podían llevar un subtítulo variable. También durante esta época se introdujo la técnica serial, continuando cada episodio en el ejemplar siguiente. Posteriormente las series protagonizadas por animales se vuelven muy populares **Krazy Kat** de 1910 creada por **Joseph Herriman** alcanza gran popularidad la historia trata de un triángulo amoroso entre la gata Krazy enamorada del ratón Ignatz y, a su vez pretendida por el perro Pupp, historia que siempre se desarrollaba en el mismo paisaje.



En 1929 se conforma el género de aventuras a partir de las series sobre la novela de Edgar Rice Burroughs "Tarzan" con dibujos de Harol Foster y la primera historieta de Ciencia Ficción "Bull Rogers" de Philip.



15 Tira cómica de Tarzan.

Estados Unidos ofreció con el cambio de siglo el medio adecuado para que los comics se desarrollaran como un fenómeno artístico y comercial. La creciente población, incrementada por muchos europeos inmigrantes, adoptó los comics como una diversión barata, como un espejo de su vida, y hasta como un modo de aprendizaje del inglés para adultos y niños. Los periódicos proliferaban y sus editores estaban dispuestos a invertir en talentos creativos y tecnología de impresión para incrementar sus lectores. Las tiras cómicas, proporcionaban ingresos extra al ser vendidas a otros periódicos por medio de cadenas de prensa, y también como juguetes y dibujos animados, y para programas de radio. Finalmente a los dibujantes con talento se les concedió plena libertad para realizar páginas enteras a todo color.

Durante los siguientes años, la industria de las historietas crece al igual que la proliferación de autores y de títulos que marcaran la era moderna del cómic y que habrán de definir las características de los tebeos actuales.

1.3 Del periódico al Comic Book. Inicia la era moderna de los comics.

El éxito del comic periodístico, particularmente el de aventura, engendró un nuevo género que sería conocido con el nombre de comic-book.

La modalidad de **comic book**, que se distingue netamente de los comics periodísticos, consiste en fascículos mensuales que miden 26 X 17.5 cm. y que suelen contener tres episodios completos en color o en su caso puede ser una sola historia que puede o no terminar en el fascículo, o puede continuar en números posteriores.

En contra de la creencia general, no fueron los estadounidenses, sino los japoneses quienes publicaron las primeras revistas de comics baratas y producidas masivamente en los años veinte. Impresas por lo general en color y distribuidas cada mes, recurrían en principio a material estadounidense, pero ya en los años treinta empiezan a incluir material original y de mérito artístico.

El formato tuvo tanto éxito en Japón que dio origen a la aparición de librerías especializadas exclusivamente en comics, conocidos por manga, que continúan disfrutando, y ya a escala global, de una gran aceptación.

La primera revista estadounidense de comics apareció gracias a **George Delacorte** propietario de la **Dell Publishing Company** que en 1929 lanzó una colección de tamaño tabloide llamada "**The Funnies**" y conteniendo comics a cuatro colores, de la que se publicaron trece números.²¹ El comic apareció regalado como producto comercial con fines de promoción.

En 1933 pareció "**Funnies on Parade**" que ya utilizaba el actual formato con las medidas de 26 X 17.5 cm. el cual fue distribuido también como publicidad por la empresa de **Procter and Gamble**, dedicada a la venta de jabones y productos de belleza. Su aparición debe de asociarse, por lo tanto, al clima económico de la depresión económica que sufriera Estados Unidos en 1929. Los comics eran distribuidos como estímulo comercial para incrementar las ventas de artículos.

Otros comics que habían aparecido primero en los periódicos fueron reeditados y recopilados en cuadernillos, esto ocurrió con títulos como "**La famille Fenouillard**", así como "**Yellow Kid**", "**Buster Brown**", los **Katzenjammer Kids**, "**Mutt and Jeff**", etc. Este cuadernillo se obtenía también como objeto publicitario a cambio de seis cupones recortables que aparecían en el **Chicago American**.

Para 1934 viendo la posibilidad comercial que tenían los comic-book, se reeditaron las aventuras de "**Mutt and Jeff**", "**Connie**", "**Torneville Folks**", etc. Sin embargo esta vez se editaron 250,000 ejemplares que se vendían a 10 centavos. Esta colección fue llamada "**Famous Funnies**" y fue editada por Eastern Color Printing teniendo sesenta y cuatro páginas a todo color.

21. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 49 p.

El mayor interés del cómic norteamericano residía en que reflejaba con notable fidelidad los acontecimientos sociales y económicos de la Norteamérica de la gran depresión a través de la astucia de **"Mickey Mouse"** (1928), la fuerza irresistible del marinero comedor de espinacas de **"Popeye"** (1929) de Hélice Crisler Segar y los fantásticos éxitos de **"Superman"** (1938) y, posteriormente, el **"Batman"** (1940) de Bob Kane. Avanzándose a la realidad los héroes del comic lucharon contra los alemanes o los japoneses, y en la Guerra Fría, antes de que lo hicieran los soldados norteamericanos.²²

La siguiente cronología trata de rescatar los autores y títulos más destacados de los principios de la época moderna de las historietas, en Estados Unidos y el resto del mundo.

1906: Debutan en la revista Zigzag **"Von Pilsener y su perro"**, la primera historieta chilena.



1910: En 1910 el periódico "El Imparcial", de México, publica una de las primeras historietas nacionales **"Casianito el niño prodigio"** (obra anónima). Posteriormente aparece **"Candelo el argüendero"** (de Clemente Islas Allende).

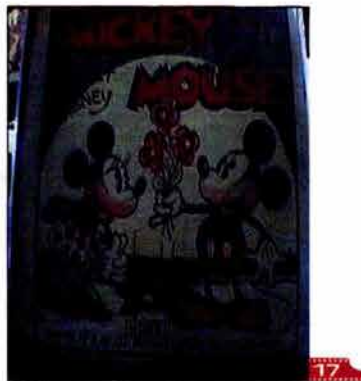
1921: El director de "El Heraldo de México" llama a **Salvador Pineda**, para que dibuje una historieta y llenar el espacio que han dejado los comics norteamericanos, y se crea el personaje **"Don Catarino"**, que llega a ser muy popular.

1925 se edita en España la revista **Pinocho**, en 1931 aparece **"Pocholo"**, y, en 1938, **"Chicos"**, con los dibujantes Freixas y Blasco.

1926: Comienza la publicación de **"Amazing Stories"** en Estados Unidos.

1929: Aparece **Popeye**, en el "Thimble Theatre", y el internacionalmente famoso **"Tintín"**, creado por el belga **Herge (Georges Remi)**.

1930: **Walt Disney** lanza la versión en tira cómica de **Mickey Mouse**, dibujada por **Ub Iwerks**.



1930: Aparece **Pepita**, "**BLONDIE**" dibujada por **Chic Young**.



1931: **Chester Gould** presenta **Dick Tracy** en el **Detroit Free Press**, el 4 de octubre.

1931: En 1931 nace la **revista Topaze**, dirigida por "**Coke**", donde colabora, entre otros, "**Pepo**", el creador de **Condorito**, que es el personaje más importante de Chile, ya que su sano humor y el contenido de sus aventuras le han dado una gran proyección y aceptación mundial.



1933: **Eastern Publishing** presenta la revista "**Funnies on Parade**", que contiene reimpresiones de los dibujos que se publican en los periódicos.

1934: **Alex Raymond** lanza simultáneamente, en enero, a **Flash Gordon**, **Jungle Jim** y al **Secret Agent X-9**. También aparecen **Terry** y **Los Piratas**, de **Milton Caniff**

1935: National Publications publica "New Fun Comics", la primer historieta con materiales inéditos. Comienza la publicación de "Mickey Mouse Magazine".



1936: El éxito de los **comics books** impulsa a los sindicatos periodísticos a publicar sus propios comics. King Features Syndicate arranca con **King Comics**, Lee Falk y Ray Moore publican "The Phantom" (El Fantasma).

1936: Son creados dos de los personajes más famosos del comic español "Mortadelo y Filemon" de Ibáñez



1937: **Detective Comics** lanza el primer número de la revista homónima DC COMICS.

1938: **Superman** hace su primera aparición, en el primer número de la revista "Action Comics", de la Detective Comics.



1940: Bob Kane crea al superhéroe enmascarado "Batman"



1948: Gabriel Vargas crea una de las historietas más famosas de México: "LA FAMILIA BURRÓN".



1958. Los Pitufos condecoran las páginas de Spirou de la mano del mítico Peyo (Pierre Culliford)



1959. Aparecen en Francia Axterix y Obelix de Goscinny y Uderzo.



1.4 Del comic a la Televisión y de la Televisión al cine.

La popularidad y difusión masiva de los comics que inicio a finales del siglo XIX en Estados Unidos y que se propagó al resto del mundo, convirtieron a las tiras cómicas en un medio más, de comunicación masiva, por tal motivo su interacción con los otros medios de comunicación de masas fue inevitable.

Los comics adoptaron sus más características convenciones y forma actual hacia 1895, el año en el que nace el cine, un poco antes del invento del radio en 1896 y unos años después de la televisión de Nipkow 1894.²³

Al nacer casi al mismo tiempo que otros medios de comunicación, su progreso y evolución fueron a la par. Motivo que condujo a la influencia e interacción entre medios.

Los medios audiovisuales se encontraban en crecimiento y desarrollo, por lo que la experiencia y la observación de los creadores de cada área, interactuaban para copiar, crear o mejorar las técnicas aparecidas en otros medios.

Así el carácter icónico-literario del lenguaje de los comics se relaciona de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine y la televisión.

Las tiras cómicas tienen en común con el **teatro** la acción dialogada. Los primeros dibujantes de comics mostraban a los personajes de cuerpo entero cada vez que intervenían en la acción o daban paso a un diálogo nuevo, lo que impedía que interactuaran y que los dibujos contaran con mayor detalle. Posteriormente comprendieron que esta técnica desmeritaba su trabajo y que sería más rica haciendo que los personajes interactuaran unos con otros y que los planos con detalles hacían más rica la narración y la trama.

En el caso de las **novelas**, éstas y los comics guardan una muy estrecha relación, ya que numerosos títulos de novelas han sido transpuestas y adaptadas para aparecer en las tiras diarias. Como **Tarzán, Charlie Chan y el Coyote** entre otros títulos.

De la **pintura** heredaron y copiaron varias técnicas, como el dibujo a pluma y el trazado firme que por varios años fue la única técnica de trabajo para los dibujantes de comics. Posteriormente **Roy Crane** quien en 1924 creó "**Wash Tubbs (George Washington Tubbs)**" introdujo el uso del pincel que permite obtener más ricas modulaciones gráficas, con sombras, tonos y trabajadas texturas.²⁴

De la **fotografía** el comic retoma la posibilidad de captar mediante una imagen un movimiento o una acción determinada. La cámara portátil nació en la década de 1930-1940, justamente cuando la popularidad de los comics se hacía creciente. De las fotografías los dibujantes captaron ideas que utilizarían para plasmar imágenes que parecían que daban la ilusión de movimiento. Cabe destacar que cada viñeta que conforma a la tira cómica se asemeja a una fotografía.

23. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 15 p.

24. *Ibidem* 87 p.

La **ilustración publicitaria** aportó técnicas de dibujo como la del sombreado tridimensional. Muchos de los autores de comics habían trabajado en empresas publicitarias antes de dedicarse a la elaboración de tiras cómicas, por lo que aplicaron sus conocimientos a los comics. Ejemplo de ello es **Alex Raymond** creador de **Flash Gordon**, quien creó figuras de suma estética y belleza, haciendo que los trabajos de otros autores añadan estos toques estéticos y decorativos a su trabajo.

EL COMIC Y LA TELEVISIÓN.

Las primeras emisiones públicas de televisión las efectuó la BBC en Inglaterra en 1927 y la CBS y NBC en Estados Unidos en 1930. Treinta y cinco años después de que los comics comenzaran a adoptar sus características más representativas. La televisión inicia sus transmisiones regulares justo en el apogeo del comic book y al tiempo que aparecen las historias con mayor antigüedad dentro de este medio de comunicación masiva.

A decir verdad, las primeras historias de tiras cómicas que fueron adaptadas para que fuesen representadas por actores hicieron su debut en el cine, como veremos más adelante, sin embargo la televisión ha jugado un papel importante en la incorporación e interacción entre medios de comunicación de masas, en este caso de medios audiovisuales.

Analizaremos el caso de **Batman** historieta creada por **Bob Kane** para DC Comics (Detective Comics) que hiciera su primera aparición en las páginas de los comics en el año de 1939, en el número 27 de dicha revista. **Batman** llegó a la pantalla de televisión en los años '40 junto a otros héroes (**Capitán América**, **El Avispón Verde**, etc.) a través de un serial titulado **Batman** (1943) que fue producido por la Columbia Tristar y protagonizado por Lewis Wilson como **Batman** y Douglas Croft como **Robin**. El serial de quince episodios fue continuado años después por otro titulado **New Adventures of Batman and Robin** (Vuelve el Hombre Murciélago-1948), pero el protagonista fue **Robert Lowery y John Duncan como Robin**.²⁵

Posterior a estas dos apariciones del hombre murciélago en televisión, la cadena de televisión ABC adquirió los derechos de **Batman** y decidió producir una serie de televisión en conjunto con la **Cadena Fox**. El 12 de enero de 1966 apareció una de las series de **Batman** más populares protagonizada por **Adam West y Burt Ward**.

Batman fue una serie orientada hacia el público infantil pero que también fue seguida por los adultos, quienes veían en los argumentos un sutil toque de sátira.

La serie se transmitió en episodios de media hora y su éxito fue sorprendente. Miles de artículos de merchandising eran expendidos día a día y una monstruosa campaña publicitaria instauró lo que se denominaría la **"batmanía"**. La música de la serie fue un hit, los actores de Hollywood estaban ansiosos por desempeñar el papel de alguno de los pintorescos villanos. En marzo de 1968, después de 120 capítulos habiendo decaído la popularidad de la serie, ésta fue cancelada.²⁶

25. <http://www.quintadimension.com/televisio/batman.php>

26. *idem*

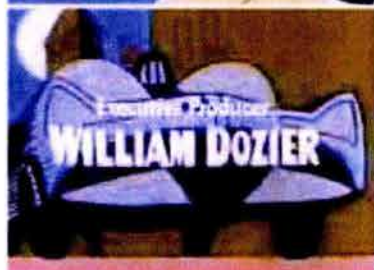
Originalmente esta serie se tenía contemplada como una serie de detectives, pero el productor **William Dozier**, pensó en hacerlo más como una comedia, por lo que contrató a **Lorenzo Semple Jr.**, especializado en comedias, para que se encargara de los guiones de la serie.

William Dozier era un fanático de los comics de **Batman**, por lo que llevo a la pantalla elementos utilizados en el comic. La cortinilla de entrada, así como los créditos fueron realizados con dibujos animados retomados del comic.



Los protagonistas fueron representados de acuerdo a su personaje en el comic.

Adam West como Batman & Burt Ward como Robin.



El crédito del productor William Dozier fue representado con una imagen de Batimovil, el famoso vehículo utilizado por Batman.

Del mismo modo **Wonne** introdujo pequeños elementos que hacían recordar el comic de **Bob Kane** dentro del programa. Como en esta foto en la que aparece **Wonne Craig** quien interpretó a **Bárbara Gordon**, hija del comisionado de policía de la serie de **Batman** así como a **Batichica** heroína femenina en la serie, quien en la siguiente fotografía aparece sosteniendo una historieta de **Batman**.



Dozier fue aun más lejos e introdujo en las secuencias de lucha elementos iconográficos que hasta ese momento habían sido exclusivos de los comics. Implantó elementos sonoros y sonidos inarticulados dentro de globos tal como se hacía en las páginas de los comics cuando se simulaba una lucha o un sonido fuerte.



El elemento quizás más original de la serie lo constituía sin duda alguna la amplia galería de villanos a la que el dúo dinámico se tuvo que enfrentar a lo largo de toda la serie. "Con el correr de la primera temporada y el boom que la serie significó, un sinnúmero de estrellas de Hollywood (**Gregory Peck, Elizabeth Taylor, Frank Sinatra, James Mason, Gloria Swanson, Bette Davis**) se entusiasmaron en conseguir algún papel de villano".²⁷

Algunos de los villanos más celebres de la historia de **Batman** fueron **Frank Gorshin (El Acertijo)**, éste personaje no fue muy relevante en las historias aparecidas en el comic, sin embargo en televisión el personaje fue muy bien aceptado, tanto que **Gorshin**, fue nominado en 1956 para ganar el premio Emmy. Otros villanos destacados fueron: **Cesar Romero (El Guasón)**, **Burgess Meredith (el Pingüino)** y **Julie Newmar (Gatúbela)**.



Frank Gorshin (El Acertijo)	Cesar Romero (El Guasón)	Burgess Meredith (el Pingüino)	Julie Newmar (Gatúbela)
------------------------------------	---------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------

Las transmisiones de **Batman** fueron canceladas en 1968, sin embargo el impacto de esta serie fue muy significativo, ya que es recordada como la precursora de la "**batimania**" y a través de ella **Batman** alcanzó una popularidad gigantesca en todo el mundo.

27. <http://www.quintadimension.com/televicio/batman.php>

La serie del dúo dinámico no fue la única incursión de **Batman** en la televisión, en 1977 se realizó la versión animada de **Batman y Robin**, que daría paso a incontables versiones animadas en las que **Batman**, convivía con otros superhéroes como ocurriría en la famosa **Liga de la Justicia**, en la que alternaría con personajes como **Superman**, **la Mujer Maravilla**, **Aquaman**, entre otros.

Para finales de la década de los noventa la Warner Bros, adquirió los derechos de **Batman** y lanzaría una nueva serie animada de **Batman**, en donde el personaje aparece más moderno y estilizado.

Al igual que sucedió con **Batman**, varios comics de superhéroes fueron llevados a la televisión, esto sucedió con personajes como **Superman**, quien ha protagonizado series para televisión tanto con actores caracterizados como los personajes del comic, así como varias versiones animadas. Lo mismo ocurrió con personajes como **La Mujer Maravilla**, **Flash**, **El Avispón Verde**, **Hulk (El Hombre Verde)**, **Spiderman**, entre otras.

Las tiras de superhéroes no fueron las únicas adaptadas para televisión, este fenómeno también ocurrió con tiras cómicas de humor como **Charlie Brown & Snoopy** del autor **Charles Schulz** cuyos personajes también han sido llevados a televisión. Así, en 1964 forma equipo con Bill Meléndez para crear uno de los especiales televisivos más vistos de todos los tiempos "**A Charlie Brown Christmas**" con el que ganó la alabanza de la audiencia y de la crítica. La historia de "**Charlie Brown**, el niño caracterizado como "Gran Perdedor", se ha convertido en un gran éxito. Se han realizado más de 50 películas animadas de **Charlie Brown**, y sus admiradores han comprado más de 300 millones de ejemplares de unos 1400 libros de la tira cómica".²⁸



28. <http://orbita.starmedia.com.snoopy-y-sus-amigos.html>

Algo similar ocurrió con el artista **Jim Davis** y su tira cómica del gato **Garfield**. La cual se considera como la tira con mayor crecimiento de la historia, así como docenas de libros best-seller traducidos a 26 lenguas, una serie de televisión y 13 programas especiales para televisión y todo un vasto mercado que se comercializa en 69 países por todo el mundo.²⁹

“Garfield y sus amigos” es la serie de televisión para niños, ganadora de muchos premios, basada en el comic de **Garfield**, el gran gato naranja de las historietas.



Las adaptaciones de comics para televisión no son exclusivas del comic norteamericano, así por ejemplo en Latinoamérica uno de los autores más famosos de tiras cómicas **Joaquín Salvador Lavado** mejor conocido como **“Quino”**, adaptó su popular obra de **Mafalda** y sus amigos para que se hicieran cortos animados para la televisión argentina.

En 1972 Quino firma un contrato para una serie animada de **MAFALDA** dirigida por Catu, la cual se confirma como un rotundo éxito que recorre todo el mundo fascinando a chicos y grandes.



El éxito de la serie animada de **Mafalda** se extiende por todo el mundo y tiene una gran aceptación en Europa y Norteamérica al grado que en 1982 el Salón internacional de Humorismo de Montreal (Canadá) elige por votación entre colegas de todo el mundo a Quino como el "cartoonist" del año.³⁰

En 1985 los dibujos animados son doblados al francés y se pasan por la TV., en Francia, Bélgica, Luxemburgo y Canadá.

29. http://es.geocities.com/garfield_dream/garfield-y-sus-amigos.html

30. <http://orbita.stamedia.com/~mafaldavcia/quino.htm>

En Europa las tiras cómicas también fueron adaptadas para televisión, ejemplo de ello sucedió en Bélgica con los **Pitufos**, creación de **Peyo** que alcanzaron un gran éxito mundial.



Sería imposible, exponer todas las tiras cómicas, que tras el gran éxito y aceptación que tuvieron en las páginas de los comics fueron adaptadas para aparecer en televisión para expandir y crear nuevas aventuras de los personajes. Hasta aquí hemos mencionado sólo algunas de las más importantes.

EL COMIC Y EL CINE.

Se considera el año de 1895 como el punto de partida para el nacimiento de los comics, este año fue el mismo en el que nace el cine.

El invento del cine se atribuye a los hermanos **Louis y Auguste Lumière**, y su presentación pública fue el 28 de diciembre de 1895.

El cine de los hermanos **Lumière** comenzó exhibiendo cortos de tipo documental que mostraban actividades de la vida cotidiana como un grupo de obreros saliendo de trabajar, el movimiento de las olas de mar en la playa, un jardinero regando su césped, etc. Es por ello que de alguna manera las historietas fueron el primer cine, ya que las tiras cómicas se presentaban bajo una historia basada en un guión y en un argumento, a diferencia de los cortos cinematográficos que se dedicaban sólo a la grabación y reproducción de aspectos de la vida diaria.

Además de nacer en el mismo año los comics y el cine guardan una estrecha relación, en la que comparten varios aspectos "Como en las películas utilizan una serie de stills (tomas) para narrar una historia. En el cine el movimiento lo dan la cámara y el proyector, mientras que en las historietas es proporcionado por la habilidad del dibujante".³¹

En el nivel más elemental, los creadores de historietas y de cine se enfrentan a una tarea idéntica: contar una historia con una serie de stills destinados a dar la ilusión de movimiento. La narración visual y el movimiento son el corazón de ambos géneros.

31. SCHRANK JEFREY. Comprendiendo los Medios Masivos de Comunicación. Publigráficas S.A. México 1989. 124 p.

Acerca de lo anterior cabe destacar que los primeros cineastas fueron dibujantes y animadores, algunos de ellos con experiencia en la elaboración de tiras cómicas, como **Mellies, Winsor, McCay, Bud Fisher y Pat Sullivan**.

Las similitudes entre cine y comic son varias incluso las mecánicas de sus procesos creativos son asombrosamente parecidas. Mucha de la terminología utilizada por ambos medios es la misma (encuadres, iluminación, tomas, etc.). En realidad las únicas diferencias importantes entre las historietas y el cine, al menos en lo que se refiere a la narración de la historia son de tipo técnico.

Una particularidad que compartieron los cineastas y los dibujantes de tiras cómicas es que muchos de Los dibujantes de comics, tomaron inspiración del físico de populares actores de Holliwood como por ejemplo: "**Dick Tracy** que está inspirado en **James Cagney**, o **Li'l Abner** en **Henry Fonda**, **Steve Canyon** es una fusión de **Vanh Johnson y Charlton Heston**, **Barbarella** en **Brigitte Bardot**, **Little Annie Fanny** en **Marilyn Monroe**, entre otros muchos."³²

Los comics y la cinematografía evolucionaron y crecieron de manera conjunta. El paralelismo entre la cronología temática del cine de Hollywood y los comics americanos fue muy similar ya que a medida que el cine crecía y se subdividía en géneros, a las tiras cómicas les sucedía lo mismo. **Dick Tracy** nace junto con el cine de gángsters, con el cine exótico aparecen las adaptaciones de los comics de **Tarzán y El Fantasma** entre otros. Al cine de ciencia ficción y aventuras pertenecen las adaptaciones de los comics de superhéroes, etc.

Ahora analizaremos algunos de los comics que saltaron a la pantalla grande y veamos la trascendencia que tuvieron en su incursión al cine.

Comencemos con **Tarzan**, quien es, sin duda, el más antiguo de los héroes cinematográficos. Su creador, **Edgar Rice Burroughs**, publicó su primera novela, "**Tarzán de los monos**" en 1912, cuando el cine estaba en sus albores, y Scott Sidney dirigió la primera película sobre el personaje en 1918. Fue "**Tarzán, el hombre mono**". El héroe estaba interpretado por Elmo Lincoln. Posteriormente, muchos otros actores lo encarnaron en tantas otras películas, siendo el más recordado el nadador olímpico **Johnny Weissmuller**³³

Para 1929 aparece el comic de **Tarzan** creado por **Harold Foster**. El ícono presentado por el comic de Foster, sirvió como modelo para el diseño de la imagen de **Tarzan** en trabajos cinematográficos subsecuentes.



32. SCHRANK JEFFREY. **Comprendiendo los Medios Masivos de Comunicación**. Publigráficos S.A. México 1989. 92 p.

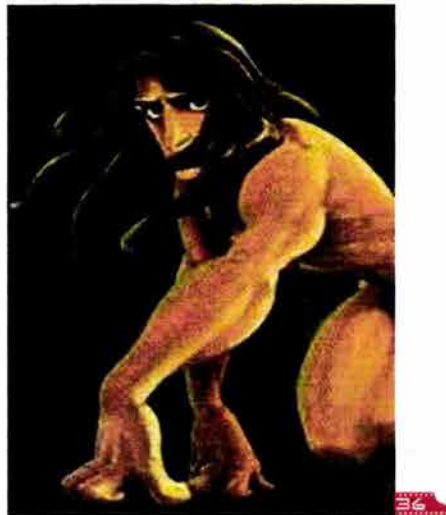
33. <http://www.maderenses.com/tarzanysanto.htm>

El personaje de la selva llegó a la pantalla grande hasta 1918, a partir de ahí se han realizado más de 70 filmes, cuatro películas para televisión y ocho teleseries.

Se han realizado incontables adaptaciones de la novela de **Edgar Rice Burroughs**, algunas de ellas como adaptaciones de la novela original, otras han abordado nuevas aventuras del famoso rey de la selva. Algunas con buenos argumentos y muchas más con títulos totalmente descabellados como: **Tarzán en New York (1942)**, **Tarzán y la Mujer Leopardo (1946)** **Tarzán y las Sirenas (1948)**, entre otras.

Una de las más destacas historias de **Tarzan** que se han llevado a la pantalla cinematográfica es: **"Greystoke: La Leyenda de Tarzán"** de 1984 con **Christopher Lambert**, quien interpreta a un excelente y temperamental Tarzán.

La novela de **Edgar Rice Burroughs**, también ha sido adaptada para versiones animadas. En 1999 **Walt Disney Pictures** realizo su propia adaptación de esta historia. Mostrando un **Tarzán** menos estilizado que el que había aparecido en trabajos cinematográficos anteriores. Los actores que protagonizaban a **Tarzan** se paraban erguidos y tenían actitudes más modernas, cuando el personaje que describe **Edgar Rice Burroughs**, es salvaje por haber sido criado entre animales salvajes. El **Tarzán** de la versión animada de Disney, se para encorvado, imitando los movimientos de los simios, y sus manos asumen una posición similar a la de los monos, es decir las hace colgar y se apoya en ellas para poder desplazarse, incluso los dedos de sus manos asumen una posición igual que la de los gorilas.



El comic de **Tarzan** aparece 17 años después de la novela y 11 años después de su primera aparición en el cine. Sin embargo el **Tarzán** que concibió **Harold Foster** daría paso al estereotipo que daría cuerpo y forma al hombre de la selva de la novela de **Rice**. Los dibujos de **Foster** crearían un modelo que perduraría por varias décadas, y al que se apegarían las películas, esto es el hombre mono colgado de lianas y sólo cubierto por un taparrabos, al que obedecen las bestias salvajes de la jungla. **Harold Foster** se encargó de darle forma a las palabras de **Burroughs**, con resultados sorprendentes.

Por la misma época se hace famoso el comic de gánsters, uno de sus representantes más destacados es “**Dick Tracy**” creación de: **Chester Gould** que aparece en el **Detroit Free Press**, el 4 de octubre 1931.

La historia de **Dick Tracy** fue todo un éxito, debido a que retrató la realidad y los tiempos turbulentos que atravesaban los Estados Unidos en la década de los años 30s. Tras la depresión económica los ciudadanos se consolaban con tener un héroe que luchara en contra de los criminales, pues con ello encontraban un momento de consuelo para sus dificultades.

Hacia 1936, **Tracy** ya aparecía en las películas, tenía shows radiofónicos e incluso comenzó a ser reproducido en juguetes de precio popular. **Chester Gould** murió el 10 de mayo de 1985, pero su personaje fue retomado por su asistente, **Dick Locher**, y posteriormente por **Max Allan Collins** y **Rick Fletcher**.

El éxito de **Dick Tracy** fue tal que a finales de la década de 1980 protagonizó una serie animada que daría paso a la realización de una nueva versión cinematográfica llamada **Dick Tracy** que apareció en 1990, cuyo Director fue **Warren Beatty** y en donde la actriz y cantante **Madonna** realiza uno de los papeles principales.



El **7 de enero de 1934** aparece **Flash Gordon** original de **Alex Raymond**. **Flash Gordon** daba rienda suelta a los deseos del hombre por colonizar el espacio exterior y enfrentarse a seres espaciales. La aceptación de **Flash Gordon** fue notable, pronto **Flash Gordon** tuvo su propio programa radial, e incluso se ganó el derecho de protagonizar tres series en celuloide, estelarizadas por el medallista olímpico Buster Crabbe.

La última versión cinematográfica en donde aparece **Flash Gordon** es del año de **1980** producida por la Compañía: **De Laurentiis / EMI** . Cuyo Director fue **Mike Hodges** con un Guión de **Michael Allin** y **Lorenzo Sempale Jr.** Los Actores fueron: **Sam J. Jones (Flash Gordon)** **Max Von Sydow (Emperador Ming)** **Melody Anderson (Dale Arden)**.³⁴

34. <http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/026629/>

Es una película que sobresale por la calidad de sus efectos audiovisuales, esto de acuerdo a la época en la que fue realizada, ya que contó con un buen presupuesto, sin embargo las actuaciones al juicio de los expertos no fueron las más adecuadas para llevar a la pantalla un clásico de las tiras cómicas de ciencia ficción, ya que se considera a **Flash Gordon** como el precursor de este género.



Iniciada la era de proliferación de los "comic book" en 1937 Detective Comics lanza el primer número de su revista homónima. Para 1938 **Superman** hace su primera aparición, en el primer número de la revista "**Action Comics**", de la **Detective Comics**.

Superman fue creado por **DC Comics** en plena época de recesión económica en EU., por dos jóvenes estudiantes: **Jerry Siegel**, quien concibió una noche la idea de un héroe con fuerza y habilidades mas allá de los simples mortales (un pensamiento nada común en una época donde **Buck Rogers y Flash Gordon** eran las máximas estrellas), y **Joseph Shuster**, quien con su trazo dio forma a las ideas de **Siegel**.

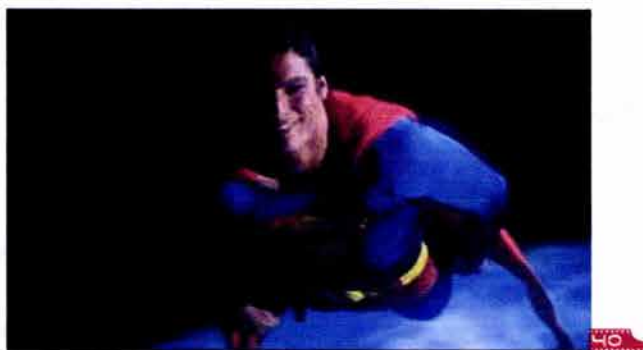


El comic fue un gran éxito, y **Superman** se ha mantenido hasta la actualidad como uno de los más famosos superhéroes de los comics.

Los trabajos inspirados en el comic de "El Hombre de Acero: **Superman**" han sido muchísimos. Superman había parecido en películas y programas de televisión durante las décadas de los 40s y 50s. Pero los más destacables pertenecen a la serie de películas de **Superman** interpretadas por **Christopher Reeve** que iniciaron en 1978 producidos por Warner Bros.

El Slogan publicitario de la película fue: "*Usted creerá que el hombre puede volar*" con lo que se creó una gran expectación entre el público que ansiaba ver un largometraje de uno de los superhéroes más importantes de la cultura popular. El guión fue encargado a **Mario Puzo** (autor de "*El Padrino*").

Para el papel protagonista también se buscó a una estrella y se pensó en actores como **Robert Redford**, **Clint Eastwood**, **Charles Bronson**, **Ryan O'Neal**, **Silvester Stallone**, **Burt Reynolds**, **Nick Nolte** y **Kris Kristofferson** y el campeón de natación **Mark Spitz**. Al final el papel sería para **Christopher Reeve** un joven pero veterano actor el cual debutó a los 14 años en teatro. Había sido pareja teatral de **Katherine Hepburn** y ya contaba con más de diez años de experiencia en diversas obras de Broadway y alguna teleserie.³⁵



Al llegar la película a las salas de los cines el éxito fue enorme, ya que contaba con efectos especiales muy avanzados y destacados para su época. La producción de la película sobrepasó los 50 millones de dólares y recaudó más de 80 millones de dólares en taquilla solo en Estados Unidos. Aun cuando la película tenía una duración de 120 minutos.

La película dejó ver que **Superman** conservaba una gran popularidad aun después de que el comic se había publicado por vez primera 40 años atrás

Después del éxito de la película de **Superman** se pensó en realizar de inmediato la segunda película, la cual apareció en el año de 1980, y se tituló **Superman II**, ésta película fue considerada como la mejor de la serie de películas de "El Hombre de Acero".

Para 1983 aparece **Superman III**, surge como respuesta al gran éxito de sus predecesoras, para que en 1987 apareciera la última de las películas llamada **Superman IV: The Quest of Peace**.

35. <http://comiccine.miarroba.com/>

La serie de películas de **Superman** fueron sumamente exitosas, y esto se debió a que los guionistas encargados de la serie hicieron adaptaciones en las que incluían elementos que aparecían dentro de la tira cómica y que los seguidores de esta reconocieron y aceptaron en la pantalla grande. Además de brindarle al público la posibilidad de ver a su héroe favorito vivir una de sus aventuras.

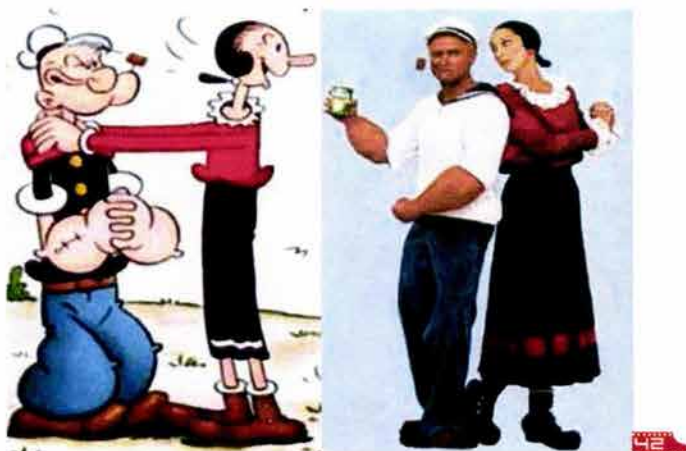


La adaptación de las historias y personajes de los comics, permitió que los espectadores pudieran ver una aventura en movimiento de sus personajes favoritos, y no conformarse solamente con el recurso de la lectura y el uso de su imaginación.

Muchas tiras cómicas han sido llevadas a la pantalla grande. Otro comic que llevo sus aventuras al cine fue **Popeye**, personaje de cómic creado en Estado Unidos en 1929. **Popeye** hizo su aparición en **The Thimble Theatre**, serie creada diez años antes por **E. C. Segar**, por necesidad ocasional de guión. "Este marino tuerto, dotado de una fuerza hercúlea (debida al consumo de espinacas) se convirtió en poco tiempo en el personaje más popular y su estrella principal. Poco a poco la serie tuvo más consistencia y las historietas se hicieron más largas"³⁶

Popeye al igual que otros personajes humorísticos en los comics tuvo una gran aceptación y se adaptó al cine en el año de 1980, con gran éxito. Uno de sus puntos más destacables son las actuaciones de los personajes de **Popeye, Oliva y Bluto** interpretados por **Robin Williams, Shelley Duvall y Paul L. Smith** respectivamente.

La producción de la cinta cuidó que las adaptaciones de los personajes fueran lo más parecidas a las vistas en los comics. Tal como lo vemos en la siguiente fotografía.



36. <http://comiccine.miarroba.com/>

El comic Europeo también fue adaptado para el cine. Como ejemplo tenemos el famoso comic francés de “**Astérix y Obélix**” que apareció en el año de 1959 en la revista Pilote cuyos autores son **Goscinny y Uderzo**.

Esta historia fue llevada al cine como una coproducción entre Francia, Alemania e Italia en 1999. Contó con la participación de destacados actores del cine europeo como **Christian Clavier** como **Astérix**, **Gérard Depardieu** interpreta a **Obélix**, y el ganador del oscar como mejor actor por su participación en la película “La vida es bella” **Roberto Benigni** en el papel de **Lucius Detritus**.

Las nuevas aventuras de los galos **Astérix & Obélix** están basadas en el cómic publicado en 1965 **Astérix y Cleopatra**.



El título original de la cinta fue **Astérix et Obélix contre César (Astérix y Obélix contra el Cesar)**. Aunque en países como México y el resto de Latinoamérica la película se estreno con el título: **Astérix y Obélix: Misión Cleopatra**.

Así como el cine se dividió en géneros, los comics también lo hicieron, existían comics de ciencia ficción, de superhéroes, de gánsters, de humor, y así como el cine dio cabida al erotismo los Tebeos lo hicieron también pues en abril de 1962, **Jean-Claude Forest**, crea a **Barbarella**. “Ella, además de ser la primera heroína galáctica de verdad, fue la protagonista de la primera historieta que, casi después de aparecer, se imprimió en formato serio, en pasta dura”.³⁷

Barbarella era un comic de corte erótico en donde su protagonista es una mujer tremendamente parecida a la bomba sexual sesentera **Brigitte Bardot**, con el mismo tipo de cabellera rubia, exuberante y trajes espaciales ajustados (cuando lleva algo de ropa) y botas, un poco más arriba del tobillo.



37. <http://comiccine.miarroba.com/>

El éxito de este comic fue tal que en 1967 aparece la película de **Barbarella**, dirigida por **Roger Vadim**, y estelarizada por **Jane Fonda**. La importancia de este comic y de haber logrado llegar al cine, radica en que tras el surgimiento de esta historia quedo definido que los comics no eran sólo para niños y jóvenes, ya que también podían tener tramas con contenido adulto y sexual.



Los comics llevados a la pantalla son innumerables y en la época actual se han retomado como fuente de inspiración para creaciones y adaptaciones cinematográficas.

El final de la década de los ochentas puso de moda el comic de superhéroes nuevamente, siendo así que los primeros años del nuevo siglo traen consigo varias adaptaciones de nuevos comics. La siguiente tabla muestra algunos de los títulos más representativos que se han estrenado durante los últimos años, así como los que están próximos a ser estrenados.

Película	Año	Adaptación del comic.(Autor y año)
CONAN, EL BÁRBARO	1981:	De Roy Thomas aparecido en octubre de 1970,
LA COSA DEL PANTANO	1982:	De Len Wein y Berni Wrightson, crearon este comic en 1972
BATMAN	1989	De Bob Kane en 1939
BATMAN RETURNS	1992	De Bob Kane en 1939
BATMAN FOREVER	1995	De Bob Kane en 1939
BATMAN & ROBIN	1997	De Bob Kane en 1939
THE FANTASTIC FOUR	1994	De Jack Kirby y Steve Ditkon,

TORTUGAS NINJA	1990	De Peter Laird y Kevin Eastmen, de 1984
EL CUERVO	1993:	De James O Barr, de 1981
EL FANTASMA	1996:	De Lee Falk, "El Fantasma que Camina" en 1936
X MEN	2000	Adaptación de Marvell Comics
X MEN 2	2003	Adaptación de Marvell Comics
SPIDER MAN	2002	Creado por Stan Lee en 1962
DAREDEVIL (EL HOMBRE SIN MIEDO)	2003	Creado por Bill Everett y Stan Lee, años después de crear Spiderman
HULK	2003	Peter David y Stan Lee.
SPIDER MAN 2	2004	Creado por Stan Lee en 1962



1.5 De los medios audiovisuales a los medios impresos.

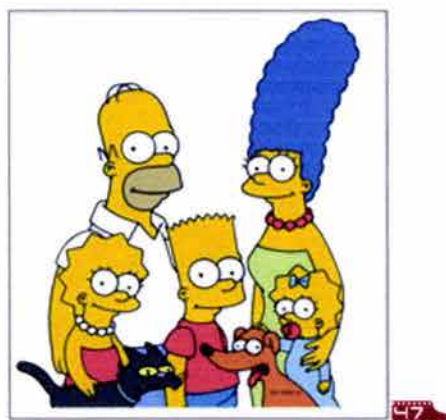
Los comics, así como el cine y la televisión crecieron y evolucionaron de manera conjunta y así como se han hecho adaptaciones de personajes e historias de los comics para ambos medios lo mismo se ha hecho adaptaciones de historias que nacieron en la televisión o en el cine a las páginas de las tiras cómicas. Esto debido a que los comics son un medio mucho más barato de producción en comparación de los dos anteriores, por lo que pueden ser producidos con mayor periodicidad que una película o un programa de televisión. Además de que por la libertad que brindan los dibujos los personajes pueden tener aventuras más peligrosas, heroicas, descabelladas o graciosas que tal vez, sería más difícil reproducir en pantalla.

De la televisión podemos ejemplificar el caso de **LOS SIMPSON**, de **Matt Groening** Creada originalmente en 1987 por la serie ganadora del Emmy, *The Tracey Ullman Show*, **LOS SIMPSON** fue la introducción de Groening al mundo de los dibujos animados. Anteriormente se le conoció por su tira cómica **Life In Hell**, un retrato irreverente de la vida que debutó en 1977 y actualmente aparece en más de 250 periódicos en todo el mundo.

El éxito de la serie de televisión hizo que en 1993 Groening formara: "**El Bongo Comics Group**, en el cual trabaja como editor de: **Simpson Comics, Bart Simpson Comics, Radioactive Man Comics y el anual Bart Simpson's Treehouse of Horror Comics**"³⁸ Historietas en las que los personajes viven nuevas aventuras, siempre diferentes a los capítulos de televisión.

Los comics de los Simpsons permitieron que personajes que en la serie aparecen como personajes incidentales, pudieran tener aventuras propias como es el caso de "**El Hombre Radioactivo**", que aparece en la televisión como un personaje de tiras cómicas que es el héroe de varios de los personajes de la serie de televisión y que gracias a la división de **Radioactive Man Comics**, tiene aventuras que pueden ser leídas por los admiradores de la serie televisiva.

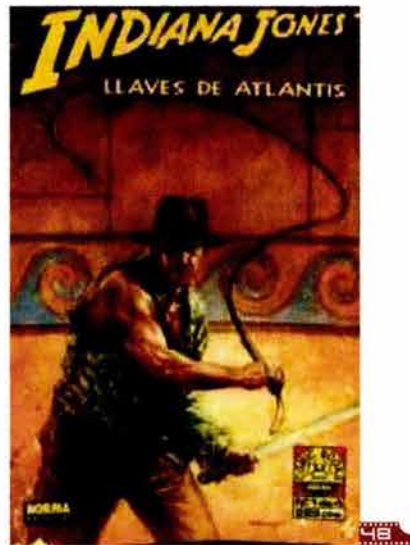
En febrero de 1997, **LOS SIMPSON** se convirtió en la primera serie de dibujos animados en horario estelar de la historia de la televisión, y es actualmente la serie de televisión con más temporadas al aire.



38. <http://canales.t1msn.com.mx/entretenimiento/simpson/>

Las aventuras de los **Simpson** son disfrutadas ampliamente por chicos y grandes, tanto en televisión como en cómic, pues en ambos medios mantienen íntegra su postura característica y mordaz, llena de alegría, buen humor, despreocupación y travesuras.

Por su parte muchas aventuras que comenzaron en el cine se siguen desarrollando en las páginas de los comic-book con gran éxito como **Star Wars** que fue la precursora de una moda que traería colecciones de comics basados en famosas películas, generalmente de ciencia ficción. Tras la colección de Marvel Comics de **Star Wars (La Guerra de las Galaxias)** surgieron: "**Star Trek (Viaje a las Estrellas)**" de Marvel comics, **Robocop** de Marvel Comics, **Indiana Jones y las llaves de Atlantis**", entre otros muchos títulos



Analicemos el caso de **Star Wars**. La primera serie de tiras cómicas de la famosa Trilogía creada por el cineasta **George Lucas** apareció casi al mismo tiempo que se estrenaba la película, **Marvel Comics** sacó una colección de 6 números que adaptaban al cómic la película.



"Ante el éxito de la serie, Marvel se vio obligada a publicar más aventuras de los protagonistas de la serie y continuó con la misma tónica de calidad vertida en la adaptación de la película con dibujantes de la talla de Walter Simonson, Carmine Infantino y el guionista de excepción, Archie Goodwin".³⁹

Con la aparición de "**El Imperio contraataca**" y "**El retorno del Jedi**" se publicaron dos miniseries cuyo guión fue escrito por Archie Goodwin y dibujadas por Al Williamson.

Ante el éxito de los comics basados en la serie se le encargó a Williamson y Goodwin la realización de unas "**comics strip**" que aparecerían en los periódicos, compitiendo con clásicos como Tarzán o Flash Gordon. Años más tarde estas tiras fueron publicadas por Dark Horse en formato cómic book y en color.

En 1991 **Dark Horse comics** adquirió los derechos de la serie y tras esto publicó todo un clásico "**STAR WARS: EL IMPERIO OSCURO**". Finalmente apareció un cómic en formato prestigio llamado "**El fin del Imperio**", que supuso la conclusión de la serie que comenzó en "**El Imperio oscuro**".

Ahora **Dark Horse** publica al mes cerca de seis colecciones dedicadas a **Star Wars**. Incluso ha sacado una serie regular, lo que simboliza el interés que sigue teniendo esta saga veinte años después de su estreno.

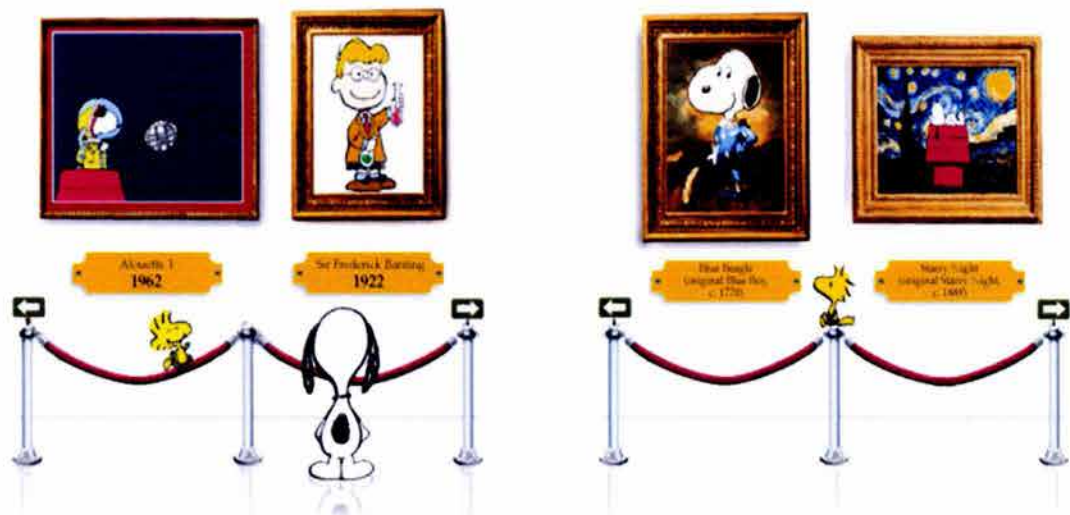
Las historias televisivas y cinematográficas que se han adaptado para aparecer como comics son muchísimas, aquí sólo hemos mencionado algunas, que reflejan el éxito que esta industria ha alcanzado, así como la participación que tiene con otros medios de comunicación de masas.

El año oficial del nacimiento del comic se considera 1895, y hoy en día, 108 años después son una industria que logro convertirse en un medio de comunicación masiva que ha tenido una gran aceptación alrededor del mundo y que aun se encuentra en vías de desarrollo y crecimiento.

Su importancia radica en que sus personajes han obtenido renombre y fama, como los famosos personajes de las novelas clásicas escritas algunos siglos atrás. Y su impacto en la cultura de masas fue tan grande que permitió su inclusión en otros medios de comunicación masiva como la radio, la televisión y el cine, sin olvidar que su creación se dio en el primer medio de información de masas: "El periódico", y que de ahí su popularidad lo lleva a crearse un espacio propio que con el tiempo sería reconocido como otro medio de comunicación de masas y que en años posteriores los expertos le otorgarían el título de: "Noveno Arte"

39. <http://www.dreamers.com/menhir/swars/comics.htm>

CAPÍTULO II



<http://www.snoopygift.com/store.html>



FUNDAMENTOS PARA
UNA SEMIOLÓGIA
DE LOS COMICS.



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.

CAPÍTULO II.

Fundamentos para una semiología de los Comics.

2.1 Unidades para el análisis lingüístico.

En el capítulo anterior, analizamos el proceso histórico por el que han atravesado los comics, así como el impacto e interacción que han tenido con otros medios de comunicación masiva. Su impacto en la sociedad señala **Jefrey Schank** es tal que: "Las tiras cómicas son el primer contacto de la mayoría de las personas con un periódico, y toda encuesta sobre lectura de periódicos llega siempre a la misma conclusión, las tiras cómicas son la sección más leída de un periódico. Para muchos adultos las tiras cómicas forman parte de su ritual diario, y para muchos jóvenes las revistas de historietas constituyen su principal medio de lectura"⁴⁰. A través de viñetas aparentemente inocentes que narran aventuras de superhéroes o de animales se transmiten también, una determinada concepción de la sociedad. Los personajes, los escenarios y los textos son la expresión de una ideología, de una forma de entender la vida"

De lo anterior viene la necesidad de un análisis del mensaje contenido en las tiras cómicas, y para poder realizarlo es necesario analizar los elementos que componen al comic. Esto es las características que lo distinguen de otros medios de comunicación de masas. El comic posee convenciones específicas que son la narración de un suceso mediante la integración de lenguaje icónico (imágenes) y el lenguaje literario (reproducción mediante textos de la realidad fonética, esto es palabras, onomatopeyas y otros sonidos)

El lenguaje literario y el lenguaje icónico en las tiras cómicas han desarrollado elementos específicos y características propias. En este capítulo hablaremos sobre cada una de ellas.

Para el estudio de las características del cómic retomaremos la definición de **Roman Gubern** en su obra "**El lenguaje de los comics**" la cual define al cómic como "estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética"⁴¹

40. SCHRANK JEFFREY. Comprendiendo los Medios Masivos de Comunicación. Editorial Publigráficas. México 1989. 116 p.

41. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 107 p.

En esta definición se distinguen tres elementos principales para el estudio del comic que son:

- Estructura Narrativa
- Pictogramas
- Elementos de escritura fonética.

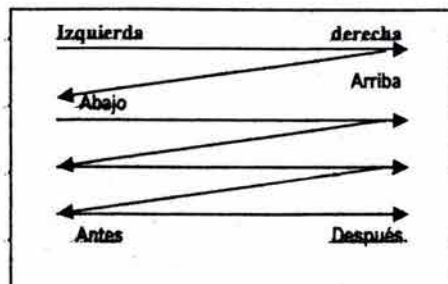
Elementos que integran la Estructura Narrativa.

Los comics poseen una diacronía entre sus elementos, es decir la presencia de una línea temporal marcada por un "antes" y un "después". Muchos medios de comunicación poseen una estructura narrativa por medio de la cual relatan los hechos y acontecimientos que suceden dentro de la historia que tratan de contar. Los cómics adoptaron una manera propia para ser narrados, ésta viene determinada por una progresión secuencial, característica peculiar de los comics en donde "la lectura viene determinada por una prioridad de la izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior".⁴²

Esta progresión secuencial en los comics marca un espacio temporal en la sucesión de acontecimientos que suceden en el comic, y es denominada como "línea de indicatividad" o "vector de lectura".

Esta línea de indicatividad hace que en el momento de leer una viñeta, la anterior que fue presente instantáneo en el momento de ser leída, se convierte en pasado y la posterior se convierte en futuro automáticamente.

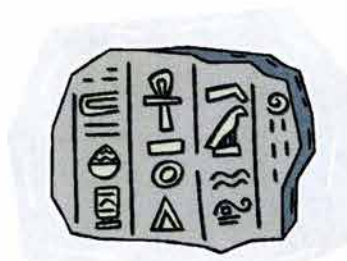
El siguiente esquema muestra el "antes" y el "después", así como la prioridad de derecha a izquierda y de arriba hacia abajo en la línea de indicatividad.




42. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 108 p.

Elementos que integran a los Pictogramas

La estructura narrativa de cualquier medio de comunicación se compone por medio de palabras, gestos o señas, dependiendo del medio o canal que utilicen. En el caso del comic, esta estructura se compone por **Pictogramas**, siendo estos los eslabones que van encadenando la historia del comic. Para comenzar los pictogramas se definen como: "Conjunto de signos icónicos que representan gráficamente el objeto u objetos que se tratan de designar"⁴³ Los **pictogramas** tienen su forma más antigua como antecedente a la escritura fonética, ya que en la antigüedad se les utilizaba para representar la naturaleza y el entorno del hombre antiguo.



 La cultura del antiguo Egipto tenía una escritura pictográfica, en la que por medio de signos alusivos a la realidad registraban los acontecimientos de la vida cotidiana.

Los pictogramas se componen de **Signos Icónicos** a los cuales se les define como: "Cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado"

De lo anterior diremos que los Signos Icónicos a su vez se encuentran compuestos por **Iconemas** los cuales en relación con la palabra tendrían el equivalente al fonema y como tal son el "mínimo rasgo gráfico carente de significado icónico por sí mismo"⁴⁴

Analicemos la siguiente imagen, en conjunto es un **Pictograma**, ya que representa una realidad determinada por su autor, a su vez se compone de varios **signos icónicos** como un perro, un pájaro y varios corazones, que reconocemos gracias a la relación que éstos guardan con la realidad. Cada uno de estos signos está compuesto por varios **iconemas** tal y como podemos apreciar en el rostro del perro el cual está compuesto de pequeñas líneas curvas y óvalos, las cuales no tendrían significado si se encontraran solas.



43. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 108 p.

44. Idem.

Elementos que integran la Escritura Fonética.

La escritura fonética está integrada a los pictogramas pero no se encuentra yuxtapuesta, es decir los elementos de escritura fonética se encuentran dentro de las viñetas y no como una mera narración fuera de ellas como ocurría en las aucas o las aleluyas (representaciones pictográficas acompañadas de una leyenda). Los elementos lingüísticos son representaciones fonéticas esto en relación con las onomatopeyas y los sonidos inarticulados. Sin embargo los comics en algunos momentos pueden prescindir de elementos de escritura fonética, pero no así de elementos pictográficos.

Para el análisis lingüístico de los comics se ha dividido en cierto número de unidades dotadas de significado lingüístico e icónico tal como Gubern lo condensa en la siguiente tabla.

MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	Estructura de la publicación adoptada (página de comics, media página, tira diaria, etc.) El color y los estilemas y grafismos del dibujante.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	Son las viñetas o los pictogramas.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	Son todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta: el encuadre (que comprende la composición, decorados, vestuario de los personajes y la tipología), las adjetivaciones (angulación e iluminación) y ciertas convenciones específicas de los comics: el balloon (que puede albergar diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos y metáforas visualizadas), las onomatopeyas y las figuras cinéticas.
MACROUNIDADES DEL MONTAJE	Criterios gráficos (Página del comic), Criterio narrativo (Secuencia) El montaje será estudiado a nivel de sus técnicas narrativas (narración lineal y narración paralela). La unidad de montaje es la escena y en el análisis del montaje de la escena se estudiarán los raccords (por corte, por espacios consecutivos, mediante fusiones o fundidos, apoyaduras, cartuchos y texto en off) Las estructuras espaciales de montaje (ralenti, flash back y flash forward) y las estructuras psicológicas de montaje, (sueños, percepciones subjetivas y el flash back y el flash forward psicológicos).

45

2.2 Macrounidades significativas.

Roman Gubern dividió en cuatro grupos de unidades el estudio del comic, con el fin de analizar las diferentes unidades dotadas de significado lingüístico e icónico. El primer grupo es denominado **MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS** a este apartado pertenecen la estructura de la publicación adoptada (página de comics, media página, tira diaria, etc.), el color, así como los estilemas y grafismos del dibujante.

Estructura de Publicación: El Formato

El comic puede presentar las siguientes variantes para ser publicado: tira cómica, página, comic book, libros y álbumes.

-Tira Cómica.

Es una situación desarrollada en tres, cuatro o cinco viñetas. Si el episodio que se narra es de humor, el último cuadro suele acabar con un gag o chiste. Hay tiras que desarrollan toda una historia y otras que narran sólo un fragmento.⁴⁶



- Página de Periódico.

Esta formada por un número de viñetas cuyo número es variable y donde se narra una historia o un fragmento de ella. La extensión del argumento y el estilo narrativo que se escoja van a determinar la extensión de una, dos, tres o más páginas. Roman Gubern añade: "Es una estructura de montaje peculiar de ciertos comics, que se caracteriza por estar concebida y realizada para ser reproducida sobre la integridad de la superficie de una página, para lograr la unidad gráfica con coherencia plástica global"⁴⁷

46. APARICI ROBERTO. El comic y la fotonovela en el aula. Editorial Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid. España 1992. 64 p.

47. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 37 p.

Existen dos tipos de tiras cómicas que aparecen en los diarios: las **Daily Strips** y las **Weekly Strips**.

Las **Daily Strips** son tiras cómicas que parecen con una periodicidad diaria. Por su parte las **Weekly Strips** aparecen con una periodicidad semanal, generalmente los fines de semana.

Las tiras que parecen en las páginas de los diarios pueden ser de uno o más personajes. Generalmente cuando son chistes o gags terminan en la misma página, y casi siempre las historias de superhéroes, quedan inconclusas y terminan en otro número.

- Comic-Book.

La modalidad de comic-book, se distingue netamente de los comics periodísticos, consiste en fascículos mensuales que miden 26 x 17.5 cm. y que suelen contener tres episodios completos en color.⁴⁸ O en su caso puede ser una sola historia que puede o no terminar en el fascículo, con la posibilidad de poder quedar inconcluso y continuar en números subsecuentes.



- Los Libros y los Álbumes

Son historias completas que se desarrollan en un volumen o son una recopilación de historietas cortas.

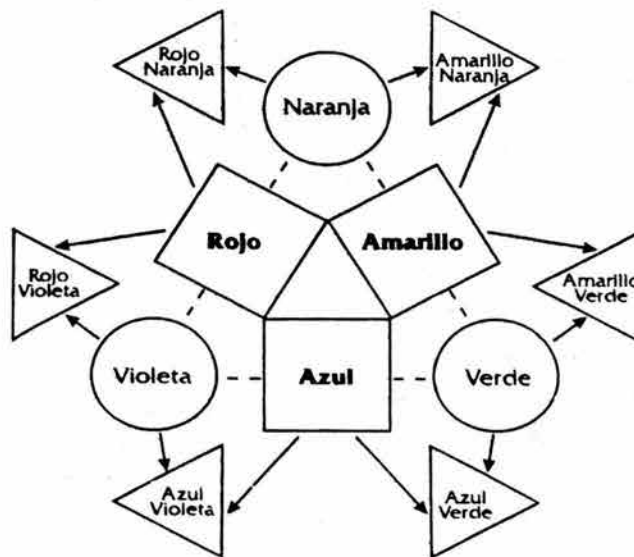


EL COLOR EN LOS COMICS.

Al estar integrado por pictogramas el comic añade a éstos color para enriquecerlos y darles vida. Sin embargo la aplicación del color adecuadamente puede conseguir atrapar la atención del lector o perceptor y crear un mayor impacto en éste.

Existen algunas reglas para la utilización del color:

- a) No usar dos cuando uno sea suficiente, ni tres si hacen falta dos. Demasiados colores pueden desconcertar en vez de que hagan más claro lo que se ve.
- b) Úsese color para atraer la atención; como cuando debe de mostrar una división como en un mapa, para mostrar características especiales o distintivas, o para mostrar la realidad exacta.
- c) Se utiliza el color como un símbolo, siempre que esté en concordancia con las costumbres de la localidad o que indiquen universalidad. Como el rojo que significa peligro, sangre, amor, etc.
- d) Se deben de respetar los colores específicos de las cosas específicas, como el azul para el agua, o el verde para el pasto, etc.



49

Colores Primarios, Secundarios e intermedios.



Es útil conocer la diferencia entre colores calidos y fríos. Los colores calidos o calientes son el rojo, el naranja, el amarillo, el magenta, algunos cafés y sus derivados. Los colores Fríos son el azul, el verde, el violeta, el púrpura y sus derivados. Así los colores calidos transmiten cercanía, mientras que los fríos producen un efecto de lejanía.

Gráfico con los colores Primarios, Secundarios e Intermedios, clasificados en Cálidos y Fríos, e indicando los colores complementarios.⁵⁰

EFFECTOS PSICOLÓGICOS DEL COLOR.

El color en los comics al igual que en otros aspectos de la vida cotidiana, pueden generar en el lector sensaciones o estados de animo diversos y bien utilizados son capaces de capturar la atención del espectador, así como de jugar con sus emociones y sentimientos. A continuación ejemplificaremos algunos de estos aspectos en relación con la categoría a la que pertenecen es decir si son calidos, fríos o neutrales y la intención que consiguen en el lector.

- a) " Los colores "calidos" tienden a acercarse
- b) Los colores "fríos" tienden a alejarse: hacen que el mismo espacio se vea más pequeño.
- c) Los colores brillantes salen al encuentro del observador, los apagados se alejan de él.
- d) Un color brillante y calido como el amarillo o el rojo hace que las formas se vean más grandes de lo que realmente son.
- e) Los colores claros avanzan, los colores oscuros retroceden
- f) Los colores calidos llaman la atención y hacen destacar la figura que se encuentre al fondo.
- g) Los colores en armonía dan una impresión agradable; los de contraste, un impacto dramático y algunas veces desagradable.
- h) El rojo y el verde brillantes provocan vibraciones ópticas que pueden ser molestas.
- i) Los contrastes se usan rara vez y solamente para dar énfasis. Una regla general sería el uso de diversos colores que armonicen, añadiendo un color contrastante para el efecto dramático.
- j) El uso de colores de un tono parecido reduce la visibilidad porque dificulta la distinción figura - fondo.
- k) El calor puede sugerir a la mente humana algunas ideas abstractas tales como calor, frío, luz, alegría, tristeza, etc.
- l) Los colores refuerzan los caracteres de los personajes y ambientes que aparecen en las imágenes
- m) Provocan un sentimiento de identificación o de rechazo⁵¹

50. EQUIPO FÉNIX. El comic, Editorial CIMS Barcelona 1996 61 p.

51. LUIS ERNESTO MEDINA. Comunicación, Humor e Imagen. Funciones Didácticas del Dibujo Humorístico. Editorial Trillas México 1992, 109 p.

La siguiente tabla condensa los efectos psicológicos que producen los colores en el público.

COLOR	DISTANCIA	TEMPERATURA	EFFECTO	RELACIÓN POSITIVA	RELACIÓN NEGATIVA	SIMBOLOGÍA
ROJO	Sobresaliente	El más cálido de los Colores.	Activo, excitante Estimulante, tonificante.	Amor, juventud, pasión, fortaleza, sacrificio, audacia, optimismo, victoria, actividad, acción, alegría	Violencia, peligro, castigo, agresividad, ambición, disputa, destrucción, crueldad, rabia, malicia.	Fuego, Sangre, guerra, calor, revolución, amor. Color que representa lo diabólico.
ESCARLATA, CARMÍN, CARMESÍ	Cercanía	Muy Calido	Activo, estimulante, dinámico	Amor, fortaleza, sacrificio, grandeza, dignidad, sabiduría.	Indignación dogmatismo, egoísmo.	Fuego, calor, luz.
ROSA	Cercanía	Calido	festivo	Sensualidad, delicadeza, feminidad, amabilidad, hospitalidad, regocijo, ternura, inocencia, alegría juvenil.	Frivolidad.	Amor, ternura, inocencia.
NARANJA	Cercanía	Muy Cálido	Activo, Estimulante, Digestivo Dinámico	Confianza, vigor, vitalidad, intimidad, apetito, dinamismo, optimismo, entusiasmo, ardor, euforia, alegría, buen humor.	lujuria, arrogancia, atrevimiento, impulsividad, agresión.	Calor, fuego, luz.
AMARILLO	Cercanía	Cálido	Activo, estimulante, alegre.	Inteligencia, constancia, nobleza, divinidad, orgullo, fuerza, buen humor, alegría, intelecto.	Envidia, avaricia, hipocresía, envidia, ira, cobardía, traición.	Luminosidad riqueza, oro, Sol.
VERDE	Lejanía	Frio	Pasivo, muy calmante, Tranquilizante, repose.	Calma, esperanza, juventud, vida, inteligencia, paz, realidad, razón, lógica.	Angustia, traición, ansiedad, veneno, celos, degradación moral, locura, debilidad	Vida, naturaleza. Vegetación.
AZUL	Lejanía	Frio	Pasivo, calmante, relajante, reposo.	Fidelidad, ternura, honradez, sabiduría, justicia, verdad, claridad, serenidad, inteligencia, paz, quietud, recogimiento, pureza,	Miedo, desvarío, frialdad, desesperación, intolerancia.	Cielo, infinito, Día, agua, magia, sueños, Noche, Mar.
VIOLETA	Semilejanía	Semifrio Pasivo	Depresivo, enigmático	Madurez, sabiduría, magia, humildad, religiosidad, retiro, tolerancia, intuición, profundidad, misticismo, misterio, realeza, suntuosidad, dignidad.	Soledad, tristeza, nostalgia, luto, muerte, martirio, sedante, melancolía, miseria conformismo, desesperación.	Luto. Religión. Esoterismo.
BLANCO	Cercanía	Neutro	Serenidad	Origen, Pureza, perfección, verdad, inocencia, gloria, sensibilidad, integridad, firmeza, perdón.	Frialdad, vacío, ausencia, rendición.	Claridad, Nada, Paz
GRIS	Media	Neutro	Tristeza Melancolía Pena	Sensatez, experiencia, neutralidad. Fusión de alegrías y penas simboliza el bien y el mal.	Apatía Penitencia, depresión, engaño,	Pelvo, Humo Bruma
NEGRO	Profundidad	Neutro	Depresión Miedo	Prudencia, honestidad, seriedad, elegancia,	Muerte, Maldad, nada, abismo, rigor, tristeza, odio. Error, Inconstancia.	Oscuridad Maldad Misterio. Noche.

ESTILEMAS

Los estilemas se refieren a los rasgos que se vuelven constantes en el estilo de un dibujante o que hacen distinguir su trabajo entre otros.

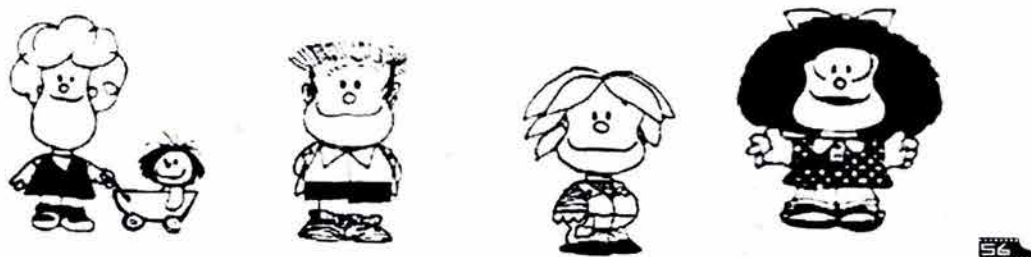
Analicemos el trabajo de algunos autores:

Comencemos con **Charles Schulz**, con su trabajo en **Charlie Brown y Snoopy**, en donde los rasgos de dibujo en sus personajes son constantes, pues en todos ellos maneja un estilo muy particular y que lo distingue de otros autores. En los siguientes ejemplos observamos una constante en el diseño de los personajes, pues los rostros son básicamente iguales. Los ojos son representados por pequeños puntos negros, la nariz es una pequeña curva, al igual que la boca y las orejas. Lo que hace distintos a los personajes es la ropa que determina el sexo del personaje, así como el cabello que usan. Y cada uno adquiere una personalidad de acuerdo a los accesorios que utiliza, y el papel que desarrolla en la historia de **Charlie Brown**.



Otro ejemplo es **Juan Salvador Lavado** mejor conocido como "**Quino**", quien a pesar de realizar una tira muy parecida a la de Charlie Brown, en donde también son los protagonistas un grupo de niños, ha logrado crear un inconfundible estilo en **Mafalda** y sus personajes.

Quino también usa un mismo tipo de rostro para sus personajes, a diferencia de Schulz, la nariz de los personajes de Mafalda es un pequeño círculo en el centro de sus rostros, las cabezas de los personajes es en relación al resto del cuerpo un poco más grande, y los cuerpos son un poco más redondeados que los de los personajes de Snoopy que se podría decir que son alargados y mejor proporcionados.



Otro creador que ha logrado crear un estilo constante en sus tiras cómicas es **Jim Davis** Creador de la popular serie **Garfield y sus Amigos**, quien a pesar de hacer una tira en donde los protagonistas principales son animales, ha creado un estilo que hace únicos a sus personajes e inconfundibles.

Sus personajes tienen un diseño facial muy particular de enormes y desorbitados ojos con los párpados caídos, y unas pupilas muy pequeñas en relación con el resto de los ojos, así como extremidades muy grandes (manos y pies), cuerpos redondeados y con prominentes abdómenes. Los seres humanos que aparecen en la tira cómica, comparten un diseño muy similar, como se muestra en los siguientes ejemplos.



GRAFISMOS

Esto se refiere al arte de combinar la tipografía con las técnicas artísticas (dibujo, óleo, collage, fotografías, etc.) esto en el diseño de libros, comics, carteles, etc.

Los materiales primarios del dibujante de comics son el papel y la tinta. A partir de estos elementos el dibujante dispone de tres recursos gráficos que pueden combinarse de maneras infinitas "líneas", "manchas" y "tramas" que a su vez pueden tener como vehículo cromático el negro o cualquiera de los colores del espectro que se obtienen por la descomposición prismática de la luz blanca.⁵³



Tira Cómica en blanco y negro.



Tira cómica en color.

53. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 55 p.

2.3 Unidades Significativas.

Gubern engloba en esta categoría a las viñetas.

VIÑETAS

Gubern define a la viñeta como "representación pictográfica del mínimo espacio o/y tiempo significativo que constituye la unidad de montaje del comic" ⁵⁴

Juan Acevedo dice que la viñeta es: "La representación mediante la imagen de un espacio y un tiempo de acción narrada y se considera como la unidad mínima de significación de la historieta" ⁵⁵

De las anteriores definiciones podemos decir que la viñeta es el espacio que encierra el contenido gráfico y literario del comic y que esta se encuentra delimitada por una serie de líneas que encierran el tiempo de acción de los personajes así como las situaciones que se desarrollan dentro de la historia que quiere contar el comic.



El siguiente ejemplo muestra 4 momentos en la acción de esta breve tira cómica de Mafalda, y las viñetas sirven para separarlos. Además de que distingue a los personajes participantes así como sus diálogos. Lo que demuestra también que las viñetas sirven para marcar continuidad en la historia.

La viñeta se compone de dos partes un **continente** y un **contenido**.

Continente

Está formado, normalmente por una serie de líneas que delimitan el espacio total de la página del comic. Tres aspectos relevantes cabe señalar de este continente de la viñeta. En primer lugar las características de las líneas constitutivas: rectas, curvas, ligeramente onduladas, de trazo, etc. En segundo lugar, la forma de la viñeta. La más frecuente es la rectangular, aunque también existen cuadradas, triangulares, etc. Por último las dimensiones relativas y absolutas de la viñeta: dimensión de los ejes en las rectangulares, proporción relativa con relación a otras viñetas, etc. ⁵⁶

54. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 115 p.

55. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 48 p.

56. Idem

Entre cada viñeta generalmente existen **espacios blancos**, estas zonas blancas en la mayoría de los casos sirven de mera separación estética entre dos viñetas, pero puede servir cuando se prescinde de la línea trazada a su alrededor para facilitar la expresión de mayor amplitud e independencia a la acción.⁵⁷



En esta tira cómica de Calvin and Hobbes podemos ver que dos de las viñetas carecen de líneas que las delimiten, este tipo de recurso es utilizado para dar mayor realce a la acción o espacio en el que se sucede la acción.

Contenido

“El contenido se divide en contenido icónico y contenido verbal. El contenido icónico puede estudiarse en su dimensión sustantiva es decir lo que representa y en su dimensión adjetiva añadiendo características tales como movimiento, la expresividad, la adjetivación icónica que se realiza principalmente por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones. El contenido verbal corresponde a textos de transferencia o contextuales, textos diagonales y onomatopeyas”.⁵⁸ Los elementos que integran al contenido son los correspondientes a las microunidades significativas, así como a las macrounidades del montaje, por lo que se examinarán con más detenimiento posteriormente.

Existe otro tipo de viñeta, la denominada **Macroviñeta**, que es una adaptación de la historieta, que presenta varias situaciones sincrónicamente, con mucha libertad en cuanto al orden en el que el lector sigue para enterarse del contenido (aunque lo más probable es que recorra el recuadro de izquierda a derecha o de arriba abajo) la macroviñeta se considera más descriptiva que narrativa.⁵⁹

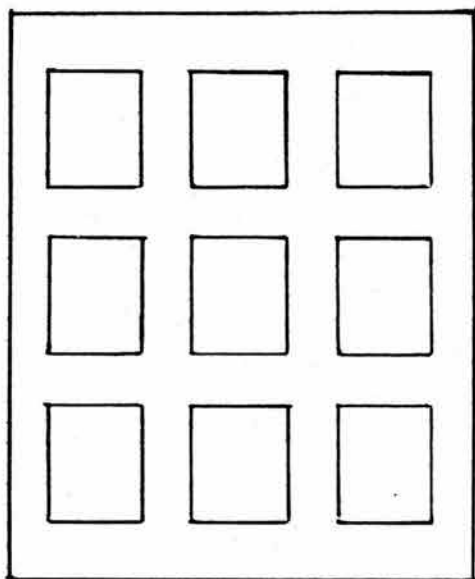
57. EQUIPO FÉNIX. El comic. Editorial CIMS Barcelona 1996 69 p.

58. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 48 p.

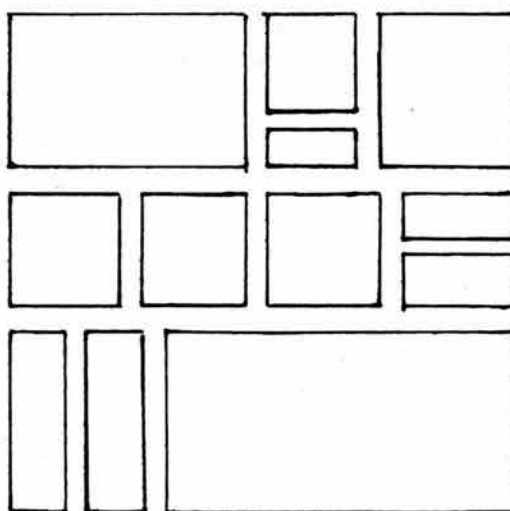
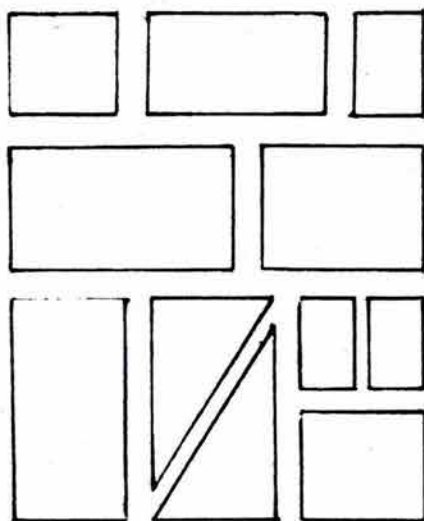
59. MEDINA LUIS ERNESTO. Comunicación, Humor e Imagen. Funciones Didácticas del Dibujo Humorístico. Editorial Trillas México 1992, 113 p.

DISTRIBUCIÓN Y TAMAÑO DE LAS VIÑETAS.

Como vimos anteriormente la lectura de los comics viene determinada de izquierda a derecha y de arriba a abajo. Si se distribuyeran las viñetas simétricamente y del mismo tamaño, un cómic tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrido.



Es aconsejable variar el tamaño y la disposición de cuadros conservando la armonía en cada página. Algunas variaciones pueden ser las siguientes:



2.4 Microunidades Significativas.

Son todos los elementos que definen, componen y se integran en la viñeta: el encuadre (que comprende la composición, decorados, vestuario de los personajes y la tipología), las adjetivaciones (angulación e iluminación) y ciertas convenciones específicas de los comics: el balloon (que puede albergar diálogos, sonidos inarticulados, pensamientos y metáforas visualizadas), las onomatopeyas y las figuras cinéticas)

EL ENCUADRE EN LOS COMICS.

El creador del comic con su obra pretende explicar de forma clara y comprensible, una narración o historia, a través de unos dibujos fragmentados en secuencias. Para conseguirlo con éxito, debe mostrar al espectador los mismos ángulos que éste ocuparía si estuviera viendo la acción desarrollarse realmente ante sus propios ojos.

Dentro de los comics cada viñeta "delimita una porción de espacio en el que se representa mediante dibujos, un lugar ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Al igual que ocurre con los planos de las películas cinematográficas cada viñeta delimita una porción de espacio, de extensión y escala variable. Y siguiendo la misma tradición y nomenclatura del cine, que toma al cuerpo humano como referencia⁶⁰ Los encuadres de las viñetas se denominan *Gran Plano General*, *Plano General*, *Plano General Medio*, *Plano Medio Largo*, *Plano Medio*, *Plano Medio Corto*, *Primer Plano*, *Gran Primer Plano* y *Plano Detalle*.

Dichos encuadres se encuentran detallados en la siguiente página.

60. GUBERN ROMAN. El discurso del comic. Editorial Cátedra. Madrid España. 1994. 16 p.

EL ENCUADRE EN LOS COMICS

GRAN PLANO GENERAL.

En el que aparece la acción y el decorado en toda su amplitud. Es la imagen tomada enfocando al infinito, sin detalles del tema, ni de los personajes. (Sirve como transición o como localización generalizada).⁸¹



PLANO GENERAL.

El decorado y la acción en su conjunto, limitados únicamente por los márgenes del encuadre (Sirve para situar a los personajes).



PLANO GENERAL MEDIO.

Es el que ofrece una vista más cercana de la acción y, a ser posible, la figura entera de alguno de los personajes (Sirve para presentar a los personajes)



PLANO MEDIO LARGO.

También se le denomina "Plano Americano". Encuadra a los personajes hasta las rodillas. (Es uno de los encuadres más usados, principalmente en los diálogos entre tres o cuatro personajes).



PLANO MEDIO.

Es el que presenta a los personajes desde la cintura hasta la cabeza. (Es el más utilizado en diálogos entre dos personajes).



<p>PLANO MEDIO CORTO.</p> <p>Es el que incluye, como encuadre principal, los hombros y la cabeza de los personajes. (Se utiliza para presentar la imagen de uno de los personajes en un dialogo o acción importante)</p>	<p>PRIMER PLANO.</p> <p>Es el que permite que el rostro del personaje ocupe toda la viñeta. (Se utiliza para comunicar determinadas expresiones y partes muy importantes del dialogo).</p>
	
<p>GRAN PRIMER PLANO.</p> <p>Encuadra, únicamente, una parte del rostro, o un detalle de un objeto determinado. (Sirve para llamar la atención del lector de forma muy especial)</p>	<p>PLANO DETALLE.</p> <p>Encuadre que se concreta en un detalle muy especial, que puede ser de vital importancia para la acción. (Se utiliza sólo en casos muy concretos, y muy pocas veces).</p>
	

61

61

El encuadre será escogido en función de lo que pretende enseñar y de lo que se quiere explicar con ese encuadre.

ADJETIVACIÓN DE LOS COMICS (ANGULACIÓN E ILUMINACIÓN)

LA ANGULACIÓN.

El diseño del comic intenta que el espectador o lector vea en las imágenes de las viñetas la reproducción de una realidad ficticia que le haga sentir que los dibujos que observa

La angulación en la viñeta de un comic viene determinada por la posición que adopta el eje óptico del lector frente al espacio que está encuadrado. La angulación permite dar profundidad y volumen a la viñeta, así como la sensación de grandeza o pequeñez según la situación que se quiere representar, y esto ayuda a que el lector tenga la sensación de que la acción se desarrolla como si la estuviera viendo en realidad.

Existen cinco tipos de angulación que son:

Angulación de Visión Normal o **Angulación Media** también conocida como **Angulación Horizontal**, de acuerdo con el ángulo cinematográfico sobre el cual se inspiran en este tipo de angulación la mirada del espectador queda horizontal a la acción y se sitúa a la altura del tórax o la cabeza de los personajes. Es la posición más convencional en la fotografía de un grupo de personas y responde a la visión normal que tiene un sujeto de otro o de un grupo al que observa.⁶²



Angulación en Picado. La acción se representa de arriba hacia abajo. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de pequeñez.



En estos ejemplos parece que el lector está viendo la imagen desde arriba y al ver a los personajes más pequeños de lo que normalmente se les dibuja, parece que hay una sensación de distancia.

62. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 67 p.

Angulación en Contrapicado. La acción se representa de abajo hacia arriba. Este tipo de ángulo ofrece la sensación de superioridad.

Angulación Vertical Prono. En la que manteniendo vertical el eje óptico de la cámara, ésta mira hacia abajo; sería la angulación necesaria para fotografiar nuestros pies.

Angulación Vertical Suprino. En el que el hipotético eje óptico de la cámara se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba; es la angulación necesaria para realizar la toma de un avión que pasara sobre nuestra cabeza.⁶³

INFLUENCIA DE LA ILUMINACIÓN EN LAS TIRAS CÓMICAS.

La iluminación de las tiras cómicas después del encuadre es el elemento más creativo de la expresión gráfica de los comics. Ya que la luz produce efectos de forma, color y expresión que logran diversos efectos y estados de animo en el lector. La iluminación crea la atmósfera es decir el ambiente en el que se desarrolla la historia.

Existen tres tipos de iluminación que son:

Iluminación Naturalista.

Se basa en los colores (luces y sombras) que reproducen la realidad. Esta iluminación se simulara a partir de fuentes de luz muy concretas: ventanas, balcones, luces artificiales, velas, etc. Según se trate de ambientar una escena de día o de noche.

Iluminación Convencional.

Se trata de aplicar una iluminación/coloración que sea meramente operativa, es decir, que los personajes y los objetos estén bien destacados, sin llegar a mayores detalles conceptuales.

Iluminación Artística.

Este tipo de iluminación/coloración, a su vez permite aplicar tres posibilidades: la dramática, la expresionista y la experimental".⁶⁴

63. RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 67 p.

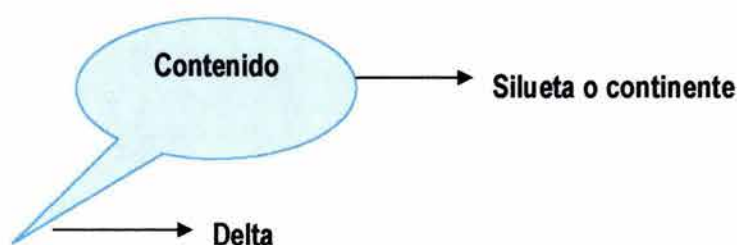
64. EQUIPO FÉNIX. El comic. Editorial CIMS Barcelona 1996 44 p

EL GLOBO O BALLON.

Existen diversas definiciones de lo que es el globo o ballon, a continuación examinaremos algunas de las más importantes:

Para **Luis Ernesto Medina** el globo o bocadillo es “el instrumento del que se sirve casi siempre el dibujante para indicar al lector lo que dice un personaje. Consta de tres partes, un contenido que suele ser verbal, una silueta (o continente del anterior) y el delta apéndice que señala de qué personaje procede lo expresado. La presentación del globo varía de acuerdo con el estilo y las necesidades del autor”.⁶⁵

Las partes del globo se representan de la siguiente manera:



Para **Fernando Curiel** el globo se define así: “Receptáculo de línea delgada o gruesa, rectilínea o irregular, inexpresiva o expresiva, mecánica o artística de los diálogos, soliloquios, monólogos interiores y discursos subconscientes de los personajes”.⁶⁶

Roman Gubern define al globo así: “Son los recipientes simbólicos o conectores de las locuciones de los personajes parlantes cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita”.⁶⁷

De las definiciones anteriores inferimos que el globo es el espacio que alberga el contenido verbal complementario al contenido icónico. Se le llama globo por la similitud que guarda con esta figura, ya que su forma es ovalada como la de un globo y la parte que apunta al emisor del diálogo conocida como delta se asemeja al cordel con el que se sostienen los globos. Los italianos lo llaman fumetto por la semejanza que tiene con las cortinas de humo que despiden los fumadores al exhalar.

Los globos se inventaron para exponer los diálogos de los personajes, y como es sabido al hablar una persona, ésta hace cambios de entonación, de expresión, de volumen, etc.; es por este motivo que los globos o fumettos han adoptado códigos específicos que señalan situaciones particulares para expresar diferentes situaciones y momentos.

Los globos con contenido verbal presentan por escrito lo que dice un personaje, lo que grita, lo que se transmite por un medio electrónico, lo que se canta o lo que se piensa en palabras. El continente o silueta es muy útil para distinguir estas funciones.

65. MEDINA LUIS ERNESTO. Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico. Editorial Trillas. México 1992. 51 p.

66. CURIEL FERNANDO. Mal de ojo. Editorial UNAM, México, 1989. 168 p.

67. GUBERN ROMAN. El discurso del comic. Editorial Cátedra. Madrid España. 1994. 422 p.

Se ha establecido que para que el tamaño del globo no rebase a los signos icónicos, el globo tiene un tope de 37 palabras como máximo.

TIPOS DE
GLOBO O BALLON.

Un diálogo normal se expresa por un delta lineal recto o curvo.



Cuando alguien está gritando el continente está deformado a semejanza de una explosión



Cuando el diálogo que alberga el globo lo transmite un medio electrónico el continente y/o delta tienen forma de sierra



Un globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas significa que alguien está pensando.



Un globo con formas varias significa que alguien está diciendo malas palabras



Un globo con silueta, delta y/o contenido con línea temblorosa significa que el personaje padece frío o miedo.



Un globo que introduce elementos icónicos auxiliares semejantes a notas musicales significa que alguien está cantando.

Cuando varias personas hablan al mismo tiempo el globo tiene varias deltas.



Un globo con signos de admiración o interrogación en el contenido significan sorpresa en el personaje.

Un delta que sale de cuadro significa que alguien se encuentra hablando fuera de cuadro.



Las Cartas

Dentro del contenido verbal de los comics existen los textos de las **cartas** o **recados** que los personajes leen o escriben, para que el lector las lea se les ha incluido de diferentes formas dentro de la viñeta a veces aparecen ocupándola por completo y en otras sólo ocupan un fragmento, pueden aparecer en las manos de su lector o escritor, o de manera aislada de la acción. Para distinguirlas la caligrafía que aparece en ellas es distinta a la que normalmente aparece en los globos. El contenido de la carta también puede estar dentro de un globo.



En este ejemplo la primera viñeta muestra al personaje preparado para escribir una composición, la segunda viñeta es ocupada por la composición que escribió, el tipo de letra usado es la que supuesta caligrafía del personaje.

Voz en off.

Al igual que en el teatro o en el cine, en los comics se utiliza "la voz en off, en forma de personajes que no vemos, porque se hallan supuestamente ubicados fuera de la delimitación territorial señalizada por los bordes de la viñeta, o supuestamente ocultos al lector por algún objeto, como puertas o biombos. En bastantes ocasiones la aparición de la voz en off está precedida o seguida por otra viñeta que muestra al sujeto de la locución, pero no siempre ocurre esto y pueden existir voces en off de las que jamás llegue a visualizarse su emisor. En la representación de tales voces en off, la dirección del rabo del locograma suministra una información esencial para la ubicación de su supuesta procedencia".⁶⁸



En este ejemplo los globos muestran una fuente de locución ajena al personaje, en donde a lo largo de la tira cómica no se muestra la procedencia de la discusión, sin embargo el lector entiende que es lo que el personaje escucha a lo lejos.

Funciones Icónicas del Globo o Balloon.

Los globos se inventaron para exponer los diálogos de los personajes, sin embargo con el tiempo ampliaron su función e incluyeron símbolos icónicos para escenificar un sueño o exhibir una idea o visión de los personajes, con lo que el locograma original se transmutó en pensipictograma. Los globos extendieron su función inicial de soportes de producción lingüística a la de soportes o receptáculos de la producción imaginaria de los sujetos representados.⁶⁹



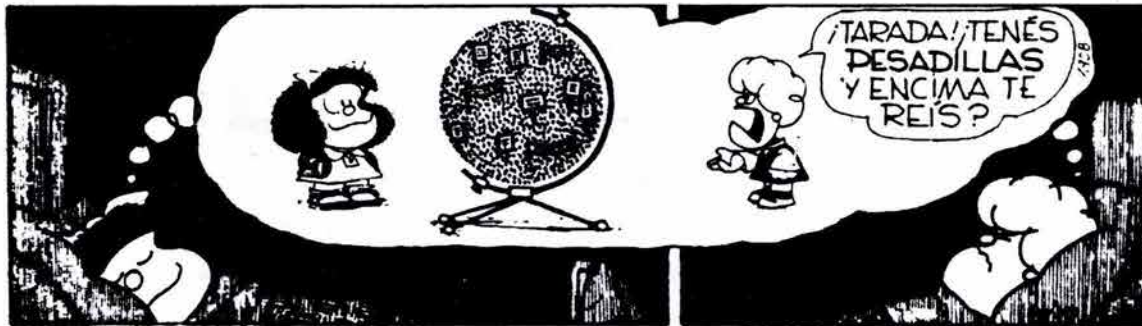
Esta viñeta carece de diálogos, a través del globo con contenido icónico podemos saber lo que el personaje piensa y entender el motivo de su enojo posterior.

68. GUBERN ROMAN. El discurso del comic. Editorial Cátedra. Madrid España. 1994. 562 p.

69. *Ibidem* 422.

DREAM BALLON.

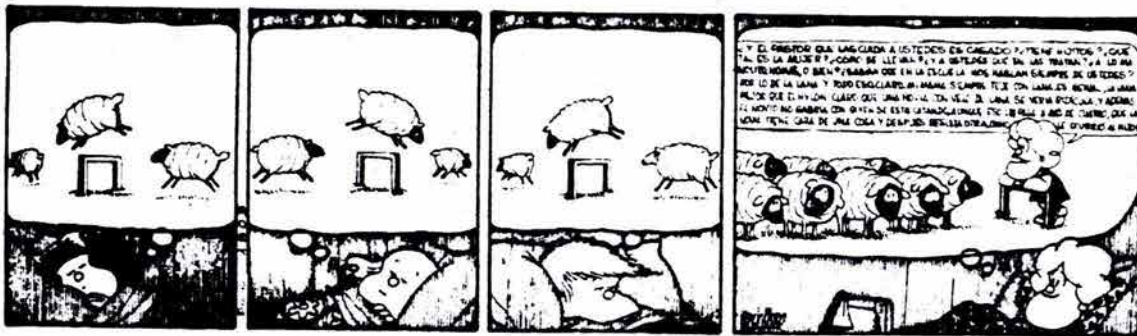
Su nombre traducido significa "globo de sueño" tiene contenido icónico que expresa el sueño o el pensamiento del personaje. ⁷⁰ En él se plasman las representaciones psíquicas de los sueños, alucinaciones y del pensamiento. Este tipo de globos se utilizan en también en los monólogos interiores.



68

GLOBO DEL INSOMNIO

Es una zona intermedia entre las visiones y el sueño (cuando este tarda en llegar) se sitúan las imágenes del insomnio, que se caracterizan estereotipadamente por ovejas que saltan una valla y que deben contarse, ejercicio monótono que se supone inductor del sueño. ⁷¹



69

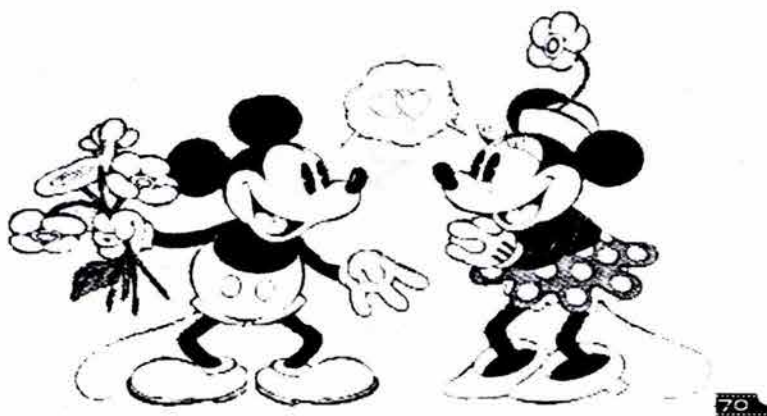
70. MEDINA LUIS ERNESTO. Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico. Editorial Trillas. México 1992. 51 p.

71. GUBERN ROMAN. El discurso del comic. Editorial Catedra. Madrid España. 1994. 478 p.

METÁFORAS VISUALIZADAS.

La Metáfora Visualizada se define como una "convención gráfica propia de los comics que expresa el estado psíquico de los personajes mediante signos icónicos de carácter metafórico"⁷²

Otra definición de la metáfora visualizada señala que "Es un signo icónico de carácter metafórico o metonímico que presenta casi siempre, dentro de un globo, imágenes que sugieren estados y expresiones psicológicas en forma mucho más atractiva que cuando se expresa por medio de las palabras".⁷³ En este tipo de globo se emplean iconos que son conocidos de manera global y que son relacionados con la realidad. Por ejemplo un corazón supone amor, un foco encendido supone que se ha tenido una idea, etc.



En este ejemplo podemos ver que los corazones entrelazados son una metáfora del sentimiento de amor recíproco que existe entre los personajes.

Onomatopeyas

Son fonemas con valor gráfico que sugiere acústicamente al lector el ruido de una acción o de un animal. Las onomatopeyas pueden aparecer dentro o fuera del globo. Las onomatopeyas pueden representar diversos sonidos como un teléfono que suena, una puerta que se abre, un golpe, etc. Muchas onomatopeyas que aparecen en los comics son de origen inglés, son verbos en infinitivo que se pronuncian de manera similar al ruido que las provocó. Lo anterior sucede porque normalmente sólo se traducen los textos de los globos, pero no los que corresponden a las onomatopeyas, y este tipo de uso se ha vuelto más común.

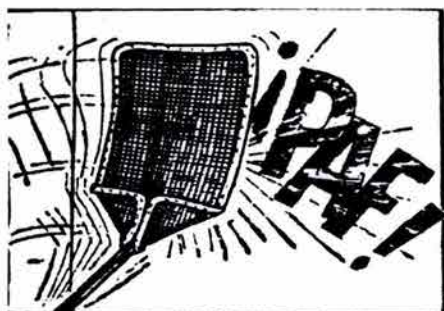
Pueden observarse ejemplos como los siguientes:

VERBO	SIGNIFICADO	ONOMATOPEYA
To crack	Quebrar, crujir	CRACK
To splash	Salpicar, chapotear	SPLASH
To click	Sonar con uno o más golpes	CLICK

72. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 148 p.

73. MEDINA LUIS ERNESTO. Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico. Editorial Trillas. México 1992. 54 p.

To sniff	Olfatear	SNIFF
To glup	Engullir, tragar	GLUP
To Crash	Estallar	CRASH
To zoom	Zumbar	ZOOM
To Boom	Dar un estampido	BOOM
To ring	Llamar el timbre o el teléfono	RING
To bang	Golpear, estallar, disparar	BANG
To smash	Aplastar	SMASH
To knock	Golpear	KNOCK
To slam	Dar un portazo	SLAM
To squeak	Chirriar	SQUEAK
To blow	Soplar	BLOW



Esta onomatopeya refleja el sonido del impacto del matamoscas contra la pared.



En esta viñeta el sonido **TUMP** sirve para simular el sonido del choque del personaje contra la puerta.

SONIDOS INARTICULADOS

Además de los diálogos "los ballons, incluyen también sonidos inarticulados (auf, augh, brrrr, ñam, uf, sigh, ejem, etc.) cuya función suele confundirse con las onomatopeyas, debiendo fijarse la frontera entre ambos por la determinación del aparato emisor del sonido que para los sonidos inarticulados es siempre la boca. Así por ejemplo el ¡mua! De un beso debe reputarse como sonido inarticulado y no como onomatopeya".⁷⁴

A continuación veremos algunos de los sonidos inarticulados más utilizados en las tiras cómicas:

SONIDOS INARTICULADOS	SIGNIFICADO
¡BRRR...!	Frio
BLA, BLA, BLA...	Personaje parlanchin
BSS,BSS,Y LUEGO BSS, BSS...	Susurro
BUUUU, BUUUA	Llanto.
Zzzzzz....	Ronquido
COF, COF	Tos
ACHÚ, AATCHISS	Estornudo
¡HIC!	Ebrio
MUNICH CRUNCH	Barboteo
¡MUA!	Beso
¡SGLUB!	Para sorber o tragar algún alimento
¡SNIF!	Sollozo



Esta tira cómica en su mayoría está compuesta por sonidos inarticulados en donde el sonido ¡SGLUB! simboliza los sorbos a la sopa, el sonido ¡PTUAAJ! simboliza la expresión de desagrado por el sabor de la sopa al igual que ¡PÚJJ!



74 Esta onomatopeya sirve para representar los ronquidos de los personajes

PARALINGÜÍSTICA

La paralingüística se refiere al cambio de letra o tipología para expresar los diferentes estados psicológicos de los personajes, así como el cambio en los matices fonéticos de los mismos. En la paralingüística caben los cambios en la forma de pronunciación de personas o personajes de diferente nacionalidad como ocurriría cuando una persona de origen chino cambia la letra "r" por "l" o un francés la "r" por "g" (por ejemplo "Si no hay dinelo, no hay lopa" o "Me voy a Paguis") y también la forma en la que habla un bebe que todavía no pronuncia bien las palabras.



75 Esta tira cómica expresa una doble Paralingüística, ya que por un lado muestra la deformación o cambio de letra en el globo que significa una elevación de volumen y el cambio de consonantes en la palabra "bañar" para que parezca que la está diciendo un niño pequeño que aun no pronuncia bien las palabras.



76 En esta viñeta la letra sufre un cambio que expresa el estado de exaltación con el que habla el personaje.

FIGURAS CINÉTICAS.

Este aparatado se refiere al movimiento tal y como su nombre lo indica. En los comics pretende representar un movimiento de los personajes y en algunas ocasiones la rapidez con la que se da. Su empleo puede deberse a que en fotografía, el moviendo está indicado al quedar borrosa la figura (foto movida) y de acuerdo a lo anterior Gubern las define así: "convención gráfica específica de los comics que expresa la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles".⁷⁵

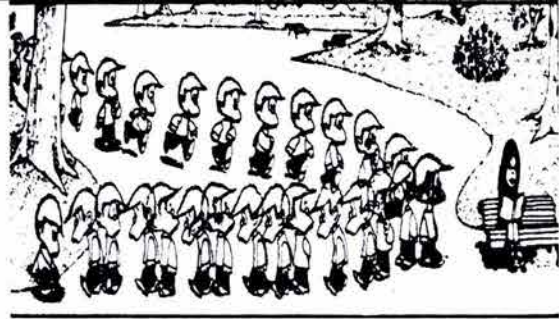
Esta deformación del moviendo obedece a un código que ha distinguido seis tipos de trayectoria cinética de acuerdo a la descomposición que sufre la imagen al simular movimiento. Como se muestra en la siguiente tabla:

FIGURAS CINÉTICAS	
<p>Trayectoria lineal. Expresa con una o más líneas cuál fue el recorrido del objeto en movimiento.</p>	<p>Oscilación. Denota un movimiento vibratorio o un vaivén con líneas de uno y otro lado del personaje.</p>
	
<p>Impacto. Se visualiza como una pequeña explosión en el lugar donde se encuentra o se encontraba el personaje u objeto que recibe el impacto.</p>	<p>Nubes de polvo. Tienen su origen en el polvo que levanta un personaje al desplazarse por un camino de tierra; sin embargo las nubes de polvo aparecen y pueden ser utilizadas en circunstancias ajenas a la tierra, simplemente acompañando la trayectoria.</p>
	

75. MEDINA LUIS ERNESTO. Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico. Editorial Trillas. México 1992. 54 p.

Deformación cinética. Consiste en exagerar la aparente deformación que experimenta un objeto al someterse a una determinada fuerza o movimiento.

Descomposición del movimiento. Es aquella donde la persona aparece varias veces en el mismo dibujo marcando varios estadios de su trayectoria (como por efecto de estroboscopia) y otras formas según el estilo del autor, como los movimientos circulares de ruedas, hélices, que se extienden también al movimiento de las piernas del personaje dando la idea de una gran aceleración.



2.5 Los personajes de los comics.

Los personajes que aparecen en los comics se denominan **Personajes Elipticos** ya que representan parte de una simplificación y reducción de la realidad humana, omitiendo muchos rasgos accesorios.⁷⁷

Personajes Fijos:

Este tipo de personajes presentan una estabilidad en su representación, es decir que guardan ciertos signos que les individualizan fuertemente y le hacen fácilmente reconocibles al lector, pudiendo variar de un modo muy amplio sus signos secundarios por ejemplo su traje.

Personajes Indiciales:

Se caracterizan por ser personajes independientes cuya participación en la historia no desempeña ningún papel importante en la intriga y que figuran en la imagen a título meramente decorativo o ambiental.

GESTUARIO DE LOS PERSONAJES.

El cuerpo humano constituye un potente vehiculo de expresividad utilizado habitualmente como medio de comunicación. Algunos etólogos sostienen que existen gestos estereotipados verdaderamente universales y que incluso se hallan en los primates, como extender la mano en gesto de petición (gesto de mendicación), o gesto de las crías que alzan los brazos para que sus madres los acojan. Entre los seres humanos, el llanto y la risa son expresiones faciales universales, así como el fruncimiento de las cejas para expresar enfado y disgusto, o la mirada fija sobre el congénere en expresión de amenaza. ⁷⁸

Los dibujantes de comics humorísticos han establecido un código de expresividad facial cuyos signos principales son:

EXPRESIÓN FACIAL	SIGNIFICADO
Cabello Erizado	Terror, cólera
Cejas Altas	Sorpresa.
Cejas Fruncidas	Enfado, concentración.
Cejas con parte exterior caída	Pesadumbre
Mirada Ladeada	Maquinación
Ojos muy abiertos	Sorpresa
Ojos cerrados	Confianza
Ojos desorbitados	Terror

77. GUBERN ROMAN. El discurso del comic. Editorial Cátedra. Madrid España. 1994. 98 p.

78. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 134

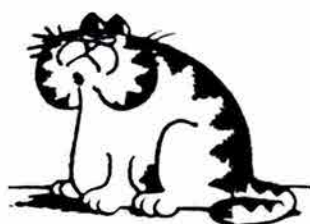
Nariz Oscura	Frío
Boca muy abierta	Sorpresa
Boca sonriente	Complacencia, confianza.
Boca sonriente mostrando los dientes	Hipocresía, maniobra astuta.
Comisura de los labios hacia abajo.	Pesadumbre
Comisura de los labios hacia abajo mostrando los dientes	Cólera.

79. Gestuario de Roman Gubern

Los personajes fijos que aparecen en los cómics, deben tener una estabilidad en su representación basada en la permanencia de ciertos signos esenciales, que les individualizan fuertemente y les hacen fácilmente reconocibles al lector pudiendo variar en cambio de un modo muy amplio sus signos secundarios (por ejemplo el traje). Los personajes de comics no envejecen y son biológicamente imperecederos.

Algunos personajes de comics cambian su aspecto fisonómico, y esto se debe a la simple adecuación del personaje al grafismo del dibujante, o a la época en la que actualmente se desarrolla el cómic.

A este tipo de cambios obedece la evolución del personaje creado por Jim Davis: "**Garfield**" que fue creado en el año de 1978. Y aunque ha sufrido varios cambios, ha mantenido constantes los rasgos más particulares del personaje (rostro, cuerpo, rayas en el cuerpo y extremidades)



1978

El primer Garfield que pudimos conocer muy irascible. Su aspecto era muy diferente.



1981

El cuerpo de Garfield se reduce un poco y suele estar siempre apoyado sobre sus patas traseras. Su cara va tomando el aspecto que hoy conocemos.



1984

Empieza a apoyarse en todas sus patas, aunque ayudado por su barriga que va arrastrando por toda la casa, incluso a veces no le llegan sus cortas patas. Sus ojos adquieren una forma más ovalada.



1987

Crece todo su cuerpo. Sus ojos ocupan la mayor parte de su cara.



1990

Comienza a ponerse de pie sus pies han crecido y su cola también.



1994

Su cuerpo se hace más alargado. Su cabeza adquiere unos rasgos muy ovalados, sus ojos se alargan.



ACTUAL

Es el Garfield que conocemos hoy. Los brazos de Garfield son más largos para expresar muchas más cosas y ya no arrastra la cola por lo general.

Algo muy similar ocurrió con Juan Salvador Lavado Quino, quien también sometió su concepción original de Mafalda a cambios a través del tiempo. Su concepción del personaje sufrió algunos cambios, pero conservó el modelo básico del personaje, como la esponjada cabellera y el moño que la adorna. El vestuario y los zapatos del personaje no sufrieron cambios muy representativos. Los cambios radican más bien en la expresión del rostro y en que el cuerpo se hizo más redondeado.



2.6 Macrounidades del Montaje.

Las macrounidades del montaje están integradas por: Criterios gráficos (Página del comic), Criterio narrativo (Secuencia) El montaje será estudiado a nivel de sus técnicas narrativas (narración lineal y narración paralela). La unidad de montaje es la escena y en el análisis del montaje de la escena se estudiarán los raccords (por corte, por espacios consecutivos, mediante fusiones o fundidos, apoyaduras, cartuchos y texto en off) Las estructuras espaciales de montaje (ralenti, flash back y flash forward) y las estructuras psicológicas de montaje, (sueños, percepciones subjetivas y el flash back y el flash forward psicológicos).

“El montaje tanto en los comics como en el cine, está basado en la selección de espacios y de tiempos significativos, convenientemente articulados entre si para crear una narración y un ritmo adecuados durante la operación de la lectura”⁸⁰

Los comics constituyen una **estructura secuencial** conocida como **cadena sintagmática**, (es decir que dos o más de las unidades que la componen se encuentran vinculadas entre si) con la particularidad de que se tratan de sintagmas icónico-literarios, estructurados a partir de bloques sintagmáticos menores llamados viñetas.

TÉCNICAS NARRATIVAS

Las técnicas narrativas empleadas por los cómics se dividen en dos. Y a partir de ellas se trata de narrar una secuencia de acontecimientos.

Estas técnicas son:

- NARRACIÓN LINEAL
- NARRACIÓN PARALELA.

NARRACIÓN LINEAL.

Caracterizada por la progresión cronológica en unidades de acción.



 En esta serie de viñetas vemos una sucesión de hechos que van seguidos uno detrás del otro.

80. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 135

NARRACIÓN PARALELA.

Este tipo de narración permite alternar dos o más acciones que ocurren en lugares distintos y se suponen simultáneas. Este tipo de narración es más común en los comics book, en donde se desarrollan historias que incluyen varios personajes, en diferentes lugares y en diferentes ocasiones.

RACCORDS O CONEXIÓN DE VIÑETAS

CONEXIÓN DE DOS VIÑETAS CONSECUTIVAS MEDIANTE ESPACIOS CONTIGUOS.

Estructura de montaje que crea la ilusión de continuidad del espacio temporal en la acción al mostrar en viñetas sucesivas espacios que se suponen contiguos.⁸¹



Esta tira de Mafalda muestra viñetas consecutivas que crean la ilusión de un tiempo continuo, es decir una sucesión de hechos que comienza con un acontecimientos, seguida por otro y un desenlace.

FUNDIDO

El fundido consiste en una alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas.⁸²

APOYADURA

Es un texto integrado en la viñeta que cumple la función de aclarar o explicar su contenido, facilitar la continuidad entre dos viñetas o reproducir el comentario del narrador.⁸³



En esta viñeta hay texto de apoyadura que indica la llegada de un nuevo día.

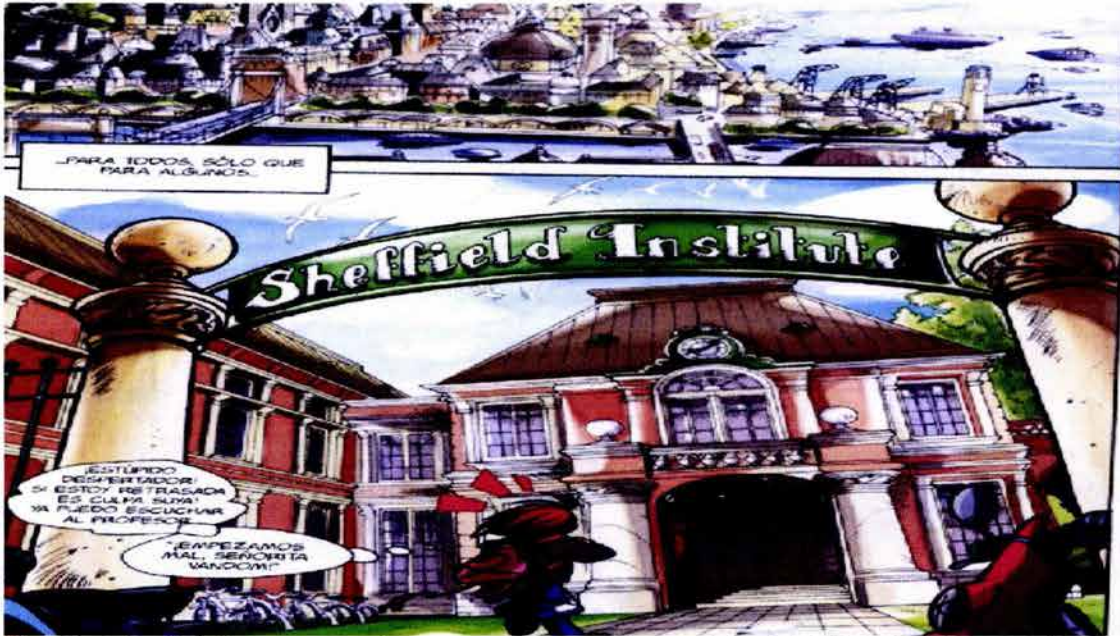
81. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 164.

82. Ibidem 165

83. Ibidem 166

CARTUCHO.

Apoyadura ubicada entre viñetas consecutivas. La apoyadura y el cartucho sirven para favorecer una contracción del tiempo.⁸⁴



E En esta viñeta hay una apoyadura por cartucho, que de una vista global de la ciudad que se tenía en la viñeta anterior, gracias al cartucho, ubica al lector en el lugar en donde se desarrolla la acción.

VOZ EN OFF

Enlace acústico que representa en una viñeta sonidos procedentes de un lugar no mostrado en la viñeta y que se supone próximo. La definición de texto en off es por consiguiente "forma de raccord basada en la integración en la viñeta de un sonido cuya fuente de procedencia es mostrada en la viñeta siguiente o anterior."⁸⁵



E En esta viñeta, se ve al personaje pasar junto a la que en las tres viñetas posteriores será la fuente del texto en off.

84. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 135

85. Ibidem 167.

ESTRUCTURAS ESPACIALES DEL MONTAJE.

UN MISMO ESPACIO REPRESENTADO EN DOS VIÑETAS DIFERENTES Y CONSECUTIVAS: El montaje consiste en la variación de la amplitud del encuadre, a fin de obtener una ampliación del encuadre, a fin de obtener una "ampliación" o bien una "concentración" del tema representado.⁸⁶



En estas viñetas se muestra el mismo espacio en la acción, pero para representar el paso del tiempo el encuadre de la segunda viñeta es menor.

MONTAJE ANALÍTICO: Este se basa en la selección y ordenación de espacios significativos con exclusión de otros menos significativos. Los comics como lo establecimos anteriormente parten de una estructura secuencial o cadena sintagmática, sin embargo sería imposible reproducir momento a momento cada movimiento o acción desarrollada por los personajes de las viñetas, es por esto que los dibujantes unen la acción sucedida en las viñetas, dibujando o retomando sólo los momentos más significativos de la acción y excluyen hechos que serían irrelevantes.⁸⁷ Como veremos en el siguiente ejemplo:



En este ejemplo la primer viñeta muestra como matan a una mosca, se omite la trayectoria de caída de la mosca y se ve en la siguiente viñeta al personaje que la mató y al insecto muerto en el piso. El montaje analítico, muestra los dos eventos más significativos, omitiendo los detalles que nos son importantes.

86. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 169.

87. Idem.

ESTRUCTURAS TEMPORALES Y PSICOLÓGICAS DEL MONTAJE.

RALENTI: Estructura de montaje que crea en el lector la ilusión de que la narración discurre en un tiempo irreal, dilatado artificialmente. Pero tal ilusión sólo puede crearse con medios especiales. Como el *Flash Forward* y el *Flash Back*.⁸⁸

FLASH BACK Y EL FLASH FORWARD.

El *flash Back* y el *Flash Forward* constituyen un cambio, violencias ejercidas sobre el *continuum* temporal presente-futuro. El *Flash Back* es la evocación del pasado y el *Flash Forward* es la anticipación del futuro. El *Flash Back* y el *Flash Forward* son percepciones que aparecen en la viñeta como un recuerdo (*flash Back*) o como una premonición (*Flash Forward*), y se alternan o contrastan con otras que representan la realidad física presente.⁸⁹ Debe de tenerse cuidado y no confundirseles con los sueños que aparecen dentro de los globos en lo que anteriormente denominamos como ***dream ballons***. Los sueños que aparecen dentro de los globos que se relacionen con el pasado o el futura respectivamente son conocidos como *Flash Back* y *Flash Forward Psicológicos*.

LA LECTURA DE COMICS

La operación de lectura de los comics está basada, como la de todos los lenguajes creados por el hombre, en el previo aprendizaje de un código convencional, que comprende sistemas expresivos tan diversos como la línea de indicatividad de lectura, la significación del gestuario o el valor de las onomatopeyas.

Una exposición ideal de los procesos comunicativos que tienen lugar en la operación de la lectura de los comics abarcaría las siguientes fases:

- a) Lectura de la imagen.
- b) Conversión de la escritura de los textos en mensaje fonético.
- c) Integración de los mensajes fonético e icónico para una comprensión global de la viñeta (la recreación psicológica del tiempo representado en la viñeta se produce a través de la extensión de los diálogos, de la acción representada y de su distribución espacial de acuerdo con la línea de indicatividad)
- d) Enlace lógico con la viñeta siguiente a través de nuevas operaciones a), b) y c).

De no desempeñarse estas cuatro etapas, existiría un problema en el mensaje que no sería bien codificado por el lector.

88. GUBERN ROMAN. El lenguaje de los comics. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 169

89. ídem.

CAPÍTULO III
EL COMIC. DIFERENTES
FORMAS DE CONCEBIR
EL MUNDO.





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.

CAPÍTULO III.

El Comic. Diferentes formas de concebir el mundo.

Los comics se han convertido en un reflejo de la sociedad, los escenarios, los personajes y los textos son la expresión de una ideología, de una forma de concebir la vida, es por esto que la cantidad de títulos e historias que existen alrededor del mundo son innumerables.

Muchos autores han aprovechado el poder que les brinda la publicación de sus historietas para expresar su propia ideología y manera de concebir la vida. Mediante sus historietas muestran las condiciones sociales, culturales, políticas, económicas y de cualquier índole que les rodean y mediante una crítica en ocasiones sutil y en otras completamente descarada se mofan del sistema social.

En este capítulo analizaremos el trabajo de algunos autores que dedicaron su obra para crear conciencia social, y crítica ante la injusticia. El primer apartado de este capítulo está destinado a tres autores: **Charles Monroe Schulz** con "**Snoopy y Charlie Brown**", **Joaquín Salvador Lavado "Quino"** creador de "**Mafalda**" y finalmente **Bill Waterson** autor de "**Calvin y Hobbes**". Trabajos que tienen la peculiaridad de que sus protagonistas principales son un grupo de niños cuya forma de ver la vida es muy peculiar al grado de mofarse de la sociedad, la cultura, la política y la psicosis de los adultos.

En el segundo apartado analizaremos el trabajo de **Gabriel Vargas** autor de "**La familia Burrón**" obra con la que hasta el día de hoy ha criticado las duras condiciones a las que se enfrentan las familias mexicanas y ha exaltado el talento con el que logran sobresalir a estos problemas.

Finalmente en este capítulo analizamos el papel de las mujeres en las historietas, el cual ha sido carente ya que como veremos este ha sido un género ignorado pues la producción de historias para mujeres es muy limitada en comparación con otros géneros, este apartado da pie al cuarto capítulo en donde haremos un análisis icónico lingüístico sobre una historieta femenina.

3.1 NIÑOS QUE MIRAN EL MUNDO COMO ADULTOS

A lo largo de la historia del comic ha habido un sin fin de historias en donde los protagonistas principales son niños, con los cuales millones de personas alrededor de todo el mundo se han identificado al leer sus aventuras.

Hay un viejo refrán que dice que los niños siempre dicen la verdad. Si anexamos a lo anterior que los niños son capaces de decir grandes verdades en frases simples, podemos deducir que los niños son el vehículo perfecto para transmitir información y que lo que digan se puede tomar como la verdad.

Los niños que han protagonizado tiras cómicas son innumerables. Casualmente el primer personaje fijo y que se reconoce como el primer personaje del comic moderno fue un niño. **Yellow Kid** quien apareció el 16 de febrero de 1896. A este personaje le siguieron más tiras cómicas protagonizadas por niños como por ejemplo: "**Dennis the Menace**" (**Daniel el Travieso**), "**Little Orphan Annie**" (**Anita la Huerfanita**) **Memin Pingüin**, **Spirou**, etc.

Los títulos y autores de comics protagonizados por niños son varios, en este capítulo analizaremos tres autores cuyo trabajo tiene la misma base, un grupo de niños con una visión del mundo muy compleja hasta para los adultos que los rodean. Estos comics transmiten una visión crítica de la sociedad.

Analizaremos los trabajos de **Charles Monroe Schulz** (**Snoopy y Carlitos**), **Joaquín Salvador Lavado "Quino"**, (**Mafalda**) y los de **Bill Watterson** (**Calvin & Hobbes**)



3.1.1 Snoopy y Charlie Brown. El mundo visto a través de los ojos de un niño y su perro.

Las tiras cómicas de **Charlie Brown**, por más de cinco décadas, se han publicado en 2 mil 600 periódicos en 75 países y en 31 idiomas. Su éxito ha sido tan grande que estudiosos como **Umberto Eco** han dedicado parte de su obra a analizar el éxito y el trasfondo de una de las tiras más populares del mundo. **Umberto Eco** señala que: "La poesía de estos niños nace del hecho de que en ellos reencontramos todos los problemas, todas las congojas de los adultos tras bastidores"⁹⁰

Para entender esta afirmación de Eco, indagemos un poco en la historia de **Charles Schulz**, y analizaremos la psicología de sus personajes.

Charles Monroe Schulz nació en Saint Paul (Minesota) Estados Unidos. Su fascinación por el comic llegó a edad temprana mientras leía los comics dominicales de 4 periódicos diferentes todas las semanas. Con el apoyo de sus padres se matriculó en un curso por correspondencia de dibujo cómico. Su carrera como dibujante se ve interrumpida cuando en 1943 es reclutado y enviado a Europa, enlistado para participar en la Segunda Guerra Mundial.

Durante un tiempo, **Schulz** desarrolló en una serie de viñetas su propia visión de la caricatura y las vendió para el **Saint Paul Pioneer Press**. En 1948, el **Saturday Evening Post** publicó algunos de sus trabajos y en 1950 el **United Features Syndicate** compró su obra y la distribuyó bajo el título de "**Peanuts**", (literalmente traducido como cacahuates, pero que en el resto del mundo sería conocido con nombres como: **Rabanitos, Charlie Brown y sus amigos** o como **Charlie Brown y Snoopy**) Así, el 2 de Octubre de ese mismo año, **Peanuts** debuta en 7 periódicos distintos.

El nombre de **Charlie Brown (Carlitos)** lo tomó prestado de un amigo de la escuela de dibujo, mientras que **Snoopy** estuvo inspirado en un perro que tuvo en su infancia.



90. ECO UMBERTO. **Apocalípticos e Integrados**. Editorial Tusquets, México 1995. 261 p.


La historia de **Charlie Brown** gira en torno a un niño, su grupo de amigos y su perro. Sin embargo las situaciones a las que se enfrenta este grupo no son monótonos problemas de niños, son más bien como apunta **Umberto Eco** "reducciones infantiles de todas las neurosis de un ciudadano moderno de la civilización industrial"⁹¹

Los personajes de **Charlie Brown** no son adultos representados como niños, son más bien chicos que se enfrentan a problemáticas difíciles en las que se reconocen los conflictos de la edad madura, pero que son tan comunes que hasta un niño las reconoce, hecho que hace que la lectura de tiras cómicas de Carlitos sean aceptadas por niños y adultos.

Eco explica lo anterior de la siguiente manera: "Los niños de Schulz no son un instrumento malicioso para pasar de contrabando problemas de los adultos; estos problemas son vividos en ellos según modos de una psicología infantil, y precisamente por ello nos parecen conmovedores y sin esperanza, como si reconociésemos de improviso que nuestros males lo han cambiado todo, hasta la raíz"⁹²

La historia de **Charlie Brown**, y sus personajes; es una pequeña representación de la sociedad, para entender esta afirmación analicemos a cada uno de los personajes que integran esta tira cómica. La siguiente ilustración muestra a los personajes más regulares de la tira cómica de Peanuts.



 (De izquierda a derecha, de arriba a abajo) Carlitos, Lucy, Schroeder, Linus, Marcie, Woodstock, Snoopy, Pig Pen, Sally, ReRun, Franklin, Peppermint Patty)

91. ECO UMBERTO. **Apocalípticos e Integrados**. Editorial Tusquets, México 1995. 261 p.

92. Idem

CHARLIE BROWN (CARLITOS)



Es el dueño de **Snoopy**. Es un chico tímido y a veces inseguro, pero a la vez es tierno y con un gran corazón. Uno de sus retos mayores es hacer ganar alguna vez a su equipo de béisbol.

Pero la psicología de **Charlie Brown** no es tan simple como parece, es un niño que sufre del desprecio de sus compañeras que constantemente se burlan de su cabeza redonda y suelen jugarle bromas pesadas e hirientes. Él busca una compensación a estas burlas tratando de ser un buen jugador de béisbol y de fútbol, o tratando de construir cometas, sin embargo siempre fracasa lo que le acarrea más burlas incluso de su mascota (**Snoopy**) quien es más popular y mejor en todo aspecto que el propio **Charlie Brown**.

Carlitos sufre por el hecho de sentirse inferior, a cualquier persona aun ante su mascota. Sin embargo **Charlie Brown** es tan sólo un niño común y corriente, cuya desventaja ante los demás es ser demasiado ingenuo y ceder ante cualquier tipo de chantaje.




En realidad **Charlie Brown**, no es el típico protagonista de una historia (fuerte, ganador, audaz, valiente, etc.) él es todo lo contrario, hecho que hace parecer que es un perdedor, apodo con el que se le conoce en el mundo del comic "El más grande perdedor del mundo", sin embargo si pensamos un poco **Charlie Brown** es tan común como muchas personas, es decir muchos no son aptos para el deporte, ni son populares con las chicas, a veces el miedo los paraliza y buscan aceptación a cualquier costa. **Charlie Brown** es un escape a lo que muchas veces es parte de nuestros propios fracasos, y reimos de los suyos para olvidar los nuestros.



LUCY VAN PELT



 **Lucy** es la contraparte femenina de **Charlie Brown**. Lucy encarna a una pequeña niña de aspecto dulce, sin embargo es todo lo contrario. **Lucy** es la representación de la persona oportunista que se sirve de cualquier oportunidad para aprovecharse de **Charlie Brown** y gastar bromas pesadas.



94

Un dato curioso y constante en las tiras de **Peanuts**, es que Lucy es quien más molesta a **Charlie Brown**, e irónicamente ella es su psicóloga y le cobra cinco centavos por adelantado en cada consulta. Aunque muchas veces al final de cada consulta haga sentir peor a **Charlie Brown**.

Lucy se encuentra en constante riña con **Snoopy**, pues no acepta su seguridad y control de la situación. Pues sabe que contra él no puede aplicar sus planes de control.

Lucy aparenta ser una triunfadora y dominar cualquier situación, pero al igual que **Charlie Brown** no puede expresar sus sentimientos adecuadamente, ella está enamorada de **Schoeder** un apuesto niño que toca el piano, pero es incapaz de expresarlo de manera correcta y se impone ante él con planes de boda y de formar una familia, ante las negativas de éste, estalla en cólera y se marcha.

Por otro lado **Lucy** disfruta retando a su hermano menor, quien aparenta más serenidad y sabiduría, y que casi nunca responde a sus ataques, hecho que también la enfada.

Lucy es el tipo de persona que reafirma su poder y carácter atacando a los más débiles, por eso se ensaña con **Carlitos**, pero pierde la cabeza con aquellos que no responden a sus ataques y que muestran más serenidad y entereza que ella, aun siendo menores que ella o mascotas como en el caso de **Snoopy**.

SCHROEDER



Schroeder es la representación de la estética y el arte en los comics de **Schulz**. Él "halló la paz en la religión estética, sentado ante su pequeño piano del que arranca melodías y acordes de complejidad trascendental, entregado a su total adoración por **Beethoven**, se salva de las neurosis cotidianas sublimándolas en otra forma de locura artística"⁹³

Eco supone que **Schroeder** a pesar de que podría parecer el más sereno y equilibrado, es el que se encuentra más absorto del mundo real, refugiándose en su música de los problemas banales.

Schroeder es un niño muy tenaz en la práctica del piano, tan tenaz que jamás repara en las insinuaciones amorosas de Lucy, lo único que lo aleja de su piano, es precisamente que alguien intente quitárselo.

Las únicas ocasiones que este pequeño deja su piano es cuando juega al béisbol en el equipo de **Charlie Brown**, al igual que Lucy no se desalienta cuando el equipo pierde, lo único capaz de alterarlo es dejar de tocar su piano.

LINUS VAN PELT



Linus es el hermano menor de **Lucy**. Es el mejor amigo de **Charlie Brown**. **Linus** es uno de los personajes más complejos de la tira cómica pues por un lado es más maduro, inteligente y sereno que los chicos mayores, y por el otro lado no ha superado la etapa oral de su infancia y necesita del apoyo de su mantita y de chuparse el dedo para sentirse sereno y a salvo.

Linus es el mejor amigo de **Carlitos**, y se pasa la vida consolándolo y tratando de que salga adelante. **Linus** defiende a **Charlie Brown** de los ataques de su hermana **Lucy**.

Linus es uno de los personajes más jóvenes de la historia, pero esto no importa ya que es más talentoso que **Charlie Brown**, mientras que el segundo no puede construir una cometa sin terminar estrellándola contra las ramas de un árbol, **Linus** es muy hábil pues construye juegos muy complejos para su edad. Además de que alcanza reflexiones más profundas que cualquier personaje.

Al igual que **Schroeder**, **Linus** también tiene una admiradora, a la que procura ignorar, ella es **Sally Brown**, la hermana menor de **Charlie Brown**, sin embargo **Sally** es muy insistente y consigue sacarlo de sus cabales al llamarlo insistentemente "mi dulce, dulce, corazoncito"

Otra cosa que sobresalta a **Linus**, es una neurosis sin sentido que tiene lugar una vez al año, en Halloween, a la que él llama "El ataque de la gran calabaza", pues piensa que la calabaza más grande de la temporada los atacara, pasada esta fecha **Linus** vuelve a la tranquilidad, pero retoma esta neurosis cada año en la misma fecha.

Linus es la representación de aquellas personas que parecen llevar una vida más estable, serena y pacífica, pero que para conseguir vivir así necesitan un escape a la realidad y que muchas veces padecen de alguna neurosis que carece de explicación lógica.

MARCIE



100

Marcie es otra de las amigas de **Charlie Brown**. **Marcie** es una niña de aspecto intelectual, al que no deshonra pues es muy inteligente en el colegio.

Umberto Eco define a **Marcie**, como un personaje integrado de la sociedad, pues realmente no tiene graves problemas de personalidad. Su único defecto es sentir que todos los que la rodean son sarcásticos con ella e incapaces de ofrecerle una amistad sincera.

Marcie se encuentra enamorada en secreto de **Charlie Brown**, pero a diferencia de **Lucy Van Pelt**, o **Sally Brown**, es incapaz de confesar sus sentimientos pues la timidez la paraliza al ver a **Charlie Brown**.

Woodstock



Woodstock es un pequeño pájaro de color amarillo. En realidad **Woodstock**, es un pájaro bebe, por lo que su manera de volar es torpe y no alcanza a elevarse demasiado, es por este hecho que **Snoopy** lo acogió para protegerlo.

Woodstock se convirtió en el mejor amigo de **Snoopy**, aunque es muy pequeño hace las funciones de su secretario, ya que toma apuntes y escribe en la maquina de escribir.

Woodstock también es más hábil que **Charlie Brown**, ya que a pesar de su diminuto tamaño, él si es capaz de patear el balón de fútbol americano.

Charles Schulz creó un lenguaje propio para que el pequeño **Woodstock** se pudiera comunicar y lo denominó el "birdspeak" el cual está compuesto por signos de admiración que pueden expresar emociones como dolor, frustración, alegría, etc.

Woodstock tiene 4 hermanitos cuyos nombres son: **Bill, Harriet, Olivier y Conrad**. A estos pequeños pajaritos **Snoopy** los lleva de paseo y de excursión.



102

Woodstock comparte las fantasías de **Snoopy**, y se embarca con él en cualquier aventura, por lo que se ha compartido en el confidente y mejor amigo de **Snoopy**.

Woodstock, es la representación según el propio **Schulz** de que no importa el tamaño de una persona, para poder desarrollar sus capacidades, lo importante es la entereza que ponga en lo que emprenda, además de que el más pequeño es capaz de ser el más grande y mejor de los amigos.

SNOOPY



103

Snoopy está inspirado en el perro que **Charles Monroe Schulz** tuvo en la infancia y que en entrevistas ha descrito como: "el más inteligente e incontrolable que ha visto nunca"⁹⁴

Snoopy es un pequeño perro sabueso de color blanco con manchas de color negro. **Snoopy** es un perro con una personalidad devastadora y que es capaz de hacerlo de todo menos ser un perro. **Snoopy** se presenta como abogado de profesión. Pero realiza muchas otras profesiones como artista, actor, escritor, médico, golfista, jugador de americano, jefe de la legión extranjera, señalizador en la vía pública, y boy scout, entre otras.

Snoopy vive con **Charlie Brown** pero no lo acepta como su dueño, pues ni siquiera recuerda como se llama, tiene una clave para recordarlo que va más o menos así: "Niño cara de bola" cuyo nombre es el de un rey de España, (Carlos) y su apellido acaba con "aun" (Brown o Braun),⁹⁵ pero ni así logra recordar como se llama su dueño.

94. <http://www.terra.com.mx/Noticias/articulo/022545/>

95. <http://jubilo.ca/tiras/snoopy>

Snoopy sólo vuelve sus ojos a **Charlie Brown** cuando tiene hambre, sueño, o miedo. Pues cuando se siente con hambre va con **Charlie Brown** con su plato en el hocico, y se comporta como un cachorro normal, y cuando está asustado se esconde detrás de **Carlitos**.

Lucy Van Pelt define a **Snoopy** como un escritor pésimo y frustrado. Tal vez tiene razón ya que Snoopy siempre trata de escribir una novela cuyo principio siempre es el mismo "*Era de noche, y sin embargo llovía...*".

Las personas que menos entienden la manera de ser de **Snoopy**, son **Lucy Van Pelt** y **Sally Brown** pues no comprenden su manera de ver la vida, y se enfadan por su frescura y despreocupación. Incluso el propio **Charlie Brown** envidia la manera de ser de **Snoopy**, y quisiera ser como él, es decir despreocupado, triunfador y popular.

Aunque **Snoopy** no recuerda el nombre de su amo, lo quiere a su manera y disfruta de pasar algunos momentos con él.

Snoopy es el más popular y feliz de la tira cómica de **Schulz**, sin embargo en varias ocasiones se olvida que es un perro, y lo último que hace es ser un perro, es más bien de todo menos un perro, **Snoopy** rehuye su propia naturaleza readaptándose al mundo con mejor éxito que si lo hiciese como él mismo. Snoopy viene a representar al individuo que al no poder triunfar bajo su propia naturaleza, construye un modo de vida que aunque le aparenta felicidad, se encuentra totalmente alejado de su verdadero ser.



Aunque los pensamientos de **Snoopy** son conocidos por todos sus seguidores, ni el perro ni su compañero, el pájaro **Woodstock**, pronunciaron nunca una palabra, ya que Schulz dejó el diálogo para el resto de los miembros de la banda de **Penauts**.

PIG PEN



TOE

Pig Pen es otro de los amigos de **Snoopy** y **Charlie Brown**. **Umberto Eco** lo define así: “**Pig Pen** es irremediablemente, definitivamente sucio sale de su casa compuesto y bien peinado y al minuto los cordones de los zapatos se sueltan, los pantalones se le caen debajo de la cadera, su pelo se cubre de polvo, su piel y sus vestidos quedan cubiertos por una capa de barro”⁹⁶

Pig Pen disfruta ser sucio, y lo argumenta de diferentes formas, una de ellas es “Sobre mi se concentra el polvo de innumerables siglos... He iniciado un proceso irreversible ¿Quién soy yo para alterar el curso de la historia?”

Otro de los comentarios de **Pig Pen** que hacen que el lector se de cuenta del encanto que le produce estar sucio es “Soy hermoso, tanto como un durazno silvestre”

Pig Pen es sucio, y lo disfruta **Pig Pen** es la representación de una forma de vida, que aunque errónea es la elección de una persona que sabe qué es lo que quiere de la vida.

SALLY BROWN



TOE

Sally Brown es la hermana menor de **Charlie Brown**, tiene la misma edad de **Linus Van Pelt** y se encuentra perdidamente enamorada de él. **Sally** persigue a **Linus** con insinuaciones amorosas y planes de boda, ella suele llamarlo “Mi dulce, dulce, corazoncito” **Linus** la rechaza, hecho que la hace rabiar sobre manera.

Sally es la representación de una niña egoísta que sólo busca beneficios para si misma, al igual que **Lucy**, ella disfruta mucho de hacer rabiar a **Charlie Brown**, y sólo lo busca cuando necesita algún favor o cuando le pide que haga algo en contra de **Linus** por despreciarla.

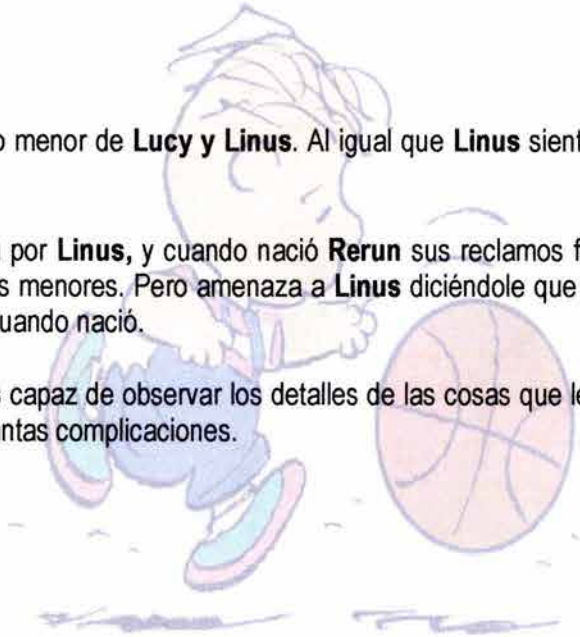
Sally quisiera que **Charlie Brown** desapareciera para poder quedarse con sus cosas y ser hija única para obtener todo el amor de sus padres

RERUN VAN PELT

Rerun es el hermanito menor de **Lucy y Linus**. Al igual que **Linus** siente un apego desmedido por una manta.

Lucy siempre reniega por **Linus**, y cuando nació **Rerun** sus reclamos fueron mayores, pues no le agradan sus hermanos menores. Pero amenaza a **Linus** diciéndole que **Rerun** le hará sufrir lo que él le hizo sufrir a ella cuando nació.

Rerun es como **Linus** capaz de observar los detalles de las cosas que le rodean e interpretarlos de manera simple y sin tantas complicaciones.



PEPERMINT PATTY.



Peppermint Patty es la mejor amiga de **Marcie** y capitana del equipo de béisbol rival de **Charlie Brown**.

Ella es la típica niña que no encaja en el rol femenino, ya que es demasiado buena para los deportes y para las otras actividades que desarrollan los chicos, pero es torpe para las actividades delicadas como arreglarse, peinarse, o ser simplemente sutil con los chicos.

Peppermint Patty es poco constante en la escuela y depende mucho de su amiga **Marcie**, a veces se acompleja por su aspecto desdeñado, pero **Snoopy** la hace sentir bien besándola y haciéndole sentir que si es hermosa.

Peppermint Patty también se siente en algunas ocasiones atraída a **Charlie Brown**, pero desiste al darse cuenta de lo poco que tienen en común y al ver enamorado a **Charlie Brown** de la “**niña colorina**”, la niña más bonita de toda la ciudad.

*Hasta aquí nuestro análisis de los personajes más destacados de la historieta de **Charlie Brown**, ahora veamos el impacto que durante más de 50 años tuvo alrededor del mundo.*

Después de su publicación en 1950 el éxito de la tira cómica de los **Peanuts** se reflejó en el interés de llevar esta serie a la pantalla chica con el título "**Una Navidad con Charlie Brown**" (1965), en asociación con **Bill Méndez** programa que el cual **Charles Monroe Schulz** ganó su primer **Emmy**. De este primer éxito se originaron otras series animadas como "**Un día de acción de gracias con Charlie Brown**", "**Tú eres un buen deportista, Charlie Brown**", "**La vida es un circo, Charlie Brown**" y "**Esta es América Charlie Brown**", siendo esta última, la primera mini serie animada creada para la televisión. A lo largo de estos años **Snoopy** ha logrado 28 nominaciones para los **Premios Emmy**, de los cuales ha ganado cinco.

La historia de **Charlie Brown**, el niño caracterizado como "**El Gran Perdedor**", se ha convertido en un gran éxito. Se han realizado más de 50 películas animadas de **Charlie Brown**, y sus admiradores han comprado más de 300 millones de ejemplares de unos 1400 libros de la tira cómica.

Charles Schulz ha recibido múltiples premios y reconocimientos por su trabajo. En 1966 le conceden una estrella en el paseo de la fama de Hollywood. Galardonado con el **Reuben**, el mayor honor en el mundo del comic, en los años de 1955 y 1964 y elegido como el dibujante del año en 1978. Recibió 2 veces el premio por la **National Cartoonist Society**. Su estilo artístico es admirado por su limpieza y armonía, y su humor es personal, inteligente y casi nunca tópico.

Schulz pasa a formar parte de la historia como pionero del cómic humorístico en la prensa. Pero también pasó a la historia en los recuerdos de infancia de miles de niños que crecieron con **Charlie Brown** y **Snoopy** los conocidos y entrañables personajes nacidos de su lápiz y su imaginación.

Algunos cálculos indican que unos 350 millones de personas la leen diariamente, la mayor cantidad de lectores de una tira cómica en la historia de las caricaturas.

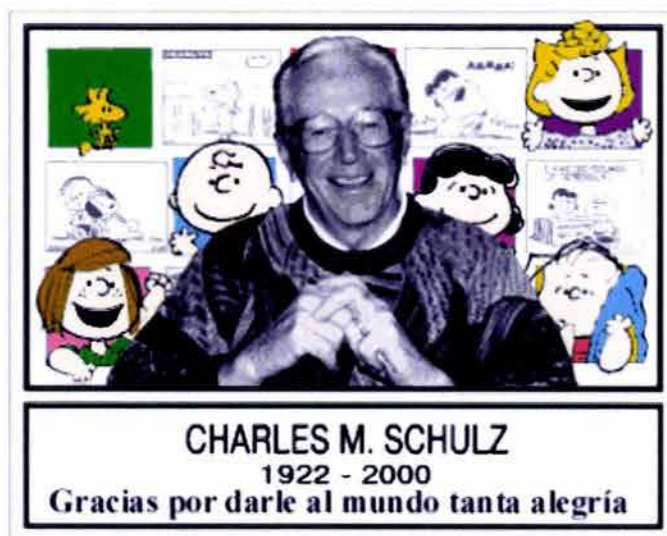
Schulz afirmó que su tira cómica está inspirada en sus vivencias personales, y alguna vez señaló que "**Si leen Peanuts durante tres meses entonces me conocerán, porque todo lo que soy está en mis tiras cómicas**"⁹⁷

Desde que el 2 de octubre de 1950 se publicó la primera historieta de Carlitos, sus aventuras y los dibujos que las han plasmado han sido fruto del ingenio de un solo hombre: **Schulz**. El dibujante nunca quiso contratar un ayudante que completara sus historietas o coloreara las tiras dominicales e incluso llegó a incluir en su contrato una cláusula que asegurara la desaparición de la familia de "**Peanuts**" a su muerte.

Lamentablemente esta clausura de **Schulz** se vio cumplida a principios del año 2000, pues **Charles Monroe Schulz** murió. En octubre de 1999 se le diagnosticó un cáncer de colon, **Schulz** decidió anunciar que se retiraría del mundo de los comics para ser sometido a un tratamiento que le curase de la enfermedad que padecía.

Schulz había anunciado que su última tira diaria aparecería el 4 de enero del 2000, y la última tira dominical estaba programada para el 13 de febrero del mismo año. **Schulz** dejó sus trabajos preparados por anticipado, para poder someterse a un tratamiento contra el cáncer, sin embargo la muerte le sorprendió en la madrugada del 13 de febrero del 2000, el mismo día de la publicación de su última tira.

97. <http://www.sysop.com.mx/lecturasparacompartir/variostedespidessnoopy.htm>

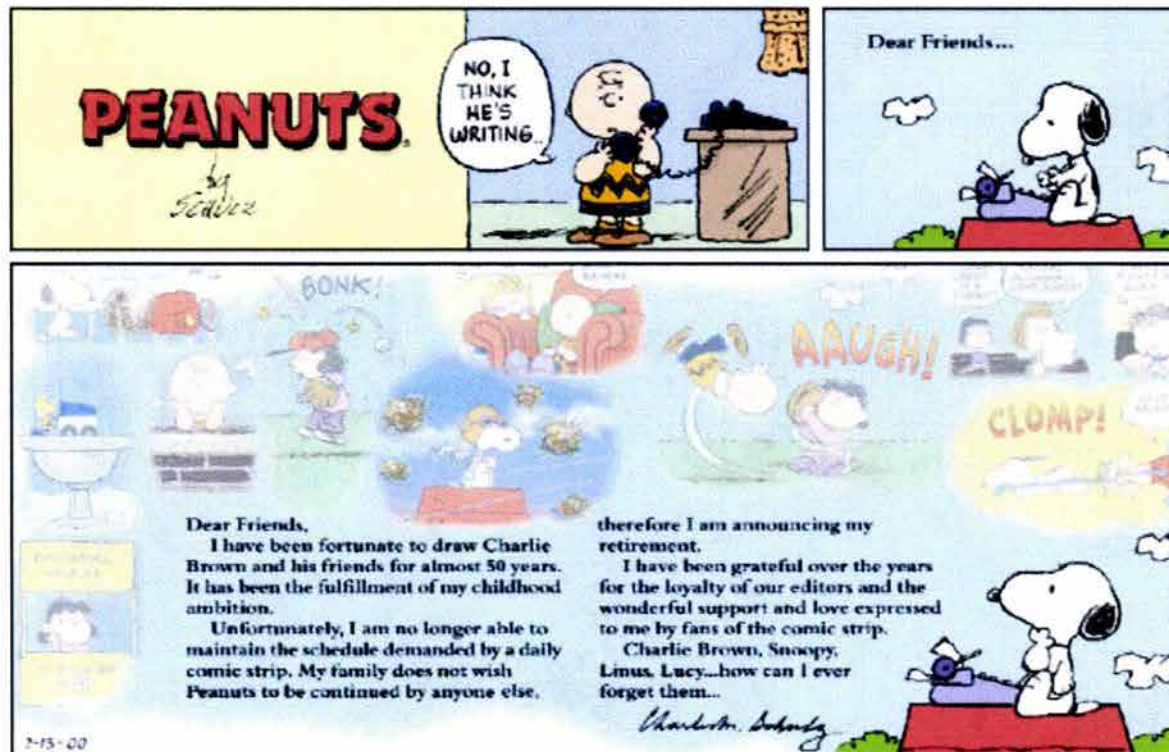


En su última tira cómica, aparece el perrito **Snoopy** en una de sus más acostumbradas actividades, sentado sobre su casa con una máquina de escribir, mientras los demás personajes, entre ellos **Charlie Brown ("Carlitos")**, **Linus** y **Lucy** adoptan algunas de las poses más características. **Lucy**, por ejemplo, está detrás de la cabina donde ofrece asesoría psiquiátrica por cinco centavos la consulta, mientras que **Charlie Brown** se cae al tratar de atrapar una pelota de football americano, y **Linus** trata de aferrarse a su preciada cobija cuando **Snoopy** trata de arrebátársela.

En un mensaje de despedida a sus admiradores y simpatizantes, **Schulz** escribió: "He estado agradecido durante todos estos años por la lealtad de nuestros editores y el maravilloso respaldo y cariño que me demostraron los admiradores de la tira cómica... **Charlie Brown**, **Snoopy**, **Linus**, **Lucy**... ¿cómo podría olvidarme de ellos?".



Esta es una reproducción del original de la última tira cómica publicada por **Schulz**, como despedida a sus lectores.



La traducción de este párrafo es:

Tuve el placer de diseñar Charlie Brown y su pandilla durante casi 50 años. Fue la realización de mi sueño de la infancia. Infelizmente no puedo mas dedicar el tiempo exigido por cuadrillos diarios. Por eso anuncio mi retiro. Tuve la satisfacción de contar en todos estos años con la lealtad de nuestros editores y con el amor y el apoyo maravilloso transmitido por los fanáticos de mis queridos cuadrillos.

Charlie Brown, Snoopy, Linus, Lucy... como olvidarlos...



3.1.2 Mafalda. La crítica de Argentina.

El origen de los comics y de algunos de sus títulos más representativos se sitúa en Estados Unidos, al igual que las tiras cómicas protagonizadas por niños. Sin embargo esta fórmula se extendió al resto del mundo. Un caso muy particular de esto lo encontramos en Argentina con la tira cómica de "Mafalda y sus amigos" realizada por el autor **Joaquín Salvador Lavado** mejor conocido como "**Quino**", la cual representaría la situación de varios países latinoamericanos.

Quino es un autor que nació en Mendoza Argentina en el año de 1932, el cual comenzó su carrera en revistas importantes dentro del género humorístico ("**Rico Tipo**" y "**Tía Vicenta**") y luego en el extranjero. Su gran éxito nació con **Mafalda** (1962-1972); también publicó "**Mundo Quino**" (1967), "**Bien Gracias y Usted**" (1976), "**Hombres de Bolsillo**" (1977), "**Gente en su Sitio**" (1978), "**La Buena Mesa**" (1980), "**Ni Arte ni Parte**" (1981), "**Déjeme Inventar**" (1983). Publicó "**Potentes, Prepotentes e Impotentes**" en 1990, año en que se nacionalizó español.⁹⁸

Quino alcanzó fama y popularidad con **Mafalda**, que fue quizás su obra más importante en cuanto a contenidos y que ha alcanzado a romper las fronteras del mundo y a ganar gran prestigio.

Anteriormente vimos que los personajes de **Charles Schulz** en su obra **Charlie Brown y Snoopy**, hacían una mofa del ciudadano moderno de la civilización industrial, ahora con los personajes de **Mafalda**, **Quino** se burla del sistema en el que vive el ciudadano de la civilización capitalista.

Al tener los elementos político-sociales bien diferenciados, es fácil ver por qué **Mafalda** ha tenido tanto éxito. No es otra cosa que el reflejo de la sociedad (suciedad o Zoociedad, como le llega a decir **Mafalda**).



 Personajes de Mafalda de izquierda a derecha: Felipe, Manolito, Susanita, Mafalda, Libertad, Los padres de Mafalda, Guille y Miguelito.

98. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>

Los personajes de **Mafalda** se encuentran divididos en distintas posturas sociales. Quino los divide así:

En el ala izquierda:	-Mafalda, Libertad y Guille.
En el ala derecha:	Manolito Y Susanita
En el centro:	-Felipe, Miguelito y los papás.

MAFALDA



Mafalda nace como un personaje de cartón, es decir, aparece como una tira cómica cotidiana que narra o critica alguna noticia dentro de un periódico. Por cambios en el periódico, **Quino** se ve forzado a espaciar las apariciones de **Mafalda** y ésta surge semanalmente, lo cual hace que no sea tan localista ni se avoque únicamente a noticias fugaces. **Mafalda** se vuelve entonces crítica de la vida en Buenos Aires, y, por extensión, en todo el mundo. La primera aparición de **Mafalda** es el 29 de septiembre de 1964.



Mafalda es una niña de 7 años. Hija de una típica familia de clase media, su papá trabaja como oficinista mientras su mamá es un ama de casa. **Mafalda** cuenta con una serie de amiguitos que no son otra cosa que un reflejo de estereotipos sociales.

Los comentarios y ocurrencias de **Mafalda** son el espejo de las inquietudes sociales y políticas de los años 60. **Mafalda** representa el inconformismo de la humanidad, pero con fe en su generación. Sus odios más profundos abarcan la injusticia, la guerra, las armas nucleares, el racismo, las absurdas convenciones de los adultos y, claro, la sopa. Entre sus pasiones figuran Los **Beatles**, la paz, los derechos humanos y la democracia.



La creación de **Mafalda** coincide con la lucha por los derechos de la mujer y el naciente movimiento feminista que reina en el mundo, es por ello que **Mafalda** tiene grandes aspiraciones y sueña con ser una gran profesionista y lograr equidad en el mundo.

Mafalda fue la encargada de hacer todas esas preguntas que todos tenemos en mente y que pocos nos atrevemos a realizar. Como por ejemplo ¿Qué es la democracia? ¿Por qué hay gente pobre?, ¿Qué es el erotismo?, ¿Qué es un maniático sexual? etc.



Mafalda está en contra de las malas acciones de los gobiernos y lo expresa abiertamente sin miedo a las repercusiones. Odia los estilos de vida que vende la publicidad, así como el excesivo amor por el dinero que tiene su amigo **Manolito**.

Mafalda hizo una dura crítica a situaciones como el comunismo vivido en la URSS, la guerra en Vietnam, la esclavitud, el racismo, la incompetencia del gobierno y sus procesos, y aunque han pasado más de 40 años desde que **Mafalda** apareció por primera vez, sus tiras cómicas se siguen manteniendo vigentes en el panorama de la crítica social y política del mundo.

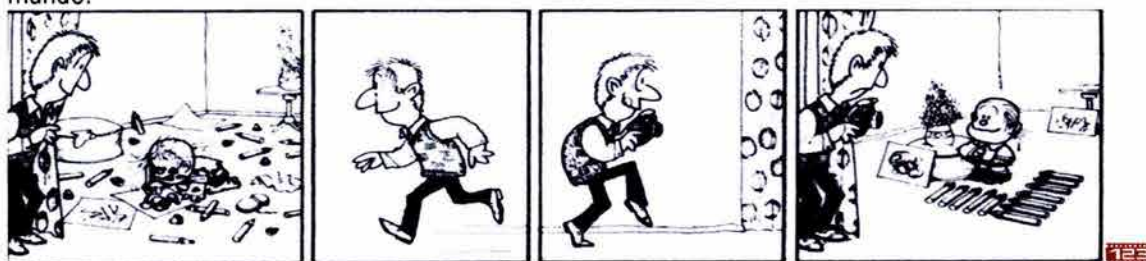
GUILLE



Guille es el hermano menor de **Mafalda**, su primera aparición tuvo lugar el 2 de junio de 1968. Dentro de las tiras cómicas de **Quino**, **Guille** es el único personaje que tiene cambios físicos, pues en un principio aparece como un bebé en pañales, posteriormente se incorpora y camina por sí mismo. Sus balbuceos se van haciendo palabras mejor articuladas y ahora habla con la "z"

Guille tiene algo en común con uno de los personajes de **Charles Schulz** y su tira cómica de **Snoopy**, **Guille** al igual que **Linus** no puede superar la etapa oral en su vida, pues aunque crece en la tira cómica no puede abandonar su chupón. **Umberto Eco** explica esta dependencia de la siguiente manera: "ha localizado en este objeto de su primera infancia el símbolo de una paz uterina y de una felicidad puramente oral"⁹⁹

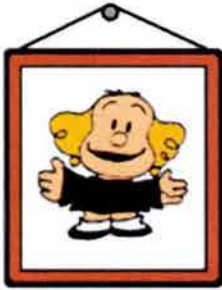
La introducción de **Guille** por **Quino** a la tira cómica le dio la oportunidad de explotar la edad de la inocencia, pues **Guille** está en la edad del reconocimiento y la curiosidad natural por su entorno, entonces es capaz de hacer todo tipo de preguntas, **Quino** aprovecho esto y a través de las preguntas de **Guille** destapó cuestiones como la curiosidad natural de los niños por el sexo, además de que con **Guille** reforzó las preguntas de **Mafalda** sobre la sociedad y las desigualdades del mundo.



Guille expone sus propios conceptos del mundo que le rodea con tal naturalidad que en ocasiones sorprende a la propia **Mafalda**.



LIBERTAD



Libertad fue el último personaje que **Quino** introdujo a sus tiras cómicas. Su aparición se remonta al 15 de febrero de 1970.

Libertad tiene la misma edad que **Mafalda**, sin embargo es muy bajita, Quino la representa más bajita que **Guille**. Cuando **Libertad** se presenta todos asocian su nombre con su tamaño (la libertad es tan pequeña)



A **Libertad** le gusta la gente simple y sueña con la revolución social. Su propio nombre habla de su forma de ser. **Libertad** nunca vestirá con colores festivos pues aún no se ha dado la revolución que espera. Hija de padres jóvenes y cultos **Libertad** representa a los universitarios de los 60's con sus anhelos y ambiciones.



Libertad representa el tercer personaje de izquierda política que **Quino** introdujo en sus tiras cómicas, **Libertad** es menos paciente que **Mafalda** y a pesar de presentarse como una persona simple, es más compleja que cualquier otro personaje creado por Quino.

Ahora analicemos los personajes de derecha política de la tira cómica de **Mafalda**.

SUSANITA (SUSANA CLOTILDE CHIRUSI)



La primera aparición de **Susanita** al lado de **Mafalda** fue el 6 de junio de 1965. **Susanita** representa el ideal antaño de la mujer. Es decir su máxima aspiración en la vida es encontrar un marido y tener hijos.

Es una niña envidiosa, y no puede ver que **Mafalda** tenga algo o sepa algo por que ella ya lo esta deseando también. Envidia a **Mafalda** por tener un hermanito y recrimina a sus padres por haberse dejado ganar por los de **Mafalda**. "Es chismosa a la máxima potencia, prejuiciosa, egoísta y busca pleitos de vocación. Tiene su futuro perfectamente planificado: una magnífica boda, un esposo de buena posición económica y muchos, muchos hijitos. Hasta ahí llegan sus amores. Sus odios, en cambio, son más amplios: los pobres le causan repugnancia, casi tanto como **Manolito**, y detesta las reflexiones de **Mafalda**. El destino del mundo, obviamente, le importa un comino"¹⁰⁰



Susanita es la personificación del prejuicio social, ya que considera que todo lo diferente es malo. Por su carácter se lleva mal con **Mafalda**, ya que su mayor aspiración en la vida es convertirse en una dama para reunirse a jugar al bridge con sus amigas y presumir de su marido.

Odia que **Mafalda** se la pase cuestionándola por su falta de preocupación social. **Susanita** no comprende en lo más mínimo a **Mafalda** e incluso en uno de los libros de Quino, éste la dibuja haciéndole un cuestionamiento a cerca de **Mafalda**: (Susanita a Quino) "Vos sos el disolvente pesimista que le mete a aquella esas estupideces en la cabeza, ¿no?...". **Susanita** según **Quino** es un poco como todos los seres humanos, sólo que ella se atreve a expresar abiertamente sus mezquinos pensamientos y sus fantasías por una vida feliz y despreocupada.

MANOLITO (MANUEL GOREIRO)



130

Manolito apareció con **Mafalda** el 29 de marzo de 1965. Es el más cabal del grupo. Siempre con los pies en el suelo no existe lugar en su cabeza para la imaginación, sino es para imaginarse todo el dinero que ganara cuando sea grande. Con fama de bruto es sobre todo un hombre práctico, que ayuda a su papa en el almacén y admira a los americanos por ser los más ricos del mundo. Sin embargo ante esta facha de hombre práctico y duro encierra un gran corazón para con sus amigos a los que quiere como el que más. Excepto a Susanita que es la horma de su zapato y le trae de cabeza.

De todos los personajes, él y **Susanita** son los únicos que realmente saben lo que quieren de la vida. En su caso, una enorme cadena de supermercados. Admirador de **Rockefeller**, sus pasiones son tan encendidas como sus odios, que apuntan a los **hippies** -donde hay que incluir a **Los Beatles-** y a **Susanita**.



Su mundo gira alrededor de los negocios. De vez en cuando ayuda a su padre en la tienda que tienen, por lo que continuamente mezcla actitudes de comerciante con sus amigos.

Manolito representa el materialismo y el capitalismo en su más pura expresión. Si algo no representa una ganancia no le interesa. Sin embargo, Manolito no es deshumanizado ni malo. Como muchos niños odia bañarse y no es bueno en la escuela (excepto, por supuesto, en aritmética).

Manolito y Mafalda son grandes amigos, sin embargo él no entiende por que **Mafalda** se preocupa por cosas que no van a traer ninguna ganancia. Generalmente tienen una buena relación, hasta que **Mafalda** se enoja con él por su desmedida ambición, o él con ella por decirle que no todo en la vida es el dinero.

Manolito representa al pueblo con aspiraciones de triunfo y que visualiza que quien tiene el dinero es quien ostenta el poder. A **Manolito** no le importa la preparación profesional, sólo la acumulación de riquezas, pues tiene la idea de que el dinero hace la felicidad y no concibe un mundo sin dinero.



Los personajes con postura de centro son:

FELIPE



Felipito apareció en escena el 19 de enero de 1965. Es un año mayor que **Mafalda** y se conocieron porque viven en el mismo edificio. “Este simpático niño es imaginativo y soñador. Admira al Llanero Solitario y odia la escuela. Romántico y profundo, **Felipe** cree que las cosas deben de ser buenas y salir bien. La realidad es demasiado cruda para aceptarla, por lo que se la vive soñando. De alguna manera representa un moderno Don Quijote que anhela un mundo feliz y, aunque en muchas ocasiones asume el papel de líder de la pandilla, siempre acaba cediendo o abandonando su puesto, ya sea por desidia, indecisión o por su resistencia a la realidad”¹⁰¹.

Es el polo opuesto de **Mafalda**. Es un apasionado de las historietas de aventuras en general, y de las del Llanero Solitario en particular. Odia la escuela y tener que hacer los deberes. No parece del todo muy conforme con su personalidad: “¿Justo a mí me tenía que tocar ser como yo?”, se pregunta en una tira.

Felipe es uno de los personajes más populares de las tiras de **Mafalda** junto con la propia **Mafalda** y **Guille**. “**Felipe** es uno de los personajes que más se hace querer, incluso por el propio Autor, que lo presenta como el personaje más afín a él mismo”¹⁰²

101. <http://orbita.stamedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>

102. Idem.

Felipe es el mejor amigo de **Mafalda** y sería su compañero ideal, ya que ambos se complementan. Toda la seguridad que tiene **Mafalda** es algo de lo que carece **Felipe**.

Felipe es el soñador que todas las personas llevan dentro, además de que representa la evasión de la realidad que todos experimentamos alguna vez en la vida, y que llenamos con una fantasía agradable.

Al ser el mayor de todos los personajes de **Mafalda**, **Felipe** es el único de ellos que comienza a experimentar el amor, ya que se encuentra perdidamente enamorado de una niña pelirroja y cuando la mira pasar queda petrificado y no se atreve a hablar con ella.



MIGUELITO (MIGUEL PITTÍ)



Miguelito es el menor de los amigos de **Mafalda**. Aparece en la tira a partir del verano de 1966. Es un niño solitario y reflexivo, es el que más se parece a **Mafalda**. Le encantaría tener un hermanito como ella.

Miguelito posee un ego mayor al de todos. Llega a cuestionarse para qué existía el mundo antes de que él naciera y lo duro que hubiera sido para la humanidad si él no hubiera nacido. “Sumamente imaginativo y soñador, logra escapar del mundo sin perderse, pues su ego tan grande le da una seguridad que **Felipe** sólo puede admirar. La diferencia entre **Felipe** y **Miguelito** es que éste último nunca se deja arrastrar por la realidad, por más fuerte que sea. Teniéndose a sí mismo no puede existir nada que lo desanime, ni siquiera una madre sumamente proteccionista y exigente”¹⁰³

Tiene una inocencia a prueba de todo y vive reflexionando acerca de cuestiones sin importancia. Detesta tener la edad que tiene y pasar desapercibido. Él es el centro del mundo, y no hay quien le haga pensar lo contrario.

Miguelito jamás discute cuestiones sociales con sus amigos, sus mayores pleitos son causados por su egocentrismo. **Miguelito** piensa que lleva una gran carga al ser hijo único, ya que debe de ser la alegría de su hogar y constantemente recrimina a **Mafalda** por tener un hermanito. Su amor propio llega tan lejos que pide silencio cuando está con sus amigos para poder pasar tiempo con él, pues se extraña a sí mismo cuando está acompañado.



LOS PADRES



En **Mafalda** los adultos juegan un papel importante al ser la masa conformista que no logra comprender a los niños y, en ocasiones, son víctimas de su forma de ver la vida.



Los padres de **Mafalda** son un clásico matrimonio de clase media. Los dos son pasivos, limitados e incluso levemente fracasados. El padre es un oficinista que se la pasa haciendo cuentas para llegar a fin de mes. La madre dejó sus estudios para formar una familia, cosa que **Mafalda** le reprocha cada vez que puede. Constantemente se ven acosados por las preguntas de su hija. La madre vive acosada por el remordimiento de no haber terminado su carrera.



MAFALDA TRASCENDENCIA E IMPACTO MUNDIAL.

El 29 de septiembre de 1964 apareció por primera vez una tira de **Mafalda**. Su autor, **Joaquín Salvador Lavado**, Quino, no sospechaba entonces que las reflexiones puestas en boca de este personaje serían traducidas a 26 idiomas (desde el japonés, italiano y portugués, hasta el griego, francés y holandés), y que sus libros venderían, sólo en Argentina, 20 millones de ejemplares. Pasaron 30 años desde aquella historieta inicial y 20 desde que Quino la dibujó por última vez. Sin embargo, sigue tan vigente como entonces. Los diez únicos libros de la serie continúan reimprimiéndose una y otra vez en todo el mundo

Para **Quino** dueño de una genuina modestia-, todo empezó por casualidad y sin que él se propusiera ninguna grandeza: "En realidad Mafalda iba a ser una historieta para promocionar una nueva línea de electrodomésticos llamada Mansfield. La agencia Agnes Publicidad le encargó el trabajo a Miguel Brascó, pero como él tenía otros compromisos, me lo pasó a mí. Esto fue en 1963. Pero la campaña nunca se hizo y las ocho tiras que dibujé quedaron guardadas en un cajón. Hasta que al año siguiente Julián Delgado, secretario de redacción de "Primera Plana", me pidió una historieta. Entonces rescaté esas tiras y bueno, ahí empezó todo."¹⁰⁴ En cuanto al exótico nombre de **Mafalda**, el nombre surgió de la versión cinematográfica de la novela "Dar la cara", de David Viñas. En una escena de esa película aparece un bebé dentro de un moisés que se llama así, y Quino adoptó el nombre.

104. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldacyia/quino.htm>

Para 1968 **Mafalda** comienza a ser publicada en otros países de Iberoamérica. Ese mismo año llega a Europa. En 1969 se publica '**MAFALDA LA CONTESTATARIA**' primer libro Europeo dedicado a **Mafalda**. Este libro publicado en Italia cuenta con una presentación de **Umberto Eco**. **Mafalda** se apodera de Europa durante la década de los 70's

A pesar del tiempo transcurrido de la última tira publicada por Quino (del 25 de Junio del 73) **Mafalda** sigue dando que hablar en los años posteriores.

Para la época en que finaliza la historieta, se comienzan a emitir una serie de cortos animados para televisión, producidos por **Daniel Mallo**.

En 1976 aparece en una campaña de **UNICEF** sobre los derechos de los niños.



En 1981 se estrena en Buenos Aires el largometraje **Mafalda**, producido por Daniel Mallo, con las animaciones de **Jorge Martín (Catú)** y dirigido por **Carlos Márquez**. Era un montaje de los cortos hechos para televisión. En 1982 la película se estrena en España. En este mismo año, el Salón internacional de Humorismo de Montreal (Canadá) elige por votación entre colegas de todo el mundo a **Quino** como el "**cartoonist**" del año.

En 1983, el Salón del Libro de París hace una exposición completa sobre **Mafalda**, junto con Manolito, para una campaña de la Liga Argentina para la Higiene Dental.



En el '85 los dibujos animados son doblados al francés y se pasan por la TV., en Francia, Bélgica, Luxemburgo y Canadá. El año 1987 marca un hito en la historia de **Mafalda**. **Quino** vuelve a dibujar una "tira" completa con el personaje, a pedido de **Joan Manuel Serrat**, para su disco sobre poemas de **Mario Benedetti**, "**El Sur también existe**" que, por distintas razones, finalmente no se utiliza.

El 17 de abril de 1987, después del fallido golpe de estado contra el gobierno de **Alfonsín**, **Quino** dibuja a **Mafalda** diciendo: "**¡Sí a la democracia! ¡Sí a la justicia! ¡Sí a la libertad! ¡Sí a la vida!**".

En 1988 vuelve a dibujar a **Mafalda** junto a **Libertad**, para un cartel del **Ministerio de Relaciones Exteriores de la Argentina**, en conmemoración del **Día Universal de los Derechos Humanos**. En este mismo año, el **3° Salón Internacional del Comic de Erlangen** otorga a **Mafalda** el gran premio "**Max und Moritz**", llamado así en homenaje a los dos niños terribles del humor alemán del siglo XIX, considerados antecedentes directos del comic, y el 26 de octubre de 1988 el entonces Intendente **Facundo Suárez Lastra** y su Secretario de Cultura, **Félix Luna**, elevan al Consejo Deliberante un proyecto para que **Mafalda** sea declarada "**ciudadana ilustre de la Ciudad de Buenos Aires**", el cual no prosperó.

Mafalda sigue haciéndose notar en los '90, sobre todo en el exterior. En 1992, se realiza en Madrid una gran exposición "**El Mundo de Mafalda**", organizada por la Sociedad Estatal Quinto Centenario, que también publica un libro con el mismo título. En esta exposición se presenta un corto de animación realizado por el cubano Juan Padrón, en el que **Cristóbal Colón** encuentra a **Mafalda** cuando llega a América.

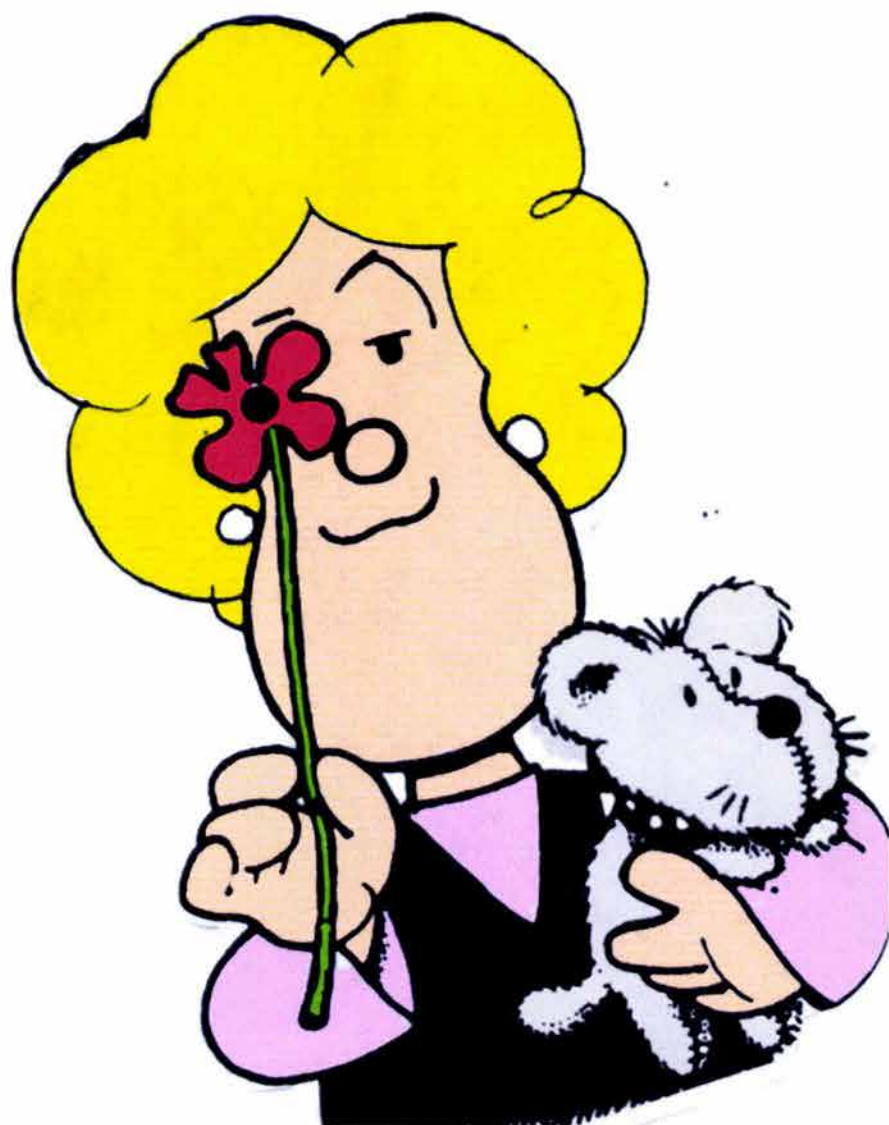
En 1993 aparece por primera vez en Argentina, publicado por Ediciones de la Flor, **Toda Mafalda**. Gracias al éxito del corto presentado en la exposición de 1992, en 1995 la T.V.E. (Televisión Española) y la TV. Autónoma de Cataluña producen 104 cortos animados de **Mafalda** (de 1 minuto cada uno), realizados por Quino (con la dirección de Juan Padrón), con argumentos tomados directamente de las tiras.

1994: Se celebran en Milán los **30 años de Mafalda** con una reunión en el **Circolo della Stampa** con la presencia de **Umberto Eco**, **Marcello Bernardi**, **Fulvia Serra**, directora de la revista **Linus** y **Román Gubern**, presidente del Instituto Cervantes de Roma.

En Argentina, en 1995, **Mafalda** es utilizada como "cara" de la campaña de los ciclos del Teatro Colón para los chicos titulados "Vamos a la Ópera" y "Vamos al Ballet". El 28 de noviembre del mismo año se inaugura en el barrio de Colegiales la "**Plaza Mafalda**".

ALGUNOS DOCUMENTOS IMPORTANTES

DE
M
A
F
A
L
D
A



1. CARTA DE PRESENTACIÓN PARA EL EDITOR DEL SEMANARIO 7 DÍAS ILUSTRADOS.
2. LOS DERECHOS DE LOS NIÑOS PARA UNICEF.

La carta aquí reproducida es la de presentación que Mafalda escribió a los lectores del semanario 'Siete Días' cuando, tras el cierre del diario 'El Mundo', Mafalda se trasladó con sus amigos a las páginas de dicho semanario. Esta carta coincide con el momento en que Guille acababa de hacer su aparición en la serie, y aunque parecería que está escrita por Quino, no es así. El autor es Sergio Morero, secretario de redacción de 'Siete Días'. Una modificación de esta carta serviría como introducción del libro 'El Mundo de Mafalda'.

-Señor director de Siete Días:

Un amigo mío, el dibujante Quino (se llama así pero cuando firma cheques pone Joaquín Lavado), me dijo que tenías mucho interés en contratarnos a mí y a mis amiguitos, Susanita, Felipito, Manolito y Miguelito, para juntos trabajemos todas las semanas en tu revista. Aceptamos con mucho gusto, pero antes debo decirte que en casa aumentó la familia, por que el 21 de marzo nació mi hermanito, lo que alegró bastante a mi papá y mi mamá; y a mí me produjo curiosidad. Ahora estamos todos muy preocupados por atenderlo y pensar en un nombre que a él le guste cuando sea grande.

Como me parece que vos y los lectores de la revista querían conocerme un poco mejor antes de firmar el contrato te envío mi currículum (¿así se escribe?) más o menos completo por que de algunas cosas ya no me acuerdo. ¡Ah!, también te mando algunas fotos de mi álbum de familia que me sacó mi papá, ¡pero devolvédmelas!

En la vida real yo nací el 15 de marzo de 1962. Mi papá es corredor de seguros, y en casa se entretiene cuidando plantas. Mi mamá es ama de casa. Se conocieron cuando estudiaban juntos en la Facultad, pero después ella abandonó para cuidarme mejor, dice. El nombre que me pusieron fue en homenaje a una pibita que trabajaba en la película Dar la cara, que se hizo leyendo el libro del escritor David Viñas. El 22 de septiembre de 1964, Quino me consiguió una recomendación para trabajar en la revista Primera Plana, y en marzo del 65 me llevaron al diario El Mundo.

Vas a ver que mis amiguitos te van a gustar tanto como a mí. Felipito tiene un papá que es todo un ingeniero; él es bueno, un poco simple, tierno y, a pesar de que en la escuela está un grado más que yo, a veces lo cuido como si fuera hijo mío. A Manolito lo conocí en el almacén de su papá, porque nosotros somos clientes de él. Ahora vamos al colegio juntos. A veces me hace enojar porque es muy cabeza dura. Siempre quiere tener razón... y lo que más bronca me da es que casi siempre la tiene. Con Susanita no me llevo muy bien. Reconozco que a veces parezco muy antipática con ella, pero cada vez que habla parece el Premio Nobel de la Clase media. Seguro que cuando sea grande tocará el piano, se casará y tendrá muchos hijos y jugará a canasta. Te voy a contar un secreto, pero no se lo digas a nadie, porque a Susanita no le gusta que se sepa: el papá de ella es vendedor de una fábrica de embutidos. Miguelito es el último que ingresó a la barra.

Todos lo queremos mucho y nos hace reír porque piensa siempre las cosas más fantásticas. Claro que es muy chico todavía. Va a un grado menos que nosotros. En estos días recibí muchas cartas y llamadas telefónicas preguntándome por mi hermanito. A casi todos les preocupa saber cómo mis papás me explicaron el asunto. Fue así: me llamaron un día, se pusieron muy colorados, dijeron que tenían que decirme algo muy importante. Mi papá me contó que habían encargado un hermanito para mí, que antes de nacer lo cuidaría mamá porque crece como una semillita, y que la había plantado él porque sabe mucho de plantas. Yo no entendí muy bien, pero me puse muy contenta al saber la verdad, porque la mayoría de los chicos de la escuela hablan de los nenes que nacen en repollos o los trae la cigüeña desde París... ¡Con los líos que hay ahora en París están como para pensar en cigüeñas!

Otros me preguntaron cómo siendo yo tan pesimista en un problema tan grave como el de la paz, creo todavía en los Reyes Magos. Melchor, Gaspar y Baltasar existen porque me lo dijo mi papa, y yo le creo; en cambio sobre la paz tengo todos los días pruebas de que, por ahora, es un cuento. Aprovecho la publicación de esta casita para enviar un saludo a U-Thant y a los Beatles, a quienes admiro mucho. El pobre secretario, de la ONU tiene muy buenas intenciones, y sería macanudo que le hicieran caso, pero... Pensando en él, comprendo mejor a papa y a mamá. Después de todo, ellos no tienen la culpa de cómo son y cómo viven. Los Beatles me gustan por que son muy alegres, están de acuerdo conmigo en muchas cosas, y tocan la música que nos gusta a los jóvenes. Ellos deberían ser presidentes del mundo, porque tienen influencia sobre mucha gente de todos los países.

Me gusta leer, escuchar los noticiosos, mirar la TV (menos las series), jugar al ajedrez, al bowling y a las hamacas. También me gusta mucho jugar y correr al aire libre, donde haya árboles y pajaritos como en Bariloche. Cuando fuimos de vacaciones para allá, pasamos días muy lindos. Este año no fuimos de vacaciones porque esperábamos la llegada de mi hermanito. Espero que en el verano crezca pronto, así lo podemos llevar con nosotros a Córdoba. Cuando se preocupe menos por el chupete, le voy a presentar al Pájaro Loco, que trabaja en TV. Seguro que le va a gustar tanto como a mí. Entre las cosas que me no gustan están: primero, la sopa, después, que me pregunten si quiero más a mi papá o a mi mamá, el calor y la violencia. Por eso, cuando sea grande voy a ser traductora de la ONU. Pero cuando los embajadores se peleen voy a traducir todo lo contrario, para que se entiendan mejor y haya paz de una buena vez.

105

-----Hasta la semana que viene.



DECLARACION DE LOS DERECHOS DEL NIÑO



comentados por Mafalda

1. Derecho a la igualdad, sin distinción de raza, credo o nacionalidad.



2. Derecho a protección especial para su desarrollo físico, mental y social



3. Derecho a un nombre y una nacionalidad.



4. Derecho a alimentación, vivienda y atención médica adecuadas para el niño y la madre



5. Derecho a educación y cuidados especiales para el niño con limitación física o mental.



6. Derecho a comprensión y amor por parte de los padres y la sociedad



7. Derecho a recibir educación gratuita y a disfrutar de los juegos y la recreación.



8. Derecho a ser el primero en recibir ayuda en casos de desastre



9. Derecho a ser protegido contra el abandono y la explotación en el trabajo.



10. Derecho a formarse en un espíritu de amistad, solidaridad y justicia entre los pueblos.



Calvin & Hobbes

3.1.3 Calvin & Hobbes. Un niño que piensa como adulto y un juguete que piensa como persona.



El éxito de las tiras cómicas de **Charlie Brown** creada por **Charles Monroe Schulz** y **Mafalda** de **Joaquín Salvador Lavado (QUINO)** vieron repetida su fórmula en 1985 con la aparición de una tira cómica titulada **CALVIN & HOBBS**, creada por el Estadounidense **Bill Watterson**.

En esta tira cómica se fusiona la temática de **Peanuts** y **Mafalda**, es decir su argumento principal es la crítica al sistema y a la neurosis de los adultos.

Bill Watterson creador de esta tira cómica desarrollo en sus personajes una crítica del modo de vida de los adultos desde una visión muy simple la de un niño, (**Calvin**) pero fue más lejos dándole vida y opinión a un objeto inanimado, un juguete (**Hobbes**) quién contribuye como mediador y filósofo sobre la naturaleza humana.

Las tiras cómicas de **Watterson**, están inspiradas en la imaginación que es capaz de poseer un niño de 6 años, por lo que están cargadas de elementos fantásticos, y de dualidad pues en muchas ocasiones el lector no distingue la realidad de la ficción salida de la cabeza de **Calvin**, el personaje principal.

Analícemos la psicología de estos personajes:



Calvin es un niño de seis años. Recibió su nombre de un teólogo del siglo XVI (**John Calvin**) que creía en la predestinación. **Bill Watterson** define a **Calvin** así: "Mucha gente cree que **Calvin** está inspirado en un hijo mío, o que se basa en recuerdos detallados de mi propia infancia. En realidad no tengo hijos y fui un niño bastante tranquilo y obediente casi lo contrario que **Calvin**. Una de las razones que hace divertido escribir el personaje de **Calvin** es que, a menudo no estoy de acuerdo con él. **Calvin** es autobiográfico en el sentido que piensa sobre los mismos temas que yo, pero en esto, **Calvin** refleja más mi madurez que mi infancia. Muchos de los conflictos de **Calvin** son metáforas de mí mismo. Sospecho que muchos de nosotros envejecemos sin crecer, y que dentro de cada adulto (a veces no muy adentro) hay un niño que quiere que todo se haga a su manera. Utilizo a **Calvin** como salida a mi inmadurez, como una forma de mantener mi curiosidad por la naturaleza, como una forma de ridiculizar mis propias obsesiones, y como una forma de comentar la naturaleza humana. No querría tener a **Calvin** en mi casa, pero en el papel, me ayuda a sortear y entender mejor mi vida".¹⁰⁶

Pero **Calvin** es un personaje mucho más complejo de lo que su autor quisiera reconocer. En primer lugar es sumamente egocéntrico, cree ser el centro del mundo, además de ser sumamente malcriado, éstas cualidades serían comunes en un típico niño de 6 años pero **Calvin** las lleva al extremo, cree ser un genio incomprendido, utiliza todo tipo de artimañas dramáticas para evadir sus responsabilidades, además de que planea todo tipo de preguntas para poner en aprietos a los adultos que lo rodean.



El elemento más significativo de la personalidad de **Calvin** es su imaginación, su imaginación puede llevarlo de viaje al espacio junto con su inseparable amigo **Hobbes**, o simplemente a cualquier rincón del mundo.

Sin embargo a un nivel más profundo la imaginación de **Calvin** también juega el papel de su conciencia, ya que si su mejor amigo es su tigre de peluche que cobra vida sólo en su imaginación y a la vez **Hobbes** es quien lo hace reflexionar o secunda en lo que hace, entonces sería el mismo quien se obliga a reflexionar.

Lo anterior es una suposición, ya que **Watterson** apunta que **Hobbes** no es un personaje nacido de la imaginación de **Calvin**, ni es un juguete que cobra vida de forma milagrosa. **Hobbes** es más bien un personaje que cobra la visión que el lector quiera concederle como veremos más adelante.

Calvin en realidad no se lleva bien con ninguna de las personas que le rodean. A todos les parece raro e insoportable, incluso a sus padres, es por ello que **Calvin** ha desarrollado un mundo en el que él es quién hace las reglas, por eso para él **Hobbes** es un tigre de verdad y jamás lo mira como un juguete, por el contrario es su mejor amigo. **Calvin** recibe la atención y el cariño que necesita de **Hobbes**, ya que **Calvin** sólo es cariñoso con **Hobbes**, ni siquiera con sus padres.



Hobbes: Recibió el nombre de un filósofo del siglo XVII que tenía una visión negativa de la naturaleza humana (**Thomas Hobbes**, escritor de la obra política **Leviatán**). **Watterson** apunta sobre **Hobbes**: "tiene la paciente dignidad y el sentido común de la mayoría de los animales que me he encontrado. **Hobbes** está inspirado en uno de nuestros gatos, uno gris atigrado al que llamábamos **Sprite**. **Sprite** no sólo me proporcionó el largo cuerpo y las características faciales de **Hobbes**, también fue el modelo de su personalidad. Era bonachón, inteligente, amistoso y entusiasta. **Sprite** me sugirió la idea de **Hobbes** saltando sobre **Calvin** al llegar a casa. En la mayoría de las historietas de animales, el humor procede de su comportamiento humanizado. Por supuesto, **Hobbes** camina erguido y habla, pero trato de conservar su lado felino, tanto en su porte físico como en su actitud. Su reserva y tacto me parecen muy gatunos, junto con su apenas contenido orgullo de no ser humano. Al igual que **Calvin**, a menudo prefiero la compañía de los animales a la de la gente, y **Hobbes** es mi idea de un amigo ideal. El llamado «truco» de mi tira -las dos versiones de **Hobbes**- suele malinterpretarse. No pienso en **Hobbes** como un muñeco que cobra vida milagrosamente cuando aparece **Calvin**. Ni tampoco pienso en **Hobbes** como un producto de la imaginación de **Calvin**. La naturaleza de la realidad de **Hobbes** no me interesa. Calvin ve a **Hobbes** de una manera, y todos los demás lo ven de otra. Muestro dos versiones de la realidad, y cada una tiene sentido para el participante que la ve. Creo que es así como funciona la vida. Todos no vemos el mundo de la misma manera, y eso es lo que dibujo en la tira. **Hobbes** trata más sobre la naturaleza subjetiva de la realidad que sobre muñecos que cobran vida". 107

Hobbes es uno de los personajes más complejos de las tiras cómicas que se han publicado, ya que juega un doble papel, todas las personas que rodean a **Calvin** lo ven como un juguete, mientras que sólo **Calvin** lo ve como un tigre de verdad. Incluso cuando alguien más entra en escena junto a **Calvin** aunque no interactúe directamente con él, **Hobbes** aparece dibujado como juguete.



149

La naturaleza subjetiva de **Hobbes**, tal como lo expuso **Watterson** queda reservada para el lector, ya que él, le dará la explicación que juzgue pertinente de acuerdo a lo que observe en **Hobbes**.

El papel de **Hobbes** en la tira cómica es el de mejor amigo de **Calvin**. **Hobbes** como buen amigo secunda los planes de **Calvin** y lo hace reflexionar cuando algo no anda muy bien según su juicio. **Hobbes** ayuda a **Calvin** a resolver sus problemas, desde hacer las tareas del colegio hasta espantar los monstruos de debajo de la cama.

Hobbes manifiesta que **Calvin** es la mente maestra de todos los planes y aventuras que emprenden juntos, mientras que él es el ayudante creativo y cartógrafo de todos los planes, ya que el siempre hace un plano ilustrado de los pasos a seguir en los planes de **Calvin**.

Hobbes es ese amigo que todos en alguna ocasión deseamos tener y que siempre estará ahí para compartir nuestras alegrías y ayudarnos a vencer nuestros miedos.

LOS PADRES DE CALVIN:

Watterson jamás ha dado nombres a los padres de **Calvin**, porque en lo que respecta a la tira sólo son importantes como padres de **Calvin**. **Watterson** comenta: "Se ha comentado que el padre de **Calvin** es mi autorretrato. En cierta forma es verdad ya que todos los personajes tienen algo mío, pero el padre de **Calvin** es también, en parte, una sátira de mi propio padre. Cualquier tira sobre la forma en que el sufrimiento «moldea el carácter» suele ser una transcripción literal de las explicaciones de mi padre sobre porqué nos helábamos, nos cansábamos, pasábamos hambre y nos perdíamos durante las acampadas. Estas cosas resultan mucho más divertidas cuando han pasado veinticinco años"¹⁰⁸

Al principio, los padres de **Calvin** fueron criticados por los lectores por ser poco cariñosos e innecesariamente sarcásticos. (El padre de **Calvin** ha señalado que lo que realmente quería era un perro). Según **Bill Watterson** era poco frecuente que una tira se centrara en los aspectos exasperantes de los niños sin dejar mucho lugar al sentimentalismo. Normalmente sólo vemos a los padres de **Calvin** cuando reaccionan ante él, por tanto como personajes secundarios.



150

SUSIE DERKINS:

“Susie es seria, formal e inteligente, el tipo de chica que me atraía cuando iba a la escuela y con la que me casé. «Derkins» era el nombre del perro de la familia de mi mujer. Las primeras tiras con Susie se centraban en la relación amor/odio, y me costó algún tiempo encarrilar su relación con Calvin. Sospecho que Calvin se siente atraído por ella y lo expresa tratando de fastidiarla, pero Susie se ve desanimada y desconcertada por las rarezas de Calvin. Esto anima a Calvin a ser aún más raro, y se establece una buena dinámica. Ninguno de ellos entiende muy bien lo que pasa, algo que es probablemente cierto en la mayoría de las relaciones.¹⁰⁹ Así es como Watterson define a este personaje y cuenta cómo lo ideó.

A diferencia de los personajes de Schulz y Quino, Watterson, hace menos obvias las relaciones de atracción entre sus personajes, Schulz hacía que sus personajes declararan abiertamente sus amores, a pesar de que fueran rechazados una y otra vez, con Quino el único de sus personajes enamorado era Felipe, todos lo sabían excepto obviamente la chica de la que se encontraba enamorado. Watterson retoma el concepto del amor apache en la infancia, es decir el niño que molesta constantemente a una chica, es porque se encuentra enamorado de ella. Además de aquel concepto que dice que polos opuestos se atraen, y eso es lo que sucede con Calvin él es definitivamente todo lo opuesto a Susie.



151

SEÑORITA. CARCOMA

El nombre de la **Señorita Carcoma** procede del personaje de aprendiz de diablo en "*Cartas del diablo a su sobrina*" de C. S. Lewis.. La señorita Carcoma desea jubilarse, fuma demasiado y toma muchas medicinas. Cree de verdad en el valor de la educación.

La **señorita Carcoma** es una buena maestra, sin embargo las preguntas de **Calvin** hacen que en muchas ocasiones pierda la paciencia y desee que su jubilación llegue más pronto. A pesar de todo esto cree en el valor de **Calvin** y en sus potenciales.

La **señorita Carcoma** representa a aquellas personas de nuestra vida que fomentaron nuestra educación y superación personal. Sin embargo muestra que este tipo de personas que en muchas ocasiones han sido estereotipadas como perfectas, también tienen problemas y necesitan un escape como cualquiera para solucionar sus problemas y seguir enfrentando la vida.



MOEZ MOE

Es la representación de todos los energúmenos que **Bill Watterson** conoció durante su vida, y que seguramente todas las personas alguna vez tuvieron que enfrentar a alguien así. Es grande, estúpido, feo y cruel.



La popularidad de **Calvin y Hobbes** de ninguna manera se atreve a competir con "**Charlie Brown y Snoopy**" ni con la de "**Mafalda**" sin embargo el prestigio que alcanzó en el mundo también es sumamente respetable. Más de 23 millones de libros de **Calvin and Hobbes** se han impreso. La tira aparecía en más de 2.400 periódicos del mundo entero cuando cesó su publicación el 1 de enero de 1996.

En una carta a los editores de periódicos anunciando su retirada **Watterson**. Manifestaba:

"Esto no ha sido una decisión ni fácil ni reciente y parto con gran tristeza. Mi interés ha cambiado, sin embargo creo que he echo lo que he podido. Estoy ansioso por trabajar a un paso más tranquilo" ¹¹⁰



154

110. http://usuarios.lycos.es/tiras_comicas/html/personc.html

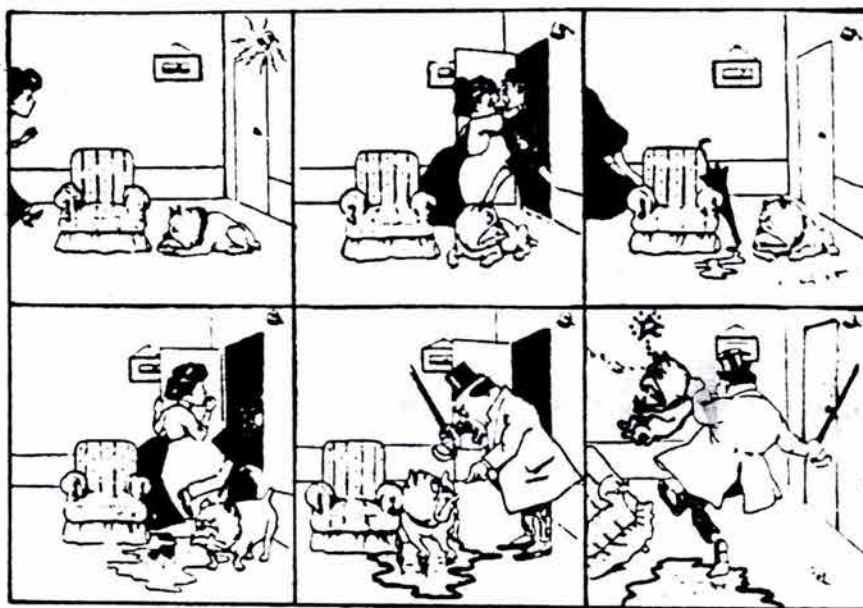
3.2 Breve esbozo sobre la historieta en México.

La historieta mexicana, comienza con los códices realizados por los "tlacuilos" sobre papel amate, tela de maguey o cuero de venado, labor que se ve interrumpida por la llegada de los españoles, y continúa con la inclusión de tiras cómicas, realizadas en otros países y traducidas al español, en periódicos de principios del siglo XX.

Desde la guerra de independencia y hasta el segundo gobierno de **Porfirio Díaz**, la prensa periódica mexicana es de manifiesto un interminable llamado a la ciudadanía en nombre de los más diversos proyectos de nación. Por lo que los primeros precedentes del comic nacional están inspirados en la crítica, mofa o anarquía contra el gobierno; y de igual manera otros buscaban apoyo, consentimiento y motivación al gobierno vigente.

El género de la caricatura política o social se mantiene como una de las líneas fuertes de la gráfica periodística mexicana hasta el triunfo de la revolución. Sin embargo a finales del siglo XIX surge un nuevo tipo de prensa periódica, dentro del cual cobra fuerza un humorismo gráfico diferente, en donde se introduce sistemáticamente una historieta de nuevo tipo inspirada en el comic europeo y norteamericano.

Mientras tanto, en otros países, el periodismo noticioso y empresarial se ha hecho masivo y la nueva prensa se transforma rápidamente en una mercancía de consumo popular. A fines del siglo XIX, los vientos de modernidad periodística llegan a México y después de algunos años el 5 de julio de 1908 aparece en el periódico "**El Mundo Ilustrado**" el primer comic mexicano dibujado por **Rafael Lillo**. El cual aparece en el tomo II del año XV, se publica en la tercera de forros y su formato es un rectángulo apaisado dividido en seis viñetas. La serie se titula "**Las aventuras de adonis**" y la primera entrega se titula "**Justos por pecadores**"¹¹¹



111. AURRECOECHEA, JUAN MANUEL. **Puros Cuentos I. La historia de la historieta en México 1874 - 1934**. Editorial Grijalbo S.A, México DF 1988. 112 p. 127

Se considera a este trabajo como la primer historieta en México y no a los anteriores trabajos de caricatura política por el hecho de que el trabajo de **Rafael Lillo** reúne más características propias de los comics, como la narración secuencial de un acontecimiento por medio del uso de viñetas, así como el uso de figuras icónicas que representan una breve historia, mientras que la caricatura política o de crítica social era una sola imagen que no tenía continuidad pues el mensaje que se quería dar a conocer se hacía en un solo momento gráfico, sin la necesidad de darle un seguimiento, además de que no venía enmarcado por una viñeta, entre otras cosas. Al principio la historia de "el perro Adonis" es muda pero a partir de la cuarta entrega aparecen globos y textos con exclamaciones dibujadas dentro de las viñetas, además de metáforas visualizadas y otras características propias del lenguaje del comic.

En 1918 "**El Universal**" publica "**El cuento diario para niños**" historieta que adapta temas clásicos de la literatura infantil, en entregas de seis viñetas ancladas sobre densos textos de hasta ocho líneas. Aunque es una de las primeras tiras diarias de la prensa nacional su gráfica y narrativa no son innovadoras. Un año después en 1919 "**El Demócrata**" publica también una tira infantil diaria: "**Vida y milagro de Lorin, el perico detective**" que aparece el 30 de marzo del mismo año. Lo más importante de este comic es que es fundador de las series por episodios de trama continua, pues los lectores disfrutaban el suspenso de seguir día a día las peripecias del perico detective.

En esa misma época, semanarios como "**El Ahuizote**" o "**El Mundo**" comienzan a encargarse trabajos a argumentistas y dibujantes mexicanos. En 1921, para no depender de las historias importadas, "**El Herald de México**" encomienda a "**Salvador Pruneda**" la realización de la tira de "**Don Catarino y su apreciable familia**". Asimismo, debe resaltarse la aparición de "**Paquin**", en 1934, como la primera revista nacional de éxito dedicada exclusivamente al cómic.

Ante el éxito de las primeras tiras cómicas los demás diarios de circulación nacional copian la fórmula creando miles de títulos que darían testimonio de la trascendencia de las historietas en México.

Los diarios y sus suplementos dominicales son los espacios privilegiados por la nueva historieta mexicana durante los años veintes y los primeros treintas. Sin embargo es en esa época que la popularidad del comic se desborda y comienza la publicación de revistas especializadas en este género, lo que en Estados Unidos de Norteamérica fue conocido con el nombre de de comic book y que aquí serían denominadas simplemente como historietas.

Es así como años después a principios de la década de los '50, cuando el joven matrimonio formado por doña **Yolanda Vargas Dulché** y don **Guillermo de la Parra Loya** decidieron fundar lo que en ese tiempo fue la novedosa **EDAR (Editorial Argumentos)**. Empresa totalmente mexicana, pionera en la industria del entretenimiento y dedicada a la creación, planeación, producción y edición de historietas y cómics, tanto nacionales como extranjeros.

Como toda industria naciente, el inicio fue muy difícil; sin embargo, la capacidad y el talento artístico se impusieron a las adversidades, pues revistas como **Memín Pingüin** y **Lágrimas, Risas y Amor** se colocaron de inmediato en el gusto del público, y actualmente se les considera como clásicas de la historieta nacional.

MEMÍN PINGÜÍN



Considerada por muchos como la obra máxima de la extinta, pero genial escritora, Yolanda Vargas Dulché, el personaje estuvo en el gusto popular durante más de 30 años, con el dibujo de Sixto Valencia, artista de reconocida fama nacional. Muchas son las anécdotas que se cuentan en torno a este simpático personaje que ha cautivado a varias generaciones con sus geniales ocurrencias. Por ejemplo, el apelativo **Pinguín** viene de "**pingo**" (*diablillo, travieso*); sin embargo, de manera popular, siempre se le conoció como **Memín Pinguín** como pingüino, pero sin la "o". La aventura se ha publicado en tres diferentes épocas: a principios de los '50, a finales de los '60 y de 1986 hasta 1994. **Memín** es, ante todo, una historia llena de valores humanos que se manifiestan en cada episodio.

A los tres meses de publicado el primer número con un tiraje de 30,000 ejemplares, la revista alcanzó una circulación semanal de 100,000 ejemplares. Se había planeado una fiesta para cuando **Memín** alcanzara esa cifra, pero mientras la organizaban, la revista dobló su circulación.

Memín continuó firme en su curva ascendente, lo cual no fue fácil ya que cualquier cosa que disgustase al público se traducía de inmediato en una baja de circulación. En sus páginas no se podía hablar de asesinatos, ni de temas violentos. La simple mención de un divorcio atraía cientos de cartas de protesta firmadas por padres de familia que deseaban mantener inocentes a sus hijos.

En una de sus aventuras, cuando **Memín** se disponía a hacer su primera comunión tropezó con un niño malo: éste le decía que no tenía caso que la hiciera, que los negros se condenan siempre, que por eso no hay angelitos negros. Convencido, **Memín** se dedicó a hacer maldades: atar latas a la cola de los perros, quitar dulces a otros niños, decir mentiras, etc. En este punto de la historia, en algunos pueblos –principalmente de Jalisco y Guanajuato–, hubo sacerdotes que predicaron en contra de la revista. La circulación bajó de inmediato y **Memín** apresuró su primera comunión para recuperar su nivel. Pero en cuanto se dedicó al catecismo, hubo protestas de no católicos y la baja de circulación fue casi tan sensible como en la ocasión anterior.

Otro motivo de indignación de los lectores es la muerte de algún personaje simpático. Cuando murió **Trifón Godínez**, un niño gordo y bonachón a quien **Memín** convertía siempre en víctima de sus travesuras, mucha gente dejó de comprar la revista durante semanas enteras. Desde entonces la autora procura no "matar" a ningún personaje.

La amistad y la sinceridad son una base sólida entre los personajes principales (niños de distintas clases sociales), y el espíritu de sacrificio y compañerismo también se refleja en toda la serie. No obstante, **Memín** siempre ha sido el favorito por sus ocurrencias y por su gracia, simpatía, sentido del humor y otros atributos que lo han hecho inolvidable en muchos corazones.

LÁGRIMAS, RISAS Y AMOR

Este título marcó toda una época en la historia de las historietas nacionales. El impacto que causó en el público lector desde el primer número lo llevó a cimentarse en las preferencias nacionales y a marcar auténticos récords de ventas. Con periodicidad semanal y de manera ininterrumpida, se mantuvo en el mercado durante más de 40 años. Dentro de sus páginas, los escritores originales, don **Guillermo de la Parra Loya** y su esposa, **doña Yolanda Vargas Dulché**, dieron vida a obras clásicas que nacieron dibujadas, pero que después fueron llevadas a las pantallas del cine y la televisión, como es el caso de "**María Isabel**", "**Yesenia**", "**Gabriel y Gabriela**" y "**Casandra**" ("**Alondra**").



Musicalmente, a mediados de los '90 el grupo "**Café Tacuba**" llevó a los primeros lugares de popularidad la melodía **Rarotonga**, cuya letra está basada en los anuncios promocionales del personaje. En la historia de esta revista no se puede olvidar el genial trabajo artístico de don **Antonio Gutiérrez** en las páginas interiores, y del finado **Luis Rey**, quien en cada portada imprimió un sello propio a los personajes de esas historias.

En 1997 cuando se celebró la I Convención Nacional de Cómics y Ciencia Ficción del DF, **Yolanda Vargas Dulché** recibió un reconocimiento por su importante labor como impulsora de la historieta en México.

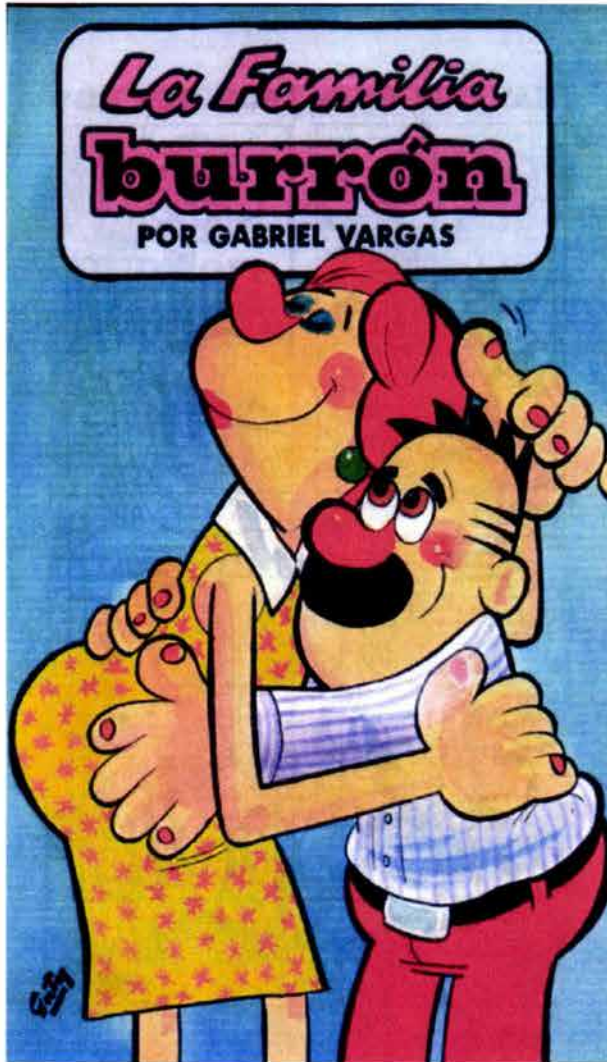
Yolanda Vargas Dulché, la mamá de **Memín Pingüín** y autora de más de 60 historias Románticas, para **Lágrimas, Risas y Amor** falleció el 8 de agosto de 1999 a los 74 años. Los trabajos de **Yolanda Vargas Dulché** y de su marido **Guillermo de la Parra Loya** son considerados como parte fundamental de la historieta nacional.

Otra de las historietas más trascendentes y populares en México es "**La Familia Burrón**" creada por **Gabriel Vargas**, historieta nacida en el año de 1948 y que está a punto de cumplir 55 años de vida. En esta historia se retratan los momentos más singulares y al mismo tiempo comunes de la vida del mexicano común y corriente, hecho por el cual cobró tanta popularidad y por lo cual sus historias no han perdido vigencia.

Es por esta razón que en el siguiente apartado haremos un análisis detallado de su historia, los personajes y por su puesto de su autor **Gabriel Vargas**.

3.2.1 La familia Burrón.

¿Representación de la típica familia mexicana?



Gabriel Vargas Bernal nació el 24 de marzo de 1918 en Tulancingo, Hidalgo. Acababa de cumplir 4 años de edad cuando llegó a vivir a lo que hoy se denomina Centro Histórico y, en aquel tiempo, era toda la ciudad de México. Comenzaba la década de los años 20, y le tocó vivir y atestiguar la ciudad de vecindades y pulquerías, perros famélicos y limosneros desocupados y malvivientes, inundaciones y hambre. Su padre acababa de morir en Tulancingo, Hidalgo, de donde la familia era originaria, y su madre, **Josefina Bernal**, decidió buscar mejor vida con sus 12 hijos en el DF.

A los 13 años de edad, **Gabriel Vargas** ingresó al periódico **Excélsior** ganando 3 pesos semanarios y realizando ilustraciones para diversos suplementos. Su jefe inmediato, **Mariano Martínez**, comprendió que el joven tenía futuro y no permitió que se le separara. Lo dirigió paso a paso y terminó por convertirse en un segundo padre.

Al poco tiempo la editorial **Panamericana**, del legendario coronel **José García Valseca**, convocó a un concurso de dibujantes para localizar y contratar a los mejores del país. Vargas sabía que la pugna sería reñida pues,

entre otros, participarían **Rafael Freyre**, **Alfredo Valdez** y el propio **Mariano Martínez**, pero como el primer lugar ganaría la estratosférica suma de 10 mil pesos, decidió inscribirse y enviar un dibujo. Para sorpresa suya, ganó, y **García Valseca** le ofreció empleo: 1,000 pesos a la semana, a cambio de crear una historieta. Apenas tenía 16 años y se convirtió en Jefe del Departamento de dibujo de ese diario.

Por aquel tiempo **Germán Butze** había cobrado fama al crear **Los Supersabios** y Vargas ideó crearle una contraparte, a la que tituló **Los Superlocos**, cuyo personaje principal, **Filemón Metrala**, era un vivaldes inclinado a abusar de los débiles e ignorantes.

Aunque la historieta tuvo éxito, Vargas sólo alcanzó la consagración 10 años más tarde, cuando el humorista **León Ferrari** (quien realizaba en México una versión de la historieta cubana **Anita de Montemar**) le apostó 10 mil pesos arguyendo que el dibujante no podría crear un personaje femenino con las características del personaje principal de **Los Superlocos**. Vargas aceptó el desafío y salió a recorrer las calles de la ciudad, en busca de inspiración. Visitó vecindades, cabarets, mercados, cantinas y pulquerías. Así creó **La Familia Burrón**, formada por un peluquero honrado y trabajador (copia exacta de un amigo del autor), una mujer voluntariosa y entrometida quien, a pesar de vivir en la pobreza, pretendía actuar como aristócrata (personaje inspirado en la madre de otro amigo), y 2 hijos adolescentes que padecen las inquietudes propias de su edad y condición social (basados en experiencias propias del joven dibujante). El primer número salió a la luz en 1948.

Los Burrón y los 53 personajes que fueron surgiendo posteriormente, transitaron por los escenarios grabados en la memoria de Vargas: las vecindades con macetas y pollos en los patios, las paredes llenas de agujeros, las calles habitadas por perros y boleros, los billares de mala muerte, los camiones atestados, los mercados con sus precios al alza, los parques con sus pobres a la baja; un mundo donde el último consuelo es reírse de la desesperanza.

La Familia Burrón alcanzó un éxito clamoroso: 500,000 ejemplares cada semana durante muchos años.

En 1971, **García Valseca** perdió su cadena periodística y Vargas decidió renunciar, sin aceptar la indemnización que por más de 30 años de trabajo le correspondía. Así, la revista inició una segunda época, editada por **G. y G.: iniciales de Gabriel Vargas y Guadalupe Appendini**, periodista de **Excélsior** con quien el dibujante se casó hace 13 años, después de la muerte de su primera esposa.

Hace 8 años, Vargas sufrió una embolia que le paralizó brazo y pierna izquierdos, pero no abandona a su **Familia Burrón**. El negocio es ahora poco rentable ya que sólo se venden 125,000 ejemplares por semana.

Cuando se le cuestiona a Gabriel Vargas ¿Hasta cuándo seguirá? Él sólo responde:

- Mientras queden en México ricos en expansión, pobres en decadencia, soberbios en inflación y humildes apachurrados- jura fevorosamente el autor, quien ganó el Premio Nacional de Periodismo en 1983.¹¹²

Entre otras historietas ha creado: **La vida de Cristo, Sherlock Holmes, Pancho López, El gran Caperuzo, Los Chiflados, Los del Doce y Sopa de perico.**

Ahora analicemos la historia y sus personajes.

Vargas inicia **La Familia Burrón**, que al principio se llama **El señor Burrón** o **Vida de Perro**. Al principio, y por el avasallamiento internacional del comic de Estados Unidos, **La Familia Burrón** adopta la estrategia narrativa de éxitos de Norteamérica (**Pepita o Blondie, Pomponio, Educando a papá, etcétera**). Sin embargo pronto adoptó un estilo propio que reflejaba a la típica familia mexicana.

112. <http://www.jornada.unam.mx/1998/may98/980510/sem-garcia.html>

La primera época de la "**Familia Burrón**" fue en la historieta mexicana "Paquito presenta" publicada por Editorial Panamericana, pero su gran popularidad hizo que se independizara y se consagrara buscando un espacio propio.

"La Familia Burrón" es una típica familia de clase baja que vive en una vecindad en la Ciudad de México, DF. Precisamente en el callejón del Cuajo. Sus integrantes son: el señor **Don Regino Burrón** (peluquero de profesión y propietario de la peluquería "El Rizo de Oro"), la señora. **Borola Tacuche de Burrón**, la señorita. **Macuca Burrón Tacuche**, el joven **Regino Burrón Tacuche (el tejocote)**, el niño **Foforito Cantarranas** y la mascota de la familia es el **perro Wilson**.



La "**Familia Burrón**" desde su concepción ha tratado muchos de los temas referentes a la vida política, económica, social y cultural de México: la honradez, la corrupción, la riqueza, la pobreza, la crisis económica, la inseguridad, el alza de precios, las obras públicas, la libertad de expresión, la educación, etc. Siempre con el ánimo de ver el lado amable de las cosas, tener esperanza y luchar contra las adversidades.

Sus personajes principales son:



Doña Borola Tacuche de Burrón (a) La Güereja. Esposa de don Regino Burrón, y madre de Macuca y Regino Chico. Mujer de ingenio desahogado y alegría salvaje, sus fallidos intentos y múltiples iniciativas empresariales por sacar a la familia de la pobreza, gracias a un golpe de audacia, terminan en catástrofes, demandas judiciales o ingresos a la cárcel. Su gran inventiva la ha llevado a fabricar, entre otros, un vehículo espacial a base de un tinaco y un motor de licuadora, así como una línea privada del metro que corre de la vecindad al mercado. También ha encabezado numerosos y siempre abortados movimientos en contra de los maridos desobedientes. Viste a la última moda, aunque se desconoce de dónde obtiene el dinero para su ropa. Ella sólo dice que "lo rasguña del gasto".

Presidenta de la agrupación "**Ayúdame tu primero, que yo lo haré después**". Grupo humanitario que ayuda a todos los desarrapados que pululan en la vecindad (especialmente su familia).

Borola, es casi el personaje central de la revista. **Borola** imprime un toque de gracia a la situación más difícil que pueda presentarse, con un carácter completamente opuesto al del “**chaparrín**” (**Regino**). Ella se jacta de ser de la alta sociedad y siempre trata de aparentar una posición social superior a pesar de su calidad real tan humilde. Sin embargo, lejos de lo que mucha gente pueda pensar, no es una persona realmente materialista. Su familia era de posición acomodada, pero cuando **Borola** perdió a sus padres se fue a vivir a Francia con su tía, **Doña Cristeta Tacuche** (hermana de su padre), archimillonaria y extravagante mujer. Por eso puede decirse que **Borola** efectivamente perteneció a la alta sociedad, a la que renunció por su “chaparrito”, del cual estuvo enamorada desde niña como lo muestran diversos episodios que el autor presenta de estas épocas.

Borola a pesar de pasarse la vida quejándose de su situación, es una persona muy humana que frecuentemente realiza obras para ayudar a los niños, a su esposo, a los pobres, defiende a su vecindad (ubicada en el Callejón del Cuajo Número Chorrocientos chochenta y chocho), cada que el inmueble es amenazado con derrumbarlo para la construcción de ejes viales; no puede soportar ver que los niños no van a recibir juguetes el día de reyes por la difícil situación de sus padres tiene el corazón noble debajo de su carácter explosivo; es una persona como puede haber miles en la vida real.



Don Regino Burrón. Sufrido esposo de doña **Borola**; de cuerpo y espíritu cortos, es dueño de la peluquería “**El Rizo de Oro**”. Trabajador, educado y honesto, nunca ha logrado hacer dinero a causa de sus escrúpulos y su falta de audacia, lo cual siempre le reprocha su mujer. Siempre paciente y comprensivo ante las insólitas acciones de **Borola**, él es quien termina por llamar al orden y deshacer los enredos que su mujer se especializa en crear, con el único afán de hacerse ricos.

Don Regino viene de una familia de extracto bastante humilde, tal como la que ahora encabeza. Desde pequeño, al haber perdido a su padre, tuvo que hacerse cargo de sus hermanos y su madre. Sin embargo, es una persona auténticamente feliz, ama a su familia, su oficio y es el prototipo de una persona positiva y buena.





Macuca. Quinceañera eterna y, como su madre, siempre ataviada a la última moda. Tierna y dulce, heredó el espíritu retraído de su padre. Destacada estudiante de la carrera de comercio, subsiste en constante defensa de su virtud, que se ve amenazada por los innumerables pretendientes que la rondan. Es el amor imposible de **El Tractor**. En la casa ayuda a **Borola** en los quehaceres domésticos

163



Regino Chico El Tejocote. Hijo primogénito. Ayuda al padre en la peluquería, pero nunca ha aprendido el oficio. Es un rompecorazones, sobre todo de mujeres mayores que él, pero el férreo control de su madre le impide tener novia permanente. No forma parte de ninguna pandilla, aunque es sociable y simpático. Es celoso guardián de la honra de su hermana. No se le conocen vicios, hábitos nocivos ni malas mañas.

164



165

Foforito. Es recogido por el matrimonio para salvarlo de los malos tratos de su padre. **Foforito** fue ayudante de **Don Regino Burrón** en "**El Rizo de oro**". El verdadero padre de **Foforito** es **Don Susano Cantaranas**, pepenador y borracho quien prácticamente abandonó al niño desde pequeño en manos de esta familia. Cada que puede recurre al chantaje para "vender" a su hijo. De cualquier manera, **Fóforo** es uno más de los miembros de los Burrón, pues es querido y tomado como tal.

Foforito es un excelente niño. Además de ayudar a su papá en la peluquería junto con su hermano "**El Tejocote**", es un buen hijo, estudiante y amante de la música. Toca lo que en la revista llaman "**La vihuela**", que es una especie de banjo.



Wilson. Mascota de la familia. Pequeño y de raza indefinida, sin embargo es capaz de convertirse en león de melena negra en defensa de sus amos.

Los Burrón alternan con otros 48 personajes que aparecen de modo más o menos regular entre los que destacan: **Ruperto Tacuche, Bella Bellota, Robertino, Cristeta Tacuche, Boba Licon, Doña Gamucita viuda de Pilongano, Avelino Pilongano, Floro Tinoco "El Tractor", Don Titino Tinoco, Conde Satán Carroña, Chicho, Don Briagoberto Memelas, Don Juanón Teporochas, Susano Cantarranas, La Divina Chuy, Don Quirino, Pánfilo Bonete, Roquefort "El rey del queso"**, entre otros.

La popularidad de **La Familia Burrón**, se debe quizá entre muchas otras cosas a que la mayoría de los lectores suelen preferir las aventuras de una familia (célula básica de la sociedad) en la que ven representada y satirizada su propia situación familiar, a las que resultan insólitas, inexplicables y fantásticas. Lo anterior porque suele resultar más divertido revivir viejas situaciones familiares o compararlas con lo que se está leyendo.

En un principio **La Familia Burrón** copió el modelo de las familias cómicas que aparecían en el comic norteamericano como: **Educando a papá, Pepita o Blondie, Pomponio**, entre otras. Sin embargo pronto creó sus propios argumentos referentes a la vida política, económica, social y cultural de México; cualidades como la honradez, la corrupción, la riqueza, la pobreza siempre han sido explotados en su páginas y nos demuestran que todos los mexicanos poseemos un poco de ellas. Sus contenidos son tan vigentes como hace más de cincuenta años ya que desde entonces los principales temas que se eran crisis económica, la inseguridad, el alza de precios, las obras públicas, la libertad de expresión, la educación, entre otros. Pero siempre con el ánimo de vencer las adversidades y de conservar ante todo la esperanza.

Es pretensión explícita de Vargas describir la vida familiar del mexicano pobre de clase media y aproximarnos al proletariado, y mostrarnos de que modo es que los pobres se las arreglan para subsistir y vencer las dificultades que se les presentan, ya sea por el camino de la honradez o con pequeñas artimañas que los hagan salir de sus problemas de paso.



Precisamente **Gabriel Vargas** usa estos lados opuestos con sus personajes principales por un lado **Don Regino Burrón** jefe de familia es un hombre honrado acostumbrado a apegarse a las reglas y a obtener las cosas con esfuerzo y a base de trabajo, mientras que su esposa **Doña Borola Tacuche de Burrón**, es capaz de tomar cualquier camino que la haga aproximarse más pronto a su cometido aunque éste no sea honesto, el conflicto entre sus personalidades es el argumento principal de la historia.

167

Sobre esta situación **Carlos Monsiváis** apunta: Intuitivamente, Vargas descubre el papel del humor en la cultura popular: almacén de semejanzas con la realidad (apodos, situaciones); técnica de conducir al límite, para entenderlos mejor, los hechos opresivos y grotescos; instrumento para diluir, de manera humilde y poderosa, algunas consecuencias de la pobreza endémica; aprendizaje y ejercicio de la caricatura verbal, una de las cumbres de la conversación; hallazgo del humor involuntario. No es exagerado decir que hay un humor popular antes y después de Gabriel Vargas.¹¹³

El personaje por excelencia de **La Familia Burrón** es la vecindad, el espacio clásico de la imaginación popular hasta fechas recientes, que de allí se extiende a mercados, residencias, billares, carpas, al orbe con la represión policiaca, la solidaridad en la escasez, la carestía, el desempleo, la pequeña corrupción, las necesidades apremiantes. Los **Burrón** nunca se apartan de su rasgo distintivo: la inseguridad económica (¿quién se preocupa por la miseria en los comics norteamericanos?). Hecho que hace que los **Burrón** sean tan populares al transformar las penurias socioeconómicas en situaciones chuscas, que hacen que el lector también se ría de sus propias penas.

Carlos Monsiváis opina sobre la historieta creada por **Gabriel Vargas**: Se le pueden argumentar al comic el exceso de consejos morales, las repeticiones, las caídas profundas, pero son innegables los momentos extraordinarios de alegría salvaje y la transmisión del gozo de vivir. En **La Familia Burrón**, resucitan y se vindican las vecindades que desaparecen por la modernización, pero que legan su espíritu a las colonias populares. Sin presunciones o reclamos, **La Familia Burrón** es la evocación graciosísima de un mundo que se niega a desaparecer mientras no tenga con qué pagar el entierro.¹¹⁴

"**La Familia Burrón**" continua publicándose todos los martes por la "Editorial G y G". En la republica mexicana. Y el director general es **Gabriel Vargas Bernal**. Los dibujantes son: **Gabriel Vargas, Agustín Vargas, Alberto Cervantes Miguel Mejía**.

113. <http://eureka.com.mx/ecsa/ga/vargas/>

114. <http://www.jornada.unam.mx/1998/may98/980510/sem-garcia.html>

3.3 El comic femenino. Un género olvidado.



Los comics adoptan sus características más convencionales a partir del año de 1895. Hoy a más de cien años de su creación su popularidad y difusión ha ido en ascenso. Como hemos visto las temáticas abordadas por las historietas son sumamente diversas, sin embargo se estima que un 60% de los comics editados alrededor del mundo son de aventuras, por lo que su principal público es masculino, mientras que el 40% restante está integrado por diversos géneros que van desde las tiras cómicas que pueden ser leídas por hombres, mujeres y niños de manera indistinta, hasta comics de corte erótico que por lo regular son leídos por un grupo mayor de edad generalmente masculino. Otro sector es aquel que produce historias sencillas dedicadas exclusivamente a un público infantil menor de 12 años. Finalmente existen cómics que son dedicados exclusivamente al sector femenino, pero ante la demanda por la lectura de otros géneros, su difusión y publicación es sumamente ínfima, podría decirse que aproximadamente de un 4% del total de comics que se editan en el mundo.

En casi todos los géneros de comics que existen se incluyen personajes femeninos, sin embargo por las distintas temáticas abordadas se desvirtúan los personajes y el interés de las lectoras se pierde; por ejemplo: los comics de superhéroes incluyen una contraparte femenina de la versión del héroe principal, en Batman existe una heroína denominada como Batichica, en Spiderman existe una chica enmascarada conocida Spiderwoman, que no son más que apoyos de la figura masculina del superhéroe, ya que aunque son su constante apoyo, nunca son vistas como una figura central y sus cualidades femeninas jamás son mencionadas ni reconocidas. El papel de la heroína queda sometido y en ocasiones sus personajes son obligados a asumir roles masculinos extinguiendo sus posibles cualidades y características como mujer.

Los comics femeninos contrario a lo que su nombre podría indicar no son historias protagonizadas exclusivamente por mujeres o con historias rosas y cursis, son relatos que dan atención a un público consumidor, en este caso de mujeres; cuyos intereses son tan variables como los de cualquier otro individuo. Entonces la historieta femenina se define como: un género dirigido a un público con unas definidas características geográficas e ideológicas y que por su carácter concluso, pertenece al dominio de las realidades históricas que condicionan las actitudes del presente.¹¹⁵

Lo anterior hace que nuestra perspectiva sobre las historietas dedicadas a la mujer se magnifique, debido a que el público femenino se subdivide a su vez en varios grupos con distintos intereses y con diferentes necesidades de información. Es por esto que a continuación analizaremos algunos de los subgéneros más sobresalientes de la historieta femenina.

115. RAMÍREZ DOMÍNGUEZ. El comic femenino en España. Editorial Cuadernos para el diálogo S.A Edicusa. Madrid España 1975. 20 p. 138

SUBGÉNEROS DEL COMIC FEMENINO

Debido a la popularidad de las historietas como medio de lectura y al infinito campo de posibilidades en el desarrollo de historias y tramas se han distinguido 7 tipos de comics de acuerdo con la temática abordada, los personajes que aparecen y las características del público lector.

REVISTA CON VARIAS SECCIONES.

Cronológicamente este tipo de revista es la primera en nacer. Este tipo de revistas cumplen con tres funciones que son: informar, orientar y deleitar. Esto porque estas revistas incluyen secciones literarias que brindan información a las lectoras. Mientras que la función de deleitar se reserva a la lectura de la historieta. La orientación se encuentra en todas las páginas y secciones de la historieta (cualidades morales, modos de comportamiento en sociedad, consejos hogareños o sentimentales, etc.)

La revista con varias secciones se define principalmente por la inclusión de material de distinto tipo con o sin la posibilidad de que la historia pueda continuar en números subsecuentes.

COMIC DE TIPO MARAVILLOSO.

Se caracteriza porque en la solución de los problemas planteados intervienen de un modo decisivo personajes y sucesos "irreales" procedentes de la tradición folklórica: hadas, genios, enanos, brujas, encantamientos, etc.

Los comics maravillosos en un principio fueron adaptaciones de cuentos maravillosos como los de los hermanos **Grimm, Perrault, Hoffmann**, entre otros.

En estos relatos aparecen tres elementos intimamente ligados entre sí: La tensión de clases, el amor y lo pedagógico. Cualquiera de estos relatos repite un esquema casi invariable: Ella o él es un chico pobre y generalmente huérfano que vive en el bosque y que trabaja en tareas del campo como leñador, pastor, etc. Por su parte él o ella es el príncipe del reino. El amor que surge entre ambos tiene un impedimento: Las diferencias sociales y económicas. Lo maravilloso soluciona generalmente este problema: el hada buena o el genio premian con un tesoro la demostrada bondad y caridad de la parte más pobre.

La conclusión de los relatos maravillosos es entonces: Se buena, trabaja mucho, sufre en silencio. Algún día vendrá tu hada madrina y tendrás la completa felicidad: amor-matrimonio y dinero-posición.¹¹⁶

Las historietas maravillosas mantenían un esquema clásico en donde predominaba el triunfo del bien sobre el mal y del amor sobre el odio, eran historias rosas que carecían de cualquier tipo de mensaje que motivase la superación de la mujer.

116. RAMÍREZ DOMÍNGUEZ. El comic femenino en España. Editorial Cuadernos para el diálogo S.A Edicusa. Madrid España 1975. 20 p.

TIPO EXÓTICO SENTIMENTAL.

Este tipo de historietas elimina los elementos maravillosos y acentúa el puramente sentimental, insistiendo en las cualidades morales que las protagonistas debían poseer para llegar al final feliz. El comic exótico sentimental supone un serio intento de dar mayor verosimilitud al relato sentimental y coincide en su nacimiento con un crecimiento biológico de las lectoras que siendo niñas habían leído historietas maravillosas y, en su adolescencia exigen una dosis de mayor realismo.

TIPO SENTIMENTAL PRÓXIMO.

Estas historias son llevadas a un ambiente contemporáneo en donde los nuevos personajes son: el médico, el ingeniero, el abogado, el jefe de una empresa, un pintor o artista que será famoso etc. Ellas son enfermeras, maestras de escuela, estudiantes, modelos, doctoras... En general predomina un dibujo más realista y sintético. El amor es presentado como una posibilidad de la vida cotidiana, así mismo el lenguaje que presentan estos comics es más coloquial.

TIPO CON PROTAGONISTAS FIJAS.

Este tipo de comic se hizo común desde 1940 y se caracteriza por la incursión de protagonistas fijas que aparecen una y otra vez en distintos números. Las heroínas de este tipo de revista son chicas en edad crítica es decir adolescentes que atraviesan los conflictos propios de la edad y acaparan el mercado denominado "teenagers" (adolescentes) por ser el material predilecto para jovencitas entre 12 y 18 años.

TIPO PEDAGÓGICO.

Como medio de comunicación masiva el comic posee una actitud formativa por lo tanto existen cómics femeninos cuyo cometido principal es educar. Mostrando temas como el amor, la escuela, la familia, la sociedad, la amistad etc. Así como consejos morales formativos como realizar buenas acciones, cultivar la amistad, asistir a la escuela, hacer obras de caridad, etc.

En general un comic puramente pedagógico resulta aburrido, por lo que los consejos o enseñanzas, son inmersos dentro de la narración a modo de que la lectora imite el modelo de los protagonistas de la historieta

TIPO HUMORÍSTICO

Se encuentra en abundancia ofrece un contenido crítico e irónico con las mismas técnicas para la producción del gag humorístico que después de ciertas viñetas concluyen con un chiste, comentario o situación graciosa. Este tipo de historietas está muy ligado al deseo de estimular la participación optimista del lector generando en este una satisfacción por una lectura amena, simple y sin las complicaciones de dar seguimiento a una trama complicada. La temática de estas historietas es simple sólo, son situaciones graciosas ligadas a la vida cotidiana de la mujer, pero siempre con situaciones ligadas a los intereses de las mujeres.

Dependiendo de la temática de la historieta y de la capacidad de su guionista y dibujante, estos géneros pueden combinar entre sí para dar mayor realce o verosimilitud a la historia, o de igual manera hacerla más fantástica e increíble.

Algunas mujeres famosas como dibujantes y guionistas del comic femenino son: **Pili Blasco, Merce Llimona, Rosa Galceran, María Pascual, Carme Bárbara, Purita Campos, Juli (Estruch), Mariel Soria, Carmen Mir, Pilarin Bayes**, etc., en México podemos citar a doña Yolanda Vargas Dulche.

EL COMIC SHŌJO O SHOUJO EN JAPÓN.

El comic femenino es un género que en muchos países ha sido casi ignorado pues el mercado está saturado de títulos de aventuras y otros que pueden ser leídos por casi cualquier tipo de público, sin importar su género o edad; sin embargo en Japón las historietas femeninas han cobrado una singular importancia en el mercado; ya que existe una gran industria dedicada a la impresión de comics para niñas. En Japón este tipo de comics se conocen como shōjo o shoujo Cuya pronunciación es "**syoojo**" y significa "**niña**"; es un tipo de comic japonés dirigido a jovencitas o adolescentes, sin embargo este tipo de trabajo es apreciado por lectores hombres y mujeres no tan jóvenes. A diferencia del manga **shonen** que esta dirigido a chicos y gira en torno a la acción, en el **shoujo** se habla más del romance, los sentimientos y la amistad; así podemos encontrar diversidad de temas dentro de este genero que van desde el romance, drama, deportes, vida escolar, comedia inclusive la ciencia ficción.

Aunque en Japón este género está destinado a las niñas y jovencitas, los jóvenes lo aprecian y llegan a leerlo sin importarles la temática, por lo que es muy popular y su distribución llega a ser tan amplia que rebasa las fronteras de su país llegando a los mercados anglosajones, europeos y de habla hispana, convirtiéndose en una opción de lectura para las jovencitas de todo el mundo, ante la escasez de títulos en sus países de origen.



La cantidad de títulos clasificados dentro de este género es enorme sin embargo uno de sus precursores que alcanzó gran fama alrededor del mundo fue una historieta titulada "**Candy Candy**" que significa "**La Dulce Candy**", cuya temática giraba en torno a una niña huérfana, que tras crecer en una casa hogar, es adoptada por una familia rica, que en vez de tratarla como a un miembro más de su familia, la trata como servidumbre. "Candy" es el típico personaje que siempre se encuentra optimista ante las adversidades de la vida, lo que le consigue que un joven apuesto y rico se enamore de ella, pero para agregar una fuerte dosis de drama a la temática el chico muere en un desafortunado accidente, gran parte de la historia se centra en que "Candy" logre reponerse a la muerte del joven al que amaba y al mismo tiempo encuentre un lugar en el mundo (estudia con esmero hasta que logra convertirse en enfermera). "Candy vuelve a encontrar el amor en otro joven guapo, rico y que además es actor de teatro, sin embargo renuncia a él, al saber que otra chica paralítica está enamorada de él. La historia de Candy finaliza cuando ella renuncia a la felicidad del amor para volver al orfanato en el que creció y dedicarse a cuidar a otros niños huérfanos. Candy es un melodrama con una protagonista sacrificada siempre en pro de los demás.

El éxito del comic fue tal que esta historia pronto llegó a la televisión como serie animada, la cual también se convirtió en todo un clásico alrededor del mundo.

El comic femenino como hemos visto es un género que en realidad ha sido escasamente explotado. Esto se debe quizá en gran medida a que se piensa que una historia dedicada a las mujeres es siempre una historia rosa y cursi, ignorándose las infinitas posibilidades que surgen de la mujer actual, cuyas preocupaciones, problemas, fantasías y anhelos han cambiado en gran medida debido a que la preparación intelectual de la mujer se ha diversificado ampliamente.

La mujer actual, al igual que cualquier otro tipo de público se encuentra ávida por obtener una lectura que llene sus necesidades de información, orientación, educación y entretenimiento, por lo que el camino por explotar en la lectura de historietas aun es muy amplio y con muchas vertientes por explotar.



(C) PKERS - <http://pk.inmaginario.net>

170



CAPÍTULO IV



Capítulo 4

ANÁLISIS SEMIÓTICO LINGÜÍSTICO DEL COMIC "WITCH" NÚMERO 1 TITULADO "HALLOWEEN"

En el capítulo anterior, en el apartado final analizamos los diferentes tipos de comics femeninos que existen, en este capítulo analizaremos la relación que existe entre lenguaje icónico y lingüístico del comic **W.I.T.C.H** pero antes de proceder con esto es importante definir el tipo de historieta al cual pertenece este comic.

Como se mencionó anteriormente una revista cómica puede fusionar varios géneros y este es el caso de **W.I.T.C.H**

Los géneros que fusiona son:

REVISTA CON VARIAS SECCIONES.

La revista de **W.I.T.C.H** es una revista compuesta de varias secciones, además de la historieta se incluye una sección de moda para jovencitas, horóscopos, noticias o chismes cortos de artistas, y algunos cromos e imágenes con información adicional sobre los personajes de la historieta.

REVISTA DE TIPO MARAVILLOSO

Las revistas de tipo maravilloso se caracterizan por la intervención de algún personaje u objeto mágico para la solución de los problemas planteados en **W.I.T.C.H** las protagonistas reciben poderes mágicos de un lugar llamado Kandrakar y los poderes mágicos y transformación de los personajes corren a cargo de un objeto mágico llamado "El Corazón de Kandrakar".

Además los personajes de **W.I.T.C.H** reúnen algunas cualidades de los personajes del comic maravilloso, ya que las protagonistas son los típicos personajes honorables, capaces de sacrificar sus propios deseos en pro de una causa noble. Las cinco sufren una transformación mágica que les otorga habilidades especiales y las dota de atuendos maravillosos.

Will la protagonista principal posee un objeto mágico llamado "El Corazón de Kandrakar" que les brinda poderes mágicos a las protagonistas de la historieta.



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.

En el aspecto psicológico, Will es hija única y vive sola con su madre, lo que hace suponer que su padre falleció o que es hija de padres divorciados, o que su madre es soltera y se ha dedicado a educar sola a Will. Lo que genera que el público le tenga una mayor simpatía, al mismo tiempo que justifica su fragilidad, debilidad e inseguridad que la caracterizan por momentos. El resto de sus amigas por el contrario provienen de familias bien integradas con lo que se explotan los modelos de las familias bien estructuradas en la sociedad.

En los relatos maravillosos generalmente existe un ser que conoce los secretos mágicos de la historia y que entrega los atributos (poderes, objetos, hechizos) a los protagonistas. En **W.I.T.C.H** la abuela de Hay Lin es quien lleva este rol ya que ella es la conexión entre un mundo mágico y las protagonistas.

REVISTA DE TIPO EXÓTICO SENTIMENTAL.

El comic de **W.I.T.C.H** tiene una gran concentración de elementos fantásticos. Como vimos en el capítulo anterior el comic maravilloso está en su mayoría destinado a niñas pequeñas, pero los personajes y el contexto social e ideológico de **W.I.T.C.H** está destinado para jovencitas adolescentes por lo que se recurre a elementos del comic exótico sentimental para atraer la atención del público al cual va destinada la lectura de este cómic.

En primer lugar el comic exótico sentimental supone una historia en la que los personajes se enfrentan a un crecimiento biológico y psicológico (adolescencia), además las relaciones amorosas de los personajes se presentan con mayor verosimilitud, es decir en este tipo de historias los personajes no se enamoran a primera vista ni se predispone un final feliz eterno, sino que los

personajes se conocen, interactúan y pueden o no llegar a enamorarse, estos elementos se integran a las características del **comic sentimental próximo**, comic donde los personajes son situados en la época contemporánea. Las protagonistas son estudiantes de secundaria mientras que sus padres y personas que las rodean tienen profesiones comunes como empresarios, maestros, policías, etc.

El comic sentimental próximo se caracteriza por utilizar elementos contemporáneos y objetos reconocibles, esto quiere decir que las lectoras reconocerán en las páginas de los comics elementos que tienen en su entorno (autos, muebles, edificios, atuendos) además para contextualizar a la lectora los diálogos de los personajes son expresiones coloquiales que están de moda y que las jovencitas usan día a día.



REVISTA CON PROTAGONISTAS FIJAS.

Este tipo de comic se hizo común desde 1940 y se caracteriza por la incursión de protagonistas fijas que Aparecen una y otra vez en distintos números. Las heroínas de este tipo de revista son chicas en edad crítica es decir adolescentes que atraviesan los conflictos propios de la edad y acaparan el mercado denominado "teenagers" (adolescentes) por ser el material predilecto para jovencitas entre 12 y 18 años.

En general **W.I.T.C.H** combina casi todos los géneros del comic femenino que existen, de cada tipo toma las características más trascendentales para fusionarse en un relato maravilloso que a pesar de ser irreal conserva los suficientes toques de realidad para despertar el interés de un público que al estar atravesando por la etapa de la adolescencia exigen un relato con situaciones verosímiles con las cuales se puedan identificar.

Para hacer más sencillo el análisis de este cómic, procederemos a definir el rol que representan los personajes principales. Posteriormente haremos una breve síntesis del comic analizado para facilitar su comprensión. Estudiaremos primero a los personajes para que sea más fácil ubicar a cada uno en la síntesis de la historia.





Will es la protagonista principal su nombre completo es (**Willemina**

Vandom) vive con su madre, Susan, consultora de Simultech, en un apartamento de una zona residencial en las afueras de Heatherfield. Estudia en el Sheffield Institute, en 3ºA, la misma clase que Cornelia y Elyon.

Will guarda en su interior la magia de los cuatro elementos: Aire, Agua, Fuego y Tierra y es la depositaria del corazón de Kandarakar.



Iрма vive con su papá que es policía, su madre que es ama de casa, con su hermano y una tortuga por mascota. Está en 2º B del Sheffield Institute, en la misma clase que Taranee y Hay Lin. Es muy espontánea y alegre. Controla los poderes del **agua**.



Taranee Su nombre completo es **TARANEE COOK** vive con su madre,

que es juez de justicia, y su padre psicólogo, que también ha ejercido como abogado. Tiene un hermano mayor, Peter, apasionado del surf. La casa de la familia Cook se encuentra en un pueblo frente al mar. Está en 2º B del

Sheffield Institute, en la misma clase que Irma y Hay Lin. Es la más reflexiva del grupo, muy tranquila pero a veces un poco distraída. **Taranee** domina el **fuego** y adquiere un temperamento tal que consigue sorprenderse a sí misma



Cornelia vive con sus padres y su hermana menor Lilian, en un bonito departamento de uno de los barrios más elegantes de Heatherfield. Estudia

3ºA en el Sheffield Institute en la clase de Will y Elyon. **Cornelia** controla los poderes de la **tierra** gracias a los cuales consigue abrir agujeros en las paredes y mover objetos con el pensamiento.



Hay Lin es hija única y vive con sus padres, que son los dueños del restaurante "The Silver Dragon". Está en 2º B del Sheffield. Institute, en la

clase de Taranee e Irma. Es dulce, soñadora y un poco distraída, tiene un carácter sincero y comprensivo. **Hay Lin** controla los poderes del **aire** y domina las corrientes. Es la única que puede utilizar las alas para volar. Su abuela le dio el mapa de los doce portales, y es ella la que lo guarda.

PERSONAJES SECUNDARIOS.



YAN LIN.

La abuela paterna de Hay Lin. Ella es quien revela a su nieta y a sus amigas cuál es su misión y confía a Will el Corazón de Kandarakar.



TIBOR (izquierda) **Oráculo** (derecha). El oráculo es una especie de sabio que vive en un mundo mágico llamado Kandarakar. Él es una persona que les otorga a las **W.I.T.C.H** la misión de proteger su mundo. Tibor por su parte es un anciano que asiste al oráculo.



SUSAN VANDOM (MAMÁ DE WILL) Aunque la mamá de Will no tiene una participación determinante en la historia sus apariciones son muy continuas y su importancia radica en que a pesar de ser la madre de Will, su postura ante Will es muy relajada y la alienta para hacer amigos y abandonar su timidez.

ANTAGONISTAS



ELYLON originalmente aparece como amiga de Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin, sin embargo cuando conoce a Cedrik, le ayuda a éste a ponerle una trampa a las **W.I.T.C.H** y las expone a un gran peligro. El motivo por el que traiciona a sus amigas no queda definido en este número.



VATHEK es uno de los monstruos que se dedican a seguir a Will y sus amigas para deshacerse de ellas e impedir que se trasformen y protejan al mundo mágico de Kandarakar. Las motivaciones de los antagonistas no quedan del todo claras en este número.



CEDRIK es otro de los sujetos que siguen de cerca de Will y sus amigas para eliminarlas. Es un sujeto muy particular ya que es capaz de adoptar un aspecto de ser humano normal y aprovecha este aspecto para acercarse a Elyon y convencerla de traicionar a sus amigas. En el enfrentamiento con las Will, Irma y Taranee se transforma en un monstruo con una apariencia similar a la de una serpiente.



PERSONAJES CIRCUNSTANCIALES.



URIAH este personaje planea una travesura para la fiesta de Halloween que se llevara a cabo en el colegio al que asisten Will, Irma, Taranee, Hay Lin y Cornelia, su travesura ocasiona una gran explosión que sirve como pretexto para que las protagonistas descubran sus poderes y se decidan a investigar sobre ellos, Uriah es un personaje circunstancial que motiva estos acontecimientos.



MARTIN. Este personaje le toma una fotografía a Will, Irma, Hay Lin, Taranee, Cornelia y Elyon en la fiesta de Halloween, después le pide a Irma que se tomen una fotografía juntos, ella le dice que se esfume y sin notarlo se vuelve invisible. La importancia de este personaje es que al volverse invisible Vathek tropieza contra él y de esta manera impide de manera accidental que Vathek alcance a Will para dañarla.

A continuación una vez definidos los personajes y sus roles en la historia, procederemos a hacer una breve sinopsis del primer número de **W.I.T.C.H** antes de proceder a realizar el análisis del lenguaje icónico lingüístico de este comic.

SINOPSIS DE LA HISTORIA.

Para hacer más claro el análisis semiótico lingüístico del comic **W.I.T.C.H** es preciso esclarecer la temática del mismo para hacer más ágil su estudio.

Antes de definir de qué se trata este cómic es importante señalar que el título del mismo es un juego de palabras formado con las iniciales de las protagonistas **W.I.T.C.H**, **W** por **Will**, **I** de **Irma**, **T** de **Tarane**, **C** por **Cornelia** y finalmente **H** por **Hay Lin**; además la palabra **WITCH** en inglés significa bruja lo que toma sentido al saber que las protagonistas adquieren poderes mágicos.

W.I.T.C.H "El futuro en el té" es el primer número de este comic por lo que varios aspectos en la historia y en el rol de los personajes quedan inconclusos y pendientes para solucionarse en números subsecuentes.

W.I.T.C.H comienza en un lugar distante llamado Kandarakar en donde un joven calvo con túnica conocido como el Oráculo anuncia una emergencia para su mundo que será solucionada por cinco jovencitas humanas. A l mismo tiempo Will una de las protagonistas principales se muda junto con su madre a un lugar llamado Heatherfield que en español significa Campo de Brezos (una ciudad que jamás se precisa en qué lugar del mundo se encuentra). Will asiste a un colegio llamado "Sheffield Institute" en este lugar conoce a los otros cuatro protagonistas, en primer lugar conoce a Taranee quien también es nueva en el colegio. Will cursa el tercer año de secundaria y es compañera de grupo de Cornelia; a quien conoce cuando esta última la defiende a ella y a Taranee de un grupo de chicos abusivos que tratan de jugarles una broma pesada por ser las nuevas alumnas en el colegio. Cornelia aprovecha la ocasión para invitar a Will y Taranee a una fiesta que se realizará ese mismo día en la noche con motivo de Halloween.

Taranee conoce a Irma y Hay Lin es su grupo ya que las tres son compañeras de grupo, estudian el segundo año de secundaria en el "Sheffield Institute"

Las cinco jóvenes se reúnen en la fiesta, a la que también asiste otra joven llamada Elyon, quien es compañera de Will y Cornelia. A la fiesta asisten otros dos sujetos (Vathek y Cedrik) quienes han estado siguiendo a Will de cerca desde que llegó a Heatherfield y son los antagonistas de la historia. Vathek intenta deshacerse de Will en la fiesta, sin embargo la gente y la confusión que genera una explosión de fuegos artificiales se lo impiden. Mientras tanto Cedrik se acerca a Elyon con fines desconocidos. En ese mismo momento en Kandarakar "El Oráculo" y sus asistente un anciano llamado Tibor observan lo que ocurre en la fiesta y señalan que las cinco se encuentran juntas y que pronto obtendrán sus poderes, al mismo tiempo El Oráculo señala que las cinco jóvenes serán traicionadas por una de sus propias amigas (con lo que se comprende por qué Cedrik se acerca a Elyon en la fiesta).

Durante la fiesta explotan unos fuegos artificiales y ante el peligro del fuego Taranee descubre que tiene la habilidad de controlar el fuego a voluntad. Will y sus amigas confiesan que al igual que Taranee también poseen habilidades mágicas y que desde hace algún tiempo tienen sueños muy parecidos en los que aparece una extraña joya. Las chicas acuerdan reunirse en casa de Hay Lin para platicar de las cosas que les están sucediendo, Elyon les dice que no puede asistir ya que se reunirá con Cedrik más tarde.

En casa de Hay Lin, ésta les muestra un dibujo de la joya que han estado viendo en sueños, la abuela de Hay Lin escucha sin que lo noten las muchachas y aparece en forma inesperada mostrándoles la joya, revelando que se le conoce con el nombre del "Corazón de Kandrakar" y a cada una le informa sobre su poder y dominio de un elemento. A Irma se le da el poder del agua, a Cornelia el poder de la tierra, a Taranee el fuego, a Hay Lin el viento y finalmente a Will se le encomienda el cuidado del "corazón de Kandrakar", cuando la abuela de Hay Lin termina de revelar esta información sale de la habitación y desaparece.

Las chicas se encuentran muy confundidas por la historia que les contó la abuela y no saben que creer, Cornelia se marcha incrédula a su casa y las otras 4 jóvenes se quedan discutiendo sobre lo que acaban de saber. Hay Lin toma las iniciales del nombre de cada una y forma la palabra WITCH e insinúa que si tienen poderes mágicos, este sería un nombre apropiado para ellas ya que esta palabra en inglés significa bruja.

Elyon llega más tarde a casa de Hay Lin y les pide a las cuatro chicas que la acompañen ya que más tarde tendrá una cita con Cedrik en el gimnasio de la escuela, Taranee se niega a asistir y sólo acuden Will, Irma y Hay Lin. En el gimnasio las tres jóvenes son atacadas por dos monstruos (Vathek y Cedrik) al verse en peligro las chicas descubren como utilizar el "corazón de Kandrakar" para transformarse y utilizar sus poderes.

Will, Irma y Hay Lin logran vencer a los monstruos aunque sólo momentáneamente, el enfrentamiento provoca un incendio en el gimnasio, los monstruos logran escapar y las chicas logran hacerlo sin que nadie las descubra.

Las chicas deciden volver a sus casas y acuerdan que hablarán de lo sucedido en otra ocasión. Elyon las observa a lo lejos y así es como termina el primer número **W.I.T.C.H** "El futuro en el té". Los acontecimientos presentados en esta primera entrega quedan en varios aspectos inconclusos ya que no quedan revelados del todo, puesto que la misión de las **W.I.T.C.H** aun no ha quedado establecida del todo, mientras que las intenciones de los antagonistas todavía no son esclarecidas lo que obliga a las lectoras a buscar el número siguiente para dar respuesta a las dudas e interrogantes del primer número

Número de Página: 7 Viñetas 1 - 5	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 1- 5: rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Por espacios contiguos con textos de apoyadura que cumplen la función de narración e introducción a los acontecimientos mediante el uso de voz en off.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Un lugar mágico llamado Kandrakar, específicamente una especie de palacio.
Tipo de Encuadre	En esta página prevalece el Gran Plano General ya que las primeras imágenes enfocan la generalidad del lugar en donde ocurre la acción, sin presentar detalles específicos sobre la decoración o los personajes
Personajes	Un chico calvo conocido como el oráculo , junto a él un anciano que lo asiste llamado Tibor . A su alrededor un grupo de personas que esperan atentas a escuchar lo que tiene que decir
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Debido al tipo de encuadre que se maneja no se alcanzan a percibir detalles en el color de la ropa de los personajes pero prevalecen dos colores en el vestuario de los personajes. El verde para el Oráculo y el anciano Tibor parado junto a él, que significa vida, esperanza, juventud y calma. Mientras que el resto de las personas predomina el rosa que al ser un derivado del rojo, es un color que suaviza las relaciones de pasión y amor, por lo que simboliza ternura, amistad, calma y comprensión.
Efectos Psicológicos del color en el escenario	En el escenario predomina el color Azul con algunos tonos violetas. El color azul simboliza al cielo, es un color pasivo y relajante. Kandrakar es un lugar dibujado entre nubes por ello prevalece el color azul cielo. Mientras que se agregan tonos violetas por su simbología mágica y misteriosa.
Gestuario.	La amplitud del encuadre hace imposible reconocer el gestuario de los personajes, ya que sus caras se muestran difusas.
Tipo de Angulación	Viñeta 1- 5: Angulación Horizontal
Tipo de Iluminación	Viñeta 1- 5: Iluminación Naturalista
Tipo de globo	Carece de texto en globos. Los textos son presentados con apoyaduras en la viñeta que cumplen la función del narrador con voz en off
Discurso	Voz en off proporcionada por un narrador
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.
Figuras Cinéticas	Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	Existe un narrador que cumple su función con voz off, pero además de narrar lo que sucede introduce a la lectora en la narración con la siguiente frase: <i>"deja que su resplandor te deslumbré. Acércate, pero hazlo en silencio..."</i> lo que hace más personal la narración.

Observaciones	<p>En esta página se introduce a la lectora en la lectura del comic, y como los primeros momentos de la acción se llevan a cabo en Kandrakar un lugar ficticio y que se supone mágico, los elementos icónicos que aparecen son de carácter etéreo, muy sutiles y en colores pastel. Mientras que el discurso lingüístico corre a cargo de un narrador que hace personal la narración para despertar el interés del lector. Los elementos combinados hacen que parezca que la lectora observa el cielo y conforme se acerca observa un palacio y dentro del palacio una asamblea. Los diferentes encuadres utilizados crean una sensación de movimiento personal del lector.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>
----------------------	--

Número de Página: 8 Viñetas 6 - 13	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñetas 6: rectangular larga. Viñeta 7 y 13: carecen de líneas que las delimiten. Viñeta 8,10,11,12: Rectangulares Viñeta 9: cuadrada.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Un lugar mágico llamado Kandrakar, específicamente una especie de palacio.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 6. Plano general de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 7, Plano medio corto del oráculo.</p> <p>Viñeta 8 Plano medio de un asistente al palacio (personaje circunstancial)</p> <p>Viñeta 9 Plano medio corto de un asistente al palacio (personaje circunstancial)</p> <p>Viñeta 10. Plano medio largo del oráculo y del anciano Tibor que lo acompaña.</p> <p>Viñeta 11. Plano detalle de las manos del oráculo.</p> <p>Viñeta 12 Plano detalle de una figura que representa el agua.</p> <p>Viñeta 13. Plano detalle de dos figuras que representan la tierra y el fuego.</p>
Personajes	Viñeta 6 -13: En estas viñetas aparece un chico calvo conocido como el Oráculo , junto a él un anciano que lo asiste llamado Tibor. A su alrededor un grupo de personas que esperan atentas a escuchar lo que tiene que decir (personajes circunstanciales)
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>El oráculo y el anciano Tibor están representados en color verde que significa vida, experiencia, sabiduría, esperanza, juventud y calma.</p> <p>Mientras que el resto de las personas predomina el rosa que al ser un derivado del rojo, es un color que suaviza las relaciones de pasión y amor, por lo que simboliza ternura, amistad, calma y comprensión.</p>

Efectos Psicológicos del color en el escenario	En el escenario predomina el color Azul con algunos tonos violetas. El color azul simboliza al cielo, es un color pasivo y relajante. Kandrakar es un lugar dibujado entre nubes por ello prevalece el color azul cielo. Mientras que se agregan tonos violetas por su simbología mágica y misteriosa. Además de algunos tonos rosados que significan ternura, otros verde claro que simboliza esperanza y juventud además del amarillo que simboliza la divinidad, luminosidad, alegría y riqueza.
Gestuario.	<p>Viñeta 6. La amplitud del encuadre hace imposible reconocer el gestuario de los personajes, ya que sus caras se muestran difusas.</p> <p>Viñeta 7. Aparece el oráculo solo. Sus cejas son altas. Lo que significa sorpresa. Sus ojos están cerrados signo de confianza. Su boca tiene la comisura de los labios hacia abajo signo de pesadumbre. Sin embargo está mostrando los dientes lo que significa cólera. La combinación del gestuario del personaje hace difícil definir la sensación o sentimiento por el que atraviesa el personaje.</p> <p>Viñeta 8. Aparece un hombre anciano de entre las otras personas que estaban escuchando al oráculo. Sus cejas son altas. Lo que significa sorpresa. Su boca tiene la comisura de los labios hacia abajo signo de pesadumbre. Sus ojos están desorbitados signo de sorpresa. El personaje está escuchando una información que lo hace sobresaltarse y sorprenderse por lo que su gestuario es acorde con el lenguaje verbal que emite.</p> <p>Viñeta 9. Aparecen otras dos personas del resto del público ambas con los ojos desorbitados signo de sorpresa y con la comisura de los labios hacia abajo lo que significa pesadumbre. La reacción de los personajes es similar a la del personaje de la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 10. Tibor parado junto al Oráculo. Tibor muestra un ceño con las cejas fruncidas, que denota enfado. Su expresión es desacorde con la del personaje parado junto a él que expresa un estado de confianza y felicidad. Mientras que el Oráculo tiene las cejas altas señal de sorpresa, los ojos cerrados muestran confianza y una boca sonriente sin mostrar los dientes señal de confianza.</p> <p>Viñeta 11 – 13: Carece de gestuario.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 6 -13: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 6 -13: Iluminación naturalista
Tipo de globo	Los globos que aparecen de las viñetas 6-13 son globos con delta normal y expresan diálogos normales sin alteraciones tonales son emitidos por el Oráculo.
Discurso	El discurso que aparece en esta página introduce a la lectora en la problemática que el reino de Kandrakar atraviesa y esboza la relación que este lugar guardara con las protagonistas principales que aun no han sido introducidas en la historia.
Onomatopeyas/ Sonidos inarticulados
Figuras Cinéticas	Viñeta 6 -13: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>Las viñetas 6,8,9,11,12,13 no muestran irregularidades entre lo expresado verbalmente y lo representado de manera icónica</p> <p>La viñeta número 7 por su parte muestra una combinación de gestos faciales que hacen difícil reconocer el sentimiento expresado por el personaje. Ya que la mayoría de sus gestos apuntan a una situación en la que debe imperar la concentración y la confianza, sin embargo el hecho de tener las comisuras de los labios hacia abajo mostrando los dientes implica un gesto de cólera. El error de diseño es que cuando un personaje tiene la palabra su boca está abierta y sólo muestra una pequeña parte de sus dientes y en ocasiones pueden no aparecer, esto con el fin de evitar este tipo de confusiones.</p> <p>La viñeta 10 muestra al oráculo nuevamente, esta vez al lado del anciano Tibor. En esta ocasión el gesto del oráculo es correcto pues muestra la complacencia y confianza que expresa con su diálogo. Sin embargo Tibor muestra un ceño fruncido señal de enojo, y al ser dibujado detrás del oráculo puede generar la impresión de desacuerdo y traición, cuando en realidad es su asistente incondicional.</p>

Observaciones	<p>En esta página hay una notable contradicción entre el gestuario de los personajes y lo expresado en sus diálogos, lo anterior en las viñetas 7 y 10. Los personajes que aparecen en esta página pertenecen a "los bueno" de la serie y sus expresiones faciales son de estados de ánimo de enojo, traición, cólera y otros sentimientos negativos. Al ser este el primer número de una serie puede crear en el lector confusión y éste puede llegar a pensar que los personajes poseen una dualidad entre el bien y el mal o bien que el mensaje no sea bien percibido por el lector correctamente lo que dificulte su comprensión al leer las páginas subsecuentes.</p> <p>En esta página el lenguaje icónico /lingüístico de las viñetas 7 y 10 no es acorde entre sí.</p>
----------------------	--

Número de Página. 9 Viñetas 14-19	
Tiempo de Narración	Flash Forward psicológico Sueño de la protagonista principal: "Will"
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñetas: 14 rectangular. 15 rectangular. 16 carece de líneas que la delimiten. 17 rectangular larga. 18 rectangular larga. 19 rectangular larga.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Flash Forward psicológico Sueño de la protagonista principal: "Will"
Tipo de Encuadre	Viñeta 14. Gran primer plano a un collar con un cristal llamado el corazón de Kandrakar. Viñeta 15. Plano Detalle. Acercamiento al centro del collar. Dentro de él la figura de Will desnuda. Viñeta 16. Plano Medio Largo a Will aparece desnuda rodeada por extrañas figuras. Viñeta 17. Plano Medio Corto a la cara de Will y parte de sus hombros. Viñeta 18 Plano General Medio a Will de espaldas se protege de un fuerte viento. Viñeta 19 Plano General de Will desnuda de rodillas en el suelo. En un paisaje lluvioso.
Personajes	Viñeta 14: Carece de personajes. Viñeta 15-19: Will aparece como único personaje en todas las viñetas
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 14. El corazón de Kandrakar es un cristal blanco reflejo de pureza neutralidad y claridad. Está engarzado en plata un color neutro. Viñeta 15. El corazón de Kandrakar es un cristal blanco reflejo de pureza neutralidad y claridad. Dentro de él se encuentra la figura de Will representada en tonos azules un color frío que representa a la noche, por lo que es idóneo para representar sueños. También representa al agua y el ambiente en el que se desarrolla la historia es acuoso. La cabellera de Will se distingue por su tono rojizo que representa juventud y calidez. Viñeta 16 Will nuevamente representada en un tono azul, esta vez su cabellera no se distingue. El azul nuevamente representa los sueños, el agua, el viento y la noche.

	<p>Viñeta 17. Se utilizan los mismos colores que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 18. Predomina nuevamente el azul, se acentúa una tormenta y la fuerza del agua. La cabellera de Will se vuelve a distinguir de un tono rojizo. Ahora el tono rojizo agrega una sensación de peligro y fuerza.</p> <p>Viñeta 19. Se utiliza nuevamente la misma combinación de colores que en la viñeta anterior.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	De la viñeta 14 -19 se utiliza en el escenario la misma combinación de colores en donde predominan los tonos azules combinados con violeta. El azul es un color frío que representa a la noche, por lo que es idóneo para representar sueños. También representa al agua y al viento elementos presentes en el sueño de Will. Los tonos violetas dan una impresión magia y misterio.
Gestuario.	<p>Viñeta 14 carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 15. Will tiene los ojos desorbitados y la boca abierta. Expresión de sorpresa. Esto al verse encerrada dentro de un cristal.</p> <p>Viñeta 16. Will tiene los ojos cerrados y las cejas fruncidas, con la comisura de los labios hacia abajo señal de molestia. A su alrededor hay extrañas figuras que representan una especie de viento y de agua, por lo que su expresión es de molestia por no saber lo que está pasando.</p> <p>Viñeta 17. Will aparece con los ojos desorbitados (terror) y la boca abierta, clara señal de sorpresa.</p> <p>Viñeta 18 y 19. El personaje aparece de espaldas, no se distingue su rostro</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 14, 15, 16,17 y 19. Angulación horizontal.</p> <p>Viñeta 18. Angulación en contrapicada</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 14-19: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 14. Globo con delta que sale del cuadro. Procede de la página anterior y es la voz del oráculo.</p> <p>Viñeta 15-19 carecen de diálogo encerrado en globo.</p>
Discurso	Carece de discurso ya que se trata de una pesadilla de Will , sólo aparecen las locuciones por parte de su madre que intenta despertarla.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 14-19: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso que parece de la viñeta 14-19 son textos de voz en off cuya procedencia es ajena al tiempo de la narración, es decir Will quién está teniendo una especie de pesadilla, y las voces provienen de dos fuentes diferentes. En la viñeta 14 proceden de la página anterior, y su fuente de procedencia. Mientras que de la viñeta 17 a la 19 provienen de la página siguiente, pues es la voz de la madre de Will que intenta despertarla. Por lo que no tienen una relación directa con las figuras icónicas presentadas en esta página.
Observaciones	<p>En esta página se representa una pesadilla por lo que la mejor manera de simbolizarla para que el lector comprenda que se trata de un sueño de la protagonista es con una alteración tonal, es decir manejar colores que sabemos que son imposibles en la realidad. En esta página se manejan tonos azulados y violetas aun en el color del personaje (su cuerpo es de color azul) un factor que en la realidad sería imposible.</p> <p>En relación a los textos se manejan locuciones cuya procedencia viene determinada por personas ajenas al sueño de la protagonista (es decir despiertas) y que le hablan para que pueda despertar.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página. 10 Viñetas 20-25	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 20. Rectangular larga. Viñeta 21,23,24 cuadradas. Viñeta 22. Rectangular. Viñeta 25 Rectangular larga.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield lugar en donde viven las protagonistas Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin.
Tipo de Encuadre	Viñeta 20: Plano Medio Corto de Will y su mamá en su auto. Viñeta 21: Plano Medio Corto de Will Viñeta 22: Gran Primer Plano del auto estéreo del coche. Viñeta 23: Plano General del auto en el que viajan Will y su mamá. Viñeta 24: Plano Medio Corto de Will y su mamá en el auto. Viñeta 25: Gran Plano General del auto en el que viajan Will y su mamá mientras atraviesan una autopista.
Personajes	Viñeta 20: Will y su mamá. Viñeta 21: Will sola Viñeta 22: No hay personaje en esta viñeta Viñeta 23: Toma al auto de los personajes, debido a que están dentro de él no son visibles, pero se aprecian sus locuciones. Viñeta 24: Will y su mamá. Viñeta 25: Ausencia de personajes (sólo se observa el vehículo en el que van)
Efectos Psicológicos del color en el personaje	En esta página sólo aparecen Will y su madre por lo que la simbología que corresponde a cada una es: Will: Cabellera roja signo de juventud, vitalidad y pasión. Usa una chamarra gris, color neutro que puede representar melancolía (Will y su mamá están viajando porque se están mudando a Heatherfield, mudanza con la que Will no se siente a gusto). Además Will acaba de despertar de una pesadilla por lo que el color gris también puede representar bruma y confusión. La chamarra tiene tonos rosas que significan esperanza y temura. Usa además una blusa naranja un color activo que por su luminosidad contrarrestar el tono neutro del gris. Su mamá: Su cabellera es de un tono violeta que significa madurez. Su blusa es rosa color que representa temura y que al ser una madre resulta un color idóneo para representarla.
Efectos Psicológicos del color en el escenario	Viñeta 20: Los asientos del auto son de color café color neutro. En la ventanilla izquierda se perciben tonos azules que representan agua. Esto porque está lloviendo afuera. Viñeta 21: Aparece la cara de Will en un plano medio corto por lo que ocupa toda la viñeta evitando así percibir el escenario. Viñeta 22: Aparece el auto estéreo en gris color neutro que no tiene efecto. Viñeta 23: El automóvil de la mamá de Will es de un tono rojo, color activo y estimulante que cumple la función de distinguirlo entre los demás autos.

	<p>Viñeta 24: Sólo se distingue la ventanilla azul del auto que representa el agua de la tormenta deslizándose</p> <p>Viñeta 25: Se distingue el auto rojo de la mamá de Will entre un grupo de automóviles dibujados de color gris, al atravesar un puente para llegar a Heatherfield.</p> <p>Los valores tonales de la viñeta son alterados ya que a la izquierda antes de que comience la ciudad de Heatherfield, los valores tonales son de color gris y una vez que comienza la ciudad hay una mayor distribución de color ya que aunque siguen habiendo tonos grises y de color oscuro hay más diversificación de tonos ya que se distingue una fila de árboles en color verde (color de juventud y esperanza). Se distinguen algunas luces en la ciudad en color amarillo y naranja (colores de calor, luminosidad y riqueza) además el horizonte se ve en color azul claro (color de esperanza y del día) y a lo lejos se observa un arcoiris que durante años ha sido atribuido a la fe y esperanza.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 20: Will las cejas altas, los ojos muy abiertos y la boca muy abierta son señales de sorpresa pues Will se acaba de despertar de una pesadilla</p> <p>La mamá de Will: Cejas altas, señal de sorpresa. Comisura de los labios hacia abajo signo de pesadumbre, lo anterior por el estado sobresaltado con el que se despertó Will. Este personaje tiene la mirada ladeada lo que Roman Gubern clasificó como un claro símbolo de maquinación; sin embargo como se supone que el personaje está manejando un automóvil y se encuentra mirando del lado a su hija Will es gesto se queda cancelado.</p> <p>Viñeta 21: Will tiene las cejas fruncidas, los ojos muy abiertos y la comisura de los labios hacia abajo. Estos símbolos combinados indican concentración, terror y pesadumbre. Will se encuentra asustada y confundida por la pesadilla que acaba de tener.</p> <p>Viñeta 22 y 23: Carecen de gestuario</p> <p>Viñeta 24: Will tiene las cejas fruncidas (enojo) por un comentario sarcástico de su mamá. La mamá de Will tiene los ojos cerrados (confianza) y su boca es sonriente señal de confianza también, y eso es precisamente lo que le intenta inspirar a su hija Will.</p> <p>Viñeta 25: Carecen de gestuario</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 20,21 y 22: Angulación Horizontal.</p> <p>Viñeta 23: Angulación en contrapicada (Vista baja del auto)</p> <p>Viñeta 24: Angulación Horizontal.</p> <p>Viñeta 25: Angulación en picada panorámica aérea de la ciudad.</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 20, 21, 22, 23,24: Iluminación convencional.</p> <p>Viñeta 25: Iluminación artística (difuminación y diversificación tonal) para representar la ciudad de Heatherfield</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 20, 21, 23 y 24: Globo con delta recto. Dialogo normal.</p> <p>Viñeta 23: Globo con continente y delta deformado en forma de sierra (Transmisión radiofónica)</p> <p>Viñeta 25: Carece de globo.</p>
Discurso	<p>Los discursos de la viñeta 20-21 hablan sobre la pesadilla que Will tuvo.</p> <p>De la viñeta 22 a la 24 Will y su mamá hablan sobre su cambio de residencia. A Will no le agrada el cambio y al ver las adversidades del clima en Heatherfield, Will se siente más decepcionada mientras que su mamá trata de animarla.</p> <p>En la viñeta 25 se introduce un texto en off (texto en cartucho) que procede de una fuente desconocida.</p>

Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	En la viñeta 22 aparece la onomatopeya "CLIC" sonido que reproduce el sonido del interruptor del auto estéreo.
Figuras Cinéticas	De la viñeta 20 a la 24 aparecen figuras estáticas sin movimiento. Viñeta 25: Deformación cinética de los autos en movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página el discurso lingüístico y el icónico corresponden entre sí.
Observaciones	Esta página centra la acción en un lugar llamado Heatherfield un lugar que se supone como real en el que viven las protagonistas. Con esta página se centra la atención del lector en la realidad que viven los personajes. El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página:11 Viñeta: 26-29.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñetas 26 y 29 cuadradas. 27 y 28 rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield (afuera del nuevo departamento de Will y su mamá)
Tipo de Encuadre	Viñeta 26: Gran Plano General de Will y su mamá afuera de su nuevo departamento desempacando las cosas de su auto. Viñeta 27: Plano General de Will y su mamá desempacando, mientras que a Will se le ha roto una caja que contenía sus libros, cayendo estos al suelo mojado. Viñeta 28: Plano General Medio de Will y su mamá quien la abraza para consolarla. Viñeta 29: Plano General de dos sujetos sospechosos que observan a lo lejos a Will y su mamá.
Personajes	De la viñeta 26 a la 28 aparecen Will y su mamá desempacando. Viñeta 29: Dos personajes misteriosos vestidos con sombreros y gabardinas a los que sólo se le pueden distinguir los ojos.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 26: El encuadre de esta viñeta es un gran Plano General, por lo que los detalles de la vestimenta de los personajes son difusas. En la madre de Will sólo se distingue un saco verde olivo y pantalón café. El verde significa calma, tranquilidad, y esperanza, mientras que el café es un color de serenidad, seriedad y madurez. La ropa de Will es más difusa que la de su mamá, sólo se alcanza a distinguir que está vestida de azul. Este color ayuda a crear un efecto de lejanía que sirve para crear esta ilusión visual que ya venía dada por el tipo de encuadre que es un Gran Plano General.

	<p>Viñeta 27: El vestuario de la mamá de Will es el mismo que en la viñeta anterior, sólo que ahora se distingue su blusa color rosa que combina con su seriedad y madurez, dándole un efecto de ternura.</p> <p>El vestuario de Will aun es muy difuso, pero ahora se distingue que usa una chamarra de color gris que simboliza bruma, decepción y confusión (Will está triste por la mudanza y al romperse la caja que contenía sus libros por culpa de la tormenta. Se siente más desanimada).</p> <p>Will lleva un pantalón azul color frío que combinado con el gris de la chamarra representa lejanía y apoya su situación de tristeza y decepción que siente por los contratiempos de la mudanza</p> <p>Viñeta 28: Se repiten los mismos personajes y elementos de color que en la viñeta anterior, por lo que la simbología es la misma.</p> <p>Viñeta 29: Aparecen dos sujetos misteriosos vestidos con gabardinas y sombreros. Sus vestimentas son de colores oscuros gris, negro y café. Colores que representan bruma, oscuridad, maldad, misterio etc. Al no poder distinguir las facciones de estos sujetos la connotación más apropiada para el vestuario de estos personajes es el misterio.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 26: Aparece el automóvil de la mamá de Will resaltado en color rojo Color calido que sobresale de algunos tonos azules y grises que representan la oscuridad y bruma de la noche por la tormenta. El departamento está rodeado de árboles con un espeso follaje representado por un tono verde brillante (color de vida y esperanza) además el departamento está lleno de luces amarillas y naranjas signos de calor y riqueza. Los árboles y las luces del departamento son símbolos de que la vida ahí será agradable para Will y su mamá.</p> <p>Viñeta 27: Se observan tonos grises y azules, el encuadre es más cerrado (Plano General Medio) por lo que sólo se distingue la barda que divide al departamento en color gris (tono neutro) y tras de ella en el jardín del edificio en el que vivirán un árbol verde (vida, esperanza). Will acaba de tener un percance con una de las cajas que contenía sus libros que se ha roto por la lluvia por lo que el uso de estos colores se interpreta como que a pesar de que está teniendo problemas las cosas mejoraran en su nuevo departamento, dentro del edificio hay elementos de esperanza (los árboles)</p> <p>Viñeta 28: El encuadre de esta viñeta es el mismo que en la anterior (sólo cambia la posición corporal de los personajes) por lo que el efecto de los colores es el mismo.</p> <p>Viñeta 29: Detrás de los dos misteriosos hombres que se encuentran vigilando a Will y su mamá hay una serie de elementos muy llamativos que hacen que sus ropas oscuras sobresalgan más. Detrás de ellos hay un autobús amarillo (luminosidad) un árbol (esperanza), dos personas que se alejan vestidas de verde (esperanza), lo anterior indica que estos dos sujetos se encuentran completamente alejados de estos sentimientos de nobleza.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 26: La amplitud del encuadre hace que no se aprecie el gestuario de los personajes.</p> <p>Viñeta 27: Will tiene el ceño fruncido (enojo) y la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) lo anterior por el percance que tuvo con la caja de sus libros.</p> <p>La mamá de Will tiene los ojos desorbitados (sorpresa) al ver el accidente de los libros.</p> <p>Viñeta 28: La mamá de Will la abraza, sus ojos están cerrados y su boca está sonriendo símbolos de confianza que es precisamente el sentimiento que quiere transmitirle a Will para animarla y tranquilizarla (la cara de Will, es cubierta por el cuerpo de su madre).</p>

	Viñeta 29: Las caras de los sujetos misteriosos no se alcanzan a distinguir, sólo se ven sus ojos brillosos y con la mirada fruncida señal de maquinación y concentración.
Tipo de Angulación	Viñeta 26: Angulación en contrapicada Viñeta 27, 28 y 29: Angulación horizontal. (vista frontal de los personajes)
Tipo de Iluminación	De la viñeta 26 a la 29 iluminación naturalista.
Tipo de globo	Las viñetas 26 y 27 carecen de globo. Viñeta 28: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) que proviene de uno de los sujetos de la viñeta 29. Viñeta 29: Globo con delta lineal (diálogo normal).
Discurso	Viñeta 26: Texto de apoyadura (voz en off) cuya procedencia viene de la viñeta 29 Viñeta 27: Carece de discurso. Viñeta 28: Globo con voz en off, que proviene de los personajes de la viñeta 29. Viñeta 29: Los textos de esta página provienen de uno de los dos personajes misteriosos que se encuentran vigilando a Will e intentan deshacerse de ella por un motivo que aun no ha quedado establecido.
Onomatopeyas	
Figuras Cinéticas	En las viñetas 26, 28 y 29 las imágenes son fijas sin movimiento. En la viñeta 27 se observa la trayectoria lineal de los libros al caer al piso.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	La viñeta 26 tiene un texto de apoyadura (voz en off), la viñeta 28 también tiene un texto en off, esta vez en un globo cuya delta sale de cuadro y tiene su procedencia en la viñeta 29 fuente de los textos en off de las viñetas 26 y 28. Estos textos provienen de uno de los dos sujetos misteriosos que observan a Will y hablan de cómo deshacerse de ella por lo que la relación entre las imágenes presentadas y el discurso lingüístico coinciden.
Observaciones	En esta página se presenta a los que habrán de ser los antagonistas en este número de la historieta, sus intenciones son ambiguas al igual que sus comentarios, lo que crea expectación en la lectora por descubrir el papel que jugaran más adelante estos villanos. El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página: 12 Viñeta: 30-31	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Las viñetas 30 y 31 son rectangulares y cada una ocupa media página.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos, con textos de cartucho (texto ubicado entre dos viñetas)

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Espacio Ideal	<p>Viñeta 30: Panorámica de la ciudad de Heatherfield.</p> <p>Viñeta 31: Heatherfield específicamente "Sheffield Institute" el nuevo colegio al que asistirá Will.</p>
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 30: Gran Plano General de Heatherfield.</p> <p>Viñeta 31: Gran Plano General de "Sheffield Institute"</p>
Personajes	<p>Viñeta 30: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 31: Will corriendo para llegar a su primer día de clases en "Sheffield Institute"</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 30: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 31: Will tiene la cabellera de color rojo (color activo que representa pasión, juventud, dinamismo, etc.) usa una chamarra gris color neutro, mochila rosa (temura, juventud) y pantalón azul, color frío que refleja frescura y complementa al rosa (temura).</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 30: Aparece una panorámica de la ciudad de Heatherfield al amanecer, después de la tormenta que se observó en páginas anteriores. El cielo es azul claro al igual que el mar que rodea a la ciudad, este color representa al día y tiene un efecto calmante y relajante. Se observan varios edificios en color gris (tono neutro) con algunos detalles en naranja color activo y estimulante que representa calor, luz y dinamismo. Además hay varios árboles de color verde (esperanza, vida, juventud, naturaleza, vegetación). En general los colores que aparecen en esta página representan la calma que viene después de la tormenta y muestran que Heatherfield es un lugar agradable.</p> <p>Viñeta 31: En esta viñeta aparece el "Sheffield Institute" el nuevo colegio de Will. El nombre del colegio aparece en una placa de color verde (juventud, tranquilidad), este mismo color se usa en el reloj del colegio. Los edificios de "Sheffield Institute" son de color naranja un color de dinamismo, juventud, calor y que tiene un efecto estimulante. Además los edificios están adornados por detalles de color blanco, color neutro que complementa al naranja y ayuda a conservar la concentración y claridad) Además se complementa con el color verde que es un color tranquilizante que además es un símbolo de juventud.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 30: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 31: Aparece Will pero se encuentra de espaldas corriendo para llegar a la escuela.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 30: Toma aérea de Heatherfield (angulación en picada)</p> <p>Viñeta 31: Vista de "Sheffield Institute" (angulación en contrapicada)</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 30 y Viñeta 31: Iluminación naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 30: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 31: Globo con silueta en forma de nube y delta en forma de burbujas (globo de pensamiento) emitido por Will.</p>
Discurso	<p>La viñeta 30 tiene un texto de apoyadura con una voz en off. Voz del narrador que presenta la ciudad de Heatherfield un día después de la tormenta.</p> <p>Entre la viñeta 30 y 31 hay un texto de cartucho que después de mostrar en la viñeta 30 una toma general de la ciudad, sirve para ubicar a la lectora en "Sheffield Institute". En la viñeta 31 también aparece un globo de pensamiento expresado por Will quien sigue con problemas, pues se le ha hecho tarde en su primer día de escuela.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	

Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 30: Figura estática sin movimiento.</p> <p>Viñeta 31: Will está corriendo para llegar al colegio, este movimiento es representado por nubes de polvo este efecto sirve para simular la velocidad con la que Will se está desplazando.</p>
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	Las imágenes de estas dos viñetas ubican a la lectora en los espacios más significativos en los que se llevarán a cabo las acciones de esta historieta (Heatherfield y "Sheffield Institute") El discurso lingüístico de esta página intenta mostrar estos espacios, es por ello que las tomas de estos lugares son muy amplias para mostrar la generalidad de estos lugares, para más adelante mostrar sus espacios particulares.
Observaciones	<p>Esta página continúa con la función de introducir a la lectora en la temática de la historieta por lo que los planos y tomas presentados son muy amplios y detallados. Los colores utilizados son tonos luminosos que crean la ilusión de que Heatherfield es un lugar hermoso y tranquilo.</p> <p>En cuanto al lenguaje lingüístico, éste cumple la función de preparar a la lectora para un salto temporal de la noche en que Will y su mamá llegan a Heatherfield a la mañana siguiente que es el primer día de clases de Will.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

<p>Número de Página:13 Viñeta: 32-38</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 32: Cuadrada. Viñeta 33 sin líneas que la delimiten (sin continente). Viñeta 34 rectangular larga. Viñeta 35 y 36 rectangulares cortas, viñetas 37 y 38 cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Los pasillos del "Sheffield Institute"
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 32: Gran Plano General de Will perdida en los pasillos de "Sheffield Institute"</p> <p>Viñeta 33: Plano Medio de Will.</p> <p>Viñeta 34: Plano Medio Largo de Will y Taranee (otra de las protagonistas principales).</p> <p>Viñeta 35: Plano Medio Corto de Will, Taranee y la señora Kniker Bocher directora de "Sheffield Institute"</p> <p>Viñeta 36: Plano Medio de Will, Taranee y la señora Kniker Bocher directora de "Sheffield Institute"</p> <p>Viñeta 37: Plano Medio de Will y la Directora.</p>

	Viñeta 38: Primer Plano de Will.
Personajes	<p>Viñeta 32 y Viñeta 33: Aparece Will buscando el camino a su salón.</p> <p>Viñeta 34: Will y Taranee quienes se presentan.</p> <p>Viñeta 35 y Viñeta 36: Will, Taranee y la señora Kniker Bocher directora de "Sheffield Institute" quien las reprende por llegar tarde a clases.</p> <p>Viñeta 37: Will y la directora quien continua reprendiéndola por llegar tarde.</p> <p>Viñeta 38: Will sola apenada por el regaño.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 32: El encuadre de esta viñeta es muy amplio por lo que los detalles en el vestuario de Will son muy difusos.</p> <p>Viñeta 33: Aquí resalta el cabello rojo de Will símbolo de vitalidad. Usa una chamarra de color gris un tono neutro que queda contrareestado por los adornos rosas que tiene la chaqueta ya que el rosa es un símbolo de ternura y juventud. Debajo de la chamarra lleva una blusa color naranja, color de alegría y dinamismo. También usa pantalón azul color que combinado con el rosa refuerza el efecto de ternura y juventud.</p> <p>Viñeta 34: En esta viñeta aparecen Will y Taranee. El vestuario de Will es el mismo que en la viñeta anterior.</p> <p>Taranee es una chica de color (raza negra) que usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Su mochila también es de colores y crea el mismo efecto. Taranee usa una blusa anaranjada un color cálido que representa al fuego y que tiene un efecto estimulante y activo). La imagen de Taranee asemeja rasgos afroamericanos.</p> <p>Viñeta 35: Aquí aparece Will, Taranee y la señora Kniker Bocher directora de "Sheffield Institute". El vestuario de Will y Taranee es el mismo que en las viñetas anteriores.</p> <p>La directora usa un traje de color gris en este caso este color representa madurez, y prudencia al mismo tiempo sabiduría.</p> <p>Viñeta 36: Aparecen los tres personajes de la viñeta anterior, por lo que la simbología es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 37: Aquí aparecen Will y la directora. La simbología para el color es la misma que en las viñetas anteriores.</p> <p>Viñeta 38: Will está sola en esta viñeta, su vestuario es el mismo que en viñetas anteriores, pero el encuadre es más cerrado resaltando su chamarra gris, en esta viñeta Will acaba de ser regañada por lo que el gris puede simbolizar depresión y malestar por el regaño.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 32: Aparecen los pasillos de "Sheffield Institute" en color gris, color que puede simbolizar confusión. Will está perdida pues no sabe en qué dirección se encuentra su salón por lo que puede tener este efecto.</p> <p>De la Viñeta 33 a la 38 los encuadres son muy cerrados y debido a la aparición en algunas viñetas de hasta tres personajes los detalles del escenario son imperceptibles.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 32: Will tiene los ojos muy abiertos símbolo de sorpresa, las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) Will llega al "Sheffield Institute" y se encuentra confundida por no saber en donde está su salón. Sus gestos combinados representan esa confusión.</p> <p>Viñeta 33: Will tiene las cejas fruncidas señal de enfado, sus brazos están extendidos ya que Will se encuentra reclamando, pues su confusión se ha vuelto enojo, ya que no sabe como llegar a su salón y este incidente ha hecho que pierda el control.</p>

	<p>Viñeta 34: En esta viñeta aparece Will quien tiene los ojos muy abiertos, señal de sorpresa ya que cuando creía que estaba sola en los pasillos, Will se da cuenta de que hay otra joven en los pasillos (Tarane) quien contesta a los reclamos de Will y es así como Will se percata de que no está sola.</p> <p>Tarane por su parte tiene un gesto muy tranquilo. Su mirada está casi cerrada, símbolo de tranquilidad, su boca es sonriente otro gesto de tranquilidad, ya que le hace ver a Will que ella también es nueva en el colegio y que hace unos días pasó por los mismos problemas.</p> <p>Viñeta 35: Will y Tarane tienen los ojos muy abiertos señal de sorpresa, ya que detrás de ellas se encuentra la señora Kniker Bocher directora de "Sheffield Institute" y cuestiona el motivo por el que las jóvenes aun se encuentran en los pasillos a pesar de que las clases ya habían comenzado.</p> <p>La señora Kniker Bocher tiene el ceño fruncido (enojo) los ojos y la boca muy abiertos ya que se encuentra gritando a las jóvenes.</p> <p>Viñeta 36: Tarane tiene la mirada ladeada ya que se aleja mientras la directora continua regañándola, la comisura de sus labios están hacia abajo (pesadumbre) originada por el regaño.</p> <p>La directora tiene el ceño fruncido (enojo) los ojos están cerrados signo de confianza, esto por la seguridad con la que está regañando a Tarane. Su brazo derecho está extendido con el dedo índice señalando la dirección en la que está el salón de clases de Tarane.</p> <p>Will tiene la mirada ladeada, esto porque está observando en dirección a la señora Kniker Bocher, esperando por el regaño de la directora. Will también está jugando con su cabello (señal de nerviosismo)</p> <p>Viñeta 37: Aparecen Will y la directora. La directora tiene el ceño fruncido (enojo). Sus brazos están cruzados en señal de desaprobación por los argumentos con los que Will se disculpa por llegar tarde. Will tiene la boca muy sonriente mostrando los dientes, esto es una señal de maniobra astuta según el gestuario propuesto por Roman Gubern, en esta ocasión Will intenta dar una disculpa por llegar tarde y de esta manera intenta distraer la atención de la directora para que no la regañe.</p> <p>Viñeta 38: Will tiene las cejas con la parte exterior caída símbolo de tristeza y pesadumbre, su boca tiene las comisuras de los labios hacia abajo, lo anterior porque su disculpa no funciono con la directora y de todas maneras es regañada.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 32 y 33: Angulación en Picada (vista aérea de Will)</p> <p>Viñeta 34, 35, 36,37 y 38: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 32 a la 38. Iluminación de tipo naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 32: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo del pensamiento) que se pregunta el camino por el que debe seguir para llegar a su salón.</p> <p>Viñeta 33: Globo con continente y delta deformado a semejanza de una explosión. En esta viñeta Will se encuentra gritando, este tipo de globo sirve para introducir este efecto. También hay un globo cuya delta sale de cuadro (voz en off) que tiene su origen en la viñeta siguiente.</p> <p>Viñeta 34: Los diálogos de Will y Tarane están expresados con globos de delta recta (diálogos normales sin alteraciones tonales)</p>

	<p>Viñeta 35: La directora tiene un dialogo expresado por un globo con continente y delta deformado a semejanza de una explosión ya que se encuentra gritándoles a Will y Taranee.</p> <p>El dialogo de Taranee está expresado por un globo de delta recta (dialogo normal sin alteraciones tonales).</p> <p>Viñeta 36, 37 y 38 tienen globos con delta recto (diálogos normales sin alteraciones tonales)</p>
Discurso	El discurso de esta página muestra como es el primer día de escuela de Will, en esta página continúan los acontecimientos desafortunados de Will en Heatherfield y ahora en su nueva escuela, sin embargo Will acaba de conocer a la primera de sus nuevas amigas: Taranee quien la conforta haciéndole entender que para ella el cambio tampoco fue fácil, ya que también ella es nueva en el colegio y atravesó por los mismos problemas que Will.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.
Figuras Cinéticas	Viñeta 32-38: Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso de las viñetas
Observaciones	<p>En esta página Will llega a su nuevo colegio, la trascendencia de esta acción es que Will conoce a Taranee, otra de las protagonistas principales.</p> <p>Existen en esta página dos elementos icónicos destacables, el primero de ellos es la introducción de un personaje de raza diferente a la de los otros personajes más convencionales, "Taranee" quien es de raza negra además de que su aspecto físico conserva elementos típicos de la cultura afroamericana como pequeñas trenzas en el cabello adornadas por cuentas de colores. Su mochila también tiene adornos gráficos muy coloridos que también se asocian con esa cultura.</p> <p>El segundo de estos elementos icónicos se encuentra en la viñeta 33 la cual no se encuentra delimitada por líneas (continente) lo que hace que el personaje luzca de un tamaño mayor al real y que sus diálogos tengan un mayor énfasis (en este caso Will está enfadada y esta imagen hace que tanto su expresión como su dialogo tengan una mayor carga emotiva.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

<p>Número de Página: 14 Viñeta: 39-44</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 39: rectangular larga. 40 cuadrada. 41 y 42 rectangulares cortas. 43 Y 44 Cuadradas

Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	"Sheffield Institute". Específicamente el 2B grupo de Taranee, Irma, Hay Lin (otros dos de las protagonistas principales)
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 39: Plano General de 2B (alumnos, pupitres y profesor)</p> <p>Viñeta 40: Plano Medio de Irma y Taranee</p> <p>Viñeta 41: Plano Medio de Irma, Hay Lin y el profesor que imparte historia al grupo.</p> <p>Viñeta 42: Plano Medio de Irma, Hay Lin y Taranee</p> <p>Viñeta 43: Plano Medio de Irma, Hay Lin y Taranee</p> <p>Viñeta 44: Plano Medio de Irma, Hay Lin y Taranee</p>
Personajes	<p>Viñeta 39: Aparece el grupo de 2B pero resaltan los personajes de Irma, Hay Lin, Taranee y el profesor que imparte historia al grupo.</p> <p>Viñeta 40: Irma Y Taranee</p> <p>Viñeta 41: El profesor de historia, Irma y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 42,43 y 44: Irma, Hay Lin y Taranee aparecen en estas tres viñetas pues son momentos sucesivos en la plática de estos tres personajes.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 39: El profesor de historia, usa un traje de color azul, color que simboliza sabiduría. Usa una camisa de color blanco (serenidad) ambos colores se complementan para realzar el papel del educador.</p> <p>Hay Lin: Es una joven de ojos pequeños y rasgados, su cara es más pequeña y afilada que la del resto de sus compañeros, estos rasgos hacen que parezca de raza oriental, lo que se complementa con su nombre "Hay Lin" que se relaciona con un origen Japonés o chino. Hay Lin tiene el cabello color violeta lo que le da un efecto de misterio. Tiene una sudadera de color rojo, color activo de pasión y juventud. Usa una blusa rosa (ternura y juventud) Usa en la cabeza unos lentes lo que hace que luzca más juvenil.</p> <p>Irma: Tiene el cabello castaño y utiliza una blusa de un tono rojo brillante, estos colores representan juventud y dinamismo. Usa un collar con una flor rosa y adornos en el cabello muy similares, estos también son símbolos de dinamismo, juventud, alegría y ternura.</p> <p>Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Su mochila también es de colores y crea el mismo efecto. Taranee usa una blusa anaranjada un color cálido que representa al fuego y que tiene un efecto estimulante y activo).</p> <p>Viñeta 40: El vestuario de Irma y Taranee es el mismo que en la viñeta anterior por lo que la simbología es la misma.</p> <p>Viñeta 41: En esta viñeta aparece el profesor de historia, Hay Lin e Irma, su vestuario es el mismo de la viñeta 39 por lo que la simbología es la misma.</p> <p>Viñeta 42, 43 y 44: Los personajes de estas viñetas son Irma, Hay Lin y Taranee su vestuario corresponde al de la viñeta 39.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 39: En el salón de clases del 2B los pupitres y el pizarrón son de color verde un color cuyo efecto es tranquilizante y estimula la concentración. Las paredes son de color amarillo claro, un color estimulante. El pupitre de Irma resalta ya que es el único que tiene dibujos, los dibujos son de corazones en color rojo, a su lado hay dibujos pegados en la pared uno es de un chico llamado Nick y el otro es de un corazón símbolos de amor, atracción y pasión. Estos iconos hacen que la lectora sponga que Irma es una chica enamoradiza que se la pasa fantaseando con el chico que le gusta.</p>

	<p>Viñeta 40: El encuadre a los personajes de Irma y Taranee es muy cerrado lo que impide que se observe el escenario.</p> <p>Viñeta 41: Se observan sólo los pupitres en color verde (tranquilizante que estimula la concentración)</p> <p>Viñeta 42, 43 y 44: En estas tres viñetas sólo se distinguen los pupitres verdes y parte de la pared del salón en amarillo claro, estos colores estimulan la concentración (como mobiliario de un aula de clases)</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 39: Profesor de Historia: Sus gestos en general son de alegría, ya que anuncia que hará un examen sorpresa.</p> <p>Hay Lin, Irma y los otros alumnos en general se encuentran mirando a la puerta, ya que Taranee llega retrasada a clases.</p> <p>Taranee: Sus ojos están fijos en el profesor por el anuncio que acaba de hacer sobre su examen, su boca tiene la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre, tristeza) pues no le agrada la noticia del examen.</p> <p>Viñeta 40: Irma tiene la boca abierta y los ojos desorbitados por la sorpresa que le ha causado el examen que acaba de anunciar el profesor, pues un día antes les había informado que sólo harían un trabajo en clase.</p> <p>Taranee: tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pero ella al observar la reacción de Irma.</p> <p>Viñeta 41: Profesor: Tiene una gran sonrisa que muestra los dientes (maniobra astuta). Sus cejas están fruncidas (concentración) sus brazos están levantados con las palmas de las manos hacia delante y los dedos flexionados a semejanza de garras, un ademán que se usa para infundir terror pues de esta manera irónica se burla de Irma.</p> <p>Hay Lin: Tiene los ojos cerrados y la boca sonriente (pues le causa gracia lo que acaba de hacer su profesor).</p> <p>Irma: Está volteada con los brazos cruzados, el ceño fruncido, la boca con la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) pues el comentario de su maestro no le ha hecho la menor gracia.</p> <p>Viñeta 42: Irma tiene la comisura de los labios hacia abajo, al igual que las cejas que también tienen la parte exterior hacia abajo. Tiene los codos sobre la mesa y su cara recargada sobre sus manos (símbolos de tristeza y desaliento).</p> <p>Hay Lin. Tiene la cara sonriente pues intenta animar a Irma.</p> <p>Taranee: sostiene una libreta pero su mirada está ladeada observando con atención a Irma y Hay Lin pues trata de escuchar su conversación, sin que ellas lo noten.</p> <p>Viñeta 43: Irma ve fijamente a Hay Lin con los ojos muy abiertos (sorpresa) pues no entiende a que se refiere uno de los comentarios de Hay Lin.</p> <p>Hay Lin: Su mirada está fija en Irma y su boca es sonriente (complicidad) pues vulva a insistir con un comentario en una especie de clave para que Irma entienda.</p> <p>Taranee: Sigue observando fijamente a Irma y Hay Lin pues escucha atentamente su conversación sin que ellas lo noten.</p> <p>Viñeta 44: Taranee, interviene en la conversación pues escuchó algo que realmente la sorprendió (ojos y boca muy abiertos)</p>

	<p>Irma: Tiene el ceño fruncido (enojo) pues Hay Lin acaba de cometer una indiscreción con uno de sus comentarios. Su mano está extendida tapando la boca de Hay Lin para que no hable más.</p> <p>Hay Lin: tiene los ojos muy abiertos (sorpresa, exaltación) pues trata de liberarse de la mano de Irma que le está cubriendo la boca.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 39 -44: Angulación horizontal. (Vista frontal de los acontecimientos).
Tipo de Iluminación	Viñeta 39 -44: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 39- 42: Globos con delta y silueta con líneas rectas (diálogos normales sin alteraciones tonales).</p> <p>Viñeta 43 y 44: Un globo con delta y silueta con líneas punteadas (susurros). Los personajes de Irma y Hay Lin están hablando en voz baja.</p> <p>En la Viñeta 44 Hay Lin expresa un globo que contiene un sonido inarticulado "MPFFG" sonido que reproduce Hay Lin al tener la boca tapada por Irma.</p>
Discurso	El discurso de esta página es un tanto trivial, ya que muestra un momento cotidiano en el salón de 2B, pero al final de la página en las viñetas 42, 43 y 44 el discurso deja ver que Irma posee habilidades especiales que utiliza en la escuela.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 44 sonido Inarticulado "MPFFG" que hace Hay Lin al intentarse Liberar de Irma quien le tapa la boca.
Figuras Cinéticas	Viñeta 39-44 figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El lenguaje icónico y el discurso lingüístico en esta página tienen coherencia entre sí. El cambio de globo en las viñetas 43 y 44 al sustituir los globos convencionales con globos delimitados por líneas puntadas ayuda a la lectora a saber que hay un cambio en la entonación de los diálogos de los personajes, que se encuentran hablando más bajo.
Observaciones	<p>Esta página cumple con la función de presentar a otras dos de las protagonistas principales (Hay Lin e Irma) compañeras de grupo de Taranee.</p> <p>En esta página al igual que con Taranee en la página anterior, se rompen los convencionalismos de los personajes cotidianos en el comic (personas de raza blanca) ya que Hay Lin otra de las protagonistas de esta historieta es una jovencita cuyas facciones se asemejan a las de las personas de raza oriental, a sí mismo su sólo nombre hace que se evoque su origen en un lugar de oriente.</p> <p>Otro elemento icónico que destacar en esta página es que la viñeta 39 incluye elementos gráficos en el entorno de Irma que hacen que a través de ellos la lectora deduzca algo sobre su personalidad (el pupitre de Irma tiene varios dibujos de corazones y a su lado en la pared está la fotografía de un joven con un corazón al lado de su nombre lo que podría hacer suponer que Irma es una joven enamoradiza que se la pasa fantaseando con chicos.</p> <p>En general se puede decir que: El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página:15 Viñeta: 45-51	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñetas 45, 46,47 y 51 Viñetas cuadradas. Viñeta 48, 49 y 50 viñetas rectangulares-
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	"Sheffield Institute" grupo 2B
Tipo de Encuadre	Viñeta 45: Gran Plano General del grupo, resaltan las figuras del profesor, Hay Lin e Irma. Viñeta 46: Plano Medio de Irma y Hay Lin. Viñeta 47: Plano Medio de Irma y Hay Lin y Taranee Viñeta 48: Plano Medio de Irma y Hay Lin y Taranee Viñeta 49: Plano Medio Corto de Irma y Hay Lin. Viñeta 50: Primer Plano al profesor de historia. Viñeta 51: Plano Medio Corto de Irma, Hay Lin y Taranee.
Personajes	Viñeta 45: Aparece el grupo de 2B pero resaltan las figuras del profesor, Hay Lin e Irma. Viñeta 46: Irma y Hay Lin. Viñeta 47: Irma y Hay Lin y Taranee Viñeta 48: Irma y Hay Lin y Taranee Viñeta 49: Irma y Hay Lin. Viñeta 50: El profesor de historia. Viñeta 51: Irma y Hay Lin y Taranee
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 45: El profesor de historia, usa un traje de color azul, color que simboliza sabiduría. Usa una camisa de color blanco (serenidad) ambos colores se complementan para realizar el papel del educador. Hay Lin: Tiene el cabello color violeta lo que le da un efecto de misterio. Tiene una sudadera de color rojo, color activo de pasión y juventud. Usa una blusa rosa (ternura y juventud) Usa en la cabeza unos lentes lo que hace que luzca más juvenil. Irma: Tiene el cabello castaño y utiliza una blusa de un tono rojo brillante, estos colores representan juventud y dinamismo. Usa un collar con una flor rosa y adornos en el cabello muy similares, estos también son símbolos de dinamismo, juventud, alegría y ternura. Viñeta 46: Hay Lin e Irma tienen el mismo vestuario que en la viñeta anterior por lo que la simbología es la misma. Viñeta 47: Aquí aparecen Irma, Hay Lin y Taranee. La simbología para Irma y Hay Lin es la misma que la de la viñeta 45.

	<p>Tarane: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Su mochila también es de colores y crea el mismo efecto. Tarane usa una blusa anaranjada un color cálido que representa al fuego y que tiene un efecto estimulante y activo).</p> <p>Viñeta 48: Aparecen los mismos personajes de la viñeta anterior por lo que la simbología es la misma.</p> <p>Viñeta 49: Aquí aparecen Irma y Hay Lin su vestuario es el mismo que en la viñeta 45.</p> <p>Viñeta 50: Profesor de Historia, simbología de la viñeta 45.</p> <p>Viñeta 51: Irma, Hay Lin y Tarane aparecen solas en esta viñeta la simbología es la misma que la de la viñeta 47.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Las viñetas 46, 47, 49, 50 y 51 tienen un encuadre muy cerrado que hace que no se perciban los elementos del escenario.</p> <p>Viñeta 45: muestra algunos elementos propios de un salón de clases. Los pupitres son verdes un color tranquilizante que estimula la concentración. Hay algunos libros y mochilas de colores diversos en el salón que simbolizan la diversidad de personalidades que hay en el resto de los estudiantes.</p> <p>Viñeta 48: Tiene una panorámica aérea que deja ver los pupitres de Irma, Hay Lin y Tarane, así como los elementos que hay sobre cada uno de ellos.</p> <p>El pupitre de Irma tiene dibujos de corazones, como citamos anteriormente son símbolos de una personalidad alegre, romántica, dinámica, soñadora y enamoradiza.</p> <p>En el pupitre de Hay Lin hay varios objetos (lápices de colores, un sacapuntas, basura de los lápices, una goma y basura procedente de la misma, además de una hoja con un dibujo de su profesor; lo que simboliza que Hay Lin es más desordenada y se distrae para hacer dibujos que caricaturizan a sus profesores (tiene un carácter alegre y bromista).</p> <p>En el pupitre de Tarane hay sólo un libro y una regla muy bien alineados, no hay dibujos en su pupitre, ni tampoco objetos fuera de lugar (es más ordenada y seria que sus otras compañeras)</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 45: El profesor de historia tiene la mirada fija en Hay Lin e Irma (concentración), así como el ceño fruncido (enojo) pues desea averiguar por qué Hay Lin e Irma hacen tanto ruido.</p> <p>Irma tiene los ojos desorbitados y la boca muy abierta símbolos de dolor pues Hay Lin la mordió para que dejara de taparle la boca. Hay Lin: Tiene las cejas fruncidas por la fuerza con la que está mordiendo a Irma.</p> <p>Viñeta 46: Irma tiene el ceño fruncido (enojo) su mano está levantada, ya que de este modo llama la atención del profesor para acusar a Hay Lin por morderla.</p> <p>Hay Lin está mirando en otra dirección, contraria a Irma y al profesor pues de este modo disimula la acusación que Irma hizo.</p> <p>Viñeta 47: Irma tiene ruborizada la cara (vergüenza) sus ojos están muy abiertos (sorpresa) y su boca tiene la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) ya que su profesor no tomó en cuenta su acusación hacia Hay Lin y en lugar de eso decidió que sería voluntaria para comenzar con el examen oral sorpresa.</p> <p>Hay Lin voltea el rostro para hablar con Tarane que está sentada en el pupitre atrás de Irma. La mano de Hay Lin está apoyada en su rostro para taparlo y que no se note que está susurrándole algo a Tarane.</p>

	<p>Tarane tiene la mirada ladeada en dirección a Irma pues observa atentamente sus gestos ya que eso es lo que Hay Lin le está susurrando que haga.</p> <p>Viñeta 48: Irma tiene los ojos muy abiertos, se está mordiendo los labios y aprieta sus manos todo esto en señal de nerviosismo pues no estudio suficiente y está muy nerviosa por lo que puedan preguntarle.</p> <p>Hay Lin está mirando a Irma mientras la señala con su dedo índice, y le describe a Tarane los gestos que hace cuando se pone nerviosa al preguntarle algo los profesores.</p> <p>Tarane tiene los ojos muy abiertos y la mirada fija en Irma pues quiere ver que sucederá de extraordinario con Irma de acuerdo a lo que Hay Lin dice.</p> <p>Viñeta 49: Irma cierra los ojos (concentración) junta las manos en señal de suplica y se concentra en pedir que le pregunten sobre el único tema del cual estudió. Hay Lin: Continúa observando fijamente a Irma mientras describe cómo es que siempre logra que le pregunten sobre el único tema que estudió.</p> <p>Viñeta 50: Aparece el profesor, sosteniendo un libro de historia, tiene el ceño fruncido (concentración) pues busca sobre qué tema preguntarle a Irma.</p> <p>Viñeta 51: Irma tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues está asombrada ya que el profesor le pregunto sobre el único tema del cual había estudiado. Su boca es sonriente pues aprobara satisfactoriamente el examen oral.</p> <p>Tarane: Sus ojos están muy abiertos (sorpresa) pues no puede creer que Irma haya salido bien lograda.</p> <p>Hay Lin tiene una gran sonrisa pues Irma lo ha hecho una vez más, y ella acertó en su descripción sobre las habilidades de Irma.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 45-51: Angulación horizontal. (Vista frontal de los acontecimientos).
Tipo de Iluminación	Viñeta 45-51: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 45: Globo con continente deformado a forma de una explosión Irma gritando por la mordida que le dio Hay Lin)</p> <p>Profesor (globo con delta normal) diálogo normal sin alteraciones tonales.</p> <p>Viñeta 46: Irma (globo con delta normal) diálogo normal sin alteraciones tonales.</p> <p>Hay otro globo con delta que sale de cuadro voz en off que proviene de la viñeta anterior del profesor del grupo.</p> <p>Viñeta 47: Irma (globo con delta normal) diálogo normal sin alteraciones tonales. Hay Lin globo con continente y delta en líneas punteadas (susurro) pues habla en voz baja con Tarane</p> <p>Viñeta 48: Irma (globo con delta normal) diálogo normal sin alteraciones tonales</p> <p>Hay Lin globo con continente y delta en líneas punteadas (susurro) pues habla en voz baja con Tarane</p> <p>Viñeta 49: Irma globo con continente y delta en líneas punteadas (susurro) pues en voz baja pide que el profesor le pregunte sobre el único tema que conoce.</p> <p>Hay Lin: (globo con delta normal) diálogo normal sin alteraciones tonales.</p> <p>Viñeta 50: Profesor (globo con delta normal) diálogo normal sin alteraciones tonales.</p>

	<p>Viñeta 51: Hay otro globo con delta que sale de cuadro voz en off que proviene de la viñeta anterior del profesor del grupo.</p> <p>Hay Lin Globo con continente deformado a forma de una explosión ya que muy emocionada grita "YES" (si) ya que su predicción sobre la habilidad de Irma resulto correcta.</p>
Discurso	<p>El discurso de esta página viene básicamente dado por Hay Lin quien narra en orden sucesivo la manera en que Irma logra que los profesores siempre le pregunten únicamente sobre los temas que ha estudiado. Describe uno a uno sus gestos y actitudes hasta que Irma consigue su cometido.</p> <p>La otra parte del discurso proviene de Irma quien a pesar de que según el discurso de Hay Lin ha conseguido en ocasiones anteriores manipular el pensamiento de sus profesores, aun no se encuentra segura de poder conseguirlo a voluntad, por lo que le pide a Hay Lin que pare y no siga hablándole a Taranee de su habilidad.</p> <p>El discurso de estos personajes incluye en las viñetas 47,48 y 49 globos con delta y continente delimitados por líneas pequeñas que significa que los personajes se encuentran hablando en voz baja, lo anterior porque los personajes se encuentran susurrando pues se supone están en clase y no quieren que su profesor se entere de lo que están hablando.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 45: Sonido inarticulado "OUCH" simula el grito de dolor de Irma al ser mordida por Hay Lin.</p> <p>Sonido Inarticulado "GNAK" sonido de la mordida que Hay Lin le da a Irma.</p>
Figuras Cinéticas	Viñeta 45-51 figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso lingüístico de esta página tiene la finalidad de mostrar a la lectora, que Irma una de las protagonistas principales tiene una habilidad especial para controlar el pensamiento de otras personas en su favor (logra que los profesores sólo le pregunten sobre los temas que conoce y así sale bien librada en los exámenes).</p> <p>Además la situación presentada en esta página sirve para mostrar el momento en el que las protagonistas se conocen (Taranee conoce a Hay Lin e Irma).</p> <p>El lenguaje icónico de esta página obedece una descripción (lingüística) que Hay Lin hace sobre Irma ya que sus expresiones (lenguaje icónico) obedecen a lo que Hay Lin describe con palabras en sus diálogos.</p>
Observaciones	<p>Esta página muestra la unión de tres de los personajes principales (Irma, Hay Lin y Taranee).</p> <p>El lenguaje icónico de esta página se enriquece con sonidos inarticulados que evocan los producidos en la realidad y a su vez enriquecen la expresión de la imagen icónica.</p> <p>El nombre de esta historieta es W.I.T.C.H palabra de origen inglés que significa "bruja", esta página muestra la primera capacidad anormal de una de las protagonistas; Irma quien puede controlar el pensamiento de otros a favor de si misma. Esta habilidad anormal es uno de los primeros justificantes sobre el título de esta historieta.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página:16 Viñeta: 52-58	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 28 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 52: rectangular corta. Viñeta 53 rectangular larga. Viñeta 54: cuadrada. Viñeta 55: rectangular larga sin continente (sin líneas que la delimiten. Viñeta 56 y 57 cuadradas. 58 rectangular corta.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Sheffield Institute* (pasillos)
Tipo de Encuadre	Viñeta 52: Plano Detalle a la campanilla ubicada en el pasillo. Viñeta 53: Plano General Medio de Irma y Hay Lin saliendo de su salón. Viñeta 54: Plano Medio de Hay Lin, Irma y Cornelia (personaje principal que se introduce hasta esta página, quedando completas las cinco protagonistas principales de W.I.T.C.H (Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin). Viñeta 55: Plano Medio de Cornelia. Viñeta 56: Plano Medio de Cornelia, Hay Lin Y Taranee. Viñeta 57: Plano medio de Cornelia, Hay Lin e Irma Viñeta 58: Plano Medio de Cornelia, Hay Lin y Elyon (antagonista en la historia, aunque en la primera parte aparece como una más del grupo de nuevas amigas de Will, Elyon es compañera de grupo de Cornelia y Will en el grupo de 3ª
Personajes	Viñeta 52: Carece de personajes. Viñeta 53: Irma y Hay Lin saliendo de su salón. Viñeta 54: Irma y Hay Lin encuentran a Cornelia en los pasillos de Sheffield Institute* Viñeta 55: Cornelia Viñeta 56: Cornelia, Hay Lin quien se despide de Taranee. Viñeta 57: Cornelia, Hay Lin e Irma. Viñeta 58: Hay Lin, Cornelia y Elyon.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 52: Carece de personajes. Viñeta 53: Irma: Tiene el cabello castaño y utiliza una blusa de un tono rojo brillante, estos colores representan juventud y dinamismo. Usa un collar con una flor rosa y adornos en el cabello muy similares, estos también son símbolos de dinamismo, juventud, alegría y ternura. Usa un pantalón azul que complementa al rosa (ternura) Sostiene en sus brazos una chamarra de color verde (juventud) su mochila es color naranja (dinamismo, juventud, calor) Hay Lin: Tiene el cabello color violeta lo que le da un efecto de misterio. Tiene una sudadera de color rojo, color activo de pasión y juventud. Usa un vestido violeta color semifrio pasivo que representa madurez, seriedad, nostalgia, misterio, colores que contraponen el estado alegre y travieso que mostraba en la página anterior, ya que en esa página (15) su vestido fue iluminado de color rosa (ternura, alegría, juventud).

Usa en la cabeza unos lentes lo que hace que luzca más juvenil. También usa tenis color rojo (juventud, dinamismo) y calcetas rosa (ternura), sin embargo el color del vestido (violeta) y su extensión en cuanto al resto de los otros accesorios que usa Hay Lin hacen que prevalezca su efecto.

Viñeta 54: En esta viñeta aparecen Irma, Hay Lin y Cornelia

Irma: Tiene el cabello castaño y utiliza una blusa de un tono rojo brillante, estos colores representan juventud y dinamismo. Usa un collar con una flor rosa y adornos en el cabello muy similares, estos también son símbolos de dinamismo, juventud, alegría y ternura.

Hay Lin: en esta viñeta Hay Lin esta volteada en una posición $\frac{3}{4}$ es decir sólo se alcanza a ver una parte de su rostro por lo que técnicamente se encuentra de espaldas, aquí resalta su sudadera roja (alegría, dinamismo, juventud)

Cornelia: Su vestuario tiene varios contrastes tonales. Por un lado su cabello es de color amarillo (color calido, activo, estimulante que representa luminosidad, alegría, etc.) Su vestuario se compone de un suéter gris de tono muy oscuro por lo que no puede ser tomado como color neutro, la simbología que aplica es bruma, tristeza, apatía, melancolía, pena; usa una mochila color violeta que refuerza el efecto del color gris, ya que simboliza tristeza, nostalgia, soledad. Pero finalmente el mayor de los contrastes radica en que viste una falda de tono verde brillante que simboliza (vida, juventud, calma, alegría, esperanza) y ambos colores tienen la misma extensión en el personaje, por lo que ninguno puede tener mayor peso sobre el otro.

Viñeta 55: En esta viñeta aparecen Cornelia sola. La simbología de su vestuario es la misma que en la viñeta anterior.

Viñeta 56: En esta viñeta aparecen Cornelia, Hay Lin y Taranne.

En esta viñeta sólo aparece **Cornelia** hasta la cintura por lo que sólo se alcanza a distinguir su suéter gris y su mochila color violeta. Dominando entonces la siguiente simbología de color; gris (bruma, tristeza, apatía, melancolía, pena) Violeta (tristeza, nostalgia, soledad)

Hay Lin: Está completamente de espaldas, sólo se puede distinguir su sudadera roja (alegría, dinamismo, juventud).

Taranne. Su figura aparece en el fondo de la viñeta por lo que no se pueden distinguir los detalles de su vestuario, sólo se observa que usa un vestido color naranja (dinamismo, alegría, juventud)

Viñeta 57: Aquí aparecen Cornelia, Hay Lin e Irma

El vestuario de Cornelia es el mismo que en la viñeta anterior.

Irma: Tiene el cabello castaño y utiliza una blusa de un tono rojo brillante, estos colores representan juventud y dinamismo. Usa un collar con una flor rosa y adornos en el cabello muy similares, estos también son símbolos de dinamismo, juventud, alegría y ternura.

Hay Lin: Tiene el cabello color violeta lo que le da un efecto de misterio. Tiene una sudadera de color rojo, color activo de pasión y juventud. Usa un vestido violeta color semifrio pasivo que representa madurez, seriedad, nostalgia, misterio, colores que también generan una contraposición en sus efectos.

Viñeta 58: La simbología para Cornelia y Hay Lin es la misma que en la viñeta anterior. **Elyon:** Usa una blusa de color violeta que simboliza tristeza, nostalgia y soledad, su mochila es de un tono gris oscuro por lo que su simbología es (bruma, tristeza, apatía, melancolía, pena).

<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 52: El encuadre que es un Plano Detalle a la campanilla que anuncia el final de las clases es muy amplio por lo que aparte de la campanilla es gris un tono neutro no se distinguen otros elementos. Solamente la onomatopeya "DRIIIIIIING" que reproduce el sonido de la campanilla es iluminada en tonos rojos y naranjas que significan una alerta o aviso.</p> <p>Viñeta 53: El escenario de esta viñeta deja ver parte del salón de 2B grupo al que asisten Irma, Taranne y Hay Lin. Así como una fila de casilleros en color violeta un color que representa sabiduría. Los pisos son color café tono neutro que representa a la tierra, las paredes son de color blanco por lo que tienen un efecto de tranquilidad.</p> <p>Viñeta 54: El encuadre a Irma, Cornelia y Hay Lin es muy amplio, por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 55: El encuadre a Cornelia es muy amplio, por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 56: Se distingue el casillero de Cornelia de color violeta (sabiduría)</p> <p>Viñeta 57: Se distingue una fila de casilleros color violeta (sabiduría) detrás de Cornelia, Hay Lin e Irma</p> <p>Viñeta 58: El encuadre a Cornelia, Hay Lin y Elyon es muy amplio, por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 52: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 53: Hay Lin, tiene los ojos muy abiertos, y una gran sonrisa pues está sorprendida por la habilidad de Irma para manipular a los profesores con su pensamiento.</p> <p>Irma: tiene el ceño fruncido y la boca muy abierta pues está molesta porque Hay Lin sigue cometiendo indiscreciones con su habilidad, pues habla con todos y en cualquier lugar de ello, e Irma no quiere que nadie se entere.</p> <p>Viñeta 54: Irma: tiene el ceño fruncido pues está molesta porque Hay Lin sigue cometiendo indiscreciones con su habilidad, pues cuando Hay Lin ve a Cornelia, inmediatamente le dice lo que Irma hizo en clases.</p> <p>Hay Lin: tiene los ojos muy abiertos, y una gran sonrisa pues muy emocionada le platica a Cornelia lo que Irma hizo en clases.</p> <p>Cornelia: Observa en dirección a Hay Lin con una gran sonrisa, pues escucha muy sorprendida.</p> <p>Viñeta 55: Cornelia tiene la mirada ladeada (maquinación) pues piensa que no tiene nada de extraordinario lo que hace Irma. Tiene una gran sonrisa y su mano está acariciando su mentón, lo que apoya su estado de maquinación.</p> <p>Viñeta 56: Cornelia continúa con la mirada ladeada (maquinación), pues al conocer sus diálogos se sabe que ella piensa que tiene una habilidad más especial que la de Irma.</p> <p>Hay Lin está de espaldas agitando la mano (despidiéndose de Taranne) su cara no es visible</p> <p>Taranne se ve muy lejos, su cara es sonriente y agita su mano pues corresponde la despedida de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 57: En esta viñeta el gestuario de Cornelia, es desacorde a lo que expresa su diálogo. Cornelia tiene los ojos semicerrados, su boca esta abierta mostrando sus dientes (hipocresía), con la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) lo que combinado con su mirada muestra un estado de completa apatía o de desagrado.</p>

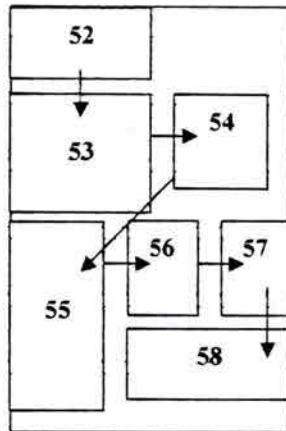
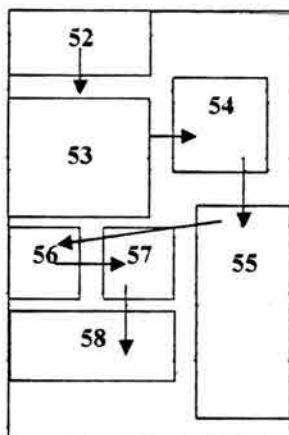
	<p>En su diálogos Cornelia le pregunta a Hay Lin de quién se estaba despidiendo, por su cara podría pensarse que con sólo ver a Taranee, ésta le desagradó.</p> <p>Hay Lin tiene la boca muy sonriente y la cara ladeada en dirección a Cornelia, dándole el nombre de Taranee y preguntándole a Cornelia si la otra chica nueva está en su grupo (Will).</p> <p>Irma tiene la boca sonriente y la palma de su mano levantada a la altura de su cara y observa en otra dirección, lo que se entiende como que se está despidiendo de alguien más mientras camina al lado de Cornelia y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 58: Hay Lin observa fijamente en dirección de Elyon, como le indica Cornelia.</p> <p>Cornelia: tiene la mirada fija en Elyon, con la boca sonriente, pues le aclara a Hay Lin, el nombre de la otra chica nueva (Will) pero le dice que no se encuentra muy segura del nombre y que es mejor que le pregunte a Elyon, pues ella siempre está muy bien informada.</p> <p>Elyon: Sus cejas están con la parte exterior caída al igual que la comisura de sus labios, lo que indica tristeza, el color del vestuario de Elyon es acorde con el estado de ánimo de este personaje.</p> <p>Nota: El gestuario de Hay Lin de las viñetas 53 y 57 no coincide con el con el efecto psicológico del color del personaje. Ya que el gestuario de hay Lin en estas viñetas es de alegría, mientras que el vestuario simbolizaba tristeza y nostalgia.</p> <p>El vestuario de Cornelia en las viñetas 54, 55, y 56 no coincide tampoco con el gestuario que maneja, ya que en la viñeta 54 El estado de ánimo de Cornelia reflejaba alegría, en las viñetas 55 y 56 Cornelia está maquinando algo y su expresión en general es alegre.</p>
<p>Tipo de Angulación</p>	<p>Viñeta 52: Angulación en contrapicada de la campanilla ubicada sobre el salón de 2B.</p> <p>Viñeta 53 -58. Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)</p>
<p>Tipo de Iluminación</p>	<p>Viñeta 52 a la 58. Iluminación naturalista.</p>
<p>Tipo de globo</p>	<p>Viñeta 52: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 53: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). emitidos por Irma quien le pide a Hay Lin que no le cuente a todo el mundo sobre sus habilidades.</p> <p>Viñeta 54: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia que le pregunta a Hay Lin porque esta molesta Irma.</p> <p>Viñeta 55: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Cornelia).</p> <p>Viñeta 56: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Cornelia).</p> <p>Viñeta 57: Hay Lin Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales).</p> <p>Viñeta 58: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales).</p>
<p>Discurso</p>	<p>El discurso de esta página introduce a dos nuevos personajes: Cornelia la quinta protagonista de W.I.T.C.H y a Elyon quien es compañera de grupo de Will y Cornelia en 3^a.</p>

	<p>En esta página Cornelia se entera por Hay Lin de la habilidad de Irma para controlar la mente de otras personas, ante esto Cornelia deja ver que tiene una habilidad más especial que la de Irma, aunque en esta página no aclara de que se trata.</p> <p>En general el discurso de esta página sólo introduce los personajes de Cornelia y Elyon en la acción.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	En la viñeta 52 aparece una onomatopeya ¡DRIIIIING! Que reproduce el sonido de la campanilla ubicada en los pasillos de "Sheffield Institute"
Figuras Cinéticas	De la viñeta 52 a la 58 muestra figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso de esta página como mencionamos anteriormente tiene como finalidad introducir a Cornelia en la historia, sin embargo existen algunos detalles del lenguaje icónico que pueden obstruir esta finalidad.</p> <p>Una alteración importante ocurre en la viñeta 57 en donde hay un desacuerdo entre lenguaje icónico (gestuario) y discurso lingüístico, esto porque en esta viñeta el gestuario de Cornelia, es desacorde a lo que expresa su diálogo. Cornelia tiene los ojos semicerrados, su boca está abierta mostrando sus dientes (hipocresía), con la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) lo que combinado con su mirada muestra un estado de completa apatía o de desagrado. En su diálogos Cornelia le pregunta a Hay Lin de quién se estaba despidiendo, Hay Lin le contesta que de Taranne la chica nueva en su grupo, por la cara de Cornelia podría pensarse que con sólo ver a Taranee, ésta le desagrado.</p> <p>Uno de los supuestos principales de W.I.T.C.H es que cuando las cinco protagonistas principales (Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin) se conozca serán las mejores amigas del mundo, con la expresión dibujada en el rostro de Cornelia, la lectora podría suponer que siente desagrado por Taranne o que es alguien hipócrita.</p> <p>La siguiente irregularidad ocurre en el aspecto icónico (efecto psicológico del color en el personaje y gestuario).</p> <p>La primera irregularidad ocurre con el vestuario de Hay Lin y su gestuario, específicamente en la viñeta 53, en donde aparece la figura de Hay Lin completa de cabeza a pies, aquí tiene el cabello color violeta lo que le da un efecto de misterio. Tiene una sudadera de color rojo, color activo de pasión y juventud. Usa un vestido violeta color semifrío pasivo que representa madurez, seriedad, nostalgia, misterio, colores que contraponen el estado alegre y travieso que mostraba en la página anterior, número 15 ya que en esa página su vestido fue iluminado de color rosa (ternura, alegría, juventud). Las viñetas 53,54,56,57 y 58 en las que parece Hay Lin su expresión es feliz, por lo que el efecto de los colores del vestuario, no refuerzan su expresión facial.</p> <p>Algo similar ocurre con el vestuario de Cornelia Su vestuario tiene varios contrastes tonales. Por un lado su cabello es de color amarillo (color calido, activo, estimulante que representa luminosidad, alegría, etc.) Su vestuario se compone de un suéter gris de tono muy oscuro por lo que no puede ser tomado como color neutro, la simbología que aplica es bruma, tristeza, apatía, melancolía, pena; usa una mochila color violeta que refuerza el efecto del color gris, ya que simboliza tristeza, nostalgia, soledad. Pero finalmente el mayor de los contrastes radica en que viste una falda de tono verde brillante que simboliza (vida, juventud, calma, alegría, esperanza) y ambos colores tienen la misma extensión en el personaje, por lo que ninguno puede tener mayor peso sobre el otro. Al igual que con Hay Lin las viñetas 54,55,56 y 58 en las que aparece Cornelia, su aspecto es en general sonriente a excepción de la viñeta 57 en la que anteriormente se especificó la irregularidad del gestuario de Cornelia.</p>
Observaciones	Como vimos en el apartado anterior hay varias discrepancias entre el lenguaje icónico y el discurso lingüístico.

Sin embargo hay otros elementos que vale la pena destacar y analizar.

El primero de ellos se encuentra en la viñeta 53, en donde para dar un salto temporal en la acción se introduce un elemento sonoro la campanilla que toca para avisar que las clases han terminado, por medio de una onomatopeya "DRIIIIIING"

El segundo elemento que vale la pena destacar es la forma en la que están acomodadas las viñetas de esta página: El primer esquema corresponde a la página 16 de la viñeta 52 a la 58. Como vimos en el capítulo 2 la lectura de un comic viene determinada por una progresión secuencial, en donde la lectura viene definida por una prioridad de izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior en esta página vemos que la viñeta 52 está en el extremo superior izquierdo, debajo está la viñeta 53 y a su derecha se encuentra la viñeta 54, debajo de esta se encuentra la viñeta 55, de aquí al extremo izquierdo se encuentra la viñeta 56 y a su derecha la 57 con lo que se rompe la regla de prioridad de la izquierda sobre la derecha, leyéndose primero la viñeta 55 a la derecha y regresando a la izquierda para leer la 56. Esta distribución puede ser confusa a la hora de leer esta página obligando a la lectora a retroceder pues la distribución más convencional es la que aparece en el segundo esquema en donde la viñeta rebasada (viñeta 55), se acomoda del lado izquierdo para respetar la prioridad de izquierda sobre derecha y de lo inferior sobre lo superior.



De acuerdo a estos elementos, y a las discrepancias entre lenguaje icónico y discurso lingüístico diremos esta página muestra grandes irregularidades en su contenido.

Número de Página:17 Viñeta: 59-63	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 59: Rectangular larga. Viñeta 60: Rectangular sin líneas que la delimiten (Continente) Viñeta 61: Cuadrada. Viñeta 62: Rectangular sin líneas que la delimiten (Continente). Viñeta 63: Rectangular.

Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	El patio de "Sheffield Institute".
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 59: Plano general de Irma, Elyon, Cornelia Y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 60: Plano Medio Corto de Elyon e Irma</p> <p>Viñeta 61: Plano Medio de Elyon, Irma Hay Lin y parte del cabello de Cornelia</p> <p>Viñeta 62: Plano Medio de Irma, Elyon, Cornelia Y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 63: Gran Plano General de Irma, Elyon, Cornelia Y Hay Lin, caminando por el patio del "Sheffield Institute"</p>
Personajes	<p>Viñeta 59, 61, 62 63. En estas cuatro viñetas aparecen los personajes de Irma, Elyon, Cornelia Y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 60: Sólo están encuadrados los personajes de Irma y Elyon</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 59: Irma: Tiene el cabello castaño y utiliza una blusa de un tono rojo brillante. estos colores representan juventud y dinamismo. Usa un collar con una flor rosa y adornos en el cabello también de flores, estos también son símbolos de dinamismo, juventud, alegría y ternura. Usa un pantalón azul que complementa al rosa (ternura) Sostiene en sus brazos una chamarra de color verde (juventud) su mochila es color naranja (dinamismo, juventud, calor)</p> <p>Hay Lin: Tiene el cabello color violeta oscuro lo que le da un efecto de misterio. Tiene una sudadera de color rojo, color activo de pasión y juventud. Usa una blusa rosa (ternura y juventud) Usa en la cabeza unos lentes lo que hace que luzca más juvenil.</p> <p>El vestuario de Hay Lin es el mismo que usaba en la página número 15, el cual fue alterado en la página 16 iluminando su vestido de color violeta, creando una simbología muy diferente ya que el color violeta es un color de seriedad, tristeza, madurez, etc., mientras que el color rosa es un color más acorde a su personalidad (alegre, tierna y bromista).</p> <p>De lo anterior deducimos que el vestuario de la página número 16 tuvo un problema de continuidad, (error de diseño) ya que se supone que las acciones de las páginas 15, 16 y 17 suceden en el mismo día y en el mismo lugar (el colegio) motivo por el que el personaje no debió de haber sufrido alteraciones.</p> <p>Cornelia: Su vestuario tiene varios contrastes tonales. Por un lado su cabello es de color amarillo (color calido, activo, estimulante que representa luminosidad, alegría, etc.) Su vestuario se compone de un suéter gris de tono muy oscuro por lo que no puede ser tomado como color neutro, la simbología que aplica es bruma, tristeza, apatía, melancolía, pena; usa una mochila color violeta que refuerza el efecto del color gris, ya que simboliza tristeza, nostalgia, soledad. Pero finalmente el mayor de los contrastes radica en que viste una falda de tono verde brillante que simboliza (vida, juventud, calma, alegría, esperanza) y ambos colores tienen la misma extensión en el personaje, por lo que ninguno puede tener mayor peso sobre el otro.</p> <p>El vestuario de Cornelia conserva la continuidad del diseño, ya que se repite el mismo vestuario de la página anterior, aunque en esta página tampoco es acorde con su gestuario ni con su discurso lingüístico como veremos más adelante.</p> <p>Elyon: Usa una blusa de color violeta que simboliza tristeza, nostalgia y soledad, su mochila es de un tono gris oscuro por lo que su simbología es (bruma, tristeza, apatía, melancolía, pena).</p> <p>Tiene una falda de un tono violeta un poco más claro, sin embargo la simbología es la misma (tristeza, nostalgia, soledad) usa calcetas y zapatos negros que refuerzan al violeta (depresión)</p>

	De la Viñeta 60 a la 63 aparecen los personajes de Irma, Elyon, Cornelia y Hay Lin, por lo que la simbología es la misma que en la viñeta 59
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 59: Irma, Elyon, Cornelia y Hay Lin caminan hacia el patio del "Sheffield Institute", se encuentran justamente debajo del umbral de la puerta y están apunto de bajar las escaleras. El piso y las escaleras son de un tono gris claro (color neutro) la pareja es de color naranja claro color luminoso y estimulante). En la pared se distingue una especie de pizarra con aviso, debajo de ella hay u par de hojas tiradas al igual que en las escaleras y en el suelo (estos elementos son clásicos en el mobiliario de una escuela).</p> <p>Viñeta 60: El encuadre es muy cerrado en Irma y Elyon por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 61: Sólo se perciben las escaleras del "Sheffield Institute" detrás de Elyon e Irma en gris claro color neutro pues no tiene trascendencia el escenario de esta viñeta.</p> <p>Viñeta 62: El encuadre a los personajes de Irma, Elyon, Cornelia y Hay Lin, ocupa toda la viñeta por lo que no se alcanzan a percibir los detalles del escenario.</p> <p>Viñeta 63: En esta viñeta aparece una toma general del patio de "Sheffield Institute" por lo que aparecen varios elementos en color verde (árboles, arbustos, césped, el arco de la entrada al colegio, etc.) cuya simbología es clama, juventud, vegetación vida, armonía, esperanza.</p> <p>El colegio es de color naranja (color estimulante y de juventud) además tiene varios detalles en blanco, color que complementa al anaranjado disminuyendo su efecto de dinamismo y estimulando la concentración (esto es idóneo debido a que son los colores de una escuela).</p> <p>Además aparecen otros alumnos vestidos de varios colores lo que representa la diversidad de personalidades que pueden existir en un colegio.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 59: Irma tiene la mirada fija en Elyon símbolo de atención, la comisura de sus labios están hacia abajo (preocupación) su mano está apuntando a Elyon pues desea averiguar por qué está triste.</p> <p>Elyon: Tiene la parte exterior de las cejas hacia abajo (depresión, tristeza)</p> <p>Cornelia: Mira fijamente a Elyon, pero hace una broma sobre la expresión de Elyon por lo que su boca es sonriente.</p> <p>Hay Lin: Está sonriendo por la broma de Cornelia. la parte exterior de las cejas hacia abajo (depresión, tristeza) su boca tiene la comisura de los labios hacia abajo (pena, tristeza)</p> <p>Viñeta 60: Elyon tiene la parte exterior de las cejas hacia abajo (depresión, tristeza) su boca tiene la comisura de los labios hacia abajo (pena, tristeza)</p> <p>Irma: Esta a espaldas de Elyon y apunta con ambas manos a la cara de Elyon para que Cornelia y Hay Lin presten atención a su expresión.</p> <p>Viñeta 61: Irma: Tiene el ceño fruncido (enojo) y apunta con ambas mano a Elyon (acusación) para que ésta confiese porque está triste.</p> <p>Elyon: Observa en dirección contraria a Irma, mirando hacia el suelo con el ceño fruncido (enojo) y la comisura de los labios hacia abajo (tristeza) pues confiesa molesta ante la insistencia de Irma que obtuvo una mala calificación en matemáticas.</p> <p>Hay Lin: Ríe por el modo en que Irma hizo que Elyon confesara.</p>

	<p>Cornelia: Está de espaldas por lo que su gestuario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 62: Irma y Hay Lin observan a Elyon con el ceño fruncido y la boca muy sonriente mostrando los dientes (malicia) pues cuando alguna de las cuatro amigas obtiene una mala calificación se ponen de acuerdo para darle un castigo para que no se vuelva a repetir lo sucedido.</p> <p>Elyon: tiene la parte exterior de las cejas hacia abajo (depresión, tristeza) pues sabe que el castigo de sus amigas será implacable.</p> <p>Viñeta 63: Los personajes de Irma, Elyon, Cornelia y Hay Lin están de espaldas caminando hacia la puerta por lo que sus rostros no se pueden ver.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 59: Angulación en picada de Irma, Elyon, Cornelia y Hay Lin (vista aérea de los personajes)</p> <p>Viñeta 60 a la 62: Angulación horizontal vista frontal de los personajes.</p> <p>Viñeta 63: Angulación en contrapicada del patio de "Sheffield Institute"</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 59 a la 63: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 59: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma y Cornelia.</p> <p>Viñeta 60: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma.</p> <p>Viñeta 61: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma y Elyon.</p> <p>Viñeta 62: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma, y globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Hay Lin.</p> <p>Viñeta 63: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon y Cornelia.</p>
Discurso	En la viñeta 58 de la página 16 aparece Elyon su rostro es muy triste pero en esta página no se aclara el motivo de su tristeza, en esta página en las viñetas 59-63, Irma, Cornelia y hay Lin interrogan a Elyon para saber porqué está triste, al averiguar que Elyon tuvo una mala calificación en matemáticas acuerdan que le darán a Elyon un castigo para que no se vuelva a repetir esto. Es un acuerdo que las cuatro amigas hicieron para presionarse en el colegio y evitar que alguna tenga problemas en la escuela.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 59 -63 figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>Al igual que en la página anterior hay una incongruencia entre en el lenguaje icónico (gestuario del personaje) y el efecto psicológico del color en el vestuario del personaje nuevamente se manifiesta con Cornelia quien tiene el contraste de los tonos oscuros (gris y violeta) colores depresivos contra tonos vivos y luminosos (verde y amarillo) y su gestuario es de alegría.</p> <p>El discurso lingüístico de esta página concuerda con el gestuario de los personajes (sólo el factor psicológico del color en el personaje de Cornelia representa un contraste, aunque al coincidir el gestuario y el discurso lingüístico de los personajes el mensaje en general resulta claro.</p>

Observaciones	<p>Esta página muestra el grupo original de amigas del Sheffield Institute (Irma, Cornelia, Hay Lin y Elyon) jóvenes que han estudiado en este colegio desde antes, no como en el caso de las otras dos protagonistas principales (Will y Taranee) quienes son nuevas en el colegio.</p> <p>Esta página muestra a un grupo de amigas que se apoyan en la escuela y que han inventado una regla para obligarse a tener buenas calificaciones, ya que si alguna no lo consigue, tiene que sufrir un castigo implantado por las otras tres para que mejore sus calificaciones; y no vuelva a tener problemas escolares. Este hecho resulta algo intrascendente, sin embargo tomara importancia más adelante en la trama de la historia</p> <p>En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí. Sólo cabría citar la importancia de crear un vestuario cuyo color refuerce el efecto del gestuario (lenguaje icónico) en los personajes, así como el discurso lingüístico de los mismos.</p>
----------------------	--

<p>Número de Página:18 Viñeta: 64-67.</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 64: Rectangular alargada sin líneas que la delimiten (continente).- Viñeta 65: Rectangular alargada. Viñeta 66: Rectangular. Viñeta 67: rectangular
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	El patio de "Sheffield Institute".
Tipo de Encuadre	Viñeta 64: Plano General de Irma, Cornelia, Hay Lin y Elyon Viñeta 65: Plano Medio de Hay Lin, Irma y Elyon Viñeta 66: Plano Medio Corto de Elyon y Cornelia Viñeta 67: Plano General (vista aérea) a una parvada de palomas.
Personajes	Viñeta 64: Irma, Cornelia, Hay Lin y Elyon caminando en el patio de "Sheffield Institute". Viñeta 65: Hay Lin Irma y Elyon, (Irma y Hay Lin) deciden cual será el castigo para Elyon por su mala calificación. Viñeta 66: Cornelia despidiéndose de Elyon Viñeta 67: Carece de personajes.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 64: Irma: Tiene el cabello castaño y utiliza una blusa de un tono rojo brillante, estos colores representan juventud y dinamismo. Usa un collar con una flor rosa y adornos en el cabello muy similares, estos también son símbolos de dinamismo, juventud, alegría y ternura. Usa un pantalón azul que complementa al rosa (ternura). Tiene amarrada a la cintura una chamarra de color verde (juventud) su mochila es color naranja (dinamismo, juventud, calor).

	<p>Cornelia: Su vestuario es el mismo de las páginas 16 y 17. Su cabello es de color amarillo (color calido, activo, estimulante que representa luminosidad, alegría, etc.) Su vestuario se compone de un suéter gris de tono muy oscuro por lo que no puede ser tomado como color neutro, la simbología que aplica es bruma, tristeza, apatía, melancolía y pena; viste una falda de tono verde brillante que simboliza (vida, juventud, calma, alegría, esperanza) en esta página su falda tiene una extensión en el dibujo mayor a la que la del suéter gris y combinado con la fuerza del color amarillo de su cabello, estos colores predominan venciendo al gris.</p> <p>Elyon: Usa una blusa de color violeta que simboliza tristeza, nostalgia y soledad, su mochila es de un tono gris oscuro por lo que su simbología es (bruma, tristeza, apatía, melancolía, pena).</p> <p>Tiene una falda de un tono violeta un poco más claro, sin embargo la simbología es la misma (tristeza, nostalgia, soledad) usa calcetas y zapatos negros que refuerzan al violeta (depresión)</p> <p>Hay Lin: Tiene el cabello color violeta oscuro lo que le da un efecto de misterio. Tiene una sudadera de color rojo, color activo de pasión y juventud. Usa una blusa rosa (ternura y juventud) Usa en la cabeza unos lentes lo que hace que luzca más juvenil. Además usa tenis de color rojo (actividad, juventud) y calcetas rosas (ternura)</p> <p>Viñeta 65: La simbología para el vestuario de Irma, Elyon y Hay Lin es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 66: La simbología para el vestuario de Cornelia y Elyon es la misma que en la viñeta 64.</p> <p>Viñeta 67: Carece de personajes.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 64: Los personajes de Irma, Cornelia, Hay Lin y Elyon, ocupan toda la viñeta por lo que el escenario no se puede distinguir.</p> <p>Viñeta 65: Aparece una columna en gris claro detrás de Hay Lin, Elyon e Irma, es un color neutro que no afecta a los personajes, pues no tiene importancia el escenario con la acción que se desarrolla.</p> <p>Viñeta 66: Aparece un árbol detrás de Elyon en un tono verde brillante un símbolo de esperanza, fe y suerte pues Irma, Hay Lin y Cornelia han optado por ponerle un castigo especialmente difícil para ella, por lo que sus compañeras le desean suerte para que pueda llevarlo a acabo.</p> <p>Viñeta 67: En esta viñeta aparece un grupo de palomas volando, estas aves son de color blanco y son símbolo de paz. El cielo aparece en un tono amarillo muy claro color que representa al sol, la luminosidad, alegría etc.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 64: Irma tiene el ceño fruncido y el dedo índice de mano derecha apoyado en su mentón símbolos de concentración, pues piensa cuál será el castigo más ademado para Elyon.</p> <p>Cornelia: Observa fijamente a Elyon, con una sonrisa pues continua haciéndole bromas sobre su calificación. Ya que con un juego de palabras se burla de ella, ya que el joven que le gusta a Elyon se llama MATT y Cornelia le dice que ella pensaba que las MATT-EMÁTICAS eran su materia favorita.</p> <p>Elyon: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues le pide a Cornelia que no haga comentarios sobre Matt.</p> <p>Hay Lin: Ríe por la actitud de Elyon cuando oye nombrar a Matt.</p> <p>Viñeta 65: Hay Lin Observa fijamente a Elyon con el ceño fruncido y la boca muy sonriente mostrando los dientes (mañicia) pues le dice a Elyon que su castigo será pedirle a "Matt" que le de clases de regularización.</p>

	<p>Elyon: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues está muy sorprendida por el castigo sugerido por Hay Lin.</p> <p>Irma: Tiene Los ojos muy abiertos y la boca muy sonriente, pues está muy feliz por el castigo que Hay Lin sugirió.</p> <p>Viñeta 66: Elyon: Tiene la parte exterior de sus cejas caída (pena, tristeza) al igual que la comisura de sus labios, pues será muy difícil pedirte ese favor al chico que le gusta.</p> <p>Cornelia: Observa a Elyon agitando la mano para despedirse de ella, sonríe pues le desea suerte a Elyon en su castigo.</p> <p>Viñeta 67: Carece de personajes.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 64 a la 66 angulación horizontal vista frontal de los personajes.</p> <p>Viñeta 67. Angulación vertical suprimo. Vista en vertical de un objeto visto desde el suelo ubicado en el cielo (las palomas)</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 64 a la 67. Iluminación naturalista
Tipo de globo	<p>Viñeta 64: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma y Cornelia y Elyon</p> <p>Viñeta 65: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin e Irma</p> <p>Viñeta 66: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cornelia. Además globos cuya delta sale de cuadro (voz en off) emitidos por Hay Lin e Irma, quienes no salen a cuadro en esta viñeta.</p> <p>Viñeta 67: Carece de globos.</p>
Discurso	El discurso de esta página tiene la finalidad de saber cuál es el castigo que las amigas de Elyon le impondrán por su mala calificación. El castigo es pedirle al chico que le gusta que le de clases de regularización, la dificultad de esto es que ella ni siquiera le habla y pedirle un favor de este tipo será difícil.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 64 a la 67. Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>En general el discurso de esta página no tiene mayor importancia, sólo que el castigo de Elyon será importante en páginas posteriores de acuerdo con la trama de la historia.</p> <p>En esta página existe coherencia entre el discurso lingüístico y el lenguaje icónico.</p>
Observaciones	<p>Hay un elemento icónico que destacar en esta página, en la viñeta 67 aparece un icono que no tiene mayor relevancia, un grupo de aves volando por el cielo, sin embargo este dibujo marca el término de acción en un escenario y prepara el cambio de escenario y personajes para la siguiente página.</p> <p>En general puede decirse que El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 19 Viñeta: 68-73	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 28 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 68: rectangular. Viñeta 69: Cuadrada grande. Viñeta 70: cuadrada pequeña. Viñeta 71: cuadrada pequeña. Viñeta 72: viñeta cuadrada. Viñeta 73: cuadrada.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	El patio de "Sheffield Institute", específicamente el estacionamiento para bicicletas de los alumnos.
Tipo de Encuadre	Viñeta 68: Plano Medio de Cornelia. Viñeta 69: Plano General Medio de Taranee y Will (junto a ellas un grupo de chicos que encimaron sus bicicletas) y ahora Will y Taranee tratan de separarlas. Viñeta 70: Plano Medio de Cornelia y uno de los chicos que están molestando a Will y Taranee, el chico se llama "URIAH" Viñeta 71: Plano Medio Largo de Will, Cornelia y Uriah. Viñeta 72: Plano Medio Largo de Will, Cornelia y Taranee Viñeta 73: Plano General Medio de Cornelia Will y Taranee.
Personajes	Viñeta 68: Cornelia, quien se ha percatado de que algo está pasando y decide ir a investigar. Viñeta 69: Will y Taranee, quienes tratan de separar sus bicicletas, pues un grupo de chicos abusivos encabezados por Uriah, las han encimado y ahora están enredadas y no se pueden separar. Viñeta 70: Cornelia, quien defiende a Will y Taranee de Uriah. Viñeta 71: Uriah, marchándose por la llegada de Cornelia Viñeta 72: Cornelia, animando a Will y Taranee. Viñeta 73: Cornelia quien invita a Will y Taranee a una fiesta que se llevara a cabo en el gimnasio de la escuela.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 68: Cornelia: Tiene el cabello de color amarillo (luminosidad, inteligencia) Usa un suéter gris oscuro (preocupación, bruma, tristeza) Viñeta 69: Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Su mochila también es de colores y crea el mismo efecto. Taranee usa un vestido anaranjado un color cálido que representa al fuego y que puede representar ira). Will: Tiene la cabellera de color rojo (color activo que representa pasión, juventud, dinamismo, etc.) usa una chamarra gris de un tono más oscuro que el de la páginas anteriores, por lo que la simbología que le corresponde es de bruma, enojo, depresión, etc. Usa pantalón azul, color frío que refleja distancia además usa zapatos negros (malestar, enojo, furia, depresión).

	<p>Alrededor de Will y Taranee, hay un grupo de chicos abusivos que fueron los que les hicieron la broma pesada de las bicicletas. Su actuación en la historieta no es de carácter principal (personajes indiciales) por lo que so es necesario describir el vestuario de cada uno. Sólo diremos que de manera general se encuentran vestidos de tonos oscuros (gris, café, negro, verde oscuro) colores que representan bruma, maldad, oscuridad, misterio. Su vestuario se compone de playeras muy holgadas y bermudas.</p> <p>Viñeta 70: Cornelia su vestuario es del mismo color de la viñeta 68 por lo que la simbología es la misma.</p> <p>Uriah: Usa una playera en color amarillito, con una camiseta negra abajo. Estos dos colores cuando se combinan crean un efecto de (avaricia e hipocresía)</p> <p>Viñeta 71: En esta viñeta aparecen Will, Cornelia y Uriah, la simbología para Will es la misma de la viñeta 69, mientras que para Uriah y Cornelia la simbología es la misma que la de la viñeta 70.</p> <p>Viñeta 72 y 73: En estas viñetas aparecen Cornelia, Will y Taranee, sin embargo en estas dos viñetas se agregan elementos a su vestuario que hacen que su simbología cambie, pues su estado de ánimo también ha cambiado.</p> <p>Aquí resalta el cabello rojo de Will símbolo de vitalidad. Usa una chamarra de color gris un tono neutro que queda contrarrestado por los adornos rosas que tiene la chaqueta ya que el rosa es un símbolo de ternura y juventud. Debajo de la chamarra lleva una blusa color naranja, color de alegría y dinamismo. También usa pantalón azul color que combinado con el rosa refuerza el efecto de ternura y juventud.</p> <p>Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillito, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Su mochila también es de colores y crea el mismo efecto. Taranee usa un vestido anaranjado un color cálido que representa al fuego y que tiene un efecto estimulante y activo).</p> <p>Cornelia: Su cabello es de color amarillito (color calido, activo, estimulante que representa luminosidad, alegría, etc.) Su vestuario se compone de un suéter gris de tono muy oscuro por lo que no puede ser tomado como color neutro. la simbología que aplica es bruma, tristeza, apatía, melancolía y pena; viste una falda de tono verde brillante que simboliza (vida, juventud, calma, alegría, esperanza) en estas viñetas su falda tiene una extensión en el dibujo mayor a la que la del suéter gris y combinado con la fuerza del color amarillo de su cabello, estos colores predominan venciendo al gris.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 68: El encuadre en esta viñeta, incluye varios diálogos globos con delta saliendo de cuadro que ocupan casi toda la viñeta, por lo que los detalles del escenario no se pueden percibir.</p> <p>Viñeta 69: En esta viñeta parecen varios elementos. En principio hay un bote de basura para latas de aluminio, aun costado tiene una flecha que apunta hacia arriba, pero por la posición en la que se encuentran los muchachos que están molestando a Will y Taranee, parece que está apuntando hacia ellos. El bote es de color verde (vida) como es un bote para basura reciclada, su función es preservar la vida.</p> <p>Los muros del estacionamiento así como el suelo son de color gris (tono neutro). Arriba de las bicicletas hay un señalamiento en color rojo (alerta), con una bicicleta dibujada, lo que indica la posición en la que deben de estacionarse las bicicletas.</p> <p>Viñeta 70: El encuadre sobre Uriah y Cornelia es muy cerrado por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 71: El encuadre de Uriah, Cornelia y Will ocupa casi toda la viñeta, por lo que los detalles del escenario no se pueden percibir.</p>

	<p>Viñeta 72: El encuadre en Cornelia, Will y Taranee, sólo hace que se distingan las bicicletas de Will y Taranee, la de Will es de color rojo (vitalidad, juventud, dinamismo) mientras que la de Taranee es verde (un color de juventud, pero con un efecto más pasivo).</p> <p>Viñeta 73: Alrededor de Cornelia, Will y Taranee sólo se observa el piso y los muros en color gris(tono neutro) así como basura y latas tiradas a pesar de que el bote de basura está ahí.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 68: Cornelia: Tiene la cara ladeada mira en dirección hacia donde escucha las burlas de Uriah y sus amigos.</p> <p>Viñeta 69: Will y Taranee: Tienen el ceño fruncido y miran fijamente a Uriah y su grupo de amigos, pues están sumamente molestas por la broma que les acaban de hacer.</p> <p>Uriah y sus amigos ríen en general, por la broma que le hicieron a Will y Taranee</p> <p>Viñeta 70: Uriah: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues se acaba de percatar que Cornelia se encuentra detrás de él.</p> <p>Cornelia: Tiene el ceño fruncido y apunta a Uriah molesta para que deje de molestar a Will y Taranee</p> <p>Viñeta 71: Will observa con el ceño fruncido a Uriah, pues sigue molesta con él. Cornelia tiene el mismo gesto que Will.</p> <p>Uriah: Se aleja con el ceño fruncido, molesto por que Cornelia le ha puesto fin a su broma pesada.</p> <p>Viñeta 72: Will y Taranee, tienen el ceño fruncido (ira, fuerza), pues siguen tratando de separar sus bicicletas</p> <p>Cornelia: Sonríe pues intenta animar a Will y Taranee</p> <p>Viñeta 73: Will: Se rasca la cabeza (confusión) pues Cornelia le acaba de recordar que habrá una fiesta en la noche.</p> <p>Taranee: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues tampoco recordaba la fiesta.</p> <p>Cornelia: Sonríe animando a Will y Taranee para que asistan a la fiesta.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 68: Angulación en contrapicada (aparece Cornelia vista desde el suelo)</p> <p>Viñeta 69 a la viñeta 72: Angulación horizontal vista frontal de los personajes</p> <p>Viñeta 73: Angulación en picada. (Vista aérea de los personajes de Cornelia, Will y Taranee)</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 69 a la viñeta 73: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 68: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Cornelia que se pregunta qué estará pasando pues escucha mucho ruido).</p> <p>Globos con delta que sale de cuadro (voz en off) emitidos por: Uriah y sus amigos quienes se burlan de Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 69: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales) emitidos por Uriah y sus amigos que molestan a Will y Taranee.</p> <p>Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Cornelia, quien llega para ayudar a Will y Taranee.</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will quien se defiende de las burlas de Uriah y sus amigos</p>

	<p>Viñeta 70: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cornelia.</p> <p>Viñeta 71: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia y Uriah.</p> <p>Viñeta 72: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia, Will y Taranee</p> <p>Viñeta 73: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia, Will y Taranee</p>
Discurso	<p>El discurso de esta página tiene por objetivo que Will, Cornelia y Taranee se conozcan. Aunque los acontecimientos desafortunados de Will en Heatherfield y el Sheffield Institute continúan, Will ha hecho dos nuevas amigas Taranee y Cornelia, lo que le indica que las cosas mejoraran. Además Cornelia ha invitado a Will y Taranee una fiesta por lo que Will comienza a integrarse mejor.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 69 a la viñeta 73: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso lingüístico de esta página hace que Will y Taranee conozcan a Cornelia. La broma de Uriah y sus amigos es sólo el pretexto para que estos personajes se conozcan. En esta página podemos ver que Cornelia es una persona que defiende las causas justas.</p> <p>En esta página existe coherencia entre el discurso lingüístico y el lenguaje icónico.</p>
Observaciones	<p>En esta página hay algunos elementos icónicos que destacar.</p> <p>En primer lugar en la página anterior (18) en la viñeta 68 vimos que aparecía un grupo de palomas surcando el cielo, en esta página comprendemos que este grupo de aves volaron espantadas por los gritos de Uriah y sus amigos que se burlaban de Will y Taranee.</p> <p>En esta página también nos podemos percatar de que Cornelia es una persona amable, dispuesta a defender a los más débiles de los abusos. Con lo que quedar cancelados los aspectos negativos sobre el color de su vestuario de las páginas 16, 17 y 18. Así como el gestuario de la viñeta 57 de la página 16 en el que Cornelia tenía un gesto de desagrado al preguntarle a Hay Lin quién era la chica de la que se estaba despidiendo quien resultó ser Taranee, a la que en esta página defendió del abuso de Uriah y sus amigos.</p> <p>En general puede decirse El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página:20 Viñeta: 74-79	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 74, 75, 76 viñetas rectangulares alargadas. Viñeta 77 y 78 cuadradas. Viñeta rectangular.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	El patio de "Sheffield Institute", específicamente el estacionamiento para bicicletas de los alumnos.
Tipo de Encuadre	Viñeta 74: Plano Medio de Cornelia, Will y Taranee. Viñeta 75: Plano Medio de Will y Cornelia Viñeta 76: Plano Medio Corto de Will Viñeta 77: Plano Medio Corto de Taranee y Cornelia. Viñeta 78: Plano General Medio Cornelia, Will y Taranee Viñeta 79: Plano Medio Corto Cornelia, Will y Taranee
Personajes	Viñeta 74: Cornelia se presenta formalmente con Taranee, mientras que Will intenta arreglar su bicicleta. Viñeta 75: Al intentar arreglar su bicicleta Will desprende accidentalmente el asiento, mientras que Cornelia sigue narrando los detalles de la fiesta. Viñeta 76: Will intentando componer su bicicleta. Viñeta 77: Cornelia y Taranee, hablan sobre el atuendo que deben de lucir en la fiesta. Viñeta 78: Cornelia se despide de Will y Taranee. Viñeta 79: Cornelia se aleja en su bicicleta mientras Will y Taranee la observan.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 74: Cornelia: Su cabello es de color amarillo (color cálido, activo, estimulante que representa luminosidad, alegría, etc.) Su vestuario se compone de un suéter gris de tono muy oscuro por lo que no puede ser tomado como color neutro, la simbología que aplica es bruma, tristeza, apatía, melancolía y pena; viste una falda de tono verde brillante que simboliza (vida, juventud, calma, alegría, esperanza) en esta página su falda tiene una extensión en el dibujo mayor a la que la del suéter gris y combinado con la fuerza del color amarillo de su cabello, estos colores predominan venciendo al gris. Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Su mochila también es de colores y crea el mismo efecto. Taranee usa un vestido anaranjado un color cálido que representa al fuego y que tiene un efecto estimulante y activo). Will: Resalta su cabello rojo símbolo de vitalidad. Usa una chamarra de color gris un tono neutro que queda contrarrestado por los adornos rosas que tiene la chaqueta ya que el rosa es un símbolo de ternura y juventud. Debajo de la chamarra lleva una blusa color naranja, color de alegría y dinamismo. También usa pantalón azul color que combinado con el rosa refuerza el efecto de ternura y juventud. Viñeta 75: Aparece Will, la simbología es la misma para ella y Cornelia que la de la viñeta anterior.

	<p>Viñeta 76: Will. Misma simbología que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 77 a la viñeta 79: Aparecen los personajes de Cornelia, Will y Taranee, por lo que la simbología de estos tres personajes es la misma que en la viñeta 74.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 74: Cornelia Will y Taranee aparecen árboles verdes (juventud, fe esperanza) siendo estos lo único que se puede notar.</p> <p>Viñeta 75 y 76: El encuadre a Will en estas dos viñetas es muy cerrado, por lo que no se pueden distinguir los detalles del escenario que la rodean. Sólo se puede observar que la bicicleta de Will es de un tono rojo brillante (color, activo y estimulante).</p> <p>Viñeta 77: Aparecen árboles detrás de Cornelia (juventud, alegría, fe, esperanza), detrás de Taranne se observa el muro del "Sheffield Institute" en color naranja claro (luz, fuego, dinamismo)</p> <p>Viñeta 78: Sólo aparece el suelo del estacionamiento en color gris (color neutro).</p> <p>Viñeta 79: El encuadre a Cornelia, Will y Taranee ocupa toda la viñeta por lo que no se aprecia ningún detalle del escenario.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 74: Taranee y Cornelia: Tiene una amplia sonrisa (felicidad) pues se están estrechando la mano, para presentarse formalmente.</p> <p>Will: Tiene el ceño fruncido (ira, fuerza) y la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) pues está tratando de arreglar su bicicleta</p> <p>Viñeta 75: Will: Tiene los ojos desorbitados (sorpresa) y la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) mira asombrada como se ha desprendido el asiento de su bicicleta.</p> <p>Cornelia: Tiene la cara muy sonriente pues le platica a Taranee los detalles de la fiesta.</p> <p>Viñeta 76: Will: Tiene el ceño fruncido (ira, fuerza) y la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) pues intenta volver a armar su bicicleta.</p> <p>Viñeta 77: Cornelia: Observa fijamente a Taranee con una sonrisa pues le dice que deben de escoger ella y Will un atuendo muy especial para la fiesta.</p> <p>Taranee: observa con una sonrisa que muestra los dientes (ironía) a Cornelia, pues en un tono burlesco le dice que lo intentara, pues no está muy segura de conseguir verse tan especial para la fiesta.</p> <p>Viñeta 78: Will y Taranne: Observan fijamente a Cornelia con los ojos muy abiertos (sorpresa) pues no están tan seguras de ir a la fiesta y las sorprende la actitud tan animosa de Cornelia.</p> <p>Cornelia: Tiene una gran sonrisa (felicidad, animo) pues son estos sentimientos los que trata de transmitir a Will y Taranee</p> <p>Viñeta 79: Cornelia: Agita su mano (despedida) y sonríe (alegría) pues sigue intentando animar a Will y Taranee.</p> <p>Will y Taranee: Se observan la una a la otra con una sonrisa (complicidad), y con este gesto acuerdan ir a la fiesta.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 74- 79: Angulación horizontal vista frontal de los personajes
Tipo de Iluminación	Viñeta 74- 79: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 74: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia y Taranee</p> <p>Viñeta 75: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will.</p>

	<p>Viñeta 76: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will</p> <p>Viñeta 77: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Comelia y Taranee</p> <p>Viñeta 78: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Comelia y Will</p> <p>Viñeta 79: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Comelia.</p>
Discurso	<p>El discurso de esta página tiene la finalidad de hacer que Comelia y Taranee se conozcan de manera formal, ya que se supone que Will y Comelia están juntas en el mismo salón de clases.</p> <p>Además Comelia convence a Will y Taranee de asistir a la fiesta, lugar que resultará trascendente más adelante en la trama de la historieta.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 74: Onomatopeya: KRUNKL sonido que hace la bicicleta de Will, mientras intenta componerla.</p> <p>Viñeta 75: Onomatopeya: STUCK que reproduce el sonido hecho por el asiento de la bicicleta de Will al desprenderse.</p>
Figuras Cinéticas	Viñeta 74- 79: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso lingüístico de esta página tiene por objetivo principal hacer que las protagonistas se conozcan, para que las cinco protagonistas principales se reúnan en la fiesta que se llevará a cabo en el gimnasio de la escuela.</p> <p>El lenguaje icónico al igual que en la página anterior muestra que Comelia es una persona animosa y esta actitud sirve para que Will y Taranee, se sientan mejor en su nueva escuela y se animen a asistir a la fiesta.</p>
Observaciones	<p>El lenguaje icónico y el discurso lingüístico de esta página no tienen ningún elemento significativo, sólo cumplen una labor que más adelante será significativa dentro de la historia principal.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

<p>Número de Página:21 Viñeta: 80-85</p>	
Tiempo de Narración	<i>Presente Indicativo</i>
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 80: Viñeta rectangular. Viñeta 81, 82, 83, 84 viñetas cuadradas. Viñeta 85 rectangular corta.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 80: La entrada de Sheffield Institute. Viñeta 80-85: Los pasillos de Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 80: Gran Plano General de Uriah y sus amigos (los chicos que estaban molestando a Will y Taranee) sentados en las escaleras del Sheffield Institute.

	<p>Viñeta 81: Plano Medio de Uriah.</p> <p>Viñeta 82: Plano General de Uriah y dos de sus amigos.</p> <p>Viñeta 83: Plano Medio largo de Uriah y dos de sus amigos.</p> <p>Viñeta 84: Primer Plano de Uriah</p> <p>Viñeta 85: Plano detalle de una manta que dice Halloween</p>
Personajes	<p>Viñeta 80-84: En estas viñetas aparecen Uriah y sus amigos, son personajes circunstanciales dentro de la historia, sin embargo traman una travesura para la fiesta de Halloween que se llevará a cabo en el colegio. Por lo que su importancia en esta tira cómica radica en ese simple hecho, ya que la travesura que traman es la importante en la historia y no así sus autores intelectuales.</p> <p>Viñeta 85: Carece de personajes.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 80: Uriah usa una palmera amarilla y debajo de ésta otra playera negra de manga larga. Cuando el amarillo y el negro se combinan son símbolos de traición y avaricia. Su playera tiene algunos detalles en rojo un color que de acuerdo a la simbología anterior puede simbolizar ira, traición, sangre, agresividad, fuego, etc. También tiene algunas líneas de color azul, cuya simbología negativa es de miedo y desvarío. Su mochila es de color gris oscuro y tiene el dibujo de una calavera (símbolo de bruma, oscuridad, maldad).</p> <p>Sus tres amigos visten en general de tonos oscuros como gris (bruma, oscuridad, maldad, depresión, confusión, etc.) verde muy oscuro (angustia y ansiedad). El verde cambia de acuerdo al tono utilizado ya que el verde brillante y luminoso simboliza (vida, juventud, esperanza, fe). Sus amigos también usan el color negro (tuto, inconstancia, odio, y sentimientos negativos en general)</p> <p>Viñeta 81-84: La simbología es la misma de la viñeta anterior para Uriah y sus dos amigos.</p> <p>Viñeta 85: Carece de personajes.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 80: Uriah y sus amigos están sentados en las escaleras del "Sheffield Institute" las cuales son de un tono gris claro (tono neutro) detrás de ellos la puerta del Sheffield Institute y sus ventanas son de color gris oscuro (depresión, engaño, bruma, maldad). Las paredes del "Sheffield Institute" son de color naranja (dinamismo) color que puede tener un efecto negativo ya que puede inspirar hiperactividad (En esta viñeta Uriah y sus amigos se encuentran aburridos, por lo que comienzan a tramar una travesura).</p> <p>Viñeta 81: El encuadre a Uriah y uno de sus amigos es muy cerrado por lo que el escenario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 82: En esta viñeta parece Uriah recargado en su casillero de color violeta el cual tiene un dibujo de una calavera (color depresivo, con este icono simboliza agresividad). Alrededor de Uriah y sus amigos hay tonos oscuros que simbolizan bruma, maldad, secretos, misterio. En esta viñeta Uriah le pide a sus amigos que vigilen que nadie venga pues en su casillero tiene un instrumento u objeto con el que planea hacer su travesura.</p> <p>Viñeta 83: El encuadre del escenario es el mismo que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 84: Detrás de Uriah sólo aparece un tono violeta azulado, cuando el azul y el violeta se unen tiene una simbología negativa, ya que simulan un desvarío. En esta viñeta Uriah observa fijamente un par de luces de bengala que planea hacer explotar en la fiesta de Halloween que se llevará a cabo en el gimnasio de la escuela en la noche.</p> <p>Viñeta 85: Aquí aparece una manta que dice Halloween, la manta es de un tono anaranjado, color que típicamente se usa para representar esta fecha del año.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 80: Los amigos de Uriah en general tienen las comisuras de los labios hacia abajo y la mirada semicerrada, un gesto de aburrimiento. Uriah tiene una gran sonrisa mostrando los dientes (maniobra astuta) y las cejas fruncidas (concentración) pues sugiere hacer una travesura.</p>

	<p>Viñeta 81: Uriah tiene una gran sonrisa mostrando los dientes (maniobra astuta) y las cejas fruncidas (concentración) pues conduce a sus amigos hacia su casillero en donde tiene el instrumento con el que planea hacer su travesura.</p> <p>Viñeta 82: Uriah y sus amigos tienen la mirada ladeada (maquinación) pues con mucho sigilo vigilan que nadie los observe para poder planear su travesura.</p> <p>Viñeta 83: Uriah tiene la mano extendida, él ella sostiene un par de luces de bengala que ha sacado de su casillero. Observa fijamente a sus amigos con una gran sonrisa (complicidad).</p> <p>Los amigos de Uriah lo observan con los ojos desorbitados (sorpresa) pues no imaginaban lo que Uriah tenía pensado.</p> <p>Viñeta 84: Uriah observa fijamente las luces de bengala que sostiene en sus manos con una gran sonrisa que muestra sus dientes (maniobra astuta) su ceño está fruncido (concentración).</p> <p>Viñeta 85: Carece de personajes.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 80 -85: Angulación horizontal (vista frontal de los acontecimientos)
Tipo de Iluminación	Viñeta 80 -85: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 80: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Uriah y sus amigos.</p> <p>Viñeta 81: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Uriah</p> <p>Viñeta 82: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Uriah y sus amigos.</p> <p>Viñeta 83: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Uriah y sus amigos.</p> <p>Viñeta 84: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Uriah</p> <p>Viñeta 85: Carece de globo.</p>
Discurso	<p>Los personajes de esta historia (Uriah y sus amigos) son personajes circunstanciales. Sin embargo la travesura que planean tomara importancia en páginas subsecuentes.</p> <p>La viñeta 85 carece de globo. Pero incluye un texto de apoyadura (voz en off) cuya procedencia viene de la viñeta anterior (Uriah), este texto sirve para crear suspenso, ya que Uriah, no narra la naturaleza de su plan, pero se presupone que tiene que ver con la explosión de las luces artificiales que sacó de su casillero durante la fiesta.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 80 -85: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso de esta página muestra la planeación de una travesura, en la que se verán envueltas las protagonistas más adelante. Aunque Uriah y sus amigos se dedican a molestar a las protagonistas, no son los antagonistas principales, sólo son el típico grupo de muchachos abusivos que existen en cualquier colegio. Por lo que iconicamente se les dibuja con atuendos oscuros, pero comunes para los adolescentes cabello largo, playeras holgadas, zapatos tenis sin atar. En el caso de Uriah su cara tiene pequeños círculos, puntos y curvas que simulan acné. Por lo que el discurso lingüístico y el lenguaje icónico no tienen mayores confrontaciones.</p>

Observaciones	<p>Esta página no tiene mayor relevancia en cuanto elementos lingüístico-icónicos, sólo cabe destacar un elemento de la viñeta 85, ya que sirve para dar suspenso a la historia en cuanto al plan de Uriah y además sirve para que en la siguiente página se pueda dar un cambio temporal, de espacio y de personajes.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>
---------------	--

<p>Número de Página: 22 Viñeta: 86-91</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 86: Rectangular larga. Viñeta 87: Rectangular larga. Viñeta 88 -91: Rectangular pequeñas alargadas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 86: Aparece la fachada del "Sheffield Institute" Viñeta 87- 91: Will y Taranee en sus bicicletas en las calles de Heatherfield.
Tipo de Encuadre	Viñeta 86: Gran Plano General de la fachada del "Sheffield Institute" Viñeta 87: Plano General de Will y Taranee. Viñeta 88: Primer plano de Taranee Viñeta 89: Plano General de Will y Taranee. Viñeta 90: Primer plano de Will Viñeta 91: Plano detalle a la cornisa de un edificio.
Personajes	<p>Viñeta 86: Will y Taranee pasan en sus bicicletas justo enfrente de la fachada del Sheffield Institute, mientras está siendo decorado para la fiesta de la noche.</p> <p>Viñeta 87: Will le llama a su mamá para pedirle permiso a su mamá para asistir a la fiesta, mientras Taranee la observa.</p> <p>Viñeta 88: Taranee observa a Will hablar con su mamá.</p> <p>Viñeta 89: Taranee le pregunta a Will, si le dieron permiso para ir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 90: Will, obtiene el permiso de su mamá, pero no está segura de asistir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 91: Carece de personajes</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 86: Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Su moñita también es de colores y crea el mismo efecto. Taranee usa un vestido anaranjado un color cálido que representa al fuego y que puede representar ira).

	<p>Will resalta su cabellera roja símbolo de vitalidad. Usa una chamarra de color gris un tono neutro que queda contrarestando por los adornos rosas que tiene la chaqueta ya que el rosa es un símbolo de ternura y juventud. Debajo de la chamarra lleva una blusa color naranja, color de alegría y dinamismo. También usa pantalón azul color que combinado con el rosa refuerza el efecto de ternura y juventud.</p> <p>Viñeta 87- 90: La simbología para Will y Taranee es la misma que en la viñeta 86.</p> <p>Viñeta 91: Carece de personajes</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 86: Existen varios elementos en esta viñeta. "El Sheffield Institute" está siendo decorado para la fiesta del Halloween. Hay una manta de color rosa oscuro que dice "Sheffield Institute's Halloween", el rosa es un color festivo, de alegría y de juventud. La pared está siendo decorada por un espiral de color violeta (misterio, magia, esoterismo, atributos de la fiesta de Halloween. Además hay varios dibujos de murciélagos en la pared (negros) igualmente iconos de misterio y miedo para esta fiesta. Una joven entra a la escuela con varios globos de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría.</p> <p>Afuera del colegio hay un par de personas decorando una enorme calabaza otro icono de Halloween. Enfrente del colegio se percibe un campo muy extenso de césped en color verde brillante (alegría, juventud, vida, esperanza) el suelo es de color gris claro (tono neutro). En el piso hay varios volantes de color rosa (festivo) que invitan a la celebración del Halloween.</p> <p>Viñeta 87: En esta viñeta Will y Taranee van en bicicleta rumbo a sus casas. Detrás de ellas hay un edificio en tono beige Tono neutro). Se observa el cielo en tono azul claro y árboles en verde, colores fieles a los que existen en la naturaleza.</p> <p>Viñeta 88: El encuadre a la cara de Taranee ocupa toda la viñeta por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 89: Hay pequeñas líneas blancas cayendo sobre Will y Taranee, estas simbolizan a la lluvia que ha comenzado a caer. Will y Taranee van sobre un carril destinado a bicicletas de color gris(tono neutro) con un señalamiento en color blanco tono neutro.</p> <p>Viñeta 90: Sólo se observan gotitas blancas sobre Will, símbolo de la lluvia que cae sobre ella.</p> <p>Viñeta 91: Aparecen gotitas de color blanco que representan a la lluvia y un cielo azul claro lo que representa que es lluvia tranquila y no una tormenta o una lluvia muy severa.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 86: Will observa fijamente como decoran el gimnasio, mientras le comenta a Taranee que no está segura de asistir a la fiesta.</p> <p>Taranee: Observa fijamente con los ojos muy abiertos (sorpresa) a Will, pues no esperaba que Will decidiera no asistir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 87: Will observa fijamente su celular, pues está marcándole a su mamá para pedirle permiso de asistir a la fiesta.</p> <p>Taranee: Mira fijamente a Will con una sonrisa burlona, tiene su mano en su cara con el dedo putgar en su oído y su dedo meñique en su boca, haciendo el ademán de que está hablando por teléfono, pues está sorprendida de que Will tenga su propio celular.</p> <p>Viñeta 88: Taranee mira fijamente a Will, (atención) pues observa y escucha a Will hablando con su mamá.</p> <p>Viñeta 89: Taranee mira fijamente a Will, (atención) y le pregunta si su mamá le dio permiso para ir a la fiesta.</p>

	<p>Viñeta 90: Will tiene una sonrisa ladeada pues en realidad deseaba que su mamá no le diera permiso de asistir a la fiesta. Pues aun está insegura de ir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 91: Carece de personajes</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 86: Angulación en contrapicada. (Toma a nivel del piso que deja todo el escenario en su esplendor).</p> <p>Viñeta 87-88: Angulación horizontal vista frontal de los personajes</p> <p>Viñeta 89: Angulación en Picada. Vista aérea de los personajes de Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 90: Angulación horizontal vista frontal de los personajes</p> <p>Viñeta 91: Angulación en contrapicada (vista de la cornisa de un edificio).</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 86 - 91: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 86: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 87: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Taranee</p> <p>Viñeta 88: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Will que habla con su madre por teléfono. En esta viñeta sólo aparece Taranee escuchando.</p> <p>Viñeta 89: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will y Taranee</p> <p>Viñeta 90: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will.</p> <p>Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Taranee.</p> <p>Viñeta 91: Carece de globos.</p>
Discurso	El discurso de esta página no tiene mayor relevancia, sólo que Will asistirá a la fiesta y que ya no le quedan pretextos por los cuales no asistir, ya que su mamá le ha dado permiso.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 87: Onomatopeyas: "BIP, BIP, BEEP, BIP, BIP" que simulan el ruido del teléfono celular de Will, al marcar.
Figuras Cinéticas	Viñeta 86 - 91: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso lingüístico –icónico de esta página no tiene mayor relevancia. En cierta medida marca el final de los acontecimientos desafortunados para Will en su nueva ciudad y escuela, ya que ahora ha hecho amigas e ira a una fiesta para integrarse a sus nuevos compañeros y amigos.
Observaciones	<p>Esta página tiene algunos elementos icónicos que destacar. En primer lugar en la página anterior (21) la viñeta 85 mostraba un acercamiento a la manta de Halloween del Sheffield Institute, que preparaba a la lectora para un cambio de personajes y de momento.</p> <p>En esta página en la viñeta 86 aparece el gimnasio completo de la escuela con la manta a la entrada. Con la imagen de la viñeta 85 cobra sentido.</p> <p>En esta página en la viñeta número 91 aparece una viñeta que retrata sólo la cornisa de un edificio, esta viñeta sirve para finalizar la acción presentada en esta página y preparar a la lectora para un cambio de lugar, tiempo y personajes, tal y como sucedió en la página anterior.</p> <p>En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí</p>

Número de Página: 23 Viñeta: 92-96	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 92: Rectangular. Viñeta 93: Cuadrada. Viñeta 94, 95, 96: rectangulares largas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente "The Silver Dragón Chinese Restaurant" (Restaurante Chino El Dragón Plateado). El negocio de los padres de Hay Lin, en donde también está ubicada su casa.
Tipo de Encuadre	Viñeta 92: Plano Detalle a la placa que tiene el nombre del restaurante "The Silver Dragón Chinese Restaurant" Viñeta 93: Gran Plano General del cuarto de Hay Lin. Viñeta 94: Plano General Medio de Yan Lin (abuela de Hay Lin) personaje secundario. Viñeta 95: Plano Medio de Yan Lin (abuela de Hay Lin). Viñeta 96: Plano General Medio de Hay Lin y de Yan Lin (abuela de Hay Lin)
Personajes	Viñeta 92: Carece de personajes. Viñeta 93: Hay Lin hablando por teléfono con Irma. Viñeta 94 - 95: La abuela de Hay Lin que escucha accidentalmente la conversación de su nieta. Viñeta 96: Hay Lin interrumpe su conversación telefónica con Irma, para hablar con su abuela.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 92: Carece de personajes. Viñeta 93: Hay Lin está sólo en ropa interior, un conjunto de camiseta y shorts de color rosa (el rosa es un color festivo, alegre, ternura) Viñeta 94: La abuela de Hay Lin es una mujer anciana de cabellos blancos (sabiduría, experiencia, madurez) Sus rasgos al igual que los de su nieta son de tipo oriental, al leer la placa del restaurante chino, ahora sabemos que ella y Hay Lin tienen ascendencia china. Usa un traje estilo oriental muy similar a un kimono, en dos tonos de verde uno claro que simboliza esperanza y fe, y un verde de un tono un poco más elevado pero brillante, este es símbolo de sabiduría, conocimiento. Su vestido tiene algunas líneas rojas (amor, fortaleza). Viñeta 95: El vestuario de la abuela es el mismo de la viñeta anterior. Viñeta 96: En esta viñeta no se alcanza a percibir el vestuario de Hay Lin, ya que ella solamente asoma la cabeza, por la puerta de su habitación. El vestuario de la abuela es el mismo de la viñeta 94.
Efectos Psicológicos del color en el escenario	Viñeta 92: La placa del "The Silver Dragón Chinese Restaurant" combina varios colores. La placa es de color amarillo color llamativo, activo, estimulante muy alegre. El nombre del restaurante está escrito con letras blancas color positivo que simboliza perfección, pureza, claridad, serenidad y en contraste con el amarillo resulta resaltante. Alrededor de la placa hay un dragón de color naranja, al ser el anuncio para un restaurante aplica la siguiente simbología: digestivo y estimulante del apetito. Viñeta 93: Aquí aparece la habitación de Hay Lin que es un completo desastre, hay muchísimos elementos tirados en el suelo, cama y escritorio, lo que en primer lugar hace suponer que Hay Lin es muy desordenada.

	<p>En el suelo hay patines rojos (dinamismo, actividad) tiras cómicas dispersas por el suelo y la cama, algunos de los elementos icónicos que se distinguen sobre ellas son; en uno el título y la cara de una niña "Princess Sushi" en otro el dibujo de un conejo sonriente y en otro el dibujo de un extraterrestre sonriente, (esto muestra la ficción de Hay Lin por los comics, así como su gusto por elementos fantásticos). En la cama hay un muñeco de un "alien" de color verde brillante, un color tipificado para estos seres.</p> <p>En el escritorio hay varios frascos y tubos de pinturas de colores, algunos están mal tapados pues la pintura se escurre por los bordes de los frascos (rojo, verde, amarillo, violeta) juntos representan alegría. Hay varios pinceles en un frasco y otros tirados en el escritorio además de algunos dibujos, lo que señala la predilección del personaje por el dibujo, ya que hay más dibujos colgados en la pared.</p> <p>En el teclado de la computadora y en la cama hay unos lentes como los que hay Lin usaba en su vestuario en las páginas anteriores, lo que indica que este elemento es constante en su arreglo personal.</p> <p>Viñeta 94: Aquí aparece un corredor de la casa de Hay Lin. En general el color utilizado en esta viñeta es beige un color neutro. Sólo que cabe destacar que las paredes tienen algunos iconos que le dan un aspecto oriental. Así como los pisos que son de madera, y que combinan con los marcos de las puertas que también son similares a las orientales.</p> <p>Viñeta 95: En encuadre a la cara de la abuela de Hay Lin no permite observar el escenario que se encuentra tras de ella.</p> <p>Viñeta 96: El encuadre en Hay Lin y su abuela Yan Lin es muy cerrado por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 92: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 93: Hay Lin se encuentra hablando por teléfono con Irma, tiene una gran sonrisa, pues orgullosa le confía a Irma que ha diseñado un vestuario espectacular para la fiesta de Halloween en la escuela.</p> <p>Viñeta 94: Aquí aparece la abuela de Hay Lin terminando de subir las escaleras. Su rostro es serio, en las manos lleva una pila de ropa doblada y algunas varitas de madera.</p> <p>Viñeta 95: Aquí aparece también la abuela de Hay Lin, sus ojos están muy abiertos al igual que su boca, pues ha escuchado accidentalmente parte de la conversación telefónica de Hay Lin, y está sorprendida por las afirmaciones de su nieta acerca de su vestuario, ya que sabe que Hay Lin aun no lo tiene listo y que ella será quien lo termine confeccionando a final de cuentas.</p> <p>Viñeta 96: En esta viñeta Hay Lin, interrumpe su conversación con Irma y asoma su cabeza para preguntarle a su abuela si su vestuario está listo a tiempo, su cara tiene una gran sonrisa que muestra los dientes (maniobra astuta) ya que así pretende convencer a su abuela de terminar su vestuario a tiempo.</p> <p>Yan Lin: Sus ojos están cerrados (confianza) y tiene una sonrisa (complacencia) pues le dice a Hay Lin que no se preocupe que su vestido estará listo a tiempo.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 92: Angulación en contrapicada (vista desde el suelo de la placa de "The Silver Dragón Chinese Restaurant")</p> <p>Viñeta 93-96: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 92-96: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 92: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Hay Lin.</p> <p>Viñeta 93: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Hay Lin</p>

	<p>Viñeta 94: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Hay Lin.</p> <p>Viñeta 95: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Hay Lin.</p> <p>Viñeta 96: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin y su abuela.</p>
Discurso	En esta página Hay Lin muestra algo de su personalidad extrovertida, además en esta página se introduce uno de los personajes secundarios Yan Lin, que es la típica abuela consentidora, que está dispuesta a ceder y ayudar en todo a su única nieta.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 95: Onomatopeya: KLICKITI, KLIC , sonido que hacen las varitas de madera al caer al suelo. Son las varitas que la abuela llevaba sobre la ropa doblada.
Figuras Cinéticas	Viñeta 92-96: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso de esta página o tiene mayor trascendencia que presentar a la abuela de Hay Lin, "Yan Lin".</p> <p>En esta página Hay Lin, habla por teléfono con Irma y le presume que tiene diseñado un vestuario muy original para la fiesta de Halloween aunque en realidad aun no lo tiene diseñado y la que lo va hacer es su abuela. Por su parte la abuela de Hay Lin es una abuela consentidora, dispuesta a ceder a los caprichos de su nieta. El discurso de esta página no tiene mayor trascendencia y se encuentra bien sostenido en le lenguaje icónico.</p>
Observaciones	<p>La trascendencia de esta página es mostrar a Yan Lin (personajes secundario) a la lectora, en una situación trivial y común, para que después la lectora entienda su participación principal y tenga presente este antecedente.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

En la siguiente tabla haremos el análisis de las páginas 24 y 25 ya que en estas páginas se repite el mismo escenario, tiempo, personajes y vestuario. Se hará en una sola tabla debido a que tiene elementos repetitivos y sería más claro englobarlos juntos en una sola página.

<p>Número de Página: 24 Viñeta: 97 - 102</p> <p>Número de página: 25 Viñeta 103-108.</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	<p>Viñeta 97: Rectangular ancha. Viñeta 98,99 y 100: Rectangular alargada. Viñeta 101 y 102: Cuadradas.</p> <p>Viñeta 103: Rectangular ancha. Viñeta 104 - 105: Cuadradas. Viñeta 106, 107,108: Rectangulares pequeñas.</p>

Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNDIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield, específicamente la casa de Irma en el baño en donde ella se encuentra en la tina.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 97: Gran Primer plano a la mano de Irma, quien deja el teléfono a un costado de la tina de baño.</p> <p>Viñeta 98: Plano Medio Largo de Irma en la tina.</p> <p>Viñeta 99: Plano Detalle a la mano de Irma jugando con el agua de la tina.</p> <p>Viñeta 100: Plano Detalle a la mano de Irma que apunta con su dedo índice al agua de la tina.</p> <p>Viñeta 101: Gran Primer Plano de los ojos de Irma.</p> <p>Viñeta 102: Plano Medio Largo de Irma en su tina (vista aérea de Irma)</p> <p>Viñeta 103: Plano Medio Largo de Irma en su tina (vista horizontal de Irma)</p> <p>Viñeta 104: Plano General Medio de Irma en la tina (se alcanzan a apreciar más detalles del baño)</p> <p>Viñeta 105: Plano Medio Corto del padre de Irma (afuera del baño tocando la puerta para que Irma salga del baño).</p> <p>Viñeta 106: Plano General Medio de Irma fuera de la tina.</p> <p>Viñeta 107: Plano Medio de Irma.</p> <p>Viñeta 108: Plano Medio de Irma.</p>
Personajes	<p>Viñeta 97: Carece de personajes.</p> <p>En todas las viñetas 98-108 aparece Irma, exceptuando la viñeta 105 en la que parece su padre.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 97: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 98: Irma está desnuda en la tina, está sentada en cuclillas con las manos recargadas sobre sus rodillas. Con una toalla rosa sobre su cabeza (temura, juventud).</p> <p>Viñeta 99 y 100: Sólo aparece la mano de Irma.</p> <p>Viñeta 101, 102, 103, 104: La simbología es la misma que en la viñeta 98.</p> <p>Viñeta 105: En esta viñeta aparece el padre de Irma, quien es un oficial de la policía, por lo que usa camisa azul claro y corbata azul marino, como este es el estereotipo del uniforme del policía, esta representación sólo obedece esas reglas.</p> <p>Viñeta 106, 107, 108: En estas viñetas aparece Irma fuera de la tina, alrededor de su cuerpo se ha puesto una toalla de color rosa al igual que la que tiene en la cabeza (temura, juventud).</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 97: El encuadre a la mano de Irma y al teléfono ocupan toda la viñeta por lo que no se pueden distinguir los colores del escenario.</p> <p>Viñeta 98: Aquí resalta el color azul del agua y del resto del baño. El azul es el color con el que se representa el agua. Tiene un efecto calmante, relajante y de reposo. También es un color que representa la temura, los sueños, el infinito, lo maravilloso, la eternidad. Su baño tiene algunas botellas también de color azul. Hay algunos adornos con forma de estrellas de color anaranjado (color dinámico, alegre y juvenil)</p> <p>Viñeta 99: El plano detalle a la mano de Irma, no permite apreciar el escenario.</p> <p>Viñeta 100: En esta viñeta aparece la mano de Irma apuntando hacia el agua azul de la tina. El agua comienza a levantarse en pequeñas espirales, alrededor de ella hay varias estrellas de color blanco (luminosidad), combinados estos colores dan un aspecto maravilloso y mágico.</p> <p>Viñeta 101: En esta viñeta aparecen las mismas espirales de agua, que se han elevado hasta la cara de Irma, quien las contempla maravillosa.</p>

	<p>Viñeta 102: El escenario es muy similar al de las dos viñetas anteriores.</p> <p>Viñeta 103: En esta viñeta aparece el baño en un encuadre más amplio por lo que se aprecian mayores detalles. El baño ha quedado completamente cubierto de las espirales de agua, burbujas, (azules) color que representa la ternura, los sueños, el infinito, lo maravilloso, la eternidad. Resplandores y estrellas blancos (luminosidad), estos colores combinados representan aspectos maravillosos y mágicos.</p> <p>Irma está recargada en una almohadilla inflable de color verde (juventud, esperanza, fe) También se pueden ver algunos adornos, en la pared hay algunas estrellas de color anaranjado (dinamismo, juventud) alrededor de la tina hay algunos caracoles y conchas representados en color morado (magia, misticismo, misterio,) que hacen que las espirales burbujas y estrellas que se elevan en la tina luzcan más brillantes.</p> <p>Viñeta 104: Irma escucha repentinamente el grito de su padre, lo que rompe su hechizo sobre el agua y ésta comienza a caer fuera de la tina con lo que sólo se perciben el tono azul del agua cayendo por el piso del baño.</p> <p>Viñeta 105: La figura del padre de Irma ocupa toda la viñeta por lo que no se pueden apreciar los detalles del escenario.</p> <p>Viñeta 106: En esta viñeta solo se perciben algunas burbujas y humo blanco (color que puede representar la nada) ya que estas burbujas y humo simulan la evaporación del agua del suelo.</p> <p>Viñeta 107: Irma se pone muy nerviosa al escuchar la voz de su padre que le pide salir, por lo que el agua que se estaba evaporando se condensa para formar una gran nube negra (bruma, tormenta, oscuridad) que hace que comience a llover sobre Irma. Esta nube representa sus problemas para controlar sus habilidades.</p> <p>Viñeta 108: El encuadre ocupa toda la viñeta por lo que no se puede percibir el escenario.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 97: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 98: En esta viñeta aparece Irma sentada en cucullas con sus brazos recargados sobre sus rodillas. Irma tiene la parte exterior de las cejas hacia abajo (tristeza), al igual que las comisuras de sus labios que también están hacia abajo (tristeza) pues le acaba de colgar a Hay Lin quien le dice que llevará un vestuario fabuloso a la fiesta de Halloween mientras que a Irma aun no se le ha ocurrido que ponerse, por lo que se siente muy desanimada.</p> <p>Viñeta 99: Carece de gestuario. (Sólo aparece la mano de Irma con su dedo índice jugando en el agua haciendo pequeños círculos.</p> <p>Viñeta 100: Carece de gestuario. (En esta viñeta también aparece la mano de Irma jugando sobre el agua, sólo que su mano está un poco más arriba que en la viñeta anterior, su dedo índice empieza a hacer espirales con el agua que comienzan a elevarse).</p> <p>Viñeta 101: Aquí sólo aparecen los ojos de Irma, con la parte exterior de su cejas caída (tristeza) pues sigue deprimida por lo de su atuendo para la fiesta de Halloween, y también algo preocupada por sus habilidades mágicas.</p> <p>Viñeta 102: En esta viñeta Irma tiene la cara muy sonriente y los ojos muy abiertos (sorpresa) pues se acaba de percatar del hermoso espectáculo que el agua está formando a su alrededor, ya que las espirales de agua que creó con sus dedos han subido hasta el techo.</p> <p>Viñeta 103: Irma tiene una gran sonrisa y sus ojos contemplan fijamente el espectáculo alrededor de ella.</p>

	<p>Viñeta 104: En esta viñeta Irma tiene los ojos cerrados, el ceño fruncido y las comisuras de sus labios hacia abajo, ya que ha oído un fuerte grito proveniente de su padre que ha roto su concentración y la ha asustado.</p> <p>Viñeta 105: Aquí aparece el padre de Irma afuera del baño, gritándole a Irma para que salga pues lleva mucho tiempo en el baño. Su ceño está fruncido (enojo)</p> <p>Viñeta 106: En esta viñeta Irma observa fijamente (atención) hacia el suelo, mientras le pide al agua evaporarse para que su padre no lo note.</p> <p>Viñeta 107: Irma tiene la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) ya que se pone muy nerviosa al escuchar la voz de su padre que le pide salir, por lo que el agua que se estaba evaporando se condensa para formar una gran nube negra que hace que comience a flotar sobre Irma.</p> <p>Viñeta 108: Irma agita los brazos para que la nube se disperse, sus ojos están desorbitados (terror) pues no puede hacer que el agua se disperse y su padre le sigue gritando.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 97 101: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)</p> <p>Viñeta 102: Angulación en contrapicada de Irma vista aérea del personaje en la tina.</p> <p>Viñeta 103 -108: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 97 108: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 97: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma. Este globo tiene la peculiaridad de que su delta sale de cuadro pero conserva su delta formada por pequeñas burbujas.</p> <p>Viñeta 98: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma.</p> <p>Viñeta 99: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma</p> <p>Viñeta 100: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma</p> <p>Viñeta 101: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma</p> <p>Viñeta 102: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma</p> <p>Viñeta 103: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma.</p> <p>Viñeta 104: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por el padre de Irma que le grita para que ésta salga del baño. Este globo también fusiona al de la delta que sale de cuadro (voz en off) de un grito del padre de Irma.</p> <p>Viñeta 105: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por el padre de Irma quien vuelve a gritarle para que salga del baño.</p> <p>Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitidos por Irma, que desde adentro del baño contesta a los gritos de su padre.</p> <p>Viñeta 106: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Irma.</p> <p>Viñeta 107: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por el padre de Irma quien vuelve a gritarle para que salga del baño.</p>

	<p>Víñeta 108: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por el padre de Irma que está perdiendo la paciencia</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma.</p>
Discurso	<p>El discurso de estas páginas continúa con las habilidades especiales que Irma mostraba en las primeras páginas de esta historieta, ya que anteriormente nos dimos cuenta de que podía controlar el pensamiento de otros en su favor. En estas páginas vemos que también tiene el poder de controlar el agua.</p> <p>El discurso de esta página tiene como finalidad mostrar las habilidades de Irma y un poco de su entorno familiar ya que se observa a su padre aunque este no tenga ninguna trascendencia en la historia.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Víñeta 105: Onomatopeya: SPLASH, PLOSH PRAF sonidos que representan el chapoteo del agua y su caída al suelo.</p> <p>Víñeta 108: Onomatopeya SVLAP, SVLAP, sonido que reproducen los golpes que da Irma con su toalla, para disipar el vapor del agua del baño.</p>
Figuras Cinéticas	Víñeta 97-108: Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página Irma descubre que tiene poderes mágicos sobre el agua y que la puede controlar, el discurso de esta página cumple con explicar esta habilidad, mientras que a través del lenguaje icónico podemos ver un estado maravilloso en el que el agua se eleva en columnas y forma espirales con lo que dicho en palabras por Irma es enriquecido con imágenes a través del lenguaje icónico.
Observaciones	<p>En estas páginas se muestra un poco de la personalidad y entorno familiar de Irma. La importancia de estas páginas es que la lectora puede llegar a sentir cierta identificación o afinidad con la protagonista. Ya que Irma se encuentra preocupada por las fiestas, su apariencia física y su atuendo personal, como cualquier otra adolescente, sólo que ella tiene la ventaja de poseer habilidades mágicas que la ayudan a salir de sus problemas, lo que cualquier jovencita en un momento dado puede llegar a desear y sus fantasías se ven realizadas en este personaje.</p> <p>En general: El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

En la siguiente tabla haremos el análisis de las páginas 26 y 27 ya que en estas páginas se repite el mismo escenario, tiempo, personajes y vestuario. Se hará en una sola tabla debido a que tiene elementos repetitivos y sería más claro englobarlos juntos en una sola página.

Estas páginas suceden después de que Irma sale del baño y tiene una discusión con su padre en el pasillo de su casa y de cómo Irma finalmente llega a su habitación, librándose del regaño de su padre.

<p>Número de Página: 26 Víñeta: 109-114</p> <p>Número de página: 27 Víñeta: 115-121</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS

Tipo de Viñeta	Viñeta 109: Rectangular Larga. Viñeta 110,111: Cuadradas. Viñetas 112,113,114: Rectangulares alargadas. Viñeta 115,116,117: Cuadradas. Viñeta 118: Cuadrada sin líneas que la delimiten (continente) Viñeta 119,120 y 121: Rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield, específicamente la casa de Irma.
Tipo de Encuadre	Viñeta 109: Plano General de Irma y su padre afuera del baño. Viñeta 110: Plano Medio de Irma y su padre mientras discuten Viñeta 111: Plano Medio de Irma y su padre regañándola. Viñeta 112: Plano Medio Corto de Irma alejándose hacia su habitación, mientras su padre continúa regañándola. Viñeta 113: Plano Medio de Irma al entrar a su habitación, detrás de ella su padre observa el estado en el que quedo el baño. Viñeta 114: Plano Medio Largo de Irma recargada sobre la puerta de su habitación. Viñeta 115: Primer Plano del rostro de Irma mientras observa a su tortuga. Viñeta 116: Plano Medio Corto de Irma revisando los vestidos de su closet. Viñeta 117: Plano General Medio de Irma sentada en su cama. Viñeta 118: Primer Plano del rostro de Irma. Viñeta 119: Plano Medio Corto de Irma que observa asombrada como cambian de color los vestidos de su closet. Viñeta 120: Plano General del closet de Irma. Viñeta 121: Plano Medio Largo de Irma recargada sobre las puertas de su closet.
Personajes	De la viñeta 109 a la 113: Aparecen Irma y su padre, discutiendo por el tiempo que pasó en el baño. De la viñeta 114 a la 121: Aparece Irma sola en su recamara.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	De la viñeta 114 a la 121: Aparecen Irma y su padre. La simbología que aplica para ambos es: Irma: sale del baño sólo con una toalla envuelta alrededor de su cuerpo y otra en la cabeza que le sostiene el cabello, ambas toallas son de color rosa, un color que representa alegría, juventud, ternura, el rosa es un color de festividad. Irma es muy hábil ya que se logra distraer la atención de su padre, hasta que logra llegar a su habitación y de esta manera consigue evitar el regaño. Su padre: Usa un uniforme de policía. Camisa azul cielo y pantalón azul marino. Esta combinación de colores son las clásicas en el uniforme de un policía, por lo que aquí son respetadas. Se usan estos colores ya que el azul es un color de serenidad, estabilidad, tranquilidad, verdad, inteligencia, sabiduría. Es un color que simboliza paz y tranquilidad, que son justamente los sentimientos que debe hacer un policía que prevalezcan es la sociedad. De la viñeta 114 a la 121: Aparece Irma sola en su recamara, sigue usando la toalla alrededor de su cuerpo y en su cabeza por lo que la simbología es la misma que acabamos de citar.
Efectos Psicológicos del color en el escenario	Viñeta 109: En esta viñeta aparece parte de el corredor que conduce del baño hacia la recamara de Irma. Aquí se alcanzan a observar las paredes en color beige (tono neutro). Se alcanza a distinguir parte del baño ya que la puerta ha quedado entreabierta se observan varias nubes en color blanco y azul que representan el vapor y el agua que se encuentran dispersos en el baño. En el corredor hay una alfombra de un tono anaranjado muy tenue, color alegre y estimulante, aunque por su tono tan claro su efecto de estimulación es muy leve haciendo que las personas se sientan activas pero en un grado normal sin caer en la hiperactividad o desesperación.

	<p>Viñeta 110: El encuadre en Irma y su padre ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 111: Las caras de Irma y su padre hacen imperceptibles los detalles del decorado.</p> <p>Viñeta 112: En esta viñeta sólo aparece parte de la pared detrás del padre de Irma en color beige (tono neutro).</p> <p>Viñeta 113: Aquí está el padre de Irma asomado en el baño, en donde se aprecia sólo un tono azul claro (color del agua) que hace que se sobreentienda que Irma dejó el baño inundado.</p> <p>Viñeta 114: En esta viñeta Irma entra a su cuarto y se queda recargada en la puerta de su habitación, a su alrededor hay un tono gris azulado, que sugiere que la luz del cuarto está apagada.</p> <p>Viñeta 115: El encuadre en la cara de Irma y su pequeña mascota una tortuguita, hace que el escenario sea imperceptible.</p> <p>Viñeta 116: Irma revisa los vestidos de su closet, casi todos son de colores muy claros (amarillo, anaranjado, blanco) colores luminosos que representan al día, e Irma tiene una fiesta en la noche, que además es para celebrar el Halloween o noche de brujas, por lo que esos colores claros no son apropiados.</p> <p>Viñeta 117: En esta viñeta aparece parte de la habitación de Irma en la que se puede distinguir su cama, una pared llena de posters y fotografías de artistas y su closet abierto. En primer lugar cabe destacar que los elementos de su cuarto se encuentran en perfecto orden con lo que se deduce que Irma aunque tiene un carácter inquieto y juguetón es una persona ordenada.</p> <p>Su cuarto es de color amarillo claro (color luminoso, alegre, estimulante, etc.) Su cama es color rosa al igual que sus cojines (juventud, ternura). En su pared hay algunos carteles y fotografías de artistas a quienes admira.</p> <p>Al fondo de su cuarto resalta el closet con vestidos amarillos, color luminoso apropiado para usar de día, pero no en la noche.</p> <p>Viñeta 118: El encuadre a la cara de Irma ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 119: Se observa el closet de Irma en donde todos los vestidos han cambiado de color y se han transformado quedando todos de color azul oscuro (este color simboliza a la noche y crea un efecto de misterio que los hace propios para ser utilizados de noche y más para la celebración del Halloween).</p> <p>Viñeta 120: Se observa nuevamente el closet de Irma, ya con todos sus vestidos cambiados a azul oscuro, la simbología es la misma que la de la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 121: En esta viñeta Irma esta recargada sobre las puertas de su closet, el cual es de color blanco (tono neutro) pues el closet no posee ninguna relevancia.</p>
<p>Gestuario</p>	<p>Viñeta 109: El padre de Irma: Observa con el ceño fruncido (enojo) a Irma y con una sonrisa (alegría) pues enojado pero al mismo tiempo bromeando le dice a Irma que la próxima vez que se vuelva a tardar tanto tiempo en el baño tirará la puerta.</p> <p>Irma tiene los ojos cerrados y las cejas altas un gesto de incredulidad, altanería y sarcasmo, pues reta a su papá con un comentario burlesco.</p> <p>Viñeta 110: Irma: tiene los ojos cerrados y las cejas altas un gesto de incredulidad pues continua retando a su padre.</p> <p>Su padre: La mira con el ceño fruncido (enojo) pero su sonrisa es más grande, ya que a pesar de que está molesto, le da risa la actitud de Irma.</p>

	<p>Viñeta 111: El padre de Irma: Tiene el ceño fruncido y la boca muy abierta pues está enojado y ha comenzado a gritarle a Irma. Tiene el dedo índice señalando en dirección de Irma de forma acusadora.</p> <p>Irma: Observa fijamente a su padre con el ceño fruncido, y una sonrisa ya que aunque le molestan los regaños de su padre, también le causa gracia la forma en la que su papá trata de corregirla.</p> <p>Viñeta 112: El padre de Irma: Levanta la mirada hacia el techo y tiene las manos extendidas hacia arriba, pidiendo paciencia para tolerar la actitud de Irma.</p> <p>Irma: Se aleja con el ceño fruncido (enojo), pues el último comentario de su padre no le agrada.</p> <p>Viñeta 113: En esta viñeta aparecen Irma y su padre, sin embargo él se encuentra volteado viendo hacia el baño, por lo que sus gestos no son perceptibles.</p> <p>Irma: tiene los ojos cerrados y las cejas altas (incredulidad, altanería) pues hace un comentario sarcástico cuando su padre le pregunta por el estado en el que dejó el baño y se aleja a su habitación para no rendirle cuentas de lo sucedido.</p> <p>Viñeta 114: En esta viñeta Irma se queda recargada en la puerta de su recámara, con los ojos desorbitados (terror) y las cejas altas (sorpresa) pues está sorprendida de haber evadido el regaño de su padre.</p> <p>Viñeta 115: En esta viñeta Irma tiene las cejas con la parte exterior caída (pesadumbre, tristeza) y observa fijamente a su tortuga diciéndole que la envidia pues quisiera un caparazón como el suyo para no tener que preocuparse por escoger un vestido.</p> <p>Viñeta 116: Aquí Irma revisa todos los vestidos de su closet, tiene el ceño fruncido (enojo) pues ninguno es apto para la fiesta de Halloween.</p> <p>Viñeta 117: En esta viñeta Irma está sentada en la cama, tiene las cejas con la parte exterior caída (pesadumbre, tristeza) pues está desanimada por no tener un vestido apropiado para la fiesta y desea fuertemente poder tener un vestido azul oscuro para la fiesta.</p> <p>Viñeta 118: Irma tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) y la boca abierta (sorpresa) pues un pequeño resplandor azul se ha posado a la altura de su nariz y lo mira muy sorprendida.</p> <p>Viñeta 119: Irma tiene los ojos muy abiertos al igual que su boca (sorpresa) pues contempla como los vestidos de su closet han cambiado de color y ahora todos son azules.</p> <p>Viñeta 120: Carece de personajes y de gestuario.</p> <p>Viñeta 121: Irma cierra las puertas de su closet y se queda recargada sobre ellas con los ojos desorbitados (susto, terror) pues no comprende como pudieron transformarse sus vestidos.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 109 -121: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)
Tipo de Iluminación	Viñeta 109 -121: Iluminación Naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 109: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma y su padre</p> <p>Viñeta 110: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p> <p>Viñeta 111: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por el padre de Irma</p>

	<p>Viñeta 112: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma y su padre</p> <p>Viñeta 113: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por el padre de Irma.</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p> <p>Viñeta 114: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p> <p>Viñeta 115: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p> <p>Viñeta 116: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p> <p>Viñeta 117: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p> <p>Viñeta 118: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p> <p>Viñeta 119: Globo con signos de admiración (sorpresa) emitido por Irma</p> <p>Viñeta 120: Carece de globos.</p> <p>Viñeta 121: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma</p>
Discurso	<p>Página 26: En esta página el discurso cumple con la función de mostrar la relación de Irma con su padre, al que hace disgustar con su actitud desenfadada, sin embargo aquí podemos observar que Irma es muy astuta ya que logra librarse de los regaños con comentarios sarcásticos, por ejemplo, aprovechando que su padre es policía usa excusas como: "conozco mis derechos señor inspector", "hablame sólo en presencia de mi abogado", etc. A pesar de que el padre de Irma se enoja por estas actitudes, vemos que ríe de los comentarios de su hija y cede a su astucia sin percatarse.</p> <p>Página 27: En esta página Irma vuelve a utilizar sus habilidades, ya que después de revisar su closet se percató de que no tiene ningún vestido adecuado para la fiesta de Halloween y con desearlo los vestidos de su closet se vuelven azules, en esta ocasión sus poderes la han asombrado tanto que llega asustarse al ver lo que es capaz de hacer.</p>
Onomatopeyas / Sonidos inarticulados.	<p>Viñeta 114: Onomatopeya: "SLAM" sonido que reproduce una puerta al cerrarse rápidamente.</p>
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 109 -120: Figuras estáticas sin movimiento.</p> <p>Viñeta 121: Trayectoria Lineal se expresa con varias líneas cuál fue el recorrido de la puerta del closet que Irma cierra rápidamente.</p>
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso de la página 26 muestra la habilidad de Irma para esquivar los regaños y salir bien librada. Mientras que en la página 27 se observa que como cualquier otra niña se siente abatida por no tener un vestido bonito para una fiesta, hecho que la hace descubrir que sus poderes tienen la capacidad de conseguirle un vestido a su gusto. El lenguaje icónico de estas páginas muestra esas dos facetas de la personalidad de Irma, por un lado su inteligencia para librar los problemas y por el otro la niña abatida por no tener un vestido bonito.</p>

Observaciones	<p>En estas dos páginas se ha observado más sobre la personalidad de Irma, además de su entorno familiar y sus habilidades mágicas que aunque aún son confusas para ella cada vez son más poderosas y frecuentes. Este personaje es el que hasta el momento se muestra con mayor número de habilidades mágicas y a pesar de que tiene problemas como cualquier adolescente logra salir adelante con ayuda de estas habilidades mágicas.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>
----------------------	--

<p>Número de Página:28 Viñeta: 122-128</p>	
Tiempo de Narración	<i>Presente Indicativo</i>
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 122, 123: Viñetas rectangulares anchas. Viñeta 124, 125: Viñetas cuadradas. Viñeta 126, 127 y 128: rectangulares chicas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente la casa de Taranee.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 122: Gran Plano General de la casa de Taranee</p> <p>Viñeta 123: Plano Medio de Will asomada por la ventana de la casa de Taranee.</p> <p>Viñeta 124: Plano General de Will y Taranee en la cocina.</p> <p>Viñeta 125: Plano Medio de Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 126: Plano General Medio de Taranee y Will afuera de la casa.</p> <p>Viñeta 127: Plano Medio de Taranee que observa alejarse a Will.</p> <p>Viñeta 128: Plano Detalle de la llanta trasera de la bicicleta de Will.</p>
Personajes	<p>Viñeta 122: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 123: Will observa por la ventana si la lluvia ha terminado.</p> <p>Viñeta 124: Taranee y Will platicando en la cocina.</p> <p>Viñeta 125: Taranee acompaña a la puerta a Will.</p> <p>Viñeta 126: Will y Taranee poniéndose de acuerdo para ir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 127: Taranee observa como se aleja Will.</p> <p>Viñeta 128: Carece de personajes.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 122: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 123: Will en esta viñeta resalta su cabellera roja símbolo de juventud, alegría, amor, vitalidad, etc. Usa una blusa de color naranja color estimulante, luminoso, alegre y juvenil.</p> <p>Viñeta 124: Will: resalta su cabellera roja símbolo de juventud, alegría, amor, vitalidad, etc. Usa una blusa de color naranja color estimulante, luminoso, alegre y juvenil. En esta viñeta usa un pantalón de color azul claro (temura)</p> <p>Taranee: Usa en el cabello algunos adomos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Taranee usa una blusa anaranjada un color cálido que representa al fuego y que tiene un efecto estimulante y activo).</p>

	<p>Viñeta 125: Will: resalta su cabellera roja símbolo de juventud, alegría, amor, vitalidad, etc. Usa una blusa de color naranja color estimulante, luminoso, alegre y juvenil. Se ha puesto una chamarra de color gris claro (tono neutro) con algunos adornos de color rosa (ternura, juventud)</p> <p>La simbología para Taranee es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 126 y 127: La simbología para Will y Taranee es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 128: Carece de personajes.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 122: Aquí aparece la casa de Taranee, está rodeada de árboles de tono verde brillante (vegetación, vida, esperanza) La casa es de color beige (tono neutro) a lo lejos se observa una línea azul que representa el mar. Hay varias gaviotas volando alrededor son de color blanco (libertad).</p> <p>Viñeta 123: Will ocupa toda la viñeta por lo que se hacen imperceptibles los detalles del escenario.</p> <p>Viñeta 124: Aquí aparece la cocina de la casa de Taranee. Las cortinas, los tapetes, el piso, los bancos y algunos utensilios son de color anaranjado, color que se relaciona con el apetito y como un estimulante digestivo. Los muebles de la cocina como el refrigerador, los anaqueles y la mesa son de color blanco tono neutro que simboliza tranquilidad y que ayuda al anaranjado a crear un ambiente pacífico.</p> <p>También se observan algunas plantas en el interior de la casa su color verde simboliza vida, esperanza, juventud, etc. En general estos colores crean ambientes agradables.</p> <p>Viñeta 125: El encuadre en Will y Taranee ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 126: Aquí se observa el jardín de la casa de Taranee, está rodeado de árboles, arbustos, césped y otras plantas de tono verde brillante (vida, esperanza, juventud).</p> <p>Viñeta 127: Detrás de Will quien se aleja en su bicicleta sólo hay un tono azul cielo, este color crea un efecto de lejanía, y crea la impresión de movimiento.</p> <p>Viñeta 128: La llanta trasera de la bicicleta de Will ocupa toda la viñeta, ésta es de color rojo color activo que representa velocidad. Detrás de la bicicleta se observa sólo un fondo azul claro, color de distancia que simboliza movimiento. Hay algunas hojas de árbol levantándose por el viento que genera la velocidad de la bicicleta.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 122: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 123: Will tiene los ojos fijos (atención) y observa hacia arriba desde la ventana de la casa de Taranee, pues espera a que pase la lluvia para marcharse a su casa.</p> <p>Viñeta 124: Will sonríe (alegría) pues está contenta por pasar tiempo con su nueva amiga Taranee.</p> <p>Taranee: Observa fijamente a Will (atención) y le pregunta cómo ira vestida a la fiesta de Halloween.</p> <p>Viñeta 125: Will tiene una sonrisa pequeña y la cara sonrojada pues está algo apenada por un comentario que acaba de hacer de si misma, ya que cuando Taranee le pregunta cómo irá vestida a la fiesta, le pregunta si irá horrible o elegante, a lo que Will le contesta: "horrible estoy siempre, quiero algo diferente..."</p> <p>Taranee: Tiene una enorme sonrisa y los ojos cerrados, pues el comentario de Will, ha hecho que ría a carcajadas.</p>

	<p>Viñeta 126: Will y Taranee se observan fijamente (atención) pues están poniéndose de acuerdo para ir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 127: Will y Taranee sonríen mientras se despiden.</p> <p>Viñeta 128: Carece de personajes.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 122 -128: Angulación Horizontal (vista frontal de los personajes)
Tipo de Iluminación	Viñeta 122 -128: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 122: Carece de globos.</p> <p>Viñeta 123: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will</p> <p>Viñeta 124: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 125: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 126: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 127: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Taranee.</p> <p>Viñeta 128: Carece de globos.</p>
Discurso	En las páginas anteriores hemos visto cómo se preparan Hay Lin e Irma para la fiesta de Halloween. En esta página Will y Taranee también se preparan y ponen de acuerdo para la fiesta, ya que han acordado llegar juntas.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 125: Sonido inarticulado JA, JA, JA. Sonido que representa la risa de Taranee.
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 122 -127: Figuras estáticas sin movimiento.</p> <p>Viñeta 128: Trayectoria Lineal de bicicleta de Will, en la que con pequeñas líneas se expresa la trayectoria de movimiento y velocidad de la bicicleta de Will.</p>
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En estas viñetas se representa una situación trivial de Will y Taranee quienes se ponen de acuerdo para llegar juntas a la fiesta de Halloween. El lenguaje icónico sólo apoya esta narración sin mayor realce. Se incluye esta situación ya que anteriormente se observó como Hay Lin e Irma se preparaban para la fiesta.
Observaciones	<p>Hay un elemento icónico que destacar en esta página, la viñeta 122, primer viñeta de esta página muestra una visión de la casa de Taranee, lo que le sirve a la lectora para saber que en esta página hay un cambio de escenario, personajes y tiempo.</p> <p>En esta página Will y Taranee quedan de acuerdo en asistir juntas a la fiesta de Halloween en la escuela, no hay mayor relevancia en el contenido lingüístico.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 129-133: rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield en las calles ya que Will se encuentra en su bicicleta
Tipo de Encuadre	Viñeta 129: Plano Medio Corto de Will en su bicicleta. Viñeta 130: Plano Medio de Will en su bicicleta, mientras piensa que se pondrá para la fiesta de Halloween. Viñeta 131: Plano Medio de Will en su bicicleta, estacionada enfrente de un negocio cuya ventana refleja un personaje alado y con ropa extraña, pero que tiene el mismo rostro de Will. Viñeta 132: Plano Medio del personaje que refleja el espejo del negocio. Viñeta 133: Primer Plano al rostro de Will asombrada por la imagen que ve en el reflejo.
Personajes	Viñeta 129 -133: El único personaje que parece en esta viñeta es Will.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 129: Aquí resalta el cabello rojo de Will símbolo de vitalidad. Usa una chamarra de color gris un tono neutro que queda contrarestando por los adornos rosas que tiene la chaqueta ya que el rosa es un símbolo de ternura y juventud. Debajo de la chamarra lleva una blusa color naranja, color de alegría y dinamismo. También usa pantalón azul color que combinado con el rosa refuerza el efecto de ternura y juventud. Nota: El vestuario de Will es el mismo en las viñetas 130, 131, 133 En la viñeta 131 Will ve su reflejo en la ventana de una tienda. Sin embargo esta imagen usa un vestuario diferente. Usa una blusa violeta un color que simboliza madurez, sabiduría y que está asociado con lo místico y lo esotérico. La imagen del reflejo tiene unas alas de color verde (juventud, fe, alegría, esperanza, vida). También usa medias a rayas de color verde y azul, el verde representa calma al igual que el azul, ambos son colores calmantes y relajantes.
Efectos Psicológicos del color en el escenario	Viñeta 129: La figura de Will ocupa toda la viñeta por lo que no se puede distinguir el escenario. Viñeta 130: En esta viñeta Will va en su bicicleta por un camino rodeado de edificios de color beige (tono neutro) y árboles de color verde brillante, caen algunas hojas de los árboles en color ocre, por la festividad de Halloween sabemos que es el 31 de octubre por lo tanto es otoño así es que estas hojas representan esta estación del año. Viñeta 131: Aquí aparece un local en el que Will se ve reflejada en la ventana, la ventana es de un tono azul claro un color que representa la transparencia del cristal. El edificio es de color beige (tono neutro) y tiene una placa en verde que dice el nombre del negocio y que al parecer es una librería. (El verde es un color que representa al conocimiento).

	<p>Viñeta 132: Aquí sólo aparece una parte del cristal con el extraño reflejo. El cristal es de color azul claro que simula la transparencia del cristal, por lo que el personaje que aparece en este reflejo está representado en tonos pálidos que lo hacen lucir algo traslucido.</p> <p>Viñeta 133: La cara de Will ocupa toda la viñeta, por lo que no se puede ver el escenario.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 129: Will tiene el ceño fruncido (concentración, enojo) pues piensa qué atuendo debe de usar para la fiesta, y se siente un poco molesta pues cree que no fue buena idea decirle a Taranee que asistiría con un vestido elegante.</p> <p>Viñeta 130: Will tiene las cejas con la parte exterior calda (tristeza) pero también tiene una pequeña sonrisa en su rostro, ya que aunque siente que se vería mejor con pantalón, le causa un poco de ilusión la idea de comprarse un vestido para la fiesta.</p> <p>Viñeta 131: En esta viñeta Will aparece de espaldas, por lo que no se puede percibir su rostro. Sin embargo el del extraño reflejo que ve en la ventana de la librería tiene un gesto muy serio y parece que tiene la mirada fija sobre Will.</p> <p>Viñeta 132: En esta viñeta aparece el reflejo, su cara sigue estando muy seria sin ninguna expresión, parece que sólo contempla a Will.</p> <p>Viñeta 133: Will tiene los ojos desorbitados (terror) pues no sabe como reaccionar ante lo que está viendo.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 129 -133: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 129 -133: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 129: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Will)</p> <p>Viñeta 130: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Will)</p> <p>Viñeta 131: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento emitido por Will)</p> <p>Viñeta 132: Carece de globos.</p> <p>Viñeta 133: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will</p>
Discurso	El discurso de esta página es muy trivial, realmente en esta página el lenguaje icónico es el importante, ya que Will está distraída pensando en la fiesta cuando nota en una ventana el extraño reflejo.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 129: Descomposición del movimiento: Ocurre cuando en una viñeta una persona aparece varias veces en el mismo dibujo marcando varios estados de su trayectoria. En esta viñeta Will aparece en un extremo de la viñeta con su figura completa montada en su bicicleta, mientras que en el otro extremo Will aparece sólo hasta los hombros lo que hace que parezca que su figura avanza acercándose más.</p> <p>Viñeta 130-133: Figuras estáticas sin movimiento.</p>
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>En realidad el discurso de esta página es muy trivial ya que Will anda distraída pensando en los detalles de la fiesta, cuando al pasar enfrente de una ventana se da cuenta de que su reflejo se ve muy extraño, ya que tiene alas y un atuendo muy extraño, pero sabe que es ella porque reconoce su rostro.</p> <p>El lenguaje icónico en esta página tiene mayor peso que el discurso lingüístico.</p>

Observaciones	<p>Como ocurrió con Irma en páginas pasadas Will se está percatando de que posee habilidades especiales, aunque ella no tiene la capacidad de manipular a las personas u objetos está teniendo visiones muy extrañas, la finalidad de esta página es precisamente mostrar que Will empieza a descubrir estas habilidades especiales que preparan el camino dentro de la historia para cuando las protagonistas conozcan la fuente de sus poderes y su misión mágica, este momento tenga sentido y al mismo tiempo da antecedentes a la lectora para que entienda el comportamiento de los personajes y la trama de la historia.</p> <p>En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>
---------------	--

<p>Número de Página:30 Viñeta: 134-137</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 134: rectangular pequeña. Viñeta 135: Viñeta cuadrada rebasada, ya que parte de ella invade el espacio de la viñeta 136. Viñeta 136: rectangular. Viñeta 137: rectangular ancha.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield afuera de la librería en la que Will vio el extraño reflejo.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 134: Plano Detalle de la llanta delantera de la bicicleta de Will que enfatiza la manera en que Will frena para quedarse a observar su reflejo en la ventana de la librería.</p> <p>Viñeta 135: Gran Plano General de Will que se detiene a observar fijamente el extraño reflejo del cristal, pues aunque reconoce su rostro el vestuario del reflejo es muy diferente al que Will lleva puesto.</p> <p>Viñeta 136: Plano General de Will que sigue observando su reflejo. (vista aérea de la acción)</p> <p>Viñeta 137: Plano General de los dos sujetos sospechosos que vigilaban a Will en la página 11 de la historieta. Los nombres de estos sujetos son (Vathek y Cedrik) quienes observan desde adentro del local a Will quien se sigue observando en el reflejo del cristal.</p>
Personajes	<p>Viñeta 134: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 135: Will y el extraño personaje (que aunque se supone es la misma persona tiene una simbología diferente al tener un vestuario y gestuario diferentes a los de Will).</p> <p>Viñeta 136: Will sigue asombrada contemplando el reflejo.</p> <p>Viñeta 137: Se incorporan nuevamente los dos sujetos sospechosos que viéramos en las primeras páginas siguiendo a Will, sus nombres son: Vathek y Cedrick. También aparece Will vista desde adentro de la librería.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 134: Carece de personajes.

	<p>Viñeta 135: Aquí resalta el cabello rojo de Will símbolo de vitalidad. Usa una chamarra de color gris un tono neutro que también es símbolo de bruma o confusión, y en esta viñeta es el estado emocional por el que Will atraviesa. Los adornos rosas que tiene la chaqueta en esta viñeta aparecen muy difusos por lo que su simbología es menor (ternura y juventud). Debajo de la chamarra lleva una blusa color naranja, color de alegría y dinamismo. También usa pantalón azul color que combinado con el rosa refuerza el efecto de ternura y juventud. Aunque aquí sus zapatos son de color gris que refuerza la bruma y confusión que siente el personaje.</p> <p>El reflejo de Will en el espejo: Su cabello es un poco más castaño, símbolo de sabiduría, también de vitalidad, fortaleza y dinamismo. Usa una blusa de color violeta, color que puede tener varias simbologías ya que por un lado representa soledad, madurez, nostalgia, sabiduría y tristeza y por otro lado es un símbolo de misterio, tuteo, misticismo, religión, esoterismo, enigma.</p> <p>Además usa una minifalda de color verde muy brillante el cual es un color de calma, vida, juventud, esperanza y fe. Complementado por unas pequeñas aías del mismo color. Usa además unas medias a rayas verdes y azules colores cuyo efecto es calmante, pasivo, relajante y tranquilizante.</p> <p>Viñeta 136: La simbología para Will es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 137: Vathek y Cedrik se encuentran de espaldas ya que están vistos desde la parte de adentro de la librería y ellos se encuentran viendo hacia fuera en donde está Will. Sólo se alcanza a distinguir que llevan abrigos oscuros (maldad, engaño, bruma, misterio).</p> <p>En esta viñeta Will lleva el mismo vestuario de la viñeta 135.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 134: En esta viñeta sólo se percibe parte del pavimento gris (color del asfalto).</p> <p>Viñeta 135: Las paredes de la librería son de color café claro un color suave y sutil que no tiene mayor relevancia. La ventana de la librería es de color azul claro un color que evoca la transparencia del cristal. El suelo aparece en color beige tono neutro. Alrededor de Will hay varias hojas de árboles que caen y vuelan con el viento son de color café oscuro color que representa a la tierra y en cierta forma el cambio progresivo de la vida a la muerte. Las hojas caídas simbolizan al otoño, por los datos previos sabemos que se celebra el Halloween en ese día por lo que la fecha es 31 de octubre y que la estación es otoño.</p> <p>Viñeta 136: En esta viñeta aparece el mismo escenario de la viñeta anterior, solo que la toma es aérea es decir se observa a Will desde arriba, pero básicamente los detalles del color del escenario son los mismos que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 137: Aquí aparece la librería vista desde adentro, aunque el elemento más destacable es la ventana en azul (color que simboliza la transparencia del cristal). Alrededor de Vathek y Cedrik hay varios libros cuyas cubiertas son de color gris y beige, tonos neutros.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 134: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 135: Will observa fijamente el reflejo del cristal (atención) con los ojos muy abiertos (sorpresa) pues no entiende por que su reflejo se ve así.</p> <p>El reflejo de Will: su cara está muy seria sin ninguna expresión, parece que sólo contempla a Will.</p> <p>Viñeta 136: Will tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos, ambos símbolos de sorpresa, pues no alcanza a comprender qué es lo que sucede.</p> <p>Viñeta 137: Las caras de Vathek y Cedrik no se alcanzan a distinguir ya que están de espaldas.</p>

	Will tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos, ambos símbolos de sorpresa, con su mano se rasca la cabeza, pues sigue perpleja contemplando la imagen.
Tipo de Angulación	Viñeta 134, 135,137: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes) Viñeta 136: Angulación en Picada: Toma aérea de Will.
Tipo de Iluminación	Viñeta 134-137: Iluminación naturalista
Tipo de globo	Viñeta 134: Carece de globo Viñeta 135: Carece de globo Viñeta 136: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Will. Viñeta 137: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cedrik
Discurso	En realidad en esta página sólo hay dos expresiones por parte de los personajes, Will que se siente muy asombrada por el reflejo en la ventana, y la otra de Cedrik quien vigila a Will. En esta página el lenguaje icónico es más importante que la expresión lingüística.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 134: Onomatopeya: "SKREEE..." sonido que reproduce la bicicleta de Will al frenar su bicicleta.
Figuras Cinéticas	Viñeta 134: Trayectoria Lineal: Expresa con varias líneas el recorrido de la tianta de la bicicleta al frenarse súbitamente. Viñeta 135-137: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En realidad en esta página las imágenes de Will y su reflejo tienen mayor peso que lo expresado en el discurso lingüístico, ya que al observar la cara de asombro de Will, comprendemos su sentimiento de perplejidad al observar que su imagen no corresponde con el reflejo del espejo
Observaciones	Esta página es totalmente gráfica. Ya que en la primera viñeta de la página 134 hay un acercamiento que muestra la manera súbita y agresiva en la que Will frena su bicicleta para quedarse a contemplar su imagen en el espejo. Esto sirve para simular la impresión tan fuerte que le causa la imagen. Las siguientes viñetas muestran a Will contemplando su extraño reflejo en la ventana de la librería, su gestuario es tan conciso mezcla de asombro y miedo que no es necesario el apoyo del discurso lingüístico para que la lectora entienda el mensaje. En general: El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página: 31 Viñeta: 138 -143.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 138,139,141,142,143: Rectangulares. Viñeta 140: Rectangular sin líneas que la delimiten (continente).
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el departamento en donde vive Cornelia.
Tipo de Encuadre	Viñeta 138: Gran Plano General del edificio en el que vive Cornelia. Viñeta 139: Plano General de Cornelia discutiendo con su madre. Viñeta 140: Plano Medio Corto de Cornelia. Viñeta 141: Plano General de Cornelia discutiendo con su madre en la sala. Viñeta 142: Plano Medio Corto de Cornelia discutiendo con su hermanita. Viñeta 143: Primer Plano de la cara de la hermanita de Cornelia, a lo lejos se observa a Cornelia alejarse a su habitación.
Personajes	Viñeta 138: Carece de personajes. Viñeta 139: Cornelia discutiendo con su madre para que le de permiso de ir a la fiesta, su madre le dice sólo ira si ordena su cuarto para la tarde. Viñeta 140: Cornelia se rehúsa a obedecer a su madre. Viñeta 141: La madre de Cornelia le prohíbe terminantemente ir a menos que ordene su cuarto. Viñeta 142: La hermanita de Cornelia se burla de ella, porque no irá a la fiesta. Cornelia enojada le ordena que se calle. Viñeta 143: Se observa a Cornelia alejarse a su cuarto mientras su hermanita se queda sola en la sala.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 138: Carece de personajes. Viñeta 139: Cornelia: Resalta su cabello largo y amarillo símbolo de luminosidad, alegría, e inteligencia. Usa una blusa de color rosa pálido, color que representa ternura y juventud. Su falda también es de color rosa sólo que en un tono mucho más oscuro, el rosa es un derivado del rojo por lo que también puede tener la misma simbología sólo que suavizada, entonces su simbología es (dinamismo, fuerza, amor, audacia, ternura.) Su madre: Está vestida de gris, su blusa es un poco más clara que su pantalón, el gris es un color neutro que puede representar autoridad y seriedad. Viñeta 140: La simbología para Cornelia es la misma que en la viñeta anterior. Viñeta 141: La simbología para Cornelia y su madre es la misma que en la viñeta 139 Viñeta 142: La hermanita de Cornelia: Usa una blusa de color naranja, símbolo de juventud y dinamismo. Cornelia su vestuario es el mismo de la viñeta 139. Viñeta 143: La simbología para Cornelia y su hermanita es la misma que en la viñeta anterior.
Efectos Psicológicos del color en el escenario	Viñeta 138: En esta viñeta aparece el edificio en el que vive Cornelia el edificio es de color beige (tono neutro) se encuentra rodeado por árboles y arbustos de tono verde brillante (vegetación, naturaleza, vida).

	<p>Viñeta 139: Aquí aparecen Cornelia y su madre discutiendo afuera del cuarto de Cornelia. La puerta está entreabierta por lo que se pueden ver varios elementos tirados en el suelo como ropa, libros, cintas, etc. de diversos colores, cuando varios colores se encuentran revueltos sin contrastar unos con otros simbolizan desorden.</p> <p>Viñeta 140: El encuadre al rostro de Cornelia ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 141: Aquí se puede ver la sala del departamento la cual es de color azul cielo el azul representa la calma, el descanso por lo que es propio para este tipo de muebles. Las paredes de la casa son de un tono blanco que también simboliza reposo y tranquilidad.</p> <p>Viñeta 142: Las caras de Cornelia y su hermanita ocupan toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 143: El encuadre a la cara de la hermanita de Cornelia ocupa toda la viñeta.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 138: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 139: La madre de Cornelia: tiene el ceño fruncido (enojo) y apunta con su mano en dirección al cuarto de Cornelia.</p> <p>Cornelia: Está en posición $\frac{3}{4}$ por lo que sólo se alcanza a ver una pequeña parte de su rostro la cual no se puede catalogar, sin embargo sus brazos están levemente extendidos hacia delante señal de justificación pues intenta lograr que su madre le de permiso de ir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 140: Cornelia Tiene el ceño fruncido y la boca muy abierta pues está enojada y refuta los argumentos de su madre.</p> <p>Viñeta 141: Cornelia Observa fijamente a su madre (atención) su ceño está fruncido (enojo) y las comisuras de sus labios están hacia abajo (pesadumbre) pues escucha molesta y triste la decisión de su madre de no dejarla ir a la fiesta a menos que tenga limpio su cuarto.</p> <p>La madre de Cornelia: Tiene el ceño fruncido (enojo) pues le advierte a Cornelia que no saldrá a la fiesta.</p> <p>Viñeta 142: La hermanita de Cornelia: tiene la mirada ladeada (maquinación) y una gran sonrisa mostrando los dientes (maniobra astuta, hipocresía) pues se burla de Cornelia.</p> <p>Cornelia: Tiene el ceño fruncido (enojo) y la boca abierta pues le grita a su hermanita "¡Cállate Sapo!" lo que tendrá repercusión en la siguiente viñeta.</p> <p>Viñeta 143: La hermanita de Cornelia emite un sonido parecido al que hacen los sapos "CROAC" tiene los ojos desorbitados (terror) su mano cubre su boca y su rostro está ruborizado pues no entiende porque emitió ese sonido y está apenada.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 138: Angulación en contrapicada vista desde el suelo del edificio en el que vive Cornelia con su familia.</p> <p>Viñeta 139 - 143: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 139 - 143: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 138: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por la madre de Cornelia que le niega el permiso para asistir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 139: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia y su madre que discuten por la fiesta.</p> <p>Viñeta 140: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por la madre de Cornelia que continúa gritándole.</p>

	<p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cornelia que se niega a obedecer a su madre.</p> <p>Viñeta 141: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la madre de Cornelia.</p> <p>Viñeta 142: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la hermanita de Cornelia.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Cornelia.</p> <p>Viñeta 143: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por la hermanita de Cornelia.</p> <p>Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Cornelia.</p>
Discurso	<p>La viñeta número 38 tiene un texto de apoyadura que cumple la función de ubicar a la lectora en un nuevo escenario y con otros personajes.</p> <p>En esta página el discurso tiene la función de mostrar la situación de Cornelia antes de la fiesta, pues en páginas anteriores hemos visto a Hay Lin, Irma, Taranee y Will prepararse para la fiesta. Sólo que en el caso de Cornelia tiene prohibido asistir a la fiesta a menos que deje ordenado su cuarto, problemática que vera su solución en las páginas subsecuentes.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 138 - 143: Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	Al igual que como ocurrió con Will, Irma y Hay Lin en esta página se observa un poco del entorno familiar de Cornelia. Esta página tiene por objetivo mostrar estos aspectos. En general no hay mayor relevancia en la temática y el discurso lingüístico y el lenguaje icónico se apoyan simultáneamente.
Observaciones	<p>Esta página muestra a Cornelia en su hogar con su madre y hermana menor, el objetivo es completar la afirmación que hizo Cornelia en la página 16 de que sus poderes eran mayores que los de Irma, ya que esta página prepara el camino para que Cornelia muestre sus poderes en páginas posteriores como veremos más adelante.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

En la siguiente tabla analizaremos las páginas 32 y 33 de esta tira cómica, ya que en estas páginas aparecen los mismos personajes, escenario y lugar, y como es una acción continua sería mejor analizarla en una misma página ya que tiene elementos repetitivos que son más convenientes de agrupar en un mismo espacio.

	<p>Número de Página: 32 Viñeta: 144 -149</p> <p>Número de Página: 33 Viñeta: 150-154</p>
Tiempo de Narración	Presente Indicativo

MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 144,145,146 rectangulares chicas. Viñeta 147: Rectangular grande. Viñeta 148,149,150,151,153 y 154: Cuadradas. Viñeta 152: rectangular ancha.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el departamento en donde vive Cornelia.
Tipo de Encuadre	Viñeta 144: Plano Medio de Cornelia. Viñeta 145: Plano Medio de Cornelia tratando de abrir la puerta de su habitación. Viñeta 146: Plano Detalle de la manija de la puerta de la habitación de Cornelia. Viñeta 147: Gran Plano General de la habitación de Cornelia. Viñeta 148: Plano Medio de Cornelia abriendo la puerta de su habitación. Viñeta 149: Gran Plano General de la recamara de Cornelia (Vista aérea de la habitación) Viñeta 150: Plano Medio de Cornelia recargada en la puerta de su cuarto. Viñeta 151: Plano General Medio de Cornelia. Viñeta 152: Plano General de Cornelia observando su recamara. Viñeta 153: Gran Plano General de la sala del departamento en la que se puede observar a la madre de Cornelia y su hermanita sentadas en un sillón mientras que Cornelia se dirige hacia la puerta para asistir a la fiesta del colegio. Viñeta 154: Plano Medio de Cornelia quien encuentra a su padre justo a la entrada de su casa.
Personajes	Viñeta 144-152: En estas viñetas sólo aparece Cornelia Viñeta 153: Aquí aparecen Cornelia, su madre y su hermana menor Viñeta 154: En esta viñeta aparece Cornelia con su padre.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 144: Cornelia : Resalta su cabello largo y amarillo símbolo de luminosidad, alegría, e inteligencia. Usa una blusa de color rosa pálido, color que representa ternura y juventud. Su falda también es de color rosa sólo que en un tono mucho más oscuro, el rosa es un derivado del rojo por lo que también puede tener la misma simbología sólo que suavizada, entonces su simbología es (dinamismo, fuerza, amor, audacia, ternura). Viñeta 145 -152: Cornelia vuelve a aparecer sola en estas viñetas por lo que la simbología de su vestuario es la misma que en estas viñetas. Viñeta 153: En esta viñeta Cornelia usa una falda con una capa de color violeta, pues este es el vestuario que ha elegido para asistir a la fiesta de Halloween, por el motivo de la fiesta la simbología que aplica para este vestuario es: (misterio, misticismo, esoterismo, etc.) La madre de Cornelia se encuentra sentada en la sala, usa blusa y pantalón grises, colores de autoridad, conocimiento y sabiduría. Al lado de ella se encuentra sentada la hermanita de Cornelia , que usa un vestido color naranja (dinamismo, alegría). Viñeta 154: Aquí aparece Cornelia saliendo de su casa rumbo a la fiesta, usa el mismo vestuario de la viñeta anterior, en la entrada encuentra a su padre quien usa una gabardina azul (conocimiento, sensatez, serenidad, tranquilidad, etc.) además usa un chaleco y corbata de color beige (tono neutro).
Efectos Psicológicos del color en el escenario	Viñeta 144,145,146: En Estas viñetas aparece Cornelia intentando abrir la puerta de su habitación, la cual es de color blanco (tono neutro) ya que no es trascendente en estas viñetas.

	<p>Viñeta 147: El cuarto de Cornelia comienza a ordenarse por medio de magia. Por lo que aparecen diversas cosas volando por la habitación para ordenarse por si mismas.</p> <p>Hay ropa de colores rojo, azul rosa, amarillo, morado, gris, verde colores que reflejan las cualidades y personalidad de Cornelia (juventud, dinamismo, vitalidad, ternura, sabiduría, fortaleza, pasión. Constancia, etc.). Las hojas, cuadernos, muñecos y sabanas vuelan por toda la habitación y son representados en diferentes tonos de azul y junto a ellos unas diminutas estrellas en azul cielo, esto porque el azul simboliza al infinito, lo maravilloso, lo mágico y las pequeñas estrellas azules simbolizan esos pequeños destellos mágicos.</p> <p>Viñeta 148: La cara de Cornelia ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 149: En esta viñeta aparece el cuarto de Cornelia totalmente ordenado. En la cama hay ropa doblada azul, verde, rosa, morado colores que reflejan las cualidades y personalidad de Cornelia (juventud, dinamismo, vitalidad, ternura, sabiduría, fortaleza, pasión. Constancia, etc.) En su escritorio hay una computadora de color gris mismo tono del escritorio (color neutro)</p> <p>El cuarto resalta por su color azul muy claro este tono representa claridad, limpieza, pureza.</p> <p>Viñeta 150: El encuadre a Cornelia ocupa toda la viñeta, por lo que son imperceptibles los detalles del escenario.</p> <p>Viñeta 151: En esta viñeta resalta uno de los muros de la habitación de Cornelia, en el que hay varios carteles y fotografías de patinaje artístico. También hay una repisa en la que hay varios premios de patinaje con lo que se deduce el gusto y habilidad de Cornelia en este deporte. Los premios son de color dorado un color que representa al triunfo.</p> <p>Viñeta 152: En esta viñeta aparece el cuarto de Cornelia visto desde otro ángulo. Aquí aparecen dos muros de la habitación en uno de ellos se encuentra el tocador lleno de frascos y productos de belleza (crema, perfumes, fijador, etc.) y a un costado del espejo del tocador, hay otro colgado en la pared lo que simboliza un poco de la personalidad vanidosa del personaje.</p> <p>En el otro muro esta la cama de Cornelia con varios muñecos de peluche(ternura) sobre la cama está colgada una fotografía de Cornelia recibiendo un premio por el patinaje, al lado de la fotografía hay otro cartel con las piernas de una patinadora y finalmente al lado unos patines para hielo, lo que refuerza la suposición de la viñeta anterior en la que se deducía la habilidad y gusto de Cornelia por el patinaje.</p> <p>Viñeta 153: Aquí se puede ver la sala del departamento la cual es de color azul cielo el azul representa la calma, el descanso por lo que es propio para este tipo de muebles. Las paredes de la casa son de un tono blanco que también simboliza reposo y tranquilidad</p> <p>Viñeta 154: El encuadre en Cornelia y su padre hacen que los detalles del escenario no se puedan percibir</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 144: Cornelia tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) recoge sus manos a la altura de su pecho, pues las aparta rápidamente cuando la puerta de su recamara se cierra por si sola.</p> <p>Viñeta 145: Cornelia tiene las cejas fruncidas (enfado) pues intenta abrir la puerta de su cuarto que se ha cerrado por si sola y no lo consigue.</p> <p>Viñeta 146: Carece de gestuario, pues sólo aparece la perilla de la puerta que Cornelia intenta abrir.</p> <p>Viñeta 147: Carece de gestuario, pues el cuarto se está ordenando por si mismo.</p>

	<p>Viñeta 148: Cornelia tiene las cejas fruncidas (enojo) pues el hecho de no poder abrir la puerta de su recamara en verdad la ha enojado.</p> <p>Viñeta 149: Cornelia tiene las cejas levantadas y los ojos muy abiertos símbolos de sorpresa, pues al lograr abrir la puerta se percató de que su cuarto se ha ordenado por si mismo.</p> <p>Viñeta 150: Cornelia tiene los ojos muy abiertos (sorpresa), y una gran sonrisa (alegría) su cara está sonrojada pues no cree que al pensar que su cuarto se ordenase sólo en verdad esto se cumpliría.</p> <p>Viñeta 151: Cornelia tiene una expresión muy seria, sin embargo tiene las manos a la altura de su pecho y una de ellas acaricia el dorso de la otra mano, esto es un símbolo de nerviosismo y de miedo, pues no se explica el por qué de sus habilidades.</p> <p>Viñeta 152: Carece de gestuario, pues Cornelia está parada de espaldas por lo que no se puede observar su rostro.</p> <p>Viñeta 153: Cornelia está muy sonriente pues ha ordenado su cuarto y ya puede ir a la fiesta.</p> <p>La madre de Cornelia, tiene el ceño fruncido(enojo) pues interroga a Cornelia para saber si arregló su cuarto o en caso contrario volver a prohibirle a la fiesta.</p> <p>La hermanita de Cornelia: Observa un libro para niños pues en la portada tiene el dibujo de un payaso, por lo que tiene una gran sonrisa que expresa su alegría.</p> <p>Viñeta 154: Cornelia encuentra a su padre en la entrada justo cuando ella sale rumbo a la fiesta ambos sonríen al despedirse.</p>
Tipo de Angulación	<p>De la viñeta 144 a la 154 exceptuando la viñeta 149: La angulación es horizontal (vista frontal de los personajes)</p> <p>Viñeta 149: Angulación en picada. (Vista aérea desde el techo de la recamara de Cornelia).</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 144-154: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 144: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cornelia</p> <p>Viñeta 145: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 146: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 147: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 148: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cornelia</p> <p>Viñeta 149: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Cornelia</p> <p>Viñeta 150: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Cornelia</p> <p>Viñeta 151: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Cornelia</p> <p>Viñeta 152: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Cornelia</p> <p>Viñeta 153: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia y su madre.</p>

	<p>Víñeta 154: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por la madre de Cornelia</p> <p>Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia y su padre.</p>
<p>Discurso</p>	<p>Página 32: En realidad esta página no tiene discurso, sólo obedece al deseo que Cornelia expresó en la página 31 en la viñeta 143 en donde deseó que su cuarto se pudiera arreglar sólo. En esta página Cornelia intenta entrar a su cuarto y no consigue abrir la puerta de su recámara, cuando lo logra ve su deseo cumplido lo que le causa un gran asombro.</p> <p>Página 33: En esta página Cornelia revela que al igual que Irma, tiene la capacidad de controlar cualquier cosa en clase a su favor y ahora descubre que puede hacer realidad sus deseos, aunque esto la emociona, también la asusta pues no comprende lo que pasa, sin embargo sus habilidades la han logrado salvar de su castigo y ahora puede ir libremente a la fiesta para encontrarse con sus amigos.</p>
<p>Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.</p>	<p>Víñeta 144: Onomatopeya: "SLAM" sonido que reproduce la puerta al azotarse y quedar cerrada.</p> <p>Víñeta 145: Onomatopeya: "CLACK, CRACK, CRACK". Sonido al forzar la perilla de la puerta para abrirla.</p> <p>Víñeta 146: Onomatopeya: "CLACK, CRACK, CRACK". Sonido al forzar la perilla de la puerta para abrirla.</p> <p>Víñeta 147: Onomatopeya: "CLACK, CRACK, CRACK". Sonido al forzar la perilla de la puerta para abrirla.</p> <p>Víñeta 148: Sonido Inarticulado: ¡GRRRR! Especie de gruñido que emite Cornelia al no lograr abrir la puerta.</p>
<p>Figuras Cinéticas</p>	<p>Víñeta 144: Trayectoria Lineal que expresa por medio de pequeñas líneas la trayectoria que siguió la puerta al cerrarse.</p> <p>Víñeta 147: Trayectoria Lineal por medio de pequeñas líneas se expresa la trayectoria que sigue la ropa y otros objetos al volar por la habitación.</p> <p>Víñeta 148: Trayectoria Lineal una serie de pequeñas líneas simulan el movimiento de la puerta cuando Cornelia al fin logra abrirla.</p> <p>Víñeta 145, 146, 149, 150, 151, 152, 153, 154: Figuras estáticas sin movimiento.</p>
<p>Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico</p>	<p>En ambas páginas se muestran las habilidades mágicas de Cornelia, como anteriormente sucedió con Irma.</p> <p>La página 32 en realidad carece de discurso lingüístico, ya que por medio del lenguaje icónico se expresan los poderes de Cornelia, mientras que en la página 33 la propia Cornelia explica que además de este evento de arreglar su cuarto con magia también ha logrado que sucedan otras cosas sólo con desearlo, principalmente en la escuela. Entonces en realidad el lenguaje icónico de la página 32 encuentra apoyo del discurso lingüístico hasta la siguiente página 33.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Al principio de esta historieta cuando aparece el personaje de Cornelia en escena Hay Lin le comenta sobre las habilidades de Irma, Cornelia no se sorprende e insinúa para sí misma que ella tiene capacidades mayores que las de Irma, estas páginas se encargan de dar continuidad a la insinuación de este personaje.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 34 Viñeta: 155-160	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 155-156: Rectangulares. Viñetas 157, 158, 159, 160 cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 155-159: Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute. Viñeta 160: Heatherfield específicamente la casa de Will.
Tipo de Encuadre	Viñeta 155: Gran Plano General del gimnasio del Sheffield Institute. Viñeta 156: Plano General Medio de Irma, Hay Lin y la señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute. Viñeta 157: Plano Medio de Uriah y sus amigos. Viñeta 158: Plano Medio de Uriah y la directora. Viñeta 159: Primer Plano de la cara de Uriah Viñeta 160: Plano Medio Corto de la madre de Will.
Personajes	Viñeta 155: Carece de personajes. Viñeta 156: Irma, Hay Lin y la señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute, se encuentran dentro del gimnasio en donde se lleva a cabo la fiesta. Viñeta 157: La directora del instituto camina por el gimnasio mientras vigila que todo esté en completo orden, cuando ve que Uriah y sus amigos se están robando la comida de la fiesta. Y los reprende. Viñeta 158: Uriah trata de excusarse con la directora sin resultado. Viñeta 159: Uriah reacciona ante el regaño de la directora y piensa en la travesura que tiene planeada para la fiesta. Viñeta 160: En esta viñeta el espacio ideal cambia ya que aparece la casa de Will, pues a pesar de que ya es hora de la fiesta aun no está lista. En esta viñeta aparece la madre de Will apresurándola para ir a la fiesta.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 155: Esta viñeta carece de personajes principales y secundarios, el encuadre muestra el gimnasio del Sheffield Institute en el que se llevará a cabo la fiesta de Halloween, por lo que aparecen varios personajes circunstanciales que arriban al lugar disfrazados de diferentes cosas (brujas, demonios, monstruos, esqueletos, etc.). Estos elementos enriquecen la viñeta. Viñeta 156: Señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute: A pesar de ser una autoridad en el colegio, la directora usa un disfraz de bruja para la ocasión. Usa un vestido en color púrpura (magia, misterio, sabiduría, suntuosidad). Su cabello es de color blanco (experiencia, sabiduría) Usa un sombrero de bruja en color azul (sabiduría, eternidad). Hay Lin: Usa una especie de Kimono corto en color violeta (misticismo, misterio, magia.) el kimono tiene algunas adaptaciones, en las mangas tiene una tela translúcida del mismo tono que hace que el vestido luzca más suntuoso y extenso. En la cintura tiene un cinturón que hace que la figura de Hay Lin luzca más estilizada y alta. Usa unas medias y unas botas largas hasta las rodillas, todo en diferentes tonos de color violeta.

	<p>Irma: usa un vestido en dos tonos de azul claro y oscuro. El claro simboliza (temura, paz, quietud) mientras que el oscuro que tiene mayor extensión en el vestido significa elegancia, serenidad, infinito) Irma también usa un broche en el cabello con la forma de una rosa en azul oscuro lo que complementa su vestuario, Lleva en la mano un bolso de tipo antiguo una especie de saquito con holanes en azul oscuro en realidad su vestido en general es clásico y elegante.</p> <p>Viñeta 157: La simbología para la señora Knicker Bocher es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Uriah está disfrazado de diablo, mientras que sus dos amigos están disfrazados uno de zombie y el otro de esqueleto. (Disfraces que se identifican con la maldad, el engaño, la oscuridad y las sombras).</p> <p>Viñeta 158 y 159: La simbología para Uriah y la directora es la misma de las viñetas anteriores.</p> <p>Viñeta 160: En esta viñeta se cambia el espacio ideal, aquí la acción se desarrolla en la casa de Will quien aun no está lista para la fiesta y su madre la presiona para que se apresure.</p> <p>La madre de Will: Usa una blusa de color rosa (temura, amor).</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 155: El gimnasio del Sheffield Institute esta decorado con una espiral en color violeta y a su alrededor varios murciélagos en color violeta, color que simboliza magia, esoterismo, misterio, etc. cualidades con las que normalmente se clasifica a esta fiesta.</p> <p>Afuera del gimnasio hay una enorme calabaza de color naranja, símbolo convencional que se asocia con esta fiesta.</p> <p>El cielo es de un tono azul oscuro (color de la noche que simboliza eternidad, infinito y lejanía)</p> <p>Viñeta 156: En esta viñeta el encuadre en Hay Lin, Irma y la señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute ocupa toda la viñeta por lo que los detalles del escenario son poco perceptibles, sin embargo debajo de ellas hay una guirnalda de flores color naranja que en realidad no tienen nada que ver con el escenario pero que sirven para adornar y realzar la belleza de estos personajes, ya que Hay Lin e Irma en realidad no llevan un disfraz como el resto de los personajes, ellas llevan vestidos elegantes con algunos accesorios que hacen que sus vestidos luzcan muy originales.</p> <p>Viñeta 157: El encuadre en la directora, Uriah y sus amigos ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 158: Las caras de Uriah y la directora ocupan toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 159: El encuadre a Uriah hace que los detalles del escenario sean imperceptibles.</p> <p>Viñeta 160: Detrás de la madre de Will sólo aparece la puerta de la recámara en color gris (neutro)</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 155: Carece de gestuario.</p> <p>Viñeta 156: Hay Lin, Irma y la señora Knicker Bocher en general muestran grandes sonrisas (alegría) pues en esta viñeta la directora le da la bienvenida a Irma y Hay Lin a la fiesta.</p> <p>Viñeta 157: La señora Knicker Bocher tiene el ceño fruncido (enojo) pues observa y reprende a Uriah y sus amigos por robarse la comida de la fiesta.</p> <p>Uriah y sus amigos tienen las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) por el regaño de la directora.</p>

	<p>Viñeta 158: Uriah tiene una gran sonrisa mostrando los dientes (maniobra astuta) pues se apresura a dar una excusa a la directora para que no lo regañe aunque sin éxito.</p> <p>La directora se aleja con el ceño fruncido pues no acepta la excusa de Uriah.</p> <p>Viñeta 159: Uriah observa con el ceño fruncido a la directora (enojo) por el comentario de la directora.</p> <p>Viñeta 160: La madre de Will observa fijamente su reloj (desesperación) mientras le pide a Will que se apresure a arreglarse.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 155 - 160: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)
Tipo de Iluminación	Viñeta 155 - 160: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 155: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute desde el interior del gimnasio.</p> <p>Viñeta 156: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin, Irma y la directora del Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 157: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 158: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Uriah y la directora.</p> <p>Viñeta 159: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Uriah</p> <p>Viñeta 160: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la madre de Will.</p>
Discurso	<p>El discurso en esta página por un lado muestra que Irma y Hay Lin son las primeras en llegar a la fiesta. Hay Lin lleva el vestido que le confeccionó su abuela e Irma usa uno de los vestidos que cambiaron de color en su closet. Y por otra parte muestra a Uriah y sus amigos que le recuerdan a la lectora que tienen planeada una travesura para la fiesta y que ocurrirá a media noche.</p> <p>En el discurso lingüístico de esta página se añaden dos textos de apoyadura que sirven para situar a la lectora en dos escenarios diferentes: En la viñeta 155 aparece un texto que dice "GIMNASIO DEL INSTITUTO SHEFFIELD, 8 DE LA NOCHE" lo que obviamente ubica a la lectora en este espacio y tiempo.</p> <p>Finalmente en la viñeta 160 hay un texto de apoyadura que dice "A LAS ONCE" este texto también trata de ubicar a la lectora en un nuevo escenario y a un tiempo determinado, sin embargo la inserción de un personaje nuevo y la viñeta que es de un tamaño muy pequeño hace brusco este cambio de escenario y puede tornar confusa la lectora.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 155 - 160: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página se muestra el inicio de la fiesta de Halloween de la que se ha venido hablando en páginas anteriores, esta página muestra a dos de las protagonistas principales cuyo vestuario es hermoso y femenino, mientras que el de Uriah y sus amigos es sombrío y así refleja sus malas intenciones. Es por esto que el lenguaje icónico hace que los personajes principales (heroínas) luzcan bien mientras que los planes negativos de Uriah son soportados con un vestuario que refleja esta maldad (está vestido como diablo).

Observaciones	<p>Esta página viene a completar algunas de las premisas que se han expuesto en páginas anteriores de la viñeta. En primer lugar durante varias páginas hemos visto como los personajes principales se han preparado para asistir a la fiesta de Halloween y en esta página vemos al fin el comienzo de esta celebración.</p> <p>En segundo lugar podemos ver al fin el vestuario de Hay Lin que le diseñara su abuela y el vestido que Irma cambio de color con sus poderes. Y finalmente Uriah recuerda que tiene preparada una broma con fuegos artificiales.</p> <p>Esta página tiene un elemento icónico que destacar, en la ultima viñeta (160) hay un cambio muy drástico de escenario, ya que del gimnasio del Sheffield Institute la acción cambia a casa de Will y aparece su madre en esta viñeta, lo que puede resultar algo confuso para la lectora, ya que el cambio de escenario sólo es marcado por un pequeño texto de anclaje que dice "A las once..." e inmediatamente aparece la madre de Will, detalles como estos hacen que la lectura pueda llegar a tornarse confusa.</p> <p>En general puede decirse que: El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí, a excepción del pequeño detalle de la viñeta 160.</p>
----------------------	--

En la siguiente tabla analizaremos las páginas 35 y 36 de esta tira cómica, ya que en estas páginas aparecen los mismos personajes y escenario, como es una acción continua sería mejor analizarla en una misma página ya que tiene elementos repetitivos que son más convenientes de agrupar en un mismo espacio.

<p>Número de Página:35 Viñeta: 161-166</p> <p>Número de Página:36 Viñeta: 167-173.</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 161: Rectangular sin líneas que la delimiten. Viñeta 162: cuadrada. Viñeta 163 -164: Rectangulares. Viñeta 165: Cuadrada sin líneas que la delimiten (continente) Viñeta 166: Cuadrada chica. Viñeta 167 y 168: cuadradas. Viñeta 169: rectangular chica sin líneas que la delimiten (continente). Viñeta 170-171: rectangulares Viñeta 172-173: rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 161 -171: Heatherfield específicamente la casa de Will. Viñeta 172 -173: Heatherfield específicamente la entrada del Sheffield institute, en donde la madre de Will deja a su hija y a Taranee para que asistan a la fiesta de Halloween.

<p>Tipo de Encuadre</p>	<p>Viñeta 161: Plano General Medio de Will quien no logra decidir qué ponerse para la fiesta.</p> <p>Viñeta 162: Plano Medio Largo de Will que se mide un vestido rojo, pero tampoco se siente convencida de usarlo.</p> <p>Viñeta 163: Plano Medio de Will quien se queda inmóvil cuando ve su imagen en el espejo.</p> <p>Viñeta 164: Plano General Medio de Will quien contempla su reflejo en el espejo.</p> <p>Viñeta 165: Plano Detalle de la mano de Will que toca el espejo.</p> <p>Viñeta 166: Plano Medio de la madre de Will que entra a su habitación para averiguar por qué se demora tanto.</p> <p>Viñeta 167: Plano Medio de Will parada frente al espejo mientras su madre la observa.</p> <p>Viñeta 168: Plano Medio Corto de La madre de Will quien le sugiere a Will qué atuendo usar para la fiesta.</p> <p>Viñeta 169: Plano Medio de Will y su madre que intenta animarla.</p> <p>Viñeta 170: Primer Plano de Will y su madre frente al espejo.</p> <p>Viñeta 171: Plano Medio Largo de Will y su madre quien intenta animar a Will para que asista a la fiesta.</p> <p>En las siguientes viñetas el escenario cambia y la acción se traslada a la entrada del Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 172: Plano Medio Largo de Taranee, Will y su madre.</p> <p>Viñeta 173: Plano Medio de Plano Will y su madre a lo lejos se observa a la madre de Will, alejarse en su auto.</p>
<p>Personajes</p>	<p>Viñeta 161-163: Solo aparece Will en estas viñetas</p> <p>Viñeta 164: En esta viñeta también aparece Will sola, sin embargo al contemplar su reflejo en el espejo nota que este es diferente ya que la imagen del espejo es de una muchacha más grande y desarrollada que Will. Ya que Will es sumamente delgada y poco desarrollada.</p> <p>Viñeta 165: Carece de personajes sólo se observa la mano de Will intentando tocar la imagen en el espejo.</p> <p>Viñeta 166: En esta viñeta la madre de Will abre súbitamente la puerta, por lo que Will se cubre y le pide que no entre.</p> <p>Viñeta 167: Will contempla el reflejo del espejo y se da cuenta de que es normal por lo que está muy extrañada. La madre de Will la observa preocupada pues no entiende qué es lo que le pasa.</p> <p>Viñeta 168: La madre de Will le sugiere un vestuario a Will, pero ella se siente tan desanimada que no quiere ir a la fiesta.</p> <p>Viñeta 169: La madre de Will le pregunta que es lo que sucede, a lo que Will confiesa sentirse mal por su aspecto ya que se siente insegura por ser tan delgada y poco desarrollada físicamente.</p> <p>Viñeta 170: La madre de Will la consuela haciéndole entender que es una persona especial.</p> <p>Viñeta 171: La madre de Will la anima para asistir a la fiesta y darse la oportunidad de hacer nuevos amigos.</p> <p>En las siguientes viñetas el escenario cambia y la acción se traslada a la entrada del Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 172: Will y Taranee son llevadas a la fiesta por la madre de Will.</p> <p>Viñeta 173: La madre de Will le encomienda a Taranee que ayude a que Will para que se logre adaptar.</p>

<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 161: Will está sólo en ropa interior, un conjunto de camiseta y shorts de color rosa (ternura)</p> <p>Viñeta 162-171: En todas estas viñetas aparece Will con el mismo vestuario.</p> <p>Viñeta 164: En esta viñeta Will se observa al espejo, su vestuario es el mismo que el de la viñeta 161 y el de su reflejo también. Sin embargo el reflejo de Will es diferente en el sentido de que se ve como el de una joven mayor, su figura es más alta y su cuerpo está más desarrollado, en general aparenta tener más edad que Will.</p> <p>Viñeta 166: En esta viñeta se incorpora la madre de Will, ella usa una blusa de color rosa (ternura) y un pantalón de color gris claro (neutro).</p> <p>Will y su madre aparecen juntas de la viñeta 166 a la 171 con el mismo vestuario por lo que la simbología es la misma.</p> <p>Viñeta 172: Will usa una chamarra gris (color neutro) que no permite contemplar cual fue finalmente el vestido que escogió para la fiesta.</p> <p>Taranee: Usa una gorra como la de los pilotos de aviones antiguos, con lentes en la parte superior y a los lados un par de correas que sirven para ajustarla a la cabeza. Usa un abrigo atigrado en color púrpura con las rayas de un tono más oscuro, su gorra es del mismo color, la simbología que aplica es (misterio, misticismo) aunque también es un color intenso y llamativo que puede ser molesto a la vista.</p> <p>La madre de Will: Sólo se puede ver su rostro por la ventanilla del auto por lo que su vestuario no es perceptible.</p> <p>Viñeta 173: La simbología para Will, su madre y Taranee usan el mismo vestuario que en la viñeta anterior.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 161: Detrás de Will hay un gran desorden, pues hay muchísima ropa en el suelo, que indica que se ha probado vestido tras vestido y aun no se decide por ninguno. Sobre su cama hay cajas que indican que aún no ha terminado de desempacar. Sobre la repisa, en una caja y en el suelo hay una rana de peluche lo que simboliza la atracción de Will por estos animales que simbolizan el encanto que sólo el amor puede romper y transformar en algo hermoso. Will siente este tipo de sentimiento ya que se siente fea, frágil y vulnerable y en espera de que algo mágico le quite estas sensaciones.</p> <p>En general hay prendas, libros, carteles y accesorios de diversos tonos (verde, gris, rosa, azul, blanco) colores que al no armonizar simbolizan desorden.</p> <p>Viñeta 162: La figura de Will ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 163: La cara de Will ocupa toda la viñeta por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 164: En esta viñeta aparece el espejo de Will, un espejo de cuerpo completo con un marco dorado (luminosidad). Este espejo está representado en color azul claro pues esto simboliza claridad y transparencia.</p> <p>Viñeta 165: En esta viñeta sólo aparece la mano de Will que toca el espejo.</p> <p>Viñeta 166: Las figuras de Will y su madre hacen que el resto del escenario sea imperceptible.</p> <p>Viñeta 167-171: En estas viñetas el encuadre en Will y su madre ocupan la mayor parte de la viñeta, por lo que los detalles del escenario quedan cubiertos por sus figuras.</p>

	<p>Viñeta 172: Aparece la entrada del Sheffield Institute, al ser de noche sólo se pueden apreciar tonos oscuros que representan oscuridad. Resalta el color rojo del automóvil de la madre de Will (vitalidad, juventud, amor, pasión, estimulante). Detrás de Will hay un cartel en color rosa que dice fiesta con una flecha blanca que señala la dirección (el rosa es un color festivo)</p> <p>Viñeta 173: Will, su madre y Taranee ocupan toda la viñeta por lo que no se aprecia el escenario.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 161: Will tiene los brazos levantados con los puños cerrados y apretados, tiene los ojos cerrados y el ceño fruncido, todos estos gestos representan ira, enojo, frustración, pues se siente muy molesta al no encontrar el vestuario adecuado para la fiesta.</p> <p>Viñeta 162: Will tiene el ceño fruncido y la mirada hacia abajo, pues se mide otro vestido poniéndoselo sobre el cuerpo y según ella no importa lo que se ponga pues se ve mal con cualquier cosa.</p> <p>Viñeta 163: Will: Levanta la mirada y observa el espejo sus cejas son altas y sus ojos están muy abiertos ambas señales de sorpresa, pues al levantar la vista se ha percatado de algo que la ha dejado muy sorprendida.</p> <p>Viñeta 164: En esta viñeta sabemos que lo que ha dejado asombrada a Will es ver su reflejo en el espejo, Will está de espaldas viéndose al espejo, pero el reflejo tiene las cejas altas (sorpresa) y los ojos desorbitados (terror) pues Will seguramente tiene esa expresión que simboliza asombro y al mismo tiempo temor por no saber qué es lo que sucede y por qué su reflejo se ve tan diferente a ella (con mayor edad).</p> <p>Viñeta 165: Carece de gestuario pues sólo se observa la mano de Will acercándose para tocar el espejo.</p> <p>Viñeta 166: La madre de Will: Súbitamente entra a la habitación para averiguar qué es lo que sucede con Will y saber por qué demora tanto. Su mirada está ladeada pues busca a Will quien se tapa el rostro con el vestido que sostenía en su mano y le pide a su madre no entrar.</p> <p>Will: tiene la cara volteada e intenta taparse el rostro con su vestido, pues no está segura si su aspecto es normal o si es como el del reflejo del espejo. Sus ojos están desorbitados (terror) pues no quiere que su madre la vea si ha cambiado su apariencia.</p> <p>Viñeta 167: Vuelve a observarse en el espejo y se percata de que su imagen es normal. Tiene las cejas altas (sorpresa) y los ojos desorbitados (terror) Su boca tiene las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) pues no comprende que es lo que sucede y se siente asombrada y asustada al mismo tiempo.</p> <p>La madre de Will: La mira con los ojos muy abiertos (sorpresa) pues no entiende qué es lo que le sucede a Will.</p> <p>Viñeta 168: La madre de Will, observa alrededor del cuarto de Will (atención) al ver el desorden en la habitación le pregunta a Will por que no se ha vestido y le sugiere que use un vestido negro.</p> <p>Will: Tiene el ceño fruncido (enojo) y las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) pues le dice a su madre que ningún vestido le queda bien.</p> <p>Viñeta 169: La madre de Will, Abraza a Will, sus ojos están muy abiertos y sus cejas están levantadas (asombro) pues no entiende muy bien por que se siente mal Will, por lo que se lo pregunta.</p>

	<p>Will, tiene las cejas con la parte exterior calda (pesadumbre), sus ojos están cerrados y por su mejilla escurren un par de lágrimas. Su mano esta recargada en su frente (aflicción) pues le confiesa a su madre que parece un "palo de escoba" (está delgada y muy poco desarrollada). Por este motivo siente que ningún vestido le queda bien.</p> <p>Viñeta 170: La madre de Will, Observa con una sonrisa a Will y pega su rostro al de su hija (ternura) pues intenta darle ánimos y hacer que comprenda que es una persona especial, y que lo físico no es importante.</p> <p>Will, aun tiene el ceño fruncido y observa con la mirada ladeada a su madre (estos gestos combinados expresan duda, pues Will observa algo incrédula a su madre pues no piensa ser especial como ella le dijo).</p> <p>Viñeta 171: La madre de Will, Se para junto a Will y hace que vuelva a observar su reflejo en el espejo. Sus manos están recargadas sobre los hombros de Will, tiene una sonrisa (alegría, confianza) pues con esto trata de que su hija comprenda que es una jovencita agradable y linda y que la única manera de hacer que otras personas la acepten es que ella se acepte primero.</p> <p>Will, se observa fijamente en el reflejo del espejo (atención). Sus cejas están altas (sorpresa) y su boca tiene las comisuras de los labios ligeramente hacia abajo (pesadumbre) pues aunque algo escéptica escucha con atención los consejos de su madre.</p> <p>En las siguientes viñetas el escenario cambia y la acción se traslada a la entrada del Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 172: La madre de Will, observa desde su auto que Will y Taranee entren a la fiesta, tiene una gran sonrisa pues les desea a ambas que se diviertan mucho.</p> <p>Will voltea con una gran sonrisa (alegría) en dirección al auto de su madre, agita el brazo para despedirse.</p> <p>Taranee, voltea en dirección al auto y observa con atención a la madre de Will.</p> <p>Viñeta 173: La madre de Will, le encomienda a Taranee que cuide y anime a Will en la fiesta, está guillando un ojo (complicidad).</p> <p>Will, tiene los ojos desorbitados y las cejas altas (sorpresa) y las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) combinados estos gestos dan como resultado un sentimiento de pena o bochorno pues se siente algo avergonzada por el comentario de su madre.</p> <p>Taranee, observa a la madre de Will con una sonrisa muy pequeña y ladeada (duda) y las cejas de sus ojos están con la parte exterior hacia abajo (pesadumbre) pues con un poco de duda le dice a la madre de Will que intentará animar a su hija, sin embargo reconoce que ella también es una persona muy tímida y que quizás no sea la más apropiada para hacerlo.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 161-173: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 161-173: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 161: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will</p> <p>Viñeta 162: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will</p> <p>Viñeta 163: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will</p> <p>Viñeta 164: Carece de globo.</p>

	<p>Viñeta 165: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Will</p> <p>Viñeta 166: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la madre de Will</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will</p> <p>Viñeta 167: Globo con signos de admiración/interrogación (sorpresa) emitido por la madre de Will</p> <p>Viñeta 168: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y su madre</p> <p>Viñeta 169: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y su madre</p> <p>Viñeta 170: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la madre de Will.</p> <p>Viñeta 171: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la madre de Will</p> <p>Viñeta 172: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y su madre</p> <p>Viñeta 173: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por la madre de Will y Taranee.</p>
Discurso	<p>El discurso de estas páginas (35 y 36) muestra como Will a pesar de ya ser la hora de la fiesta y haber prometido pasar por Taranee aun no está lista y en el último momento decide no ir, pues la inseguridad que le causa su aspecto físico es tan grande que hace que estalle en una gran rabietta. Sin embargo Will tiene una muy breve visión es su espejo nuevamente de su aspecto físico alterado, pues anhela ser una joven más alta y desarrollada físicamente y ese es justamente el reflejo que observa en su espejo. La visión de Will es muy breve ya que su madre entra a su habitación y la atención nuevamente se centra en el conflicto emocional de Will por su aspecto físico.</p> <p>Finalmente la madre de Will logra hacer que su hija entienda que debe de aceptarse tal y como es, para que otras personas también la acepten y logre hacer amigos.</p> <p>Después de esto la madre de Will finalmente lleva a Will y Taranee a la fiesta.</p> <p>En la página 36 viñeta 172 hay un texto de apoyadura que sirve a la lectora para ubicarla en un nuevo escenario y que comprenda la adición de un nuevo personaje, ya que a partir de esta viñeta la acción supone que Will y su madre han recogido a Taranee en su casa y que finalmente han llegado a la fiesta.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 161-173: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso de estas páginas muestra que de las cinco protagonistas principales Will es la más tímida e insegura, pues en páginas anteriores ya habíamos visto que Will y Taranee ya se habían puesto de acuerdo para asistir a la fiesta y en estas dos páginas vemos la rabietta de último momento de Will para evitar ir a la fiesta bajo el pretexto de su aspecto, pues piensa que nadie la aceptara y que sólo recibirá burlas y críticas.</p>

	La rabieta de Will, ejemplifica un problema común en la adolescencia, el miedo al rechazo, la importancia y preocupación por el desarrollo físico en las jóvenes por lo que el lenguaje icónico soporta por medio de un gestuario muy explícito y dramático estas preocupaciones de Will.
Observaciones	<p>En estas páginas el personaje de Will ejemplifica un problema que es común para muchas jóvenes adolescentes es decir el desarrollo físico, pues cuando este se ve retrasado o es poco significativo en el cuerpo de las jovencitas se convierte en un problema de autoestima que puede llegar a tener consecuencias graves.</p> <p>En estas viñetas se toca de modo muy sutil un consejo que la madre Will le da a su hija para hacer que se sienta mejor, y esto es que lo más importante no es el aspecto físico de una persona, que lo más importante son sus cualidades y que antes de esperar que los demás sientan amor por su persona, la persona primero debe sentir amor por sí misma.</p> <p>Aquí vemos manifestada una <u>calidad educativa</u> de esta historieta, ya que el consejo presentado a pesar de ser para uno de los personajes, puede aplicar para la lectora que se identifique con los problemas de este personaje pues puede tomar partido de este consejo.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 37 Viñeta: 174-179	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 174-179: Rectangulares. Viñeta 175: Cuadrada
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield institute, en donde se lleva acabo la fiesta de Halloween de la escuela.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 174: Plano Medio Corto de Will y Taranee a punto de entrar a la fiesta.</p> <p>Viñeta 175: Plano General de Will y Taranee que encuentran a Comelia justo en la entrada del gimnasio.</p> <p>Viñeta 176: Plano Medio Corto de Will, Comelia y Elyon.</p> <p>Viñeta 177: Plano Medio Corto de Will, Taranee, Irma y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 178: Plano Medio Corto de Hay Lin, Elyon, Irma y Will</p> <p>Viñeta 179: Plano General de Will, Irma, Taranee, Comelia, Hay Lin, Elyon y un chico (personaje circunstancial) que les pide que posen para una fotografía.</p>
Personajes	<p>Viñeta 174: Will y Taranee están a punto de llegar a la fiesta cuando Will le pide a Taranee que mejor se vallan, pero Comelia les grita e irremediablemente tienen que quedarse.</p> <p>Viñeta 175: Will y Taranee son recibidas por Comelia quien las espera en la entrada del gimnasio.</p>

	<p>Viñeta 176: Cornelia le coloca a Will un sombrero de bruja, mientras que Will se disculpa por llegar tarde. Elyon oye las disculpas de Will y comenta que Irma también llegó tarde pero que su excusa fue muy extraña.</p> <p>Viñeta 177: Hay Lin le comenta a Will y Taranee la excusa de Irma sobre que llegó tarde porque todos los vestidos de su closet cambiaron de color.</p> <p>Viñeta 178: Hay Lin y Elyon ríen por la excusa de Irma, ésta enojada les dice que no le importa si le creen o no. Will le dice que ella si le cree.</p> <p>Viñeta 179: Un joven (personaje circunstancial) le pide a Will, Irma, Taranee, Cornelia, Hay Lin y Elyon que posen para una foto.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 174: Will, su vestuario en esta viñeta no es muy claro, sólo se puede observar que sigue usando la misma sudadera gris claro (neutro) que impide que se vea el vestido que finalmente decidió usar para la fiesta.</p> <p>Taranee; Al igual que con Will, Su vestuario no se puede apreciar ya que usa un saco atigrado en diferentes tonalidades de púrpura y una gorra del mismo color, que representa (misterio, madurez, tristeza) pero que es molesto a la vista por lo elevado del color.</p> <p>Viñeta 175: Will, En esta viñeta se puede apreciar mejor el vestuario de Will, ya que se observa parte de la falda que usa debajo de la sudadera, ésta es de color negro (misterio, elegancia) además usa unas botas largas hasta las rodillas de tono violeta (combinado con el negro de la falda el violeta complementa el efecto de misterio y elegancia). Sin embargo aun no se aprecia su vestuario completo ya que en esta viñeta Will se encuentra en posición $\frac{3}{4}$ por lo que solo se puede ver parte de su vestuario ya que su cuerpo se encuentra prácticamente de espaldas.</p> <p>Taranee: Su vestuario es el mismo de la viñeta anterior, sólo que aquí se puede apreciar que lleva unas botas cortas del mismo color púrpura, lo que hace que este color tenga una extensión muy amplia en el personaje y este se vea saturado. Lo anterior aunado a que se supone que el personaje es de raza negra lo torna muy oscuro y molesto visualmente. ♣ El púrpura presenta un lado enigmático, pero llevar permanentemente este color engendra fatiga en quien lo usa y para quien lo ve también resulta molesto a nivel visual. ♣¹¹⁶</p> <p>Cornelia: Usa una blusita ombliguera sin mangas de color rosa (juventud, alegría, festividad) y una falda larga hasta el piso de color rosa en un tono más oscuro, debido a que el rosa es un derivado del rojo mientras más oscuro sea el tono y se acerque al rojo su simbología es similar aunque con menor intensidad, por lo que la simbología de este color es dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría, etc. El vestuario de Cornelia hace que su figura luzca más estilizada, madura y elegante.</p> <p>Viñeta 176: En esta viñeta aparecen Will, Cornelia y Elyon.</p> <p>Cornelia le pone a Will un sombrero de bruja color negro lo que refuerza el misterio y elegancia de su vestuario. Fuera de este detalle la simbología para Will y Cornelia es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Elyon: Usa una blusa en color verde brillante (juventud, fe, esperanza, amistad, naturaleza), es lo único que se puede distinguir de su vestuario ya que en esta viñeta su figura aparece recortada por el encuadre.</p> <p>Viñeta 177: En esta viñeta aparecen Will, Taranee, Hay Lin e Irma. La simbología para Will y Taranee es la misma que en las viñetas anteriores.</p> <p>Hay Lin: Usa una especie de Kimono en color violeta (misticismo, misterio, magia.) el kimono tiene algunas adaptaciones, en las mangas tiene una tela translúcida del mismo tono que hace que el vestido luzca más suntuoso y extenso. En la cintura tiene un cinturón que hace que la figura de Hay Lin luzca más estilizada y alta. Usa unos lentes</p>

	<p>en la cabeza que le dan un aspecto más juvenil, todo en diferentes tonos de color violeta.</p> <p>Irma: usa un vestido en dos tonos de azul claro y oscuro. El claro simboliza (temura, paz, quietud) mientras que el oscuro que tiene mayor extensión en el vestido significa elegancia, serenidad, infinito) Irma también usa un broche en el cabello con la forma de una rosa en azul oscuro lo que complementa su vestuario. Su vestido en general es clásico y elegante.</p> <p>Viñeta 178: Aquí aparecen Hay Lin, Irma, Will y Elyon, el vestuario para los tres personajes es el mismo de las viñetas anteriores.</p> <p>Elyon: En esta viñeta el vestuario de Elyon se muestra completo. Usa un vestido en tono verde brillante y una guirnalda en la cabeza de hojas verdes. Este vestuario evoca a la naturaleza, fe, juventud, esperanza, amistad, etc.</p> <p>Viñeta 179: Un joven (personaje circunstancial) les pide a Will, Irma, Taranee, Cornelia, Hay Lin y Elyon que posen para una fotografía.</p> <p>El vestuario para las cinco jóvenes es el mismo que hemos descrito en viñetas anteriores.</p> <p>El joven que les pide la fotografía usa un disfraz de momia, las vendas de su disfraz son de color blanco y beige (tonos neutros) ya que este personaje no es imprescindible en la temática de la historia.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 174: En esta viñeta no se pueden apreciar los efectos del escenario, ya que la viñeta es muy angosta e impide ver el escenario. Sólo cabe destacar que junto a Will y Taranee pasan algunos jóvenes disfrazados con mascarar de calabazas, monstruos lo que indica la variedad de personajes y personalidades de los jóvenes que asisten a la fiesta.</p> <p>Viñeta 175: Ardedor de Will, Taranee y Cornelia sólo se distingue algunos tonos naranjas (luminosidad) que provienen de las velas que se encuentran en la entrada del gimnasio.</p> <p>Viñeta 176: El encuadre a los rostros de Will, Cornelia y Elyon ocupan toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 177: Los rostros de Hay Lin Taranee, Irma y Will, no permiten que el escenario sea perceptible.</p> <p>Viñeta 178: El encuadre en los personajes de Hay Lin, Elyon, Irma y Will hace que no se pueda observar el escenario detrás de ellas.</p> <p>Viñeta 179: El escenario detrás de Will, Irma, Taranee, Cornelia, Hay Lin y Elyon está representado en color naranja claro (luminosidad, alegría, festividad) ya que de esta manera las figuras y vestuario de las 6 jóvenes resalta aun más haciendo que toda la atención se centre en ellas.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 174: Will, tiene los ojos desorbitados (terror) y la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) pues aun se siente insegura de asistir a la fiesta y le sugiere a Taranee que mejor se vayan.</p> <p>Taranee: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues escucha una voz que las está llamando.</p> <p>Viñeta 175: Will, sonríe al ver a Cornelia en la entrada del gimnasio.</p> <p>Taranee: Sonríe al reconocer a Cornelia.</p> <p>Cornelia: Las observa fijamente (atención) mientras que sonríe al decirles que llegan dos horas tarde como si fueran artistas.</p> <p>Viñeta 176: Will, tiene los ojos abiertos (sorpresa) pues observa a Cornelia ponerle un gorro de bruja. Al mismo tiempo Will junta sus manos mientras mueve los dedos</p>

	<p>(nerviosismo) pues se apresura a dar una excusa por llegar tarde.</p> <p>Cornelia: Observa fijamente a Will (atención) mientras le coloca un sombrero de bruja en la cabeza y sonríe pues este objeto complementa el disfraz de Will.</p> <p>Elyon: Ríe mientras señala a Will, pues recuerda que Irma llegó tarde también a la fiesta pero que dio una excusa que a todas les pareció ridícula.</p> <p>Víñeta 177: Will observa a fijamente a Hay Lin mientras escucha como ésta narra la excusa que dio Irma por llegar tarde "que todos sus vestidos cambiaron de color" (lo que la lectora sabe que es cierto, pues lo leyó en páginas anteriores, pero resulta increíble para las amigas de Irma).</p> <p>Tarane: Está de espaldas por lo que su gestuario es imperceptible.</p> <p>Irma: Tiene el ceño fruncido (enojo) su mirada está ladeada en dirección de Hay Lin, pues está muy molesta de que no le crean sus amigas y que encima de todo se burien de ella.</p> <p>Hay Lin: Sonríe pues le da mucha gracia recordar la excusa de Irma.</p> <p>Víñeta 178: Hay Lin y Elyon: Ríen a carcajadas de Irma.</p> <p>Irma: Tiene el ceño fruncido y los brazos cruzados (enojo, enfado), pues cada vez está más molesta por que sus amigas se burlan de ella.</p> <p>Will: Observa fijamente (atención) a Irma, mientras le dice que ella si le cree.</p> <p>Víñeta 179: Will y Tarane se observan la una a la otra y con una leve sonrisa posan para la foto, pues aun no están seguras de pertenecer al grupo de amigas de Cornelia, Hay Lin, Irma y Elyon.</p> <p>Irma: Tiene el ceño fruncido y los brazos cruzados (enojo, enfado), pues sigue reclamándole a sus amigas el haberse reído de ella.</p> <p>Cornelia, Hay Lin y Elyon: Sonríen instantáneamente para la foto. Hay Lin y Elyon <u> extienden los brazos destacar en la fotografía.</u></p>
Tipo de Angulación	Víñeta 174-179: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Víñeta 174-179: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Víñeta 174: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Tarane</p> <p>Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Cornelia que aparece en la siguiente viñeta.</p> <p>Víñeta 175: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Tarane y Cornelia.</p> <p>Víñeta 176: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will y Elyon</p> <p>Víñeta 177: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin.</p> <p>Nota: en esta viñeta los diálogos tienen su procedencia en Hay Lin, ya que este personaje se encuentra burlándose de Irma, sin embargo la delta del segundo globo apunta hacia Irma, lo cual es imposible ya que su gestuario indica que se encuentra molesta por la mofa de sus compañeras y sería imposible que se mofara de si misma. En esta viñeta se supone que Hay Lin está reproduciendo las palabras textuales de Irma por lo que hay varios errores y observaciones que hacer al respecto:</p>

1. la delta equivocada
2. Para reproducir las palabras dichas por otro personaje sería prudente que estés se enmarcaran en comillas que indicaran la cita textual de otro personaje o que la fuente fuera cambiada a cursivas para entender que lo que se está leyendo fue dicho por otro personaje y que al reproducirlo hay una alteración tonal. Si leyéramos el diálogo de Hay Lin de manera correcta quedaría así:

- Ella también llegó tarde pero ¿Saben que dijo para justificarse?
 - Es de risa- "*¡Todos los vestidos de mi closet se transformaron y cambiaron de color!*"

3. Ahora en caso de que la delta sea correcta y lo expresado en el segundo globo fuera dicho por Irma, su gestuario no sería adecuado ya que si se está mofando de sí misma su rostro debería presentar una sonrisa irónica apoyada por una mirada diferente.
4. Si lo expresado por en el segundo globo fuera dicho por Irma esta debería de tener la boca abierta y como se puede ver en la viñeta su boca está completamente cerrada.

Las anteriores deducciones confirman que sea o no correcta la dirección en la que apunta la delta del segundo globo, hay un error de diseño icónico y de discurso lingüístico en esta viñeta.



Viñeta 178: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma quien desesperada les grita a sus amigas que no le importa si le creen o no.

Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will quien le hace saber a Irma que ella si le cree.

Viñeta 179: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por un chico que les pide una foto al grupo de amigas.

Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Hay Lin que le pide a las chicas que sonrían para la foto.

Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma que aun sigue molesta con sus amigas por no creerle.

Discurso

El discurso en esta página básicamente reúne a las cinco protagonistas en un mismo lugar, ya que en páginas anteriores nunca habían estado juntas.

	<p>En esta página Will y Taranee al fin se integran a sus compañeras en la fiesta, ambas chicas llegan muy tarde por lo que Will se apresura a disculparse por las dos, ya que ella tuvo la culpa por su indecisión. Este hecho sirve para que Hay Lin y Elyon se burlen de Irma ya que ella aseguran que llegó tarde con la excusa de que sus vestidos cambiaron de color, hecho que la lectora sabe que es cierto ya que lo leyó en páginas anteriores, pero que obviamente al escucharlo las compañeras no le creen.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 178: Sonido inarticulado "AH, AH, AH, AH, AH, AH" sonido que reproduce la risa de Hay Lin y Elyon que se burlan de Irma.</p>
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 174-179: Figuras estáticas sin movimiento.</p>
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>Como se estableció anteriormente el discurso lingüístico, sólo cumple la función de hacer que las cinco protagonistas principales se conozcan, sin embargo como vimos al analizar los globos utilizados en esta página (viñeta 177) pueden crear una confusión entre lo expresado lingüísticamente y lo que el gestuario de los personajes expresa.</p> <p>El discurso lingüístico de esta página no es acorde con el gestuario de uno de los personajes en la viñeta 177, por lo que no hay una concordancia interpretativa en esta viñeta a la hora de realizar su lectura.</p>
Observaciones	<p>En esta página hay varios elementos icónicos/lingüísticos y de continuidad que vale la pena analizar.</p> <p>El error de la viñeta 177 ya ha sido estudiado en profundidad por lo que no seguiremos insistiendo en su análisis. Sin embargo hay otros elementos que vale la pena destacar, el primero de ellos es un error de continuidad en la historia.</p> <p>En la página 34 en la viñeta 155 aparece un Gran Plano General del gimnasio del Sheffield Institute con un texto de apoyadura que dice: "GIMNASIO DEL INSTITUTO SHEFFIELD 8:00 DE LA NOCHE", e inmediatamente en la viñeta 156 aparece Irma parada junto a Hay Lin mientras la directora les da la bienvenida a la fiesta, con lo que se entiende que estas dos personajes son de las primeras en llegar, y en esta página 34 Hay Lin y Elyon dicen que Irma llegó tarde a la fiesta, lo que hace que la historia no tenga lógica y continuidad.</p> <p>El discurso de esta página tiene por objetivo que las cinco protagonistas principales se conozcan, por lo que las burlas de Hay Lin y Elyon quedan en segundo plano ya que no son relevantes y no vuelven a aparecer después en la historia. Sin embargo detalles como estos en la continuidad de la historia pueden entorpecer la lectura de la historieta.</p> <p>Otro elemento que cabe destacar es el efecto psicológico del color en uno de los personajes. Taranee a quien se sobresatura de un vestuario en color púrpura (saco, gorra, lentes y botas). Si bien el color púrpura es un color que representa misterio, esoterismo, y que presenta un lado enigmático, lo que lo haría apropiado como vestuario para la noche de Halloween, fiesta que se supone posee estas cualidades, sin embargo la sobresaturación de este color en el personaje puede crear fatiga en la persona que lo usa, así como algunas cualidades negativas que van desde la apatía, tristeza, melancolía hasta una soledad extrema y una personalidad sumamente retraída; sin mencionar que este color en grandes extensiones resulta molesto para la vista, esto en el caso de la lectora.</p> <p>De acuerdo a estos elementos, y a las discrepancias entre lenguaje icónico y discurso lingüístico diremos esta página muestra grandes irregularidades en su contenido.</p>

Número de Página: 38 Viñeta: 180-185	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 180 -182: cuadradas Viñeta 183: Rectangular rebasada. Viñeta 184 -185: Rectangulares cortas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 180 -183: En estas viñetas aparece Kandrakar lugar mágico en donde viven el Oráculo y Tibor. Viñeta 184 -185: Heatherfield específicamente la fiesta de Halloween en el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 180: Plano Medio Corto del Oráculo y el anciano Tibor. Viñeta 181: Plano Detalle de la fotografía que Will, Irma, Taranee, Cornelia, Hay Lin y Elyon se tomaron en la página anterior. Viñeta 182: Plano Medio Corto del Oráculo y en anciano Tibor. Viñeta 183: Gran Plano General del Oráculo y el anciano Tibor en el palacio de Kandrakar (toma aérea de los personajes). Viñeta 184: Plano Medio de Matt (personaje circunstancial que se encuentra cantando para animar la fiesta de Halloween en el Sheffield Institute. Viñeta 185: Plano Medio Corto de Will y Hay Lin.
Personajes	<u>Kandrakar</u> Viñeta 180: Aparece el Oráculo junto a Tibor, observan una pieza de papel. Viñeta 181: La pieza de papel resulta ser la fotografía que las 5 protagonistas principales y Elyon se tomaron en la página anterior. Viñeta 182 -183: Aparece el Oráculo junto a Tibor ambos están en el palacio de Kandrakar, mientras hablan de las protagonistas. <u>La fiesta de Halloween en el gimnasio del Sheffield Institute.</u> Viñeta 184: Aparece un chico llamado Matt (personaje circunstancial) que está cantando para la fiesta de Halloween en el gimnasio del Sheffield Institute, su función es situar a la lectora en un nuevo escenario y marcar el cambio de personajes. Viñeta 185: Will y Hay Lin observan al joven que está cantando.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 180: El oráculo y el anciano están representados en color verde que significa vida, sabiduría, respeto, experiencia, esperanza, juventud y calma. En general los personajes y escenarios en Kandrakar son representados de este color. Viñeta 181: Carece de personajes. Sin embargo la fotografía de las W.I.T.C.H es de color verde, esto con el fin de que se observe igual a todo lo que hay en Kandrakar (personajes y escenario) y que la lectora entienda que esta fotografía está siendo observada por alguien en Kandrakar. Viñeta 182 y 183: Vuelven a aparecer El Oráculo y Tibor la simbología es la misma que en la viñeta 180.

	<p>En estas viñetas el escenario cambia a la fiesta de Halloween en el gimnasio del Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 184: Matt (personaje circunstancial) usa un sombrero y una playera de color gris (neutro) debajo de la playera usa otra de manga larga en color rojo (Vitalidad, juventud, alegría, energía).</p> <p>Viñeta 185: Hay Lin Usa una especie de Kimono corto en color violeta (misticismo, misterio, magia.), en la cabeza usa unos lentes que hacen que luzca más juvenil.</p> <p>Will: En esta viñeta usa un vestido negro muy elegante, con los hombros descubiertos y con unos tirantes que se amarran en la espalda. Su vestuario esta complementado por un sombrero de bruja también en color negro, la simbología para su vestuario es misterio y elegancia.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 180: El encuadre en los rostros del Oráculo y Tibor ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 181: La fotografía de las 5 protagonistas y Elyon ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 182: El encuadre en el Oráculo y Tibor hace imperceptibles los detalles de la viñeta.</p> <p>Viñeta 183: Detrás del Oráculo y Tibor aparecen las paredes del palacio de Kandrakar, las cuales son de color blanco (pureza, sabiduría) en las que se perciben varios grabados que dan una impresión de misterio al palacio.</p> <p>Viñeta 184: Detrás de Matt (personaje circunstancial) se observa otra músico y un reloj en forma de calabaza de Halloween, están representados en color naranja muy claro (alegría, festividad)</p> <p>Viñeta 185: Los Rostros de Will y Hay Lin ocupan toda la viñeta.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 180: Oráculo, observa fijamente la fotografía, tiene las comisuras de sus labios hacia arriba (aprobación, alegría) pues le pide a Tibor que observe a las nuevas guardianas de Kandrakar.</p> <p>Tibor: Tiene las cejas altas (sorpresa) y observa fijamente al Oráculo y a la fotografía (atención).</p> <p>Viñeta 181: Carece de personajes. Sin embargo en la foto Will, Irma, Taranee, Cornelia y Elyon aparecen muy sonrientes (alegría)</p> <p>Viñeta 182: Oráculo, observa con una sonrisa la fotografía (complacencia) pues le comenta a Tibor que pronto estarán reunidas las cinco guardianas de Kandrakar).</p> <p>Tibor: Tiene una ceja alta y la otra tiene la parte exterior hacia fuera (duda, extrañeza) pues al observar la fotografía observa a seis jóvenes y no a cinco como ha dicho el oráculo.</p> <p>Viñeta 183: En esta viñeta aparecen el Oráculo y Tibor, sin embargo el encuadre del escenario es muy amplio y al tratarse de una toma aérea los detalles del gestuario de estos personajes son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 184: Matt (personaje circunstancial), tiene una gran sonrisa, anuncia que falta media hora para la media noche.</p> <p>Viñeta 185: Hay Lin, tiene las cejas altas (sorpresa) sus ojos están semicerrados y tiene una gran sonrisa, estos gestos combinados representan ensoñación o fantasía, pues se encuentra junto a Will observando a Matt el personaje circunstancial que se encuentra animando la fiesta.</p> <p>Will: Tiene los ojos muy abiertos y una gran sonrisa, su mirada está fija en Matt, pues este personaje le atrae físicamente.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 180, 181, 182, 184 y 185: Angulación horizontal (Vista frontal de los personajes)</p>

	Viñeta 183: Angulación en picada. Vista aérea de los personajes que permite ver al Oráculo y Tibor en el Palacio de Kandrakar.
Tipo de Iluminación	Viñeta 180 – 185: Iluminación Naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 180: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por el Oráculo que le pide a Tibor que observe la fotografía de las W.I.T.C.H.</p> <p>Viñeta 181: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por el Oráculo.</p> <p>Viñeta 182: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por el Oráculo y Tibor.</p> <p>Viñeta 183: Globo con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitido por el Oráculo.</p> <p>Viñeta 184: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por el Oráculo, desde Kandrakar, la delta del globo proviene de la viñeta anterior.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Matt, personaje circunstancial que sitúa a la lectora nuevamente en el Sheffield Institute en la fiesta de Halloween.</p> <p>Viñeta 185: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin quien le dice el nombre del personaje circunstancial (Matt) a Will a quien éste le ha gustado.</p>
Discurso	<p>En la viñeta 180 aparece un texto de apoyadura que dice KANDRAKAR, que sirve para ubicar a la lectora en un nuevo escenario y con nuevos personajes: el Oráculo y Tibor, quienes observan la fotografía que en la página anterior en la viñeta 179 se les tomo a las personajes, mientras señalan que Will, Irma, Taranee, Comelia y Hay Lin serán las cinco guardianas mágicas de su mundo. Tibor observa a seis niñas en la fotografía y el oráculo señala que una de ellas traicionara al resto.</p> <p>En las viñetas 184 y 185 el escenario cambia y muestra a Will quien observa fijamente a Matt un chico un grado escolar mayor que ella, este acontecimiento hace que Will aparte de hacer nuevas amigas vea que su nueva escuela le ofrece también la posibilidad de conocer a un joven guapo con el que puede llegar a tener una relación.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 180 – 185: Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso de estas páginas muestra una situación paralela, ya que mientras Will y sus amigas están en la fiesta de Halloween, el Oráculo y Tibor las observan desde Kandrakar. En esta página se comienza a esbozar la problemática de la historieta, al ser el primer número los personajes hablan de manera misteriosa el oráculo sólo dice que cinco de las jóvenes que aparecen en la fotografía serán las nuevas guardianas mágicas de su mundo y que la sexta chica traicionara al resto, y deja ver que pasará algo extraordinario o peculiar durante el resto de tiempo que dure la fiesta de Halloween. En general el lenguaje icónico apoya al discurso lingüístico.
Observaciones	Cabe destacar dos observaciones en esta página. La primera de ellas es el lenguaje que el Oráculo emplea ya que habla de forma misteriosa para generar expectación en el lector y motive su interés en la temática con frases como: “LA HORA DE LA REUNIÓN SERÁ TAMBIÉN LA HORA DEL ENGAÑO” lo que sugiere una traición o mentira en páginas posteriores que pondrá en apuros a las protagonistas.

	<p>Otro elemento que vale la pena destacar es que cuando aparece el Oráculo y el anciano Tibor en escena los colores del escenario se limitan a tonos verdes que hacen que la lectora reconozca el cambio de espacio ideal en la historieta y además da la impresión de que en el mundo de Kandrakar el ambiente y el color físico de los personajes es diferente al de la tierra.</p> <p>En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>
--	---

<p>Número de Página: 39 Viñeta: 186-193</p>	
Tiempo de Narración.	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 186: Rectangular. Viñeta 187,188,189,190,191,192,193: Cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente la fiesta en el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 186: Plano Medio Largo de Vathek y Cedrik</p> <p>Viñeta 187: Plano Medio Corto de Elyon y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 188: Gran Plano General de Vathek, Cedrik, Cornelia, Hay Lin, Elyon e Irma.</p> <p>Viñeta 189: Plano Medio Corto de Irma y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 190: Plano Medio de Un joven (personaje circunstancial) que le pide a Irma que se tomen una fotografía juntos Cornelia y Elyon.</p> <p>Viñeta 191: Plano Medio de Irma Cornelia y Elyon.</p> <p>Viñeta 192: Primer Plano de Vathek y Cedrik</p> <p>Viñeta 193: Primer Plano del rostro de Vathek.</p>
Personajes	<p>Viñeta 186: Los dos sujetos misteriosos "Vathek y Cedrik" que han estado siguiendo a Will, llegan a la fiesta de Halloween del Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 187: Elyon Observa la llegada de Vathek y Cedrik y se lo hace notar a Hay Lin.</p> <p>Viñeta 188: Hay Lin y Elyon hacen que Irma y Cornelia observen a Cedrik y Vathek.</p> <p>Viñeta 189: Irma se burla de Hay Lin quien opina que Vathek y Cedrik lucen muy especiales.</p> <p>Viñeta 190: Un chico le pide a Irma que se tome una fotografía con él, mientras Cornelia y Elyon observan a Vathek y Cedrik.</p> <p>Viñeta 191: Cornelia sugiere a Irma y Elyon que Vathek es un buen candidato para el castigo de Elyon, es decir que él sería adecuado para que Elyon le pidiera que la regularizara en matemáticas castigo sugerido a Elyon por obtener una mala calificación en su examen situación que fue presentada en la página 18 y que se retoma en esta página.</p>

	<p>Viñeta 192: Elyon se aproxima hacia donde se encuentran Vathek y Cedrik pues está decidida a pedirle a Cedrik que la regularice, mientras tanto Cedrik le dice a Vathek que se deshaga de Will.</p> <p>Viñeta 193: Vathek le dice a Cedrik que no se preocupe que aprovechara la fiesta para deshacerse de ella y que nadie sospeche.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 186: Vathek, este personaje es una especie de monstruo con el rostro azul y las orejas puntiagudas y unas manchas blancas en la cara que semejan una especie de escamas, el color azul lo hace un ser fantástico e irreal. Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Cedrik: Este personaje luce muy atractivo y sofisticado a la vista, ya que es alto y usa el cabello muy largo, su cabello es de color amarillo y en las puntas está pintado de color violeta, estos tonos combinados representan avaricia y envidia. En esta viñeta usa una gorra gris claro (tono neutro) tiene la cara maquillada de blanco y en los ojos usa un maquillaje de color rojo que simula un antifaz, este color puede representar misterio, agresividad, grandeza y tiene un efecto sobresaliente que hace que la atención se fije en su rostro.</p> <p>Usa una gabardina de color violeta color que simboliza misterio, madures, misticismo, tristeza, etc. También usa un suéter gris oscuro (bruma, depresión, misterio, oscuridad).</p> <p>En general aunque este personaje resalta mucho visualmente, es un personaje misterioso.</p> <p>Viñeta 187: Elyon: Usa un vestido en tono verde brillante y una guirnalda en la cabeza de hojas verdes. Este vestuario evoca a la naturaleza, fe, juventud, esperanza, amistad, etc.</p> <p>Hay Lin: Usa una especie de Kimono en color violeta (misticismo, misterio, magia) Usa unos lentes en la cabeza que le dan un aspecto más juvenil, todo en diferentes tonos de color violeta.</p> <p>Viñeta 188: Vathek y Cedrik usan el mismo vestuario que en la viñeta 186.</p> <p>Debido al tipo de encuadre Cornelia, Hay Lin, Elyon e Irma, aparecen al fondo de la viñeta con lo que las figuras de Vathek y Cedrik quedan en primer plano, las chicas aparecen en un tono naranja pálido que representa las luces de la fiesta y que iluminan el lugar en el que están paradas.</p> <p>Viñeta 189: Irma: usa un vestido en dos tonos de azul claro y oscuro. El claro simboliza (ternura, paz, quietud) mientras que el oscuro que tiene mayor extensión en el vestido significa elegancia, serenidad, infinito) Irma también usa un broche en el cabello con la forma de una rosa en azul oscuro lo que complementa su vestuario. Su vestido en general es clásico y elegante.</p> <p>Hay Lin usa el mismo vestuario de la viñeta 187.</p> <p>Viñeta 190: Irma y Elyon usan el mismo vestuario de viñetas anteriores.</p> <p>Un joven (personaje circunstancial) que le pide a Irma que se tomen una fotografía juntos, este personaje está disfrazado de momia, sus vendajes son de color blanco y beige tonos neutros.</p> <p>Cornelia: Usa una blusita ombliguera sin mangas de color rosa (juventud, alegría, festividad) y una falda larga hasta el piso de color rosa en un tono más oscuro, la simbología de este color es dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría, etc.</p>

	<p>Viñeta 191: El vestuario para Irma Cornelia y Elyon, es el mismo que el de las viñetas anteriores.</p> <p>Viñeta 192: El vestuario de Vathek, Cedrik y Elyon, es el mismo que se ha descrito en viñetas anteriores.</p> <p>Viñeta 193: Vathek, su vestuario es igual al descrito anteriormente.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 186: Detrás de Vathek y Cedrik aparecen varios adornos que corresponden a la fiesta de Halloween. Detrás de ellos hay un joven con una máscara de esqueleto que los observa asombrado con lo que se denota el asombro que causan Vathek y Cedrik al llegar a la fiesta.</p> <p>Viñeta 187: Detrás de Hay Lin y Elyon sólo se observa un tono naranja pálido que representa las luces de la fiesta, además de ser un color que se asocia a la festividad de Halloween.</p> <p>Viñeta 188: En esta viñeta al igual que en la anterior sólo se observa alrededor de los personajes un tono naranja que representa las luces de la fiesta. Alrededor de Vathek, Cedrik, Cornelia, Hay Lin, Elyon e Irma hay otros personajes vestidos de varios colores que representan las diversas personalidades de los asistentes a la fiesta. En el suelo se pueden ver varios papeles tirados así como un vaso con una bebida derramada en el piso, estos elementos sirven para enriquecer a modo decorativo el escenario.</p> <p>Viñeta 189: Irma y Hay Lin ocupan toda la viñeta por lo que el escenario no es perceptible.</p> <p>Viñeta 190: Los personajes de Elyon, Cornelia y Elyon y un chico (personaje circunstancial) ocupan toda la viñeta y el escenario no es perceptible.</p> <p>Viñeta 191: Irma, Cornelia y Elyon ocupan toda la viñeta por lo que el escenario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 192: Detrás de Vathek y Cedrik viene Elyon acercándose, por lo que los personajes circunstanciales que asisten a la fiesta son representados sólo como siluetas de color naranja por el reflejo de las luces de la fiesta sobre ellos.</p> <p>Viñeta 193: El rostro de Vathek ocupa toda la viñeta.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 186: Vathek, tiene el ceño fruncido (enojo) y la mirada ladeada (maquinación), su rostro está ladeado lo que da la impresión de que estuviese buscando a alguien en particular en la multitud.</p> <p>Cedrik: Tiene el ceño fruncido y la mirada ladeada, tiene la cabeza volteada en dirección contraria a la de Vathek, lo que hace parecer que ambos se encuentran buscando a alguien.</p> <p>Viñeta 187: Elyon, tiene los ojos muy abiertos y las cejas altas (sorpresa), y una gran sonrisa (alegría) su mano está apuntando en dirección hacia donde se encuentran Vathek y Cedrik, atrayendo la atención de Hay Lin en ellos.</p> <p>Hay Lin: Se baja los lentes que llevaba en la cabeza en viñetas anteriores, sólo se observa su boca abierta (sorpresa) pues observa fijamente a Vathek y Cedrik.</p> <p>Viñeta 188: Vathek, tiene el ceño fruncido (enojo) y la mirada ladeada (maquinación), su rostro está ladeado lo que da la impresión de que estuviese buscando a alguien mientras camina entre la multitud.</p> <p>Cedrik: Tiene el ceño fruncido y la mirada ladeada, tiene la cabeza volteada en dirección contraria a la de Vathek, se encuentra caminando delante de él mientras se abren paso entre la gente.</p>

	<p>Cornelia: Observa fijamente (atención) en dirección de Vathek y Cedrik. Sus ojos están muy abiertos y sus cejas están altas (sorpresa) las comisuras de sus labios están hacia abajo, estos gestos combinados crean una sensación de extrañeza y asombro, ya que observa sorprendida y a la vez extrañada a Vathek y Cedrik.</p> <p>Hay Lin: Tiene una gran sonrisa (alegría) ya que a ella los dos personajes no se le hacen extraños, si no especiales.</p> <p>Elyon: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) mientras sigue observando a Vathek y Cedrik.</p> <p>Irma: Tiene los ojos desorbitados ya que escucha muy sorprendida el comentario de Hay Lin, ya que ella no considera especiales a los sujetos.</p> <p>Viñeta 189: Irma, observa con una ceja levantada a Hay Lin (incredulidad) y una gran sonrisa pues se burla de la observación que hizo al referirse a ellos como especiales, ya que cada vez que observa a un joven dice que es especial.</p> <p>Hay Lin: Voltea su cara en dirección de Irma en posición $\frac{3}{4}$ por lo que los gestos de su rostro no son del todo claros.</p> <p>Viñeta 190: Un joven (personaje circunstancial) que le pide a Irma que se tomen una fotografía juntos, el joven tiene una gran sonrisa.</p> <p>Irma: Tiene una sola ceja levantada (incredulidad), sus ojos están cerrados (confianza), pues le pide firmemente al joven que se esfume.</p> <p>Cornelia: Observa con atención a Vathek Y Cedrik. Tiene su mano recargada en la mejilla con el dedo índice hacia arriba, un gesto pensativo, ignora al joven parado junto a Irma.</p> <p>Elyon: Observa fijamente (atención) en dirección de Vathek y Cedrik, tampoco se percató del chico junto a Irma.</p> <p>Viñeta 191: Cornelia, Tiene una gran sonrisa (alegría) pues propone que Elyon le pida al chico más guapo (Cedrik) que le de clases de regularización.</p> <p>Irma: Mira a Cornelia con una gran sonrisa (complicidad) pues está de acuerdo con ella en el castigo para Elyon.</p> <p>Elyon: Tiene una gran sonrisa y la mirada perdida, ya que se siente muy emocionada por conocer al nuevo chico.</p> <p>Nota: El chico que le pide la fotografía a Irma, es dibujado en un color casi transparente y alrededor de su cuerpo hay una espiral de estrellas de color azul. En la viñeta anterior Irma le dice que se esfume y en esta viñeta el joven aparece desvaneciéndose, sin embargo Irma, Cornelia y Elyon se encuentran tan absortas mirando a Cedrik y Vathek que no se percatan de lo ocurrido.</p> <p>Viñeta 192: Vathek, tiene la mirada ladeada (maquinación) pues se percató de que Elyon se acerca a ellos y se lo hace notar a Cedrik.</p> <p>Cedrik: Tiene la mirada ladeada (maquinación) pues observa a Elyon diciéndole a Vathek que él se hará cargo de ella.</p> <p>Elyon: se acerca con una gran sonrisa (alegría) pues está emocionada por hablar con Cedrik.</p> <p>Viñeta 193: Vathek, tiene la mirada ladeada (maquinación) y una gran sonrisa mostrando los dientes (maniobra astuta) pues Cedrik le encomienda deshacerse de Will durante la fiesta y él acepta con gusto.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 186 – 193: Angulación horizontal vista frontal de los personajes

Tipo de Iluminación	Viñeta 186 – 193: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 186: Carece de globos.</p> <p>Viñeta 187: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon que hace que Hay Lin note a Vathek y Cedrik.</p> <p>Viñeta 188: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 189: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma quien se burta de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 190: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por un chico que le pide a Irma que se tome una fotografía con él, a lo que ella se niega.</p> <p>Viñeta 191: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia que propone que Elyon le pida ayuda a Cedrik para estudiar matemáticas.</p> <p>Viñeta 192: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Vathek que le hace notar a Cedrik que Elyon se aproxima a ellos.</p> <p>Viñeta 193: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Vathek quien acepta deshacerse de Will.</p>
Discurso	<p>En el discurso de esta página se revela que Vathek y Cedrik tienen la intención de deshacerse de Will aunque el motivo no ha quedado definido del todo.</p> <p>Por su parte las chicas quedan impactadas al ver a este par de sujetos en la fiesta, por un lado Cedrik luce muy atractivo y misterioso, y por el otro lado creen que Vathek está disfrazado de manera muy peculiar para la fiesta sin que sospechen que en realidad ese es su aspecto normal.</p> <p>Al verse tan atractivo Cedrik y al haber quedado pendiente el castigo para Elyon de pedirle aun chico apuesto que la regularizara en sus clases de matemáticas, Cornelia propone a Cedrik como un buen candidato y Elyon acepta el reto.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 186 – 193: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>En general es discurso lingüístico de esta página queda bien sustentado por el discurso lingüístico, ya que Vathek y Cedrik aparecen en la fiesta de un modo muy llamativo por su aspecto y su gestuario muestra que arriban a la fiesta buscando a alguien en particular.</p> <p>Mientras que Elyon y sus amigas quedan perplejas al observar dos personajes tan singulares y como cualquier adolescente se dejan llevar sólo por su apariencia física.</p>
Observaciones	<p>En esta página se comienza a esbozar la problemática de este número pues se confirma que los dos sujetos que han estado siguiendo a Will tienen la intención de deshacerse de ella, aunque aun no han explicado el motivo por el que lo harán.</p> <p>Al mismo tiempo en la página anterior (38) el Oráculo predijo que una de las seis jóvenes, traicionara al resto. Aquí se observa que Elyon tiene la intención de acercarse a Cedrik, elemento que tomara sentido en la problemática de la historieta.</p> <p>En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página:40 Viñeta: 194-199.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 194 y 195: Cuadradas. Viñeta 196: Rectangular ancha. Viñeta 197, 198 y 199: Rectangulares chicas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	"Fiesta de Halloween en el gimnasio del Sheffield Institute"
Tipo de Encuadre	Viñeta 194: Plano Medio Largo de Matt, personaje circunstancial que toca en la fiesta de Halloween. Viñeta 195: Plano Medio Corto de Cornelia, Taranee y Will. Viñeta 196: Plano Medio Corto de Will y Taranee. Viñeta 197: Plano Medio Corto de Vathek y Will. Viñeta 198: Plano Detalle de Vathek. Viñeta 199: Plano Medio de Cornelia, Will y Taranee.
Personajes	<p>Viñeta 194: Aparece Matt personaje circunstancial tocando la guitarra en el escenario, este personaje cumple la función de marcar un salto temporal en la historia, ya que aunque el escenario y los personajes siguen siendo los mismos, esto supone que se ha hecho más tarde.</p> <p>Se observa un numeroso grupo de jóvenes escuchando tocar a Matt, entre ellos resalta la figura de Vathek quien se abre camino para buscar a Will.</p> <p>Viñeta 195: Cornelia le pregunta a Will y Taranee si creen que Elyon logre que el chico misterioso (Cedrik) la regularice.</p> <p>Viñeta 196: Taranee pide la opinión de Will sobre la pregunta hecha por Cornelia, mientras detrás de Will se pueden percibir las garras de Vathek que trata de hacerle daño a Will.</p> <p>Viñeta 197: Un chico (personaje circunstancial) pasa justo enfrente de Vathek, impidiéndole que logre atrapar a Will, sin que ella se percate de nada.</p> <p>Viñeta 198: Vathek aparece enojado por haber perdido la oportunidad de atrapar a Will.</p> <p>Viñeta 199: Will luce extraña, Cornelia y Taranee le preguntan el motivo, a lo que ella responde que le pareció haber escuchado un gruñido y juntas deciden ir a alguna parte en donde no se escuche tanto ruido.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 194: Matt (personaje circunstancial) usa un sombrero y una playera de color gris (neutro) debajo de la playera usa otra de manga larga en color rojo (Vitalidad, juventud, alegría, energía). Usa un pantalón de color azul un color que simboliza inteligencia y que además representa a las artes, en este caso este personaje es cantante además de que toca la guitarra.</p> <p>Viñeta 195: Cornelia, usa una blusita ombliguera sin mangas de color rosa (juventud, alegría, festividad) y una falda larga hasta el piso de color rosa en un tono más oscuro, (dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría).</p>

	<p>Will: En esta viñeta usa un vestido negro muy elegante, con los hombros descubiertos y con unos tirantes que se amarran en la espalda. Su vestuario esta complementado por un sombrero de bruja también en color negro, la simbología para su vestuario es misterio y elegancia.</p> <p>Tarane: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Lleva en la cabeza unos lentes que le sirven como diadema que hacen que luzca más juvenil. Usa una blusa rosa oscuro (dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría).</p> <p>Viñeta 196: La simbología para el vestuario de Will y Tarane es el mismo que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 197: Vathek, este personaje es una especie de monstruo con el rostro azul y las orejas puntiagudas y unas manchas blancas en la cara que semejan una especie de escamas, el color azul lo hace un ser fantástico e irreal. Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>En esta viñeta aparece un joven (personaje incidental) que pasa con una gran charola de bocadillos justo en frente de Vathek, lo que le impide acercarse a Will, este joven esta disfrazado como el pato Donald creado por Walt Disney, usa una mascara de pato, una camisa azul con cuello de marinero y unos guantes, su vestuario tipifica a este personaje clásico de las caricaturas de Disney.</p> <p>La simbología para Will es la misma que en la viñeta 195.</p> <p>Viñeta 198: El vestuario de Vathek es el mismo que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 199: La simbología para Will, Cornelia y Tarane es la misma que en la viñeta 195.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 194: Alrededor de Matt, hay varios signos icónicos que representan notas musicales, estos símbolos son de colores por lo que representan la alegría de la música que Matt está tocando.</p> <p>El público alrededor de Matt, está representado en color naranja pálido, esto simboliza las luces que se reflejan sobre ellos. Sólo se distingue la figura de Vathek en color azul quien se abre paso en la multitud.</p> <p>Viñeta 195: Las figuras de Cornelia, Will y Tarane ocupan toda la viñeta por lo que el escenario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 196: Detrás de Will y Tarane hay un fondo de color violeta que representa misterio, peligro, aflicción, ya que se distinguen las garras de Vathek que pretenden capturar a Will.</p> <p>Viñeta 197: Las figuras de Vathek, El chico con la charola de bocadillos y Will ocupan toda la viñeta por lo que no se distingue que hay detrás de ellos.</p> <p>Viñeta 198: El encuadre de la cara de Vathek ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 199: Detrás de Cornelia, Will y Tarane solo hay pequeños círculos de color naranja que representan los reflejos de las luces de la fiesta.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 194: Matt (personaje circunstancial) se encuentra observando fijamente (atención) su guitarra mientras se encuentra tocando. Tiene una gran sonrisa pues le produce un gran placer tocar y cantar.</p> <p>Vathek: Se puede observar que tiene el ceño fruncido y las comisuras de los labios apretadas hacia abajo, símbolos de ira, mientras camina abriéndose paso entre la gente.</p>

	<p>Víñeta 195: Cornelia, observa con la mirada ladeada (maquinación) en dirección de Will y Taranee y con una gran sonrisa (alegría) ya que con cierta malicia les pregunta si creen que Elyon logre convencer al sujeto misterioso y apuesto (Cedrik) de que la regularice en matemáticas.</p> <p>Will: Mira fijamente (atención) hacia el escenario, pues observa a Matt quien le atrae físicamente, sin prestar mucha atención a la pregunta de Cornelia.</p> <p>Taranee: Mira a Cornelia con una sonrisa, pues está segura de que Elyon si se atreverá a pedirle a Cedrik que la regularice.</p> <p>Víñeta 196: Taranee, tiene una gran sonrisa (alegría) e insiste con la misma pregunta que hizo Cornelia para saber la opinión de Will.</p> <p>Will: tiene el ceño fruncido (preocupación) pues siente algo raro, aunque no presiente que Vathek está detrás de ella.</p> <p>Víñeta 197: Vathek: Tiene el ceño fruncido (enojo) y la boca abierta sorpresa, pues sin que lo pudiera notar un chico pasa enfrente de él obligándolo a retroceder e impidiéndole que puede atrapar a Will.</p> <p>Personaje circunstancial (chico disfrazado como El Pato Donald de Disney) tiene una gran sonrisa y pasa justo en medio de Vathek y Will con una gran charola de bocadillos que carga sobre su cabeza.</p> <p>Will. Tiene las cejas con la parte exterior hacia abajo (pesadumbre) y una sonrisa, ya que aunque insegura responde que está a favor de Elyon y que cree que si logrará que Cedrik la regularice.</p> <p>Víñeta 198: Vathek tiene el ceño fruncido pues está muy enojado por haber perdido la oportunidad de dañar a Will.</p> <p>Víñeta 199: Cornelia, mira con los ojos muy abiertos a Will, ya que está preocupada por que Will no se ve normal y le pregunta si algo le sucede.</p> <p>Will: Tiene las cejas con la parte exterior hacia abajo (pesadumbre), tiene una pequeña sonrisa con la que intenta tranquilizar a sus amigas, aunque admite que escucho un ruido extraño y les pregunta si ellas no escucharon una especie de gruñido.</p> <p>Taranee: Observa fijamente a Will (atención) mientras sugiere que se trasladen a otra parte del gimnasio en donde haya menos ruido para que puedan conversar.</p>
Tipo de Angulación	Víñeta 194 – 195: Angulación horizontal vista frontal de los personajes
Tipo de Iluminación	Víñeta 194 – 195: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Víñeta 194: Carece de globos.</p> <p>Víñeta 195: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia que le pregunta a Will y Taranee si creen que Elyon logre convencer a Cedrik de que la regularice.</p> <p>Víñeta 196: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Taranee quien le reitera a Will la pregunta que hizo Cornelia.</p> <p>Víñeta 197: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Vathek quien reclama a un chico por interponerse en su camino. El joven hace caso omiso y pide que lo dejen pasar. Mientras que Will responde que apoya a Elyon.</p> <p>Víñeta 198: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Vathek quien se lamenta por haber perdido la oportunidad de deshacerse de Will.</p>

	Viñeta 199: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia y Taranee quienes se preocupan al notar que Will se ve algo extraña, a lo que responde que escucho un grufido y pregunta si ellas también lo escucharon.
Discurso	Cornelia, Will y Taranee observan tocar a Matt y hablan sobre si Elyon logrará que el extraño joven que llegó a la fiesta le de clases de regularización. Mientras tanto Vathek intenta deshacerse de Will, la cual logra salvarse sólo por una casualidad, ya que un personaje incidental se atraviesa entre Vathek y ella logrando que no la dañe. El discurso de estas páginas básicamente gira en torno a estas dos situaciones.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados	
Figuras Cinéticas	Viñeta 194 – 195: Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso lingüístico encuentra un buen apoyo en el lenguaje icónico ya las imágenes refuerzan los planes y acciones de los protagonistas.
Observaciones	Esta página en general obedece a la narración lingüística apoyada por una secuencia de imágenes por lo que no tiene ningún elemento icónico o lingüístico que destacar. En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página: 41 Viñeta: 200 -205.	
Tiempo de Narración	<i>Presente Indicativo</i>
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 200 y 201: Rectangulares anchas. Viñeta 202: Rectangular larga. Viñeta 203, 204 y 205: Rectangulares pequeñas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Fiesta de Halloween en el Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 200: Plano Medio de Elyon y Cedrik. Viñeta 201: Plano Detalle de los rostros de Elyon y Cedrik. Viñeta 202: Plano General Medio de Will y Taranee. Viñeta 203: Plano Medio Corto de Will, Taranee y Cornelia. Viñeta 204: Plano Medio Corto de Vathek y un chico disfrazado con una mascara parecida al rostro de Vathek Viñeta 205: Plano General Medio de Vathek.
Personajes	Viñeta 200: Elyon se acerca a Cedrik y lo saluda tímidamente, él corresponde su saludo llamándola por su nombre. Viñeta 201: Elyon asombrada le pregunta al joven quién es y por que conoce su nombre, él le dice que se llama Cedrik y le dice que sabe muchas cosas de ella.

	<p>Viñeta 202: Will deja caer su vaso y Taranee se apresura a preguntarle qué le sucede.</p> <p>Viñeta 203: Will tranquiliza a Taranee y Cornelia diciéndoles que le duele la cabeza y qué será mejor que salgan. Taranee y Cornelia se ofrecen a acompañarla. Vathek las observa alejarse y va tras ellas para no perderlas de vista.</p> <p>Viñeta 204: Vathek se topa con un joven con una máscara igual a su rostro quien lo felicita, pues piensa que Vathek está disfrazado.</p> <p>Viñeta 205: Vathek se apresura a caminar detrás de Will y sus amigas, cuando escucha que alguien le reclama por no golpearlo y no fijarse por donde camina.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 200: Elyon, usa un vestido en tono verde brillante y una guirnalda en la cabeza de hojas verdes. Este vestuario evoca a la naturaleza, fe, juventud, esperanza, amistad, etc.</p> <p>Cedrik: Este personaje luce muy atractivo y sofisticado a la vista, ya que es alto y usa el cabello muy largo, su cabello es de color amarillo y en las puntas está pintado de color violeta, estos tonos combinados significan avaricia y envidia. En esta viñeta usa una gorra gris claro (tono neutro) tiene la cara maquillada de blanco y en los ojos usa un maquillaje de color rojo que simula un antifaz, este color puede representar misterio, agresividad, grandeza y tiene un efecto sobresaliente que hace que la atención se fije en su rostro.</p> <p>Usa una gabardina de color violeta color que simboliza misterio, madures, misticismo, tristeza, etc. También usa un suéter gris oscuro (bruma, depresión, misterio, oscuridad).</p> <p>Viñeta 201: Elyon y Cedrik usan el mismo vestuario que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 202: Will: En esta viñeta usa un vestido negro muy elegante, con los hombros descubiertos y con unos tirantes que se amarran en la espalda, en el pecho tiene una rosa negra que representa misterio y elegancia. Su vestuario esta complementado por un sombrero de bruja también en color negro. Además usa unas botas largas hasta las rodillas de tono violeta (combinado con el negro del vestido y el gorro de bruja el violeta complementa el efecto de misterio y elegancia.</p> <p>Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Lleva en la cabeza unos lentes que le sirven como diadema que hacen que luzca más juvenil. Usa un vestido rosa oscuro (dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría). Con una botas del mismo color con franjas de color gris claro (tono neutro)</p> <p>Viñeta 203: Will y Taranee usan el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p> <p>Cornelia: El encuadre de esta viñeta hace que sólo se pueda observar la figura de Cornelia desde los hombros por lo que no se puede observar su vestuario completo.</p> <p>Viñeta 204: Vathek, esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Personaje circunstancial: Usa una máscara similar al rostro de Vathek, una especie de monstruo con el rostro azul y las orejas puntiagudas y unas manchas blancas en la cara que semejan una especie de escamas, el color azul lo hace un ser fantástico e irreal. Usa una camisa gris clara (tono neutro) y una camiseta de color rojo (juventud, alegría, entusiasmo, dinamismo) elementos que lo convierten en un chico normal que sólo por la noche de Halloween se ha disfrazado como monstruo.</p> <p>Viñeta 205: Vathek usa el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p>

<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 200: Detrás de Elyon y Cedrik hay un grupo numeroso de personajes circunstanciales asistentes a la fiesta, están vestidos de diversos colores que representan la alegría de la fiesta así como la diversidad de personalidades que puede haber en una reunión.</p> <p>Viñeta 201: Los rostros de Cedrik y Elyon ocupan toda la viñeta por lo que el escenario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 202: Will y Taranee ocupan toda la viñeta por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 203: El encuadre en Cornelia, Will y Taranee es muy cerrado, sólo se alcanza a percibir que detrás de ellas viene Vathek acercándose.</p> <p>Viñeta 204: Vathek y el chico disfrazado como él ocupan toda la viñeta por lo que no se puede percibir el escenario.</p> <p>Viñeta 205: Alrededor de Vathek aparece un espacio en blanco, que hace que la atención de la tectora se concentre sólo en su figura. Y en una espiral de estrellas de color azul, de donde proviene una queja contra Vathek por no tener cuidado y haberlo golpeado.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 200: Elyon, agita su mano para saludar a Cedrik, tiene una gran sonrisa y los ojos muy abiertos ya que está sorprendida y a la vez nerviosa por tratar de entablar una conversación con Cedrik.</p> <p>Cedrik: Observa fijamente a Elyon tiene el ceño fruncido y la mirada ladeada símbolos de maquinación y de una maniobra astuta. Tiene una sonrisa que muestra los dientes (hipocresía), pues saluda a Elyon llamándola por su nombre.</p> <p>Viñeta 201: Elyon, observa con la boca abierta y los ojos desorbitados a Cedrik, pues está asombrada al mismo tiempo asustada de que Cedrik conozca su nombre.</p> <p>Cedrik: Observa fijamente a Elyon (atención) con el ceño fruncido (concentración) mientras le dice su nombre y que sabe muchas cosas de ella.</p> <p>Viñeta 202: Will, tiene su mano recargada en su sien, su otra mano deja caer el vaso que estaba sosteniendo, tiene los ojos cerrados, la boca con las comisuras de los labios hacia abajo y el ceño fruncido, gestos que combinados revelan que el personaje tiene un malestar físico como un mareo o dolor de cabeza.</p> <p>Taranee: Tiene las cejas altas (sorpresa) los ojos desorbitados (terror). Tiene las manos extendidas con las palmas abiertas por la sorpresa y el susto al ver lo que le está sucediendo a Will.</p> <p>Viñeta 203: Will tiene las cejas con la parte exterior caída (pesadumbre) tiene una pequeña sonrisa pues intenta tranquilizar a Cornelia y Taranee para que no se preocupen. Will confiesa que le duele la cabeza y que necesita un poco de aire.</p> <p>Taranee: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) y las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) pues está preocupada por Will.</p> <p>Cornelia: Tiene las cejas con la parte exterior caída (pesadumbre) pues se siente preocupada por Will.</p> <p>Vathek: Tiene el ceño fruncido (enojo) pues está furioso siguiendo a Will e intenta atraparla.</p> <p>Viñeta 204: Vathek, tiene el ceño fruncido (enojo) pues al cruzarse un chico (personaje incidental) en su camino para felicitarlo por su supuesto disfraz, pierde de vista a Will y sus amigos.</p>

	<p>Personaje incidental disfrazado como Vathek: Tiene una gran sonrisa pues felicita a Vathek por su supuesto disfraz.</p> <p>Viñeta 205: Vathek: Camina muy aprisa, sus pasos son largos y firmes, tiene el ceño fruncido, pues se apresura a perseguir a Will y sus amigas.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 200 – 204: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes)</p> <p>Viñeta 205: Angulación en picada. Toma aérea de Vathek que permite ver como se desplaza.</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 200 – 205: Iluminación naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 200: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon que se presenta con Cedrik quien la saluda llamándola por su nombre.</p> <p>Viñeta 201: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon quien muy asombrada le pregunta a Cedrik cómo sabe su nombre y le pregunta el suyo.</p> <p>Viñeta 202: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will quien comienza a sentirse mal y Taranee quien le pregunta qué es lo que sucede.</p> <p>Viñeta 203: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will quien tranquiliza a Cornelia y Taranee y sugiere que necesita un poco de aire. Cornelia ofrece acompañarla.</p> <p>Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Vathek quien se encuentra detrás de ellas y se pregunta a dónde se dirigen.</p> <p>Viñeta 204: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por un chico disfrazado como Vathek quien lo felicita por su disfraz. Vathek lo ignora y le pide que se aparte de su camino.</p> <p>Viñeta 205: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Vathek, que piensa que si los jóvenes en la fiesta supieran que en realidad es un monstruo y que no está disfrazado no serían tan amables con él.</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por una espiral de reflejos azules que le reclama a Vathek por golpearlo y no fijarse.</p>
Discurso	<p>Lo más relevante de esta página es que Elyon conoce a Cedrik, y que ella queda muy sorprendida cuando él la llama por su nombre diciéndole que además sabe más cosas de ella.</p> <p>Will comienza a sentirse mal y sus amigas la llevan fuera del edificio para que respire aire fresco, Vathek continúa siguiendo a Will para deshacerse de ella tal como acordó con Cedrik.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 205: Onomatopeya: “KRUMP” que reproduce el sonido de Vathek al golpear la espiral de reflejos azules.</p>
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 200 – 204: Figuras estáticas sin movimiento</p> <p>Viñeta 205: en esta viñeta hay dos tipos de figuras cinéticas.</p> <p>La primera es una Trayectoria Lineal que mediante pequeñas líneas reflejan el movimiento que Vathek sigue al caminar.</p>

	La segunda figura cinética en esta viñeta es la que se le denomina como de Impacto la cual se representa con una pequeña explosión en el lugar o contra el personaje que sufre el impacto. Esta explosión se dibuja a un costado de Vathek para representar el impacto contra la espiral de reflejos azules que se encuentra junto a él y de la que proviene un globo que le reclama por golpearlo y no fijarse por donde camina.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página Elyon y Cedrik se unen, pues como predijo el Oráculo en la página 38, una de las seis amigas traicionara la resto, al conocer Elyon a Cedrik y al observarse que Cedrik le dice a Vathek que él se hará cargo de Elyon y que Vathek debe deshacerse de Will, los postulados que se han venido haciendo a lo largo de la historieta comienzan a cobrar sentido en esta página. Y se encuentra apoyada la narrativa por la secuencia icónica.
Observaciones	<p>En esta página hay un elemento icónico que destacar en la viñeta 205 se observa una espiral con destellos luminosos de color azul, de la cual proviene una queja contra Vathek quien al pasar persiguiendo a Will, la ha golpeado sin percatarse de que estaba ahí. Esta espiral azul representa al chico que en la página 39 le pidió a Irma que se tomará una foto con él y que Irma al negarse le dijo que se esfumara volviéndolo invisible sin percatarse de haberlo hecho. Este elemento icónico es importante ya que este joven es el protagonista al lado de Vathek de la siguiente página. Su queja contra Vathek da pie a la lectura de la siguiente página.</p> <p>En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

En la siguiente página aparece Vathek al lado de un joven (personaje circunstancial) que apareció en la página 37 tomándole una fotografía a Will y sus amigas y que después volvió a aparecer en la página 39 pidiéndole a Irma que se tomara una fotografía con él, a lo que Irma le respondió que se esfumara volviéndolo invisible sin percatarse de haberlo hecho. Este joven se llama Martín y cuando Vathek choca con él se vuelve visible nuevamente.

Debido a que en estas seis viñetas únicamente aparecen Vathek y este personaje circunstancial el análisis de estas viñetas no será tan extenso ni minucioso.

Número de Página:42 Viñeta: 206-211	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 206 - 211: Viñetas Cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.

MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS

Espacio Ideal	Sheffield Institute, fiesta de Halloween en el gimnasio.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 206: Plano Medio de Vathek y una sombra que representa a Martín (personaje circunstancial).</p> <p>Viñeta 207: Plano Medio de Vathek y Martín</p> <p>Viñeta 208: Plano Medio de Martín que le toma una fotografía a Vathek.</p> <p>Viñeta 209: Plano General de Vathek y Martín.</p> <p>Viñeta 210: Gran Plano General de Vathek</p> <p>Viñeta 211: Gran Plano General de Vathek y Martín.</p>
Personajes	<p>Viñeta 206: Vathek que voltea al escuchar la voz de Martín.</p> <p>Viñeta 207: Vathek observa asombrado a Martín pues ve como vuelve a ser visible.</p> <p>Viñeta 208: Martín se asombra por el aspecto de Vathek por lo que le toma una fotografía. Vathek queda perplejo por la actitud de Martín quien parece no haber notado que por un periodo de tiempo durante la fiesta fue invisible.</p> <p>Viñeta 209: Vathek queda deslumbrado por la fotografía y comienza a gritar de dolor pues sus ojos han quedado muy lastimados por la luz del flash.</p> <p>Viñeta 210: Vathek camina hacia atrás cubriéndose los ojos de dolor y sin darse cuenta cae sobre una mesa con bocadillos.</p> <p>Viñeta 211: Martín observa la fotografía que le tomo a Vathek, Vathek molesto se acerca hacia Martín con la intención de hacerle daño por haberlo lastimado con la luz del flash de de la cámara.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 206: Vathek, esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Martín: Está disfrazado de momia, sus vendajes son de color blanco y beige (colores neutros). Martín usa unos enormes lentes que parece que tienen muchísimo aumento, a pesar de esto sus ojos lucen muy pequeños. Es muy delgado y tiene la nariz muy grande lo que lo hace parecer el típico nerd o chico feo al que nadie nota, por lo que nadie se había percatado de su invisibilidad, incluso el mismo no se había dado cuenta.</p> <p>Viñeta 207- 211: La simbología para Vathek y Martín es la misma que en la viñeta 206.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	Viñeta 206 - 211: En estas viñetas las figuras de Vathek y Martín ocupan toda la viñeta quedando los detalles del escenario exentos de apreciación.
Gestuario.	<p>Viñeta 206: Vathek, tiene volteado el rostro, su dedo índice esta recargado en su mentón, gestos de duda o interrogación ya que se pregunta quién emitió una queja en su contra ya que no puede ver a nadie.</p> <p>Martín: su silueta sólo aparece representada por una especie de sombra, se encuentra de espaldas por lo que no se puede observar su rostro.</p> <p>Viñeta 207: Vathek, observa fijamente a Martín (atención) con los ojos muy abiertos (sorpresa) como es más alto y corpulento apoya su dedo índice sobre la cabeza de Martín pues se encuentra examinándolo y se siente maravillado por observar como paso de invisible a visible.</p> <p>Martín: Tiene el ceño fruncido (enojo) pues se molesta mucho cuando Vathek le dice que es un ser invisible, ya que señala que todos lo tratan así, pero que no es amable que Vathek se lo diga en su cara. Lo que hace suponer que ni el mismo Martín se había percatado de su estado de invisibilidad.</p>

	<p>Viñeta 208: Martín, Queda sorprendido por el aspecto de Vathek, así que le toma una fotografía. Martín está en posición $\frac{3}{4}$ y parte de su rostro está tapado por su cámara fotográfica por lo que su gestuario no es conciso.</p> <p>Vathek: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues Martín lo ha dejado perplejo al tomarle una fotografía. Tiene los brazos extendidos con las palmas de las manos abiertas tratando de evitar que le tomen la fotografía.</p> <p>Viñeta 209: Vathek se tapa con ambas manos los ojos pues el flash de la cámara lo ha dejado muy lastimado.</p> <p>Martín: Esta volteado en dirección contraria a Vathek ignorándolo por completo. Esta soplando a la fotografía para desprender la película que está tiene adherida.</p> <p>Viñeta 210: Vathek, camina hacia atrás pues sigue momentáneamente segado por la luz, tropieza contra unas mesas cayendo sobre éstas. Su rostro no es visible.</p> <p>Viñeta 211: Martín: Observa con el ceño fruncido la fotografía que le tomo a Vathek, está enojado pues la fotografía salió fuera de foco.</p> <p>Vathek: Sólo se distingue su sombra acercándose hacia Martín, su ceño está fruncido (enojo) y su boca muestra sus dientes cólera pues se acerca dispuesto a hacerle daño a Martín.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 206 - Viñeta 211: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 206: Iluminación artística. La figura de Martín se representa sombreada, contra la de Vathek que es de color normal.</p> <p>Viñeta 207 - Viñeta 210: Iluminación Naturalista.</p> <p>Viñeta 211: Iluminación artística. La figura de Martín aparece en colores normales, mientras que la de Vathek está representada por una silueta sombreada de la que sólo se distinguen algunas facciones de su rostro que sirven para representar las intenciones emocionales del personaje.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 206: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Vathek quien se pregunta quien le reclama por haberlo golpeado. La sombra de Martín le contesta.</p> <p>Viñeta 207: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Vathek quien observa a Martín preguntándole si es un ser invisible, Martín a su vez le pide que no lo llame así.</p> <p>Viñeta 208: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Martín quien le pide a Vathek que se deje tomar una fotografía.</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Vathek quien emite una especie de gruñido ante la petición de Martín.</p> <p>Viñeta 209: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Vathek quien se queja de dolor por la luz del flash en sus ojos.</p> <p>Viñeta 210: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Vathek quien lanza un grito de dolor al tropezar y caer encima de unas mesas.</p> <p>Viñeta 211: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Martín quien observa la fotografía y dice que ésta no salió fuera de foco.</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Vathek quien amenaza vengarse de Martín.</p>

	Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) cuya procedencia viene de la página siguiente y que anuncia que faltan 3 minutos para la media noche.
Discurso	<p>El discurso en esta página sirve para dar continuidad a un evento ocurrido en la página 39 en donde sin notario Irma vuelve invisible a un personaje "Martín", en esta página se averigua qué fue lo que le sucedió a este personaje.</p> <p>El discurso de esta página en realidad es irrelevante, la única intención a la que obedece es que este personaje circunstancial "Martín" distrae a Vathek de su misión de deshacerse de Will.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 208: Onomatopeya "WAMP" que reproduce el sonido del interruptor de la cámara fotográfica de Martín.</p> <p>Sonido Inarticulado: "ARRGGH" gruñido reproducido por Vathek cuando Martín le toma una fotografía.</p> <p>Viñeta 209: Sonido Inarticulado: "AAAAARRRRGGGHHH" gruñido de dolor reproducido por Vathek al quedar momentáneamente cegado por la luz del flash.</p> <p>Sonido inarticulado: "PFFFF" "PFFF" sonido que representa los soplidos de Martín para secar la película que recubre a las fotografías instantáneas.</p> <p>Viñeta 210: Sonido inarticulado: "GAAAAAAHRRR" grito emitido por Vathek al caer sobre unas mesas.</p> <p>Onomatopeya: "CRANKLE" sonido reproducido por los objetos que caen de la mesa sobre la que cayó Vathek.</p> <p>ONOMATOPEYA: "SCRASH" sonido que reproduce el hecho por Vathek al caer sobre la mesa.</p>
Figuras Cinéticas	Viñeta 206 - Viñeta 211: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>Esta página da continuidad a los acontecimientos de la página 39 en donde Irma desaparece a un personaje circunstancial (Martín) el cual se vuelve visible al chocar contra Vathek.</p> <p>El discurso de esta página es en realidad intrascendente en la historia principal aunque da continuidad a un evento presentado con anterioridad y sirve para presentar otro ya que en la última viñeta un globo que sale de cuadro anuncia que está por llegar media noche y esta afirmación sirve para pronosticar nuevos acontecimientos.</p> <p>El lenguaje icónico obedece a narrar la secuencia literaria de esta página.</p>
Observaciones	<p>Esta página tiene algunas observaciones de carácter icónico que apuntar.</p> <p>La primera de estas observaciones es que esta página está apoyada por varias expresiones lingüísticas representadas por onomatopeyas y sonidos inarticulados es decir sonidos y expresiones de la realidad representadas mediante expresiones lingüísticas, lo que apoya la secuencia icónica representada y la enriquece ya que tiene mayor similitud lo representado con la realidad. En esta página el uso de estos elementos lingüísticos es más frecuente que en páginas anteriores, ya que en otras es escaso y en muchas es nulo.</p> <p>La siguiente observación es que según el discurso lingüístico y el lenguaje icónico de la página los personajes se desplazan de lugar sin embargo a nivel icónico la trayectoria cinética de los personajes no está representada y los personajes permanecen estáticos, lo que resta credibilidad a lo representado y lo vuelve estático y tedioso.</p> <p>En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

En la siguiente tabla analizaremos las páginas 43 y 44 ya que en estas páginas aparece Vathek al lado de otros personajes circunstanciales que dan continuidad al plan del Uriah para la fiesta de Halloween en el que escondió fuegos artificiales que harían explosión a la media noche.

Debido a que en estas páginas sólo aparecen hay Lin y Taranee en una sola viñeta y de modo circunstancial el análisis no será tan extenso, ya que aparte de Vathek el resto de los personajes aparecen de manera circunstancial y su participación no es definitiva en la historieta.

<p>Número de Página: 43 Viñeta: 212 -217</p> <p>Número de Página: 44 Viñeta: 218-222</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Página: 43 Viñeta 212: Rectangular ancha. Viñeta 213, 214, 215, 216: Cuadradas. Viñeta 217: Rectangular ancha. Página: 44 Viñeta 218, 219, 220: Rectangulares chicas. Viñeta 221: Rectangular alargada. Viñeta 222: Cuadrada grande.
Conexión de viñetas por.	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Fiesta de Halloween en el Gimnasio del Sheffield Institute
Tipo de Encuadre	Viñeta 212: Gran Plano General de la directora del Sheffield Institute que habla desde el escenario a los asistentes a la fiesta. Viñeta 213: Plano Medio Corto de Vathek y Martín. Viñeta 214: Plano Medio de Vathek y Martín. Viñeta 215: Plano Medio de Taranee y Hay Lin. Viñeta 216: Gran Plano General de Vathek y la Directora del Sheffield Institute. Viñeta 217: Plano Medio de Vathek y la Directora. Viñeta 218: Plano Medio de Vathek y la Directora. Viñeta 219: Gran Primer Plano de una enorme calabaza decorada para la fiesta de Halloween. Viñeta 220: Plano Medio de Uriah y sus amigos. Viñeta 221: Plano Medio Largo de la Directora del Sheffield Institute y un joven disfrazado de Frankenstein (personaje circunstancial). Viñeta 222: Gran Plano General de la calabaza de Halloween que explota pues tiene fuegos artificiales dentro. Alrededor de la calabaza se observa a la Directora del colegio y varios asistentes que observan lo ocurrido.
Personajes	Viñeta 212: Aparece la Señora Knicker Bocher Directora del Sheffield Institute parada en el escenario anunciando que quemaran una calabaza a Media Noche como fin de los festejos de Halloween, pero que primero deben premiar al mejor disfraz de la fiesta. Viñeta 213: Vathek atrapa por el cuello a Martín para hacerle daño por el incidente con la fotografía de la página anterior. Viñeta 214: Vathek y Martín son iluminados por un reflector ya que uno de ellos es el ganador al mejor disfraz.

	<p>Viñeta 215: Taranee y Hay Lin observan desde afuera el alboroto que hay en la fiesta por el anuncio del ganador al mejor disfraz.</p> <p>Viñeta 216: Vathek es conducido por varios personajes circunstanciales hasta dónde está la señora Knicker Bocher quien lo espera para entregarle una antorcha con la que quemara la calabaza. Vathek se resiste a caminar.</p> <p>Viñeta 217: La directora del Sheffield Institute le intenta quitar a Vathek la supuesta máscara que tiene en el rostro sin imaginar que no es una máscara.</p> <p>Viñeta 218: Vathek aparta violentamente a la directora. Dándole un manazo que hace que la directora deje caer la antorcha que sostenía en su brazo. La Directora no se inmuta por esta actitud y le regaña diciéndole que sabe quien está debajo de la máscara pues la compulencia de Vathek corresponde a la de un chico que estudia en el Sheffield Institute.</p> <p>Viñeta 219: Carece de personajes. Sólo se observa caer la antorcha que la Directora tenía en su mano, la cual cae sobre la calabaza.</p> <p>Viñeta 220: Uriah y sus amigos observan desde un balcón, pues saben que dentro de la calabaza hay fuegos artificiales escondidos.</p> <p>Viñeta 221: Aparece un joven parado junto a la directora quien resulta ser el joven con el que la directora confundió a Vathek, al darse cuenta de esto la directora le ordena a Vathek que se identifique.</p> <p>Viñeta 222: Antes de que Vathek conteste, los fuegos artificiales escondidos dentro de la calabaza comienzan a estallar y todo se vuelve una confusión.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 212: Señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute: A pesar de ser una autoridad en el colegio, la directora usa un disfraz de bruja para la ocasión. Usa un vestido en color púrpura (magia, misterio, sabiduría, suntuosidad). Su cabello es de color blanco (experiencia, sabiduría) Usa un sombrero de bruja en color azul (sabiduría, eternidad).</p> <p>Viñeta 213: Vathek: Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Martín: Está disfrazado de momia, sus vendajes son de color blanco y beige (colores neutros). Martín usa unos enormes lentes que parece que tienen muchísimo aumento, a pesar de esto sus ojos lucen muy pequeños. Es muy delgado y tiene la nariz muy grande lo que lo hace parecer el típico nerd o chico feo al que nadie nota.</p> <p>Viñeta 214: La simbología para Vathek y Martín es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 215: Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Lleva en la cabeza unos lentes que le sirven como diadema que hacen que luzca más juvenil. Usa un vestido rosa oscuro (dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría). Con una botas del mismo color con franjas de color gris claro (tono neutro)</p> <p>Hay Lin: Usa un Kimono en color violeta (misticismo, misterio, magia.) Usa unos lentes en la cabeza que le dan un aspecto más juvenil, todo en diferentes tonos de color violeta.</p> <p>Viñeta 216, 217,218, 221,222: La simbología para la Señora Knicker Bocher y Vathek es la misma que en las viñetas anteriores.</p> <p>Viñeta 219: Carece de personajes.</p>

	<p>Viñeta 220: Uriah está disfrazado de diablo, mientras que sus tres amigos están disfrazados uno de zombie, otro de esqueleto y uno como un personaje de películas de terror (Freddy Crueger). (Disfraces que se identifican con la maldad, el engaño, la oscuridad y las sombras).</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 212: La figura de la Señora Knicker Bocher está iluminada por un reflector ya que se encuentra al centro del escenario anunciando que se hará la premiación del mejor disfraz de la fiesta. A su alrededor hay varios jóvenes disfrazados de diversos personajes de varios colores que representan las diversas personalidades de los asistentes a la fiesta.</p> <p>Viñeta 213: Vathek y Martin ocupan toda la viñeta por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 214: El encuadre a Martin y Vathek es muy cerrado por lo que los detalles del escenario son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 215: Taranee y Hay Lin observan desde el patio el interior del gimnasio en donde se está llevando a cabo la premiación al mejor disfraz. El interior del gimnasio está lleno de personas vestidas de colores y muchos adornos de colores que representan la alegría de la fiesta. Mientras que en donde se encuentran Taranee y Hay Lin sólo se observa el césped verde que representa tranquilidad y que estos personajes se encuentran exentas del barullo.</p> <p>Viñeta 216: Alrededor de Vathek y de la directora hay un numeroso grupo de jóvenes vestidos de varios colores (amarillo, rojo, blanco, gris, amarillo, naranja, verde, rosa, etc.) colores que representan la alegría de la festividad. Resalta el color naranja de la calabaza de Halloween, color tipificado en esta festividad. También destaca el fuego de la antorcha que carga la Directora en color naranja color que simboliza el fuego, pero que también simboliza una alerta o peligro.</p> <p>Viñeta 217: Detrás de Vathek y la señora Knicker Bocher resalta una enorme calabaza de color naranja y la antorcha que sostiene la directora el naranja representa al fuego y al mismo tiempo es una alerta de peligro, ya que como se ha mencionado antes dentro de la calabaza hay escondidos fuegos artificiales y al prender la calabaza estos explotaran.</p> <p>Viñeta 218: En encuadre en Vathek y la Directora del Sheffield Institute ocupa toda la viñeta.</p> <p>Viñeta 219: En esta viñeta aparece un acercamiento a la antorcha que cae sobre la calabaza de Halloween, el color naranja y los tonos rojos predominan que simbolizan el fuego, pero que también simboliza una alerta o peligro.</p> <p>Viñeta 220: Uriah y sus amigos están parados en un balcón de color blanco y detrás de ellos sólo hay un fondo en azul profundo ya que aunque ellos están observando el peligro que representa la antorcha de fuego cayendo sobre la calabaza ellos observan la situación con mucha frialdad por lo que los colores que están alrededor de ellos son los apropiados.</p> <p>Viñeta 221: Detrás de la Directora del Sheffield Institute aparece un fondo de color azul oscuro que representa frialdad, pues ha quedado petrificada al descubrir que Vathek no es un estudiante como ella pensaba.</p> <p>Viñeta 222: En esta viñeta la calabaza de Halloween explota lanzando una enorme llamarada de humo en tonos rojos y anaranjados colores que representan fuego, peligro, alerta, violencia, estallidos, etc.</p> <p>Alrededor de la calabaza se observa un resplandor de color amarillo que representa la luminosidad de la explosión. Los personajes circunstanciales son representados en color azul un color frío que representa el temor que congela a las personas.</p>

<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 212: Señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute, tiene una gran sonrisa (alegría) pues anuncia que es hora de elegir al ganador al mejor disfraz de la noche.</p> <p>Viñeta 213: Martín, tiene las cejas altas (sorpresa) los ojos desorbitados (terror) pues Vathek lo ha atrapado por el cuello para hacerle daño.</p> <p>Vathek: Tiene el ceño fruncido (enojo) y la boca abierta mostrando sus colmillos ya que se siente muy molesto con Martín por el daño que le hizo con el flash de la fotografía.</p> <p>Viñeta 214: Martín, tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos (sorpresa) pues las luces del reflector apuntan hacia donde está él y Vathek anunciando el ganador del mejor disfraz, Martín está muy asombrado pues piensa que él es el ganador.</p> <p>Vathek: Aprieta los ojos y trata de cubrirse con su mano, pues las luces del reflector lo lastiman ya que es un ser muy sensible a la luz.</p> <p>Viñeta 215: Hay Lin y Taranee, están volteadas en posición $\frac{3}{4}$ ambas miran fijamente (atención) en dirección del gimnasio.</p> <p>Viñeta 216: Directora del Sheffield Institute, lleva una antorcha en su mano, tiene los ojos cerrados (confianza) y tiene una gran sonrisa (alegría, orgullo) ya que marca el camino que debe de seguir el ganador hasta la calabaza.</p> <p>Vathek, es empujado por dos personajes circunstanciales detrás de la Directora, él se frena con los talones pues no quiere ir. Tiene el ceño fruncido y su boca está muy abierta mostrando sus colmillos (furia, ira)</p> <p>Viñeta 217: Directora del Sheffield Institute, Tiene una gran sonrisa y los ojos cerrados (confianza) con una mano tira de la oreja Vathek pues quiere quitarle la supuesta mascara para revelar qué estudiante es sin imaginar que ese es el aspecto real de Vathek.</p> <p>Vathek: Tiene un ojo cerrado y el otro muy abierto esto por el dolor que le causa el tirón de su oreja.</p> <p>Viñeta 218: Vathek, tiene el ceño fruncido (enojo) su boca está abierta mostrando sus colmillos (furia) de un manazo hace que la Directora suelte la antorcha que tenía sostenida en la mano.</p> <p>Directora del Sheffield Institute: Esta volteada en posición $\frac{3}{4}$ sólo se alcanza a ver una parte de su rostro, pero se alcanza a distinguir su ceño fruncido (enojo) por la actitud de de Vathek, ya que ella cree que es un estudiante que tiene la misma corpulencia física de Vathek.</p> <p>Viñeta 219: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 220: Uriah, observa con el ceño fruncido (concentración) como la antorcha cae sobre la calabaza que tiene los fuegos artificiales que el mismo escondió, tiene una gran sonrisa que muestra sus dientes (hipocresía, maniobra astuta) pues sabe lo que pasara cuando el fuego encienda los fuegos artificiales.</p> <p>El resto de los amigos de Uriah observa con la mirada fija (atención) lo que sucede en la fiesta.</p> <p>Viñeta 221: Un joven personaje circunstancial disfrazado como Frankenstein se acerca a la directora para aclarar que no es él quién está debajo de la mascara como la directora creía.</p> <p>La directora del Sheffield Institute: Voltea en dirección hacia donde se encuentra Vathek quien no aparece en la viñeta. Sus ojos y boca están muy abiertos pues voltea sorprendida para preguntarle a Vathek su verdadera identidad.</p>
-------------------	---

	<p>Viñeta 222: En esta viñeta los fuegos artificiales que se encontraban dentro de la calabaza explotan, el encuadre de esta acción es muy amplio por lo que las expresiones de los personajes no son claras, sólo se observa que la mayoría se cubren con sus manos para protegerse de la explosión mientras que el resto tiene los ojos muy abiertos o desorbitados, la boca abierta gestos de asombro, terror y sorpresa.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 212 - Viñeta 221: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 222: Angulación en picada. Toma aérea de los personajes, este tipo de angulación permite ver la explosión de la calabaza de Halloween en su esplendor y hace que la escena sea más dramática.</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 212 - Viñeta 222: Iluminación naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 212: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la Directora quien anuncia que se debe escoger al mejor disfraz de la noche.</p> <p>Viñeta 213: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Vathek quien amenaza a Martin.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) combinado con un globo con delta que sale de cuadro (voz en off) cuya procedencia viene de la viñeta anterior de la directora que anuncia que el veredicto es unánime y que han escogido un ganador.</p> <p>Viñeta 214: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Martín quien cree ser el ganador al mejor disfraz Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) combinado con un globo con delta que sale de cuadro (voz en off) cuya procedencia viene de la siguiente viñeta de la directora que anuncia al ganador del concurso.</p> <p>Viñeta 215: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Taranee quien le pregunta a Hay Lin porque hay tanto alboroto dentro del gimnasio. A lo que Hay Lin responde que el ganador del disfraz quema la calabaza a la media noche.</p> <p>Globos con silueta y delta deformado a forma de una explosión (gritos) emitidos por los asistentes a la fiesta quienes victorean a Vathek.</p> <p>Viñeta 216: Globos con silueta y delta deformado a forma de una explosión (gritos) emitidos por Vathek quien grita para que lo dejen en paz.</p> <p>Viñeta 217: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la Directora del Sheffield Institute quien le pide a Vathek que se quite la máscara.</p> <p>Viñeta 218: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Vathek quien agresivamente le pide a la Directora que lo deje en paz.</p> <p>Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por la directora del Sheffield Institute quien le dice a Vathek que sabe que sospecha quien es el que está debajo de la máscara.</p> <p>Viñeta 219: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 220: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Uriah y sus amigos que hablan sobre los fuegos artificiales escondidos en la calabaza.</p> <p>Viñeta 221: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por un joven que se acerca a aclarar que no es él quien está debajo de la máscara como la directora creía.</p>

	Viñeta 222: Globos con silueta y delta deformado a forma de una explosión (gritos) emitidos por los asistentes a la fiesta al ver la explosión de los fuegos artificiales.
Discurso	El discurso de estas páginas muestra la continuidad de la travesura que Uriah y sus amigos planearon para la fiesta de Halloween en la página 21. En estas páginas 43 y 44 Vathek ve interrumpida su misión de deshacerse de Will, primero cuando se topa con Martín y después cuando al creer que está disfrazado, la directora del Sheffield Institute y los asistentes a la fiesta lo proclaman como ganador al mejor disfraz de la fiesta.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 222: Onomatopeyas “KRAPOW” y “POW” sonidos que representan los reproducidos por los fuegos artificiales al hacer explosión en el interior
Figuras Cinéticas	Viñeta 222: Trayectoria Lineal: Mediante líneas se representa el movimiento de los fuegos artificiales al desplazarse en diferentes direcciones al salir disparados de la calabaza.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	Página 43. En esta página Vathek es declarado como el ganador al mejor disfraz, sin que los asistentes a la fiesta sospechen que su aspecto no es por un disfraz, sino que es un monstruo de verdad. Página 44. En esta página se da continuidad a la travesura que Uriah y sus amigos planearon en la página 21, en donde Uriah señaló que había escondido unos fuegos artificiales que harían explosión a la media noche, en esta página se comprende la otra parte del plan de Uriah, ya que se sabe que el lugar en el que escondió los explosivos es la calabaza que él sabía sería encendida por el ganador al mejor disfraz de la noche y que de esta manera los fuegos artificiales serían encendidos y harían explosión causando un gran desorden.
Observaciones	Estas páginas cumplen con la función de completar o dar continuidad a los argumentos antes presentados en la historieta y preparar una problemática que será resuelta en páginas por Will y sus amigas. En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página: 45 Viñeta: 223 - 228	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 223, 224: Cuadradas. Viñeta 225: Rectangular ancha. Viñeta 226: Rectangular rebasada. Viñeta 227 228: Rectangulares Chicas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	La fiesta de Halloween celebrada en el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 223: Plano General de Uriah, sus amigos y otros asistentes a la fiesta de Halloween.

	<p>Viñeta 224: Plano General de Vathek, Will y Cornelia.</p> <p>Viñeta 225: Gran Plano General de Vathek, la Directora del Sheffield Institute y Will.</p> <p>Viñeta 226: Plano General de Irma y Taranee.</p> <p>Viñeta 227: Primer Plano del rostro de Taranee.</p> <p>Viñeta 228: Plano Medio de Irma.</p>
Personajes	<p>Viñeta 223: Uriah observa desde un balcón la confusión que ha generado su broma.</p> <p>Viñeta 224: Vathek reconoce a Will entre la multitud que huye asustada. Y decide aprovechar la confusión para deshacerse de ella.</p> <p>Viñeta 225: Vathek es alcanzado por uno de los fuegos artificiales, lo que le impide aproximarse a Will.</p> <p>Viñeta 226: Aparece Irma recargada en una pared asustada ya que uno de los fuegos artificiales va directamente hacia ella.</p> <p>Viñeta 227: Taranee observa a Irma y le ordena al cuete que se detenga.</p> <p>Viñeta 228: El cuete que iba directamente hacia Irma se detiene súbitamente con la orden de Taranee.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 223: Uriah está disfrazado de diablo, mientras que sus tres amigos están disfrazados uno de zombie, otro de esqueleto y uno como un personaje de películas de terror (Freddy Crueger). (Disfraces que se identifican con la maldad, el engaño, la oscuridad y las sombras.</p> <p>Uriah y sus amigos observan a varios personajes circunstanciales correr despavoridos, estos personajes son reflejados por una luz naranja que representa el calor y el peligro del fuego que los hace correr despavoridos</p> <p>Viñeta 224: Vathek, Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Will: En esta viñeta usa un vestido negro muy elegante, con los hombros descubiertos y con unos tirantes que se amarran en la espalda. Su vestuario esta complementado por un sombrero de bruja también en color negro, la simbología para su vestuario es misterio y elegancia. En esta viñeta el negro también puede representar confusión, bruma y peligro que son los sentimientos que atraviesa Will al sentirse amenazada por el fuego.</p> <p>Cornelia: Usa una blusa ombliguera sin mangas de color rosa (juventud, alegría, festividad) y una falda larga hasta el piso de color rosa en un tono más oscuro, debido a que el rosa es un derivado del rojo mientras más oscuro sea el tono y se acerque al rojo su simbología es similar aunque con menor intensidad, por lo que la simbología de este color es dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría, etc. pero también puede representar peligro o alerta aunque en menor grado que si fuera rojo. En esta viñeta la falda de Cornelia luce más larga por lo que se la tiene que levantar para poder huir del fuego.</p> <p>Viñeta 225: La simbología para Vathek y Will es la misma que en la viñeta anterior. Se añade la Señora Knicker Bocher directora del Sheffield Institute: Usa un disfraz de bruja para la ocasión. Usa un vestido en color púrpura (magia, misterio, sabiduría, suntuosidad). Su cabello es de color blanco (experiencia, sabiduría).</p> <p>Viñeta 226: Irma: usa un vestido en dos tonos de azul claro y oscuro. El claro simboliza (temura, paz, quietud) mientras que el oscuro que tiene mayor extensión en el vestido significa elegancia, serenidad, infinito) Sin embargo el azul es un color frío que tiene un efecto paralizante e Irma en vez de huir como el resto se queda inmóvil recargada sobre una pared.</p>

	<p>Viñeta 227: En esta viñeta sólo aparece la mano de Taranee enfrente de su rostro, debido al primer plano que se hace a su rostro su vestuario no aparece en la viñeta.</p> <p>Viñeta 228: La simbología para Irma es la misma que en la viñeta 226.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 223: Uriah y sus amigos se encuentran en un balcón desde el cual observan al resto de los alumnos corriendo despavoridos. El balcón es de color blanco color que representa frialdad ya que Uriah no se conmueve al ver como huyen. Detrás de él y sus amigos hay un fondo en color azul que un color frío que también puede indicar desvarío o locura en alguno de los personajes.</p> <p>Viñeta 224: Alrededor de Vathek, Cornelia y Will se observa un resplandor de color amarillo que representa el brillo o luminosidad del fuego que arde a causa de la explosión de los fuegos artificiales.</p> <p>Viñeta 225: Detrás de Vathek, Will, la Directora del Colegio, y otros personajes que se encuentran huyendo hay un tono naranja y rojo muy encendido que indican que la explosión se toma mayor y que hay más fuegos artificiales saliendo de la calabaza en diferentes direcciones. Estos colores representan calor, fuego, luz y peligro.</p> <p>Viñeta 226: Alrededor de Irma se observa un color verde oscuro, el verde es un color que en su forma negativa representa angustia, sentimiento que Irma tiene al observar que uno de los cohetes viene justamente hacia ella.</p> <p>Viñeta 227: La figura de Taranee ocupa toda la viñeta, por lo que no se puede apreciar el escenario.</p> <p>Viñeta 228: Alrededor de Irma hay un resplandor de color amarillo que representa la luz del fuego artificial que ha parado súbitamente enfrente de ella obedeciendo la orden de Taranee.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 223: Uriah, Tiene una gran sonrisa que muestra sus dientes (malicia) ya que está disfrutando ver huir asustados a los asistentes a la fiesta.</p> <p>Viñeta 224: Vathek: tiene el ceno fruncido y los brazos levantados semejando garras, pues tiene la intención de aprovechar la confusión para atrapar a Will.</p> <p>Will: Tiene los ojos desorbitados (terror) se apresura a alejarse del peligro, corre detrás de Cornelia, por lo que no se percata de que Vathek la está siguiendo.</p> <p>Cornelia: Tiene los ojos desorbitados (terror) sus manos están tratando de levantar su falda para que pueda correr más rápido.</p> <p>Viñeta 225: Vathek, es alcanzado en la espalda por uno de los fuegos artificiales por lo que tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) y la boca muy abierta pues grita de dolor por que el cohete lo ha lastimado.</p> <p>Directora del Colegio: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) pues está a un costado de Vathek y observa muy sorprendida lo sucedido.</p> <p>Will: Aparece sólo una parte de su rostro, sus ojos están desorbitados (terror) y se apresura a huir de la explosión.</p> <p>Viñeta 226: Irma, tiene los ojos desorbitados (terror), sus cejas están altas (sorpresa) su boca está muy abierta pues grita de terror al observar que un cohete se aproxima hacia ella. Su cuerpo esta recargado en una pared pues el miedo la ha paralizado y le impide moverse.</p> <p>Viñeta 227: Taranee observa fijamente el cohete que va en dirección de Irma, (atención), su mano está extendida simulando el control de la dirección del fuego artificial ya que le ordena que se detenga y como se ve en la siguiente viñeta éste obedece su orden.</p>

	<p>Viñeta 228: Irma observa como el fuego artificial se detiene frente a ella con la orden de Taranee, sus cejas están altas pues está sorprendida por lo sucedido, sus ojos están desorbitados pues aun está muy asustada.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 223: Angulación En contrapicada. Uriah y sus amigos se observan en lo alto de un balcón.</p> <p>Viñeta 224 - Viñeta 228: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 223 - Viñeta 228: Iluminación naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 223: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Uriah quien se burla al ver correr a sus compañeros por la explosión de los fuegos artificiales.</p> <p>Viñeta 224: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Vathek quien al ver a Will piensa que debe de aprovechar la confusión para deshacerse de ella.</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will quien sugiere que escapen rápido al percatarse del peligro por la explosión.</p> <p>Viñeta 225: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Vathek quien grita de dolor al ser alcanzado por uno de los fuegos artificiales.</p> <p>Viñeta 226: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Irma quien grita de terror al ver que uno de los cohetes se acerca peligrosamente hacia ella.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) con delta que sale de cuadro (voz en off) que le advierte del peligro a Irma.</p> <p>Viñeta 227: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Taranee quien le ordena al cohete detenerse.</p> <p>Viñeta 228: Carece de globo. Ya que Irma queda atónita al ver como para súbitamente el fuego artificial frente a ella.</p>
Discurso	<p>En realidad en esta página no hay un discurso conciso ya que los personajes gritan por el peligro de la explosión. El único dialogo importante es el de Taranee en la viñeta 227 en donde le ordena al cohete que va en dirección a Irma que se detenga, con lo que se muestra un atributo sobrenatural a este personaje principal que en páginas anteriores no había tenido ninguna acción destacable como Will, Cornelia o incluso Irma que han visto cosas extrañas o han realizado actos inexplicables.</p> <p>En esta página el predominio del lenguaje icónico es mayor que el lingüístico ya que las imágenes tienen una mayor carga narrativa que el discurso lingüístico.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 225: Onomatopeya: "POW" sonido que reproduce el producido por el cohete que golpea en la espalda a Vathek.</p> <p>Onomatopeya: "WEEEOOOOOOOO" sonido que hacen los fuegos artificiales al salir disparados.</p> <p>Viñeta 228: Onomatopeya: "FZZKZZKZZ" sonido que reproduce el cohete al detenerse súbitamente.</p>
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 223, 224, 227 y 228: Figuras estáticas sin movimiento.</p> <p>Viñeta 225: Figura cinética de Impacto. Mediante una pequeña explosión se muestra el lugar en el que el cohete golpea a Vathek.</p> <p>Viñeta 226: Figura Cinética, con Trayectoria Lineal que mediante líneas alrededor del cohete que va hacia Irma se representa su velocidad, trayectoria y movimiento.</p>

Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página hay predominancia del lenguaje icónico sobre el discurso lingüístico, ya que la narración corre a cargo de las imágenes que muestran la confusión y huida de los personajes ante la explosión.
Observaciones	Después de haber visto en páginas anteriores las extrañas visiones y sueños de Will, se observa, así como las capacidades de Irma y Cornelia para desear alguna cosa y que esta se cumpla, en esta página Taranee la cuarta protagonista principal muestra una habilidad para dominar objetos y que sirve para justificar los acontecimientos que serán presentados en la página siguiente. En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página:46 Viñeta: 229 - 233.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 229: Rectangular ancha. Viñeta 230 - 231: Cuadradas Viñeta 232: Rectangular chica. Viñeta 233: Cuadrada muy pequeña.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Sheffield Institute fiesta de Halloween.
Tipo de Encuadre	Viñeta 229: Gran Plano General de Irma y Taranee. Viñeta 230: Gran Plano General de Will, Hay Lin y Cornelia. Viñeta 231: Gran Plano General de Will, Irma, Cornelia, Hay Lin y Taranee Viñeta 232: Plano Medio de Will. Viñeta 233: Gran Primer Plano de Taranee.
Personajes	Viñeta 229: Aparece Irma recargada contra la pared, mientras Taranee desvía el curso del Cohete que iba justo hacia Irma. Viñeta 230: Al desviar el cohete, éste pierde el control y se estrella contra la calabaza en llamas, junto a la calabaza Will se encuentra parada observando el cohete. Cornelia y Hay Lin se encuentran un poco más lejos de la calabaza. Viñeta 231: Al estallarse contra el cohete contra la calabaza se produce una explosión que alcanza a Will. Viñeta 232: Will se encuentra rodeada por las llamas de la explosión. Viñeta 233: Taranee grita preocupada por Will.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 229: Taranee: Usa en el cabello algunos adornos con cuentas de colores (rojo, amarillo, verde, morado, azul, rosa) combinados son tonos de alegría. Lleva en la cabeza unos lentes que le sirven como diadema que hacen que luzca más juvenil. Usa un vestido rosa oscuro El rosa es un derivado del rojo por lo que su simbología es

	<p>similar aunque en menor grado, es decir el rojo es el color del fuego y el peligro y esta página muestra que Taranee tiene cierto dominio sobre éste aunque aun no lo controla del todo ya que aunque hace que el cohete cambie su dirección y no lastime a Irma este se desvía sin que Taranee logre controlar su rumbo.</p> <p>Irma: usa un vestido en dos tonos de azul claro y oscuro. El claro simboliza (ternura, paz, quietud) mientras que el oscuro que tiene mayor extensión en el vestido significa elegancia, serenidad, infinito) Sin embargo el azul es un color frío que tiene un efecto paralizante e Irma en vez de huir como el resto se queda inmóvil recargada sobre una pared mientras Taranee desvía el cohete.</p> <p>Viñeta 230: Will: En esta viñeta usa un vestido negro muy elegante, con los hombros descubiertos y con unos tirantes que se amarran en la espalda. Su vestuario esta complementado por un sombrero de bruja también en color negro, la simbología para su vestuario es misterio y elegancia. En esta viñeta el negro también puede representar confusión, bruma y peligro que son los sentimientos que atraviesa Will al sentirse amenazada por el cohete que se dirige a la calabaza que va a explotar justo detrás de ella.</p> <p>Cornelia: Sólo aparece parte de su cuerpo por lo que su vestuario no aparece completo, y esto pasa también con Hay Lin quien tampoco aparece completa.</p> <p>Viñeta 231, 232, 233: La simbología para Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin es la misma que en las viñetas anteriores. (en estas viñetas tampoco se ve completa la figura de Cornelia y Hay Lin)</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 229: Detrás de Irma aparece un muro en color gris claro (color neutro) que hace que el cohete de color rojo con naranja (fuego, calor, violencia, luz, peligro) resalta más al alejarse bruscamente de Irma.</p> <p>Viñeta 230: Se observa la calabaza de Halloween que está ardiendo y se ve el cohete que Taranee desvió ir en rumbo hacia ella lo que ocasionara que el cohete y la calabaza exploten con mayor intensidad por lo que resaltan los colores rojo y naranja (fuego, calor, violencia, luz, peligro, alerta)</p> <p>Viñeta 231: La calabaza explota violentamente deslumbrando a Will prevalecen los colores rojo, naranja, amarillo que representan la luminosidad y el calor que representa la explosión, además del peligro, alerta y violencia que genera este acontecimiento.</p> <p>Viñeta 232: Will esta rodeada por llamas de color naranja, escarlata y rojo (fuego, calor, violencia, luz, peligro, alerta)</p> <p>Viñeta 233: Taranee ocupa toda la viñeta por lo que no se puede apreciar el escenario.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 229: Irma: tiene los ojos cerrados y la cara volteada hacia la pared, sus manos están recargadas en la pared, estos son símbolos de temor pues no está segura de que el cohete que viene directo hacia ella se detenga.</p> <p>Taranee: Tiene ambos brazos levantados con ellos está dirigiendo la dirección del cohete. Esta de espaldas por lo que su rostro no se puede observar.</p> <p>Viñeta 230: Will, Cornelia y Hay Lin: Observan con los ojos y muy abiertos (sorpresa) la nueva dirección que ha tomado el cohete.</p> <p>Viñeta 231: Will, detrás de ella explota la calabaza puesto que le ha caído encima el cohete desviado por Taranee y esto ha producido que la explosión se magnifique. Will se protege con ambas manos del fuego, debido a la amplitud del encuadre el rostro de Will no se puede apreciar.</p> <p>Irma: está de espaldas sólo se puede observar que tiene los brazos extendidos queriendo alertar a Will del peligro.</p>

	<p>Cornelia: Tiene ambas manos cubriéndose la boca, gesto de preocupación y sorpresa por lo ocurrido.</p> <p>Tarane: Tiene los ojos muy abiertos al igual que su boca (sorpresa) pues está muy sorprendida por las consecuencias que tuvo el desvío del cohete ya que sólo lo aparto de Irma pero no tuvo cuidado en lanzarlo a un lugar en el que no hiciera daño.</p> <p>Hay Lin: Observa fijamente a Will (atención) con los ojos y la boca muy abiertos (sorpresa).</p> <p>Viñeta 232: Will: Se intenta proteger con ambas manos del fuego. Sus cejas están fruncidas y sus ojos están cerrados por el dolor y calor que le produce la intensidad del fuego.</p> <p>Viñeta 233: Tarane, tiene los ojos desorbitados (terror) y las cejas altas (sorpresa) pues le grita a Will muy asustada y preocupada.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 229: Angulación en contrapicada. Toma desde el suelo que permite ver como se eleva súbitamente el cohete en dirección de Irma.</p> <p>Viñeta 230: Angulación en Picada. Vista Aérea de la acción que permite ver como cae el cohete sobre la calabaza en llamas.</p> <p>Viñeta 231: Angulación en Picada. Vista aérea de la acción que permite ver el momento en el que explota la calabaza muy cerca de Will.</p> <p>Viñeta 232 - Viñeta 233: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 229 - Viñeta 233: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 229: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 230: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 231: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Irma, sin embargo este globo se encuentra en blanco sin palabras.</p> <p>Viñeta 232: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 233: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Tarane quien grita preocupada por Will.</p>
Discurso	<p>El discurso de esta página proviene de la voz en off de un narrador que cumple con la función de narrar lo representado de manera icónica.</p> <p>La viñeta 229 tiene un texto de apoyadura (voz en off) que dice:</p> <p>"CON UN GESTO DE TARACEE, EL COHETE CAMBIA BRUSCAMENTE DE DIRECCIÓN"</p> <p>la narración continua con otro texto de apoyadura (voz en off) en la viñeta 231</p> <p>... CON CONSECUENCIAS INESPERADAS.</p> <p>Estos textos explican que al cambiar el cohete de dirección por las órdenes de Tarane, éste se estrella contra la calabaza de Halloween con lo que se produce una explosión mayor que esta vez daña a Will.</p> <p>Esencialmente el discurso lingüístico de esta página corre a cargo del narrador, ya que esta página carece de globos que expliquen las acciones icónicas realizadas, dejando que las imágenes narren la acción.</p>

<p>Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.</p>	<p>Viñeta 229: Onomatopeya: "FWEEEEOOOOOOOOOO" sonido que reproduce el cohete al cambiar de dirección</p> <p>Viñeta 230: Onomatopeya: "FWEEOOOOOOOO" sonido que reproduce el cohete al cambiar de dirección e ir directo contra la calabaza.</p> <p>Viñeta 231: Onomatopeya: "BWOOOOM" sonido que hace la explosión conjunta de la calabaza y el cohete.</p> <p>Viñeta 232: Onomatopeya: "SHHEOOOOM" sonido de las flamas ardiendo y rodeando a Will.</p>
<p>Figuras Cinéticas</p>	<p>Viñeta 229 - Viñeta 230: Trayectoria Lineal del cohete mediante pequeñas líneas se representa el movimiento y velocidad del cohete al desplazarse.</p> <p>Viñeta 231: Impacto, mediante una explosión se representa el impacto del fuego artificial contra la calabaza.</p> <p>Viñeta 232 - Viñeta 233: Figuras estáticas sin movimiento.</p>
<p>Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico</p>	<p>El discurso lingüístico como vimos anteriormente está representado por la voz de un locutor que explica la secuencia icónica que en esta página se observa, ya que como se puede apreciar esta página carece de globos expresados por los personajes que expliquen los acontecimientos.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Esta página tiene un elemento icónico/lingüístico que vale la pena analizar:</p> <p>Como se puede observar en la siguiente viñeta (231) aparece un globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Irma, sin embargo no hay mensaje lingüístico dentro de él, lo que puede obedecer a alguna de las siguientes causas:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Error tipográfico o de diseño, que hizo que este texto fuera omitido al realizarse este boceto. 2. Este tipo de globos sirven para representar un grito, la carencia de texto puede hacer suponer a la lectora que el grito de Irma no es escuchado por Will a causa de la explosión. 3. Un globo en blanco simboliza la carencia de ideas, es decir cuando un personaje no tiene nada que decir por diversas razones como pueden ser susto, enojo, ignorancia, asombro, sorpresa, etc. Sin embargo el uso de una delta deformada a forma de una explosión hace que la lectora que está familiarizada con la lectura de Tiras cómicas se confunda pues cuando un globo tiene una intención de carencia de ideas su delta y silueta son normales.

...CON CONSECUENCIAS
INESPERADAS.



Elementos como los anteriores pueden generar confusión tanto en la lectora asidua a los comics que está familiarizada con este tipo de lectura y sus símbolos más convencionales, como en aquella que no lo está ya este globo le puede parecer confuso o incluso puede llegar a pensar que el trabajo que está leyendo no está hecho con precisión y puede desecharlo y cómo este es el primer número de una revista de publicación mensual puede prescindir de su lectura al ser confundida desde la primer entrega.

De acuerdo a estos elementos, y a las discrepancias entre lenguaje icónico y discurso lingüístico diremos esta página muestra irregularidades en su contenido que pueden tornar confusa la lectura.

Número de Página: 47
Viñeta: 234-238

Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 234: Rectangular. Viñeta 235 - 238: Cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	La fiesta de Halloween en el Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 234: Gran Plano General de Will y Taranee Viñeta 235: Plano General de Will, Taranee y un personaje circunstancial.

	<p>Viñeta 236: Plano Medio Corto de Taranee, Hay Lin, Irma y Cornelia</p> <p>Viñeta 237: Plano General de Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin</p> <p>Viñeta 238: Gran Plano General de Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin</p>
Personajes	<p>Viñeta 234: Taranee hace que el fuego retroceda salvando a Will.</p> <p>Viñeta 235: Will muy asombrada le pregunta a Taranee cómo logra controlar el fuego.</p> <p>Viñeta 236: Taranee se encuentra igual de asombrada que el resto de sus amigas que la observan.</p> <p>Viñeta 237: Will aun está muy impresionada y asustada por lo que abraza a Taranee, sin importarle más las explicaciones por lo sucedido, mientras Cornelia, Hay Lin e Irma solamente observan.</p> <p>Viñeta 238: Cedrik y Vathek observan desde el techo a Will, Taranee, Hay Lin, Cornelia e Irma pues por la confusión no pudieron cumplir su misión.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 234: Will, usa un vestido negro muy elegante, con los hombros descubiertos y con unos tirantes que se amarran en la espalda. Su vestuario esta complementado por un sombrero de bruja también en color negro, la simbología para su vestuario es misterio y elegancia.</p> <p>Taranee: Usa un vestido rosa oscuro El rosa es un derivado del rojo por lo que su simbología es similar aunque en menor grado, es decir el rojo es el color del fuego y el peligro y esta página muestra que Taranee tiene dominio sobre el fuego.</p> <p>Viñeta 235: Will y Taranee usan el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 236: Taranee tiene el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p> <p>Hay Lin: Usa un Kimono en color violeta (misticismo, misterio, magia.) en las mangas tiene una tela traslucida del mismo tono que hace que el vestido luzca más suntuoso y extenso. En la cintura tiene un cinturón que hace que la figura de Hay Lin luzca más estilizada y alta. Usa unos lentes en la cabeza que le dan un aspecto más juvenil, todo en diferentes tonos de color violeta.</p> <p>Irma: usa un vestido en dos tonos de azul claro y oscuro. El claro simboliza (ternura, paz, quietud) mientras que el oscuro que tiene mayor extensión en el vestido significa elegancia, serenidad, infinito) Irma también usa un broche en el cabello con la forma de una rosa en azul oscuro lo que complementa su vestuario. Su vestido en general es clásico y elegante.</p> <p>Cornelia: Usa una blusa ombliguera sin mangas de color rosa (juventud, alegría, festividad) y una falda larga hasta el piso de color rosa la simbología de este color es dinamismo, pasión, amor, fortaleza, optimismo, alegría, etc. El vestuario de Cornelia hace que su figura luzca más estilizada, madura y elegante.</p> <p>Viñeta 237: La simbología para Will y sus amigas es la misma de las viñetas anteriores.</p> <p>Viñeta 238: La simbología para Will y sus amigas es la misma de las viñetas anteriores.</p> <p>Cedrik: Este personaje luce muy atractivo es alto y usa el cabello muy largo, su cabello es de color amarillo y en las puntas está pintado de color violeta, estos tonos combinados significan avaricia y envidia. En esta viñeta usa una gorra gris claro (tono neutro) tiene la cara maquillada de blanco y en los ojos usa un maquillaje de color rojo que simula un antifaz, este color puede representar misterio, agresividad, grandeza y tiene un efecto sobresaliente que hace que la atención se fije en su rostro.</p>

	<p>Usa una gabardina de color violeta color que simboliza misterio, madures, misticismo, tristeza, etc. También usa un suéter gris oscuro (bruma, depresión, misterio, oscuridad).</p> <p>Vathek: Está vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 234: Alrededor de Will y Taranee hay flamas en color rojo, amarillo y naranja que representan luminosidad, calor, fuego, peligro y alerta.</p> <p>Viñeta 235: Detrás de Will y Taranee hay un fondo de color verde que representa la calma y tranquilidad que han vuelto, pues el incendio por la explosión está siendo controlado.</p> <p>Viñeta 236: Detrás de Will, Cornelia, Hay Lin e Irma hay un tono verde oscuro que por un lado representa calma pero también puede representar incertidumbre ya que Taranee no entiende como logró controlar el fuego.</p> <p>Viñeta 237: Detrás de Will y sus amigas se observa el resplandor del fuego y algunos personajes circunstanciales que tratan de apagarlo, lo que representa que el peligro ha quedado atrás, en donde ellas están paradas se observa un tono verde que representa que la calma ha vuelto.</p> <p>Viñeta 238: Vathek y Cedrik están en lo alto de uno de los edificios del Sheffield Institute en donde predominan los colores oscuros (bruma, misterio, maldad), Will y sus amigas están en el patio en donde predomina el césped en color verde que indica calma. La calabaza aun está ardiendo pero se observan varios personajes circunstanciales con extinguidotes controlando el fuego, lo que indica que el peligro ha pasado.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 234: Will, se cubre con ambas manos intentando protegerse del fuego. Sus Ojos están cerrados por el dolor y molestia que le causan las llamas de fuego.</p> <p>Taranee: Está en posición $\frac{3}{4}$ por lo que no se puede apreciar su rostro por completo, tiene los ojos cerrados y el ceño fruncido (concentración), sus brazos están extendidos en dirección del fuego, pues trata de que las llamas retrocedan y no dañen a Will.</p> <p>Viñeta 235: Will, Tiene los ojos y la boca muy abiertos pues está muy sorprendida por lo que acaba de hacer Taranee.</p> <p>Taranee: Tiene los ojos y la boca muy abiertos (sorpresa) pues también esta muy asombrada por lo que hizo.</p> <p>Viñeta 236: Taranee, Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) sus ojos están muy abiertos observando fijamente sus manos pues no alcanza a comprender como logró controlar el fuego a voluntad.</p> <p>Hay Lin, Irma y Cornelia: Observan fijamente (atención) con los ojos muy abiertos a Taranee pues están muy sorprendidas por su habilidad y tampoco alcanzan a comprender lo que hizo.</p> <p>Viñeta 237: Will, aun asustada y sorprendida por lo sucedido olvida sus dudas y abraza a Taranee.</p> <p>Taranee: Tiene los ojos desorbitados y se queda inmóvil cuando Will la abraza, pues está asustada al no poder explicar lo que paso.</p> <p>Hay Lin, se acerca a Will y Taranee con una sonrisa pues finalmente está feliz de que no haya sucedido nada malo.</p> <p>Cornelia: Está volteada por lo que se puede ver su rostro, sólo que su mano está</p>

	<p>recargada sobre el hombro de Taranee un gesto de apoyo a sus amigas.</p> <p>Irma: Observa con los ojos muy abiertos a Taranee pues está muy sorprendida por sus capacidades.</p> <p>Viñeta 238: El encuadre de esta viñeta es muy amplio por lo que los detalles del gestuario de los personajes no se puede apreciar.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 234 - Viñeta 236: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 237: Angulación en contrapicada. Vista aérea de los personajes. Se puede observar que Will y sus amigas están juntas después de la situación de peligro que acaban de vivir.</p> <p>Viñeta 238: Angulación en contrapicada. Vista aérea de los personajes. Esta toma permite ver el escenario en su esplendor, ya que se puede ver a los antagonistas (Vathek y Cedrik) y a las protagonistas principales (Will y sus amigas) después de una situación intensa o determinante en esta historieta.</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 234 - Viñeta 238: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 234: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Taranee quien intenta que las llamas de fuego retrocedan para que no lastimen a Will.</p> <p>Viñeta 235: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will quien le pregunta a Taranee como logró hacer que las llamas retrocedieran.</p> <p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Taranee quien responde que no sabe cómo consiguió controlar el fuego.</p> <p>Viñeta 236: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Taranee quien observa sus manos tratando de buscar una explicación a lo sucedido.</p> <p>Viñeta 237: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 238: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cedrik quien le dice a Vathek que aun tendrán más oportunidades para deshacerse de Will y sus amigas.</p>
Discurso	En esta página es claro que Taranee tiene la facultad de controlar el fuego, la importancia del discurso de esta página radica en que aunque Taranee domina este elemento no está consiente del modo en el que logra hacerlo factor que la tiene preocupada.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 234: Onomatopeya: "FWOOOOOOSH" sonido que reproducen las fiamas al retroceder.
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 234: Trayectoria Lineal. Mediante líneas se dibuja la trayectoria y movimiento de las llamas al retroceder a la orden de Taranee.</p> <p>Viñeta 235 - Viñeta 238: Figuras estáticas sin movimiento.</p>
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página se observa el final de la fiesta, así como la manera en que Will y sus amigas superaron el peligro de la explosión de los fuegos artificiales.
Observaciones	<p>En esta página termina la fiesta de Halloween por el acontecimiento de la explosión de los fuegos artificiales que pusieron en peligro a los asistentes a la fiesta. En la página 38 el Oráculo de Kandarak predijo que al final de la fiesta la amistad ente Will, Irma, Taranee, Comelia y Hay Lin se haría más sólida, al aparecer en la última viñeta que integra esta página las 5 protagonistas juntas apoyándose después de la experiencia tan peligrosa que acaban de pasar da continuidad a la predicción hecha con anterioridad.</p> <p>En general "El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí".</p>

<p>Número de Página: 48 Viñeta: 239 - 243</p>	
<p>Tiempo de Narración</p>	<p>Viñeta 239 - Viñeta 241: FLASH-FORWARD sueño de la protagonistas Irma y Hay Lin</p> <p>Viñeta 241 - 243: Presente Indicativo</p>
<p>MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS</p>	
<p>Estructura de la publicación. (Espacio real)</p>	<p>Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.</p>
<p>UNIDADES SIGNIFICATIVAS</p>	
<p>Tipo de Viñeta</p>	<p>Viñeta 239: Rectangular rebasada. Viñeta 240, 241 y 242: Cuadradas Viñeta 243: Rectangular chica.</p>
<p>Conexión de viñetas por:</p>	<p>Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.</p>
<p>MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS</p>	
<p>Espacio Ideal</p>	<p>Viñeta 239 - Viñeta 241: Un escenario subjetivo en el que se desarrolla el sueño de una de las protagonistas principales.</p> <p>Viñeta 242 - 243: El Sheffield Institute específicamente el patio del colegio.</p>
<p>Tipo de Encuadre</p>	<p>Viñeta 239: Gran Plano General de Hay Lin e Irma. Viñeta 240: Plano General de Hay Lin e Irma Viñeta 241: Plano General de Hay Lin e Irma Viñeta 242: Gran Plano General de Cornelia, Elyon, Will, Irma, Hay Lin y Taranee. Viñeta 243: Plano Detalle de las manos de Hay Lin.</p>
<p>Personajes</p>	<p>Viñeta 239: Hay Lin e Irma aparecen en un sueño, el cual Irma narra a sus amigos.</p> <p>Viñeta 240: Aparecen Irma y Hay Lin rodeadas por extraños seres en su pesadilla.</p> <p>Viñeta 241: Irma y Hay Lin son salvadas de estas criaturas cuando aparece en el cielo una especie de medallón rodeado por cinco extrañas figuras o símbolos que al resplandecer alejan a las criaturas que las rodeaban.</p> <p>Viñeta 242: Irma habla con Cornelia, Elyon, Will, Hay Lin y Taranee sobre el sueño que tuvo la noche pasada, en el que aparecían ella y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 243: En esta viñeta aparecen las manos de Hay Lin, en una de ellas tiene una pluma y en la otra el dibujo del medallón que apareció en el sueño que ella e Irma tuvieron la noche pasada.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 239 - 241: En estas viñetas Irma y Hay Lin son protagonistas en el sueño de Irma, por lo aparecen en un escenario subjetivo, en el que predomina el color azul un color idóneo para representar los sueños ya que simboliza a la noche, lo fantástico, el infinito, lo subjetivo e irreal, así como el recogimiento y la pureza. El vestuario de Irma y Hay Lin es el mismo que llevaban en la fiesta de Halloween solo que en color azul, incluso su piel es de color azul lo que sirve para que la lectora sepa que estas viñetas se llevan a cabo en un espacio temporal y psicológico diferente.</p> <p>Viñeta 242: Will, usa un pantalón de tirantes en color azul claro (temura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (temura, delicadeza, inocencia) usa una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa que apoyan el color de su playera.</p> <p>Irma: Usa una playera y falda de color azul claro (temura, sabiduría, juventud, tranquilidad) con un chaleco color violeta ((misterio, misticismo).</p>

	<p>Tarane: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro).</p> <p>Cornelia: Resalta su larga cabellera rubia (luminosidad, inteligencia, orgullo) Usa una especie de estola en color rosa, por lo inusual de este tipo de prenda su simbología difiere un poco ya que en lugar de ternura e inocencia como en el caso de Will este color representa feminidad, sensualidad, alegría juvenil) Cornelia, resalta del resto de sus compañeras por verse más alta y ser mayor. Debajo de la estola usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo) Usa una falda gris larga en un tono claro, tono neutro sobre el que predominan el rosa y el naranja.</p> <p>Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro)</p> <p>Elyon: Usa un suéter color gris (neutro) con una falda de color verde claro (juventud, esperanza, calma, fe, alegría, vida).</p> <p>Viñeta 243: En esta viñeta aparecen las manos de Hay Lin, una de ellas sostiene una pluma, en la otra tiene un dibujo de un medallón que apareció en el sueño de Irma y que resulta ser el mismo que Will soñó al tener una pesadilla que apareció en la página 9.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 239: En esta viñeta aparece un escenario subjetivo para representar el sueño de Irma en el que predomina el color azul un color idóneo para representar los sueños ya que simboliza a la noche, lo fantástico, el infinito, lo subjetivo e irreal, así como el recogimiento y la pureza.</p> <p>Viñeta 240: En esta viñeta al igual que en la anterior predomina el color azul, Irma y Hay Lin aparecen abrazadas, ya que detrás de ellas hay nubes y de entre las nubes aparecen unas figuras extrañas que representan unas criaturas a las que sólo se les puede distinguir una especie de cuernos y ojos luminosos con el ceño fruncido por lo que representan maldad o peligro. Estas criaturas son de color blanco un color que en su forma negativa simboliza frialdad, vacío, ausencia.</p> <p>Viñeta 241: En esta viñeta aparecen Irma y Hay Lin hincadas en el suelo, pues en el cielo aparece una especie de medallón rodeado por cinco figuras de colores; rosa (ternura, inocencia, dulzura, feminidad) blanco (luminosidad, claridad) rojo color que simboliza el fuego (dinamismo, energía, alegría, fuerza, etc.) Verde color de la naturaleza (vida, esperanza, fe, juventud, tranquilidad) y azul color del agua (tranquilidad, ternura, cielo, infinito, fantasía, etc.)</p> <p>Viñeta 242: Alrededor de Will, Irma, Tarane, Cornelia, Hay Lin y Elyon aparece el patio del Sheffield Institute, ellas están sentadas en un área de pastizales y árboles en color verde que representan el momento de descanso de Will y sus amigas en el que escuchan la narración del sueño de Hay Lin e Irma.</p> <p>Viñeta 243: En esta viñeta aparecen las manos de Hay Lin por lo que el escenario detrás de ellas no es perceptible.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 239: Irma, tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) su boca también está muy abierta (sorpresa) su cuerpo está en posición $\frac{3}{4}$ y sus manos están extendidas una hacia atrás y otra adelante, la posición de su cuerpo indica que está escapando y que volteo cerciorándose de que nadie la esté siguiendo, en general sus gestos y posición general indican un cierto nivel de sorpresa por el escenario en el que se desarrolla su pesadilla y a la vez quiere escapar de ese lugar y se cerciora de que no haya nadie desconocido o peligroso en ese lugar. A su lado va Hay Lin.</p> <p>Hay Lin: Debido a que el escenario en el que se desarrolla esta viñeta es un sueño, los protagonistas pueden rebasar lo que se considera como normal y romper las reglas físicas, biológicas, químicas o de cualquier otra índole. En esta viñeta Hay Lin está volando al lado de Irma, su mirada está fija hacia el frente, caso contrario de Hay Lin, su atención está fija en avanzar en el espacio ideal de su sueño y averiguar qué es lo que hay más adelante.</p>

	<p>Viñeta 240: Irma y Hay Lin, se percatan de que están siendo observadas por unas extrañas criaturas que están escondidas entre una especie de nubes y bruma. A estos seres extraños sólo se les distinguen unos ojos brillantes con el ceño fruncido (malicia). Es por esto que Hay Lin e Irma están tomadas de las manos viendo cada una en dirección contraria a la otra, sus ojos están desorbitados (terror) y su boca muy abierta (sorpresa).</p> <p>Viñeta 241: Irma y Hay Lin, están hincadas en el suelo, esto debido a que el cielo aparece un extraño medallón rodeado por cinco figuras muy peculiares cuyo resplandor hizo que las extrañas criaturas que las rodeaban desaparecieran. Debido a que Irma y Hay Lin están hincadas de espaldas su rostro no se puede percibir, sin embargo el hecho de hincarse ante esta aparición demuestra su extremo asombro y temor.</p> <p>Viñeta 242: Cornelia, observa fijamente (atención) a Irma mientras le narra a todas el extraño sueño que ella y Hay Lin tuvieron la noche anterior.</p> <p>Elyon: observa fijamente (atención) a Irma mientras le narra a todas el extraño sueño que ella y Hay Lin tuvieron la noche anterior.</p> <p>Will: Observa con los ojos muy abiertos a Irma y las cejas altas ambos símbolos de sorpresa, pues reconoce algunos elementos en el sueño que narra Irma que han aparecido en los suyos también.</p> <p>Irma: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) sus brazos están extendidos hacia los lados con las palmas abiertas un gesto de cierta ignorancia por no poder explicar lo sucedido en sus sueños.</p> <p>Tarane: Está de espaldas por lo que su gestuario no se puede apreciar.</p> <p>Hay Lin: Dibuja algo en sus manos, su mirada está fija en esta acción que absorbe su atención apartándola de la conversación.</p> <p>Viñeta 243: Carece de personajes, sólo aparecen las manos de Hay Lin.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 239, 240, 242 y 243: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 241: Angulación en contrapicada (Vista de los personajes que va desde el suelo y permite ver lo que ellos observan en el cielo).</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 239 - Viñeta 243: Iluminación naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 239 - 241: Globos con delta que sale de cuadro (voz en off) emitidos por Irma y Hay Lin que narran a sus amigas el sueño que tuvieron la noche anterior.</p> <p>Viñeta 242: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will que le pregunta a Irma qué más pasó en su sueño, a lo que ella responde que no hay más que contar ya que al momento de aparecer el extraño medallón en el cielo despertaron.</p> <p>Viñeta 243: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin quien dibuja el medallón y le pregunta a Irma si es igual al de sus sueños.</p>
Discurso	<p>El discurso de esta página se desarrolla a la mañana siguiente de la fiesta de Halloween. La acción comienza cuando Irma narra lo que soñó al llegar a casa después del festejo, narra un sueño en el que aparecían ella y Hay Lin y en el que las salvo una especie de medallón que ya antes había aparecido en los sueños de Will (página 9).</p> <p>Esta página muestra que Will y sus amigas ya han desarrollado un cierto nivel de confianza que les permite hablar sobre las cosas inexplicables que les han sucedido, este momento se apoya con la introducción de un texto de apoyadura (voz en off) proveniente de un narrador cuyo texto dice:</p>

	<p>"LA NOCHE DE HALLOWEEN HABÍA TERMINADO, PERO DEJÓ ALGO..."</p> <p>... ALGO QUE CAMBIARÍA LA VIDA DE ESTAS CHICAS...</p> <p>... ¡PARA SIEMPRE! ...</p> <p>El recurso de esta narración sirve para generar expectación en la lectora y anticipar que la explicación de los extraños acontecimientos que le han pasado a cada una está próxima.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 239 -243: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	De la viñeta 239 a la 241 la acción se realiza en un espacio subjetivo psicológico debido a que aparece un escenario en el que se recrea la pesadilla que Irma tuvo al llegar a su casa después del festejo de Halloween, por lo que los elementos icónicos que aparecen tienen el don de desafiar la lógica cambiando el color de los personajes para diferenciar un tiempo que se desarrolla en la psicología inconsciente del personaje del espacio ideal en el que generalmente desarrolla sus actividades. De esta manera el lenguaje icónico apoya la secuencia narrativa presentada.
Observaciones	<p>Como se menciona anteriormente esta página cumple la función de anticipar y prevenir a la lectora sobre la explicación que hará que las dudas y expectativas que los personajes han creado en páginas anteriores pronto obtengan una respuesta. Ya que se demuestra que todos los personajes principales es decir Will y sus amigas han tenido visiones, sueños y sucesos inexplicables y por fin Irma que había guardado en secreto sus habilidades, en esta página al fin decide compartirlas con sus amigas lo que motivara a que el resto lo haga también y juntas busquen una respuesta.</p> <p>En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

<p>Número de Página: 49 Viñeta: 244-249</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 244 - Viñeta 249: Viñetas Cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	El patio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 244: Plano General de Will, Hay Lin e Irma.</p> <p>Viñeta 245: Plano Medio Corto de Irma, Hay Lin y Will.</p> <p>Viñeta 246: Plano Medio Corto de Taranee.</p> <p>Viñeta 247: Gran Plano General de Uriah uno de sus amigos, la Directora del Sheffield Institute, al fondo se pueden ver Will, Irma, Taranee, Comelia, Hay Lin y Elyon.</p>

	<p>Viñeta 248: Plano Medio de Cornelia, Elyon e Irma.</p> <p>Viñeta 249: Gran Plano General de Cornelia, Hay Lin y Taranee.</p>
Personajes	<p>Viñeta 244: Hay Lin le muestra a Irma el dibujo de su mano, que resulta ser el mismo que Will ha estado soñando.</p> <p>Viñeta 245: Irma y Will le preguntan a Hay Lin como hizo un dibujo tan exacto, sobre todo por que Will no le había contado ese sueño a nadie.</p> <p>Viñeta 246: Taranee escucha las coincidencias en los sueños de sus amigas y les pide que no sigan ya que al no entender lo que sucede está muy asustada.</p> <p>Viñeta 247: Aquí aparece Uriah con un uniforme de limpieza, lleva una bolsa en la que está recogiendo basura, a su lado se encuentra la Directora del Sheffield Institute supervisando que cumpla esta labor, lo que indica que se descubrió que fue él el autor de la travesura que hizo que estallaran los fuegos artificiales dentro de la calabaza de Halloween y que puso en peligro a los estudiantes.</p> <p>Al fondo aparecen Will, Cornelia, Irma, Taranee, Hay Lin y Elyon discutiendo sobre las cosas inexplicables que les han pasado.</p> <p>Viñeta 248: Cornelia dice que las cosas extrañas que les han ocurrido no son producto de su imaginación y que deben tener una explicación lógica. Elyon la escucha mientras Irma le pide una explicación a lo sucedido.</p> <p>Viñeta 249: Cornelia propone que continúen con la conversación en un lugar privado, a lo que Hay Lin ofrece su casa después de clase.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 244: Hay Lin: Usa un suéter, blusa y calcetas de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro). En la cabeza lleva unos lentes como los que usan los pilotos del mismo tono que su suéter, calcetas y falda que hace que luzca más moderna y juvenil.</p> <p>Will: usa un pantalón de tirantes en color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia) usa una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa que apoyan el color de su playera.</p> <p>Irma: Usa una playera y falda de color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) con un chaleco color violeta ((misterio, misticismo).</p> <p>Viñeta 245: Hay Lin, Irma y Will usan el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 246: Taranee: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro). Usa varios adornos en el cabello, pequeñas cuentas de colores que simbolizan alegría y que resultan típicos en el adorno de las personas de raza afroamericana.</p> <p>Viñeta 247: Uriah, usa una gorra de color rojo con letras blancas que dice "CLEAN" que significa "LIMPIEZA" en inglés, usa una chaqueta de color gris oscuro que simboliza penitencia, ya que por medio de esta imagen icónica la lectora puede deducir que Uriah fue sorprendido como responsable de la explosión de los fuegos artificiales y que como castigo ahora debe de recolectar la basura del colegio.</p> <p>Directora del Sheffield Institute, su imagen apoya la suposición de que Uriah recibió un castigo por la explosión ya que se encuentra junto a él supervisando que realice su castigo. Está vestida con un traje de color gris oscuro que manifiesta su autoridad y experiencia.</p> <p>Will, Taranee, Cornelia, Irma, Hay Lin y Elyon observan desde lejos el castigo de Uriah mientras discuten sus problemas debido a la amplitud del escenario su vestuario es imperceptible.</p>

	<p>Viñeta 248: Cornelia: Usa una especie de estola en color rosa, por lo inusual de este tipo de prenda su simbología difiere un poco ya que en lugar de ternura e inocencia como en el caso de Will este color representa feminidad, sensualidad, alegría juvenil) Debajo de la estola usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo) Usa una falda gris larga en un tono claro, tono neutro sobre el que predominan el rosa y el naranja.</p> <p>Elyon: Usa un suéter color gris oscuro (apatía, depresión engaño, también fusiona alegrías y penas representando el bien y el mal) Elyon se limita a escuchar a sus amigas sin participar en su conversación.</p> <p>Viñeta 249: El vestuario de Cornelia, Hay Lin y Taranee es el mismo de viñetas anteriores.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 244: Irma, Hay Lin y Will están sentadas sobre el césped del jardín, predomina el color verde que indica el momento de tranquilidad y reposo que las protagonistas aprovechan para descansar y platicar.</p> <p>Viñeta 245: Los rostros de Irma, Hay Lin y Will ocupan toda la viñeta</p> <p>Viñeta 246: Detrás de Taranee aparece sólo un escenario en blanco que indica nulidad haciendo que la cara y gestos de Taranee tengan mayor realce y significado narrativo.</p> <p>Viñeta 247: En esta viñeta aparecen más cercanos al borde de la viñeta Uriah y la directora para que la lectora pueda hacer una deducción de los elementos gráficos que observa y entienda que fue lo que paso con Uriah después de la fiesta, al final de la viñeta aparecen Will y sus amigas haciendo que la saturación de personajes impida notar el escenario.</p> <p>Viñeta 248: Cornelia, Elyon e Irma ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p> <p>Viñeta 249: El encuadre en esta viñeta es una toma aérea, por lo que Cornelia, Hay Lin y Taranee aparecen debajo de un árbol que simboliza naturaleza y vegetación.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 244: Hay Lin: Extiende la palma de su mano mostrándole a Irma el dibujo que tiene en su mano mientras le pregunta si ese medallón es el mismo que apareció en sus sueños. Su mirada está fija en Irma (atención) esperando una respuesta.</p> <p>Irma: Mira con los ojos y boca muy abiertos (sorpresa) pues indica que el dibujo es exacto lo que ella soñó.</p> <p>Will: Recarga sus manos en el césped para acercarse a ver el dibujo pues señala que ella también lo soñó, Su cara muestra sorpresa ya que sus ojos y boca están muy abiertos.</p> <p>Viñeta 245: Will e Irma, se voltean a ver ambas con los ojos muy abiertos al igual que sus bocas pues están muy sorprendidas de haber soñado lo mismo y de que Hay Lin haya hecho este dibujo ya que nunca antes habían contado este sueño.</p> <p>Hay Lin: Sonríe pues les dice que ella también lo había soñado con anterioridad y que por eso hizo es dibujo.</p> <p>Viñeta 246: Taranee, tiene las cejas con la parte exterior caída (pesadumbre) cierra los ojos fuertemente levanta los brazos con los puños cerrados a la altura de su cara, su boca esta abierta, estos gestos combinados revelan el temor que le da hablar de cosas que no entiende.</p> <p>Viñeta 247: Uriah, tiene la mirada ladeada en dirección de la directora (maquinación) su ceño está fruncido (enojo) y las comisuras de sus labios están hacia abajo (molestia, pesadumbre) estos gestos combinados revelan la molestia con la que está cumpliendo su castigo.</p>

	<p>Directora del Sheffield Institute, observa con el ceño fruncido a Uriah (enojo) sus brazos están cruzados símbolo de su autoridad sobre Uriah.</p> <p>Debido a que Will y sus amigas se encuentran al fondo de la viñeta, los gestos de sus rostros son irreconocibles.</p> <p>Viñeta 248: Cornelia: Tiene el ceño fruncido (concentración) su brazo está levantado con la palma de la mano extendida pues pretende encontrar una explicación lógica a lo que está sucediendo.</p> <p>Elyon: Observa fijamente a Cornelia (atención), mientras que su mano acaricia el dorso de su otra mano (nerviosismo).</p> <p>Irma: Observa fijamente a Cornelia (atención), mientras la cuestiona sobre su supuesta explicación lógica.</p> <p>Viñeta 249: Cornelia, Taranee y Hay Lin, aparecen debajo de un árbol por lo que sus gestos no son perceptibles.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 244 - 248: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 249: Angulación en contrapicada (toma aérea de las protagonistas que los sitúa sentadas debajo de un árbol mientras platican).</p>
Tipo de Iluminación	Viñeta 244 - 249: iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 244: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will e Irma que reconocen el dibujo en la palma de la mano de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 245: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will e Irma que le preguntan a Hay Lin cómo supo de esa figura.</p> <p>Viñeta 246: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Hay Lin quien le contesta a Will e Irma que ella también lo ha soñado.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Taranee quien está asustada por las extrañas coincidencias.</p> <p>Viñeta 247: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Taranee quien dice que los sucesos extraños han comenzado a asustarla. Y por Cornelia quien para tranquilizarla propone buscar una explicación lógica.</p> <p>Viñeta 248: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia quien no cree que las cosas extrañas que les han ocurrido sean producto de su imaginación.</p> <p>Viñeta 249: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia quien propone continuar con la plática en un lugar más idóneo, a lo que Hay Lin ofrece su casa después de la escuela.</p>
Discurso	En esta página Will y sus amigas al fin confían algunas de las cosas extrañas que les han pasado y deciden reunirse en casa de Hay Lin para buscar una explicación.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 244 - 249: Figuras estáticas sin movimiento.

Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso lingüístico se concentra en la apertura y confianza que Will y sus amigas al fin se demuestran tener lo que indica que su amistad se está volviendo más sólida. Después de haber visto cosas extrañas, tener sueños inexplicables y conseguir cosas de manera mágica las jóvenes han decidido que juntas buscaran una explicación, con lo que se anticipa que están cerca de encontrarla y saber cuál es la intención de los sucesos que se han venido presentando a lo largo de esta historieta. El lenguaje icónico apoya a la secuencia lingüística de esta página
Observaciones	<p>Mediante un elemento icónico que no interviene en la narración lingüística se da continuidad a un acontecimiento presentado en páginas anteriores, esto es la travesura de Uriah en la que escondió fuegos artificiales en la fiesta de Halloween y que pusieron en peligro a los estudiantes. Al ver a este personaje recolectando basura bajo la supervisión de la Directora se puede inferir que fue descubierto y que ese es su castigo.</p> <p>Este recurso sirve para que no queden elementos inconclusos en la historia, ya que si no se hubiera recurrido a un elemento de este tipo la lectora hubiera pensado que Uriah quedo impune con lo que se violaría la función pedagógica de la historieta en la que se sabe que a toda acción negativa recibe un castigo, es decir que el mal jamás triunfa.</p> <p>Incluir un elemento icónico de este tipo sirve para que un elemento hasta cierto punto circunstancial no quede inconcluso y que no ocupe un espacio innecesario en la secuencia narrativa de la historia principal.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 50 Viñeta: 250 - 255.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 250 y 251: cuadradas chicas. Viñeta 252 y 253: rectangulares chicas. Viñeta 254: Rectangular grande. Viñeta 255: Rectangular ancha.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 250 - Viñeta 254: El patio del Sheffield Institute. Viñeta 255: Heatherfield específicamente afuera de una librería.
Tipo de Encuadre	Viñeta 250: Plano Medio Corto de Will e Irma. Viñeta 251: Plano Medio de Cornelia, Elyon e Irma. Viñeta 252: Plano Medio de Cornelia y Elyon. Viñeta 253: Plano Medio de Cornelia, Elyon, Will e Irma. Viñeta 254: Gran Plano General de Will, Irma, Taranee, Cornelia, Hay Lin y Elyon. Viñeta 255: Primer Plano del rostro de Elyon.
Personajes	Viñeta 250: Will e Irma dicen que están de acuerdo en verse después de la escuela en casa de Hay Lin.

	<p>Viñeta 251: Elyon les dice a sus amigas que ella no podrá asistir, e Irma le pregunta el motivo.</p> <p>Viñeta 252: Elyon les dice que tendrá una cita con Cedrik el joven que conoció la noche anterior. Mientras Cornelia le pregunta si consiguió que la regularizara.</p> <p>Viñeta 253: Elyon les comenta a sus amigas que Cedrik y ella acordaron verse en la librería. Irma se burla del lugar que acordaron para su cita.</p> <p>Viñeta 254: Elyon le dice a Irma que le tiene envidia por su cita. Irma bromea y dice que es verdad.</p> <p>Viñeta 255: Elyon está parada afuera de la librería en donde acordó verse con Cedrik.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 250: Will, usa una playera de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia) con una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa que apoyan el color de su playera.</p> <p>Irma: Usa un chaleco color violeta ((misterio, misticismo).</p> <p>Viñeta 251: Cornelia: Usa una especie de estola en color rosa, por lo inusual de este tipo de prenda su simbología representa feminidad, sensualidad, alegría juvenil) Cornelia, resalta del resto de sus compañeras por verse más alta y ser mayor. Debajo de la estola usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo) Usa una falda gris larga en un tono claro, tono neutro sobre el que predominan el rosa y el naranja.</p> <p>Elyon: Usa un suéter color gris oscuro (apatía, depresión engaño, también fusiona alegrías y penas representando el bien y el mal) Elyon se limita a escuchar a sus amigas sin participar en su conversación.</p> <p>Irma: Usa el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 252: Cornelia y Elyon: Usan el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 253: Cornelia, Elyon e Irma usan el mismo vestuario de las viñetas anteriores.</p> <p>Will, usa un pantalón de tirantes en color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia) usa una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa que apoyan el color de su playera.</p> <p>Viñeta 254: Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro).</p> <p>Tarane: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro).</p> <p>Viñeta 255: Elyon su vestuario es el mismo de las viñetas anteriores.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 250: Los rostros de Irma y Will ocupan toda la viñeta por lo que el escenario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 251: Detrás de Cornelia, Elyon e Irma se observan algunos árboles que a modo decorativo sirven para representar el jardín del colegio en el que se encuentran platicando.</p> <p>Viñeta 252: Los rostros de Cornelia y Elyon ocupan toda la viñeta dejando imperceptible el escenario.</p>

	<p>Viñeta 253: El encuadre en Cornelia, Elyon, Will e Irma impide que se pueda observar el escenario detrás de ella.</p> <p>Viñeta 254: Este encuadre es más amplio por lo que se pueden apreciar varios elementos. Se observa parte de la fachada del Sheffield Institute de color naranja un color de dinamismo, juventud, calor y que tiene un efecto estimulante. Además los edificios están adornados por detalles de color blanco, color neutro que complementa al naranja y ayuda a conservar la concentración y claridad). Hay varios elementos verdes que representan la naturaleza y vegetación que hay en las áreas verdes del colegio. Hay varios personajes circunstanciales vestidos de varios colores que representan las distintas personalidades de los alumnos. Hay tres palomas surcando el cielo que simbolizan la libertad de los personajes puesto que las clases han terminado.</p> <p>Viñeta 255: el encuadre en el rostro de Elyon no permite ver detalles del escenario que se encuentra tras ella.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 250: Will e Irma, sonríen mutuamente pues señalan que no tienen problema en asistir a casa de Hay Lin después de clase.</p> <p>Viñeta 251: Elyon: Tiene las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) juega con sus dedos de manera nerviosa y señala que ella no podrá asistir a la casa de Hay Lin después de clase.</p> <p>Cornelia: observa fijamente a Elyon (atención).</p> <p>Irma: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) y las cejas altas (sorpresa) pues le pregunta asombrada a Irma si tiene un mejor compromiso.</p> <p>Viñeta 252: Elyon, sonríe pues confiesa que tiene una cita con el joven que conoció en la fiesta de Halloween.</p> <p>Cornelia: Sonríe mirando a Elyon (complicidad) pues la felicita y le pregunta si consiguió que la regularizara para su clase de matemáticas.</p> <p>Viñeta 253: Cornelia: Se encuentra de espaldas por lo que su rostro no es perceptible.</p> <p>Elyon: Sonríe muy emocionada pues habla sobre las cualidades de Cedrik y les comenta que lo vera en la librería.</p> <p>Irma: Voltea la cara, tiene los ojos cerrados y el ceño fruncido ya que algo molesta y con envidia le dice a Elyon que una librería es el peor lugar para una cita.</p> <p>Will: Observa fijamente (atención) a Irma, pues no imaginaba el comentario que ésta haría.</p> <p>Viñeta 254: Elyon: Sonríe de manera burlona, pues le dice a Irma que hace esos comentarios pues le tiene envidia por su cita.</p> <p>Irma: tiene el ceño fruncido (enojo) y una sonrisa pues aunque un poco molesta admite finalmente que Elyon tiene razón.</p> <p>Cornelia, Hay Lin, Will y Taranee: Sonríen pues le da gracia la pequeña riña entre Elyon e Irma.</p> <p>Viñeta 255: Elyon, Se encuentra parada afuera de la librería en donde acordó verse con Cedrik, su gesto es serio pues piensa para si misma que debe tranquilizarse antes de entrar.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 250 - 254: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).

	Viñeta 255: Angulación en contrapicada. Toma vista desde el suelo que permite ver el rostro de Elyon solamente, este tipo de toma magnifica al personaje haciéndolo lucir más imponente.
Tipo de iluminación	Viñeta 250 - 254: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 250: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will e Irma que dicen que no tienen problemas en ir a casa de Hay Lin al terminar las clases.</p> <p>Viñeta 251: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon quien dice que ella no podrá asistir, e Irma quien le pregunta el motivo.</p> <p>Viñeta 252: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon quien confiesa que tiene una cita con Cedrik y Cornelia quien la felicita.</p> <p>Viñeta 253: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma que intenta molestar a Elyon desanimándola en su cita.</p> <p>Viñeta 254: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon quien le dice a Irma que sólo habla porque le tiene envidia. Irma un poco molesta lo reconoce.</p> <p>Viñeta 255: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Cornelia proveniente de la viñeta anterior en donde alienta a Elyon a ir a su cita con Cedrik.</p> <p>Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Elyon que se encuentra parada afuera de la librería en donde vera a Cedrik e intenta tranquilizarse antes de verlo.</p>
Discurso	El discurso de esta página muestra una parte de la continuidad de uno de los eventos ocurridos en páginas anteriores es decir qué fue lo que paso después de que Elyon conoció a Cedrik. Al parecer Cedrik no mostró su verdadera personalidad y sólo invitó a Elyon a una cita al día siguiente en una librería, siendo este el motivo por el que Elyon no asistirá a casa de Hay Lin y se apartara del grupo.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 250 - 255: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso de esta página como mencionamos anteriormente sólo da continuidad a lo sucedido entre Elyon y Cedrik después de haberse conocido, por lo que no hay mayor relevancia en esta página y el discurso icónico sólo apoya a la narración lingüística.
Observaciones	<p>En esta página se determina que sólo Will, Irma, Taranee y Cornelia asistirán a casa de Hay Lin, mientras que Elyon asistirá a su cita con Cedrik, por lo que se anuncian dos escenarios diferentes para los personajes en la subsecuente de la narración de la historietta.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página:51 Viñeta: 256-261.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 256: Cuadrada. Viñeta 257: Rectangular larga. Viñeta 258: rectangular chica. Viñeta 259, 260 y 261: Rectangulares chicas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 256 y 257: Heatherfield específicamente la librería en la que Cedrik y Elyon acordaron verse. Viñeta 258 -261: Heatherfield específicamente la casa de Hay Lin.
Tipo de Encuadre	Viñeta 256: Gran Plano General de Elyon entrando a la librería en donde acordó verse con Cedrik. Viñeta 257: Plano Medio Largo de Cedrik y Elyon. Viñeta 258: Plano Detalle de la cornisa de un edificio de la que pende un farol de tipo japonés. Viñeta 259: Plano Medio de Cornelia y Taranee. Viñeta 260: Plano General de Hay Lin, Cornelia y Taranee. Viñeta 261: Plano Medio Corto de Irma.
Personajes	Viñeta 256: Elyon llega a la librería en la que acordó verse con Cedrik. Viñeta 257: Cedrik recibe con gran naturalidad a Elyon, lo que sorprende mucho a ésta última. Viñeta 258: Carece de personajes. Viñeta 259: Cornelia trata de buscar una respuesta a lo que les está sucediendo e interroga a Hay Lin, mientras Taranee sólo observa. Viñeta 260: Cornelia insiste en que debe de haber una razón lógica a lo que les ha estado sucediendo. Pero Taranee dice que todos los acontecimientos han sido muy extraños para atribuirles una explicación lógica. Viñeta 261: Irma bromea diciendo que tal vez sólo sean problemas del crecimiento.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 256: Elyon: Usa un suéter color gris oscuro (apatía, depresión engaño,). Viñeta 257: El vestuario para Elyon es el mismo que en la viñeta anterior. Cedrik: Usa un suéter gris oscuro (bruma, oscuridad, engaño, maldad). En esta viñeta Cedrik tiene su cabello atado por una liga, usa unos lentes y sostiene un libro haciendo que se vea muy intelectual. Viñeta 258: Cornelia: Usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo) Viñeta 259: Cornelia, su vestuario es el mismo que en la viñeta anterior. Taranee: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro). Taranee Viñeta 260: Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro).

	<p>Viñeta 261: Irma: Usa un chaleco color violeta (misterio, misticismo). Además usa un collar con la cara de un gato de color negro, icono asociado a la magia y a las brujas.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 256: La librería en donde Elyon quedo de verse con Cedrik es de color beige con algunos detalles en color café que permiten colores cuya función es neutra evitando la distracción. Hay bastantes libros cuyas pastas son de color gris y café colores que simbolizan la sabiduría y la experiencia. Hay varias columnas grabadas que indican antigüedad y elegancia en el escenario. A lo lejos se observa una estatua con forma de víbora cuyo aspecto es muy tenebroso.</p> <p>Viñeta 257: Detrás de Cedrik hay una escultura de un pavo real, animal que se relaciona con la presunción y el orgullo por lo que su analogía es comparable a la imagen que Cedrik aparenta. Esta escultura es de color amarillo con naranja y algunos detalles en color rojo colores que combinados simbolizan calor, fuego, avaricia, ambición, frivolidad e hipocresía.</p> <p>Viñeta 258: En esta viñeta solamente aparece un farol de tipo japonés en color rojo con algunos detalles en dorado colores que simbolizan calor, luminosidad, orgullo, etc.</p> <p>Viñeta 259: El encuadre es muy cerrado en las figuras de Taranee y Cornelia por lo que no se pueden apreciar los detalles del escenario detrás de ellas.</p> <p>Viñeta 260: Hay Lin le sirve té a sus amigas, aparece una mesa con platos, cucharas algunas manteletas y un platón con galletas que sirven a modo decorativo a la mesa en la que Will y sus amigas discuten sobre los extraños acontecimientos que les han sucedido.</p> <p>Viñeta 261: El encuadre en el rostro de Irma ocupa toda la viñeta.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 256: Elyon se asoma por la puerta entreabierta de la librería, sus ojos están muy abiertos y sus cejas tienen la parte exterior caída (pesadumbre), ya que algo insegura pregunta si hay alguien en la librería.</p> <p>Viñeta 257: Elyon, Está de espaldas por lo que no se puede ver su rostro.</p> <p>Cedrik: observa con la mirada ladeada (maquinación) a Elyon, diciéndole que la estaba esperando. Su boca está sonriente y su ceño está fruncido gestos que combinados simbolizan hipocresía.</p> <p>Viñeta 258: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 259: Cornelia; Mira a Hay Lin con el ceño fruncido (enojo) exigiéndole a sus amigas una explicación lógica a los extraños acontecimientos que les han sucedido.</p> <p>Taranee: Observa con los ojos muy abiertos a Cornelia, ya que la impresiona el sobresalto de ésta por obtener una respuesta lógica.</p> <p>Viñeta 260: Hay Lin, observa fijamente a Cornelia, pues escucha atentamente sus argumentos lógicos sobre lo que les ha estado pasando.</p> <p>Cornelia: Mientras explica su postura extiende las manos para sustentar sus argumentos ya que ella no cree en las cosas paranormales y no aceptara una respuesta de este tipo.</p> <p>Taranee: Tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos (sorpresa) pues enumera los extraños acontecimientos contraponiendo los argumentos de Cornelia ya que ella piensa que no puede haber lógica en sueños compartidos, premoniciones, cosas que vuelan y le pide a Cornelia que le diga cómo es que de manera lógica se pueden nombrar.</p> <p>Viñeta 261: Irma, contesta antes que Cornelia con una broma diciendo que ese tipo de cosas pueden ser llamadas problemas del crecimiento.</p>

<p>Tipo de Angulación</p>	<p>Viñeta 256, 257, 259, 261: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 258: Angulación en contrapicada que permite ver un faro que está pendiendo de una cornisa en la casa de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 257: Angulación en Picada. Vista aérea de los personajes que permite ver a Hay Lin, Cornelia y Taranee sentadas a la mesa.</p>
<p>Tipo de Iluminación</p>	<p>Viñeta 256 – 261: Iluminación naturalista.</p>
<p>Tipo de globo</p>	<p>Viñeta 256: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Elyon que al llegar a la librería pregunta si se encuentra alguien en el interior.</p> <p>Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Cedrik quien invita a pasar a Elyon a la librería cuya procedencia proviene de la siguiente viñeta.</p> <p>Viñeta 257: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cedrik quien le dice a Elyon que la estaba esperando.</p> <p>Globo con signos de admiración (sorpresa) emitido por Elyon quien queda asombrada por la respuesta de Cedrik.</p> <p>Viñeta 258: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cornelia, el globo proviene de dentro de la casa de Hay Lin en donde Will y sus amigas se han reunido para hablar de los extraños sucesos que le han pasado a cada una.</p> <p>Viñeta 259: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia quien exige una explicación lógica a lo sucedido. Mientras que Hay Lin trata de tranquilizarla diciéndole que aunque lo ignore juntas buscaran una respuesta.</p> <p>Viñeta 260: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia quien le dice a sus amigas que ella no aceptara una respuesta que tenga que ver con asuntos paranormales ya que no cree en ellos. Taranee le dice que las cosas que han pasado no pueden ser llamadas de otra manera y le pregunta que nombre lógico le daría ella.</p> <p>Viñeta 261: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma que contesta antes que Cornelia con una broma, diciendo que probablemente los extraños sucesos podrían ser llamados problemas de crecimiento.</p>
<p>Discurso</p>	<p>El discurso de esta página se divide en dos partes:</p> <p>De la Viñeta 256 a la 257 Elyon y Cedrik vuelven a reunirse, aunque no hay ninguna intervención lingüística que revele el interés de Cedrik en Elyon las frases cortadas entre estos personajes crean más expectación en la lectora.</p> <p>De la viñeta 259 – 261 aparecen Will y sus amigas en casa de Hay Lin reunidas para buscar una explicación lógica a los sucesos extraños que le han sucedido a cada una. Resalta la postura de Cornelia en buscar una explicación lógica y rechaza cualquier explicación fantástica que involucre eventos paranormales.</p>
<p>Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.</p>	<p>Viñeta 256: Onomatopeya: “TLING” sonido hecho por una campanilla colocada en la puerta de la librería en donde Elyon acordó ver a Cedrik.</p>
<p>Figuras Cinéticas</p>	<p>Viñeta 256 - 257: Figuras estáticas sin movimiento.</p>
<p>Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico</p>	<p>El discurso lingüístico es apoyado por la secuencia icónica de esta página. Debido a que hay dos acciones diferentes en dos lugares y con distintos personajes se utiliza</p>

	una viñeta intermedia que sirve para separar los escenarios y ubicar nuevos personajes en la acción, en la viñeta 258 aparece un farol japonés que marca un nuevo escenario y ubica a la lectora en casa de Hay Lin. La secuencia icónica apoya el discurso narrativo.
Observaciones	La trascendencia de esta página radica en que se genera una expectación por averiguar cuál es la intención de Cedrik con Elyon y en segundo lugar cada vez está más cercana la explicación que dará claridad a los sucesos presentados a lo largo de la historieta y que explicaran cual es la misión de Will y sus amigas y el por qué de sus extrañas habilidades. El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página: 52 Viñeta: 262 – 267.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 262, 263, 265: Cuadradas. Viñeta 264, 266 y 267: Rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente la casa de Hay Lin.
Tipo de Encuadre	Viñeta 262: Plano General de Will, Hay Lin y Yan Lin abuela de Hay Lin. Viñeta 263: Plano Medio de Will, Irma y Hay Lin. Viñeta 264: Plano General de Hay Lin, Comelia, Taranee, Irma y Will. Viñeta 265: Plano General de La abuela de Hay Lin, Will, Irma, Taranee y Hay Lin. Viñeta 266: Plano Medio de la abuela Yan Lin Viñeta 267: Gran Plano General de Will, Irma, Taranee, Comelia, Hay Lin y sus abuela.
Personajes	Viñeta 262: La imagen de Will y Hay Lin aparece a través de una puerta, afuera de la habitación en la que se encuentran escucha sigilosamente la abuela de Hay Lin. Viñeta 263: Hay Lin le muestra a Will e Irma el dibujo del medallón y les pregunta si es exacto. Viñeta 264: El medallón aparece enfrente de Will, Irma, Taranee, Comelia y Hay Lin. Viñeta 265: La abuela de Hay Lin es quien resulta ser la portadora de esta extraña joya por lo que Will y Hay Lin le preguntan como lo obtuvo. Viñeta 266: La abuela de Hay Lin revela que esta joya es conocida con el nombre de "Corazón de Kandrakar" Viñeta 267: La abuela les dice que han sido escogidas para ser las nuevas guardianas de esta joya, Hay Lin muy asombrada le pide una explicación a su abuela.

<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 262: La abuela de Hay Lin es una mujer anciana de cabellos blancos (sabiduría, experiencia, madurez) Sus rasgos al igual que los de su nieta son de tipo oriental, Usa un traje estilo oriental muy similar a un kimono, en dos tonos de verde uno claro que simboliza esperanza y fe, y un verde de un tono un poco más elevado pero brillante, este es símbolo de sabiduría, conocimiento. Su vestido tiene algunas líneas rojas (amor, fortaleza).</p> <p>Will: Usa un pantalón de tirantes en color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia).</p> <p>Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro)</p> <p>Viñeta 263: La simbología para Will y Hay Lin es la misma que en la viñeta anterior. Irma: Usa un chaleco color violeta ((misterio, misticismo). Usa en el cabello un broche de color azul con la forma de una flor (ternura, pureza, inteligencia)</p> <p>Viñeta 264: La simbología para Will, Hay Lin e Irma es la misma que en las viñetas anteriores.</p> <p>Para Cornelia y Taranee la simbología es la siguiente:</p> <p>Cornelia: Usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo).</p> <p>Taranee: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro).</p> <p>Viñeta 265 - 267: La simbología para los seis personajes que aparecen en estas viñetas es la misma que en las anteriores.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 262: Detrás de la abuela de Hay Lin se puede observar un jarrón con algunos iconos que hacen que se asemeje a una pieza antigua de estilo oriental, lo que sirve para reforzar la ascendencia o nacionalidad de Hay Lin y su familia al incluir artículos de índole oriental en el mobiliario de su casa.</p> <p>Viñeta 263: Detrás de Will, Hay Lin e Irma hay un escenario en blanco que hace que la lectora fije toda su atención en estos personajes y en el dibujo que Hay Lin les muestra a sus compañeras del medallón que aparece en sus sueños.</p> <p>Viñeta 264: Al frente de Will, Hay Lin, Irma, Cornelia y Taranee aparece el medallón sostenido por la abuela de Hay Lin, el medallón es un cristal blanco reflejo de pureza neutralidad y claridad. Está engarzado en plata un color neutro. Alrededor de él hay unos destellos blancos que representan su luminosidad.</p> <p>Al fondo se observan algunos de los muebles de la casa de Hay Lin, una repisa con vasijas y platos de tipo oriental que representan la tradición cultural que Hay Lin y su familia poseen.</p> <p>Viñeta 265: La amplitud del encuadre permite ver la mesa en la que Will y sus amigas estaban tomando el té, a modo decorativo se observan algunos, tazones, manteletas, platos y otros artículos circunstanciales.</p> <p>Viñeta 266: Detrás de la abuela de Hay Lin se percibe un escenario en blanco que simboliza nulidad, esto para que la atención de la lectora se centre en la información que revela la abuela sobre el medallón.</p> <p>Viñeta 267: En esta viñeta el encuadre realiza una toma aérea que permite ver a los personajes sentados en la mesa del comedor, a modo decorativo se incluyen algunos artículos de cocina.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 262: Will tiene la mirada ladeada (maquinación) sugiriendo que quizá la respuesta que buscan tenga algo que ver con el medallón que casi todas han soñado.</p>

	<p>Hay Lin: Sostiene una hoja de papel mirándola fijamente (atención) mientras comenta que hizo un dibujo del medallón.</p> <p>Yan Lin: escucha desde afuera de la atención. Su cuerpo y cabeza están inclinados hacia la puerta para escuchar la conversación de las jóvenes. Su ceño está fruncido (concentración)</p> <p>Viñeta 263: Will: Observa fijamente el dibujo (atención) mientras revisa su similitud con el que ha aparecido en sus sueños.</p> <p>Hay Lin: Tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos (sorpresa) pues comenta algo asombrada que espera que su dibujo no tenga errores.</p> <p>Irma: Está volteada revisando el dibujo por lo que sus gestos son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 264: Hay Lin, Taranee, Irma y Will: Observan con los ojos muy abiertos el dibujo (sorpresa) ya que cuando lo ven sostenido por la abuela de Hay Lin quedan muy asombrados.</p> <p>Cornelia: Tiene una ceja un poco más alta que la otra, su ceño está fruncido y las comisuras de sus labios están muy apretadas pues en lugar de asombrarse mira con incredulidad a la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 265: Yan Lin: Observa con un rostro muy serio a su nieta y a sus amigas esperando una respuesta de su parte.</p> <p>Hay Lin: Tiene los ojos muy abiertos al igual que la boca pues su abuela la ha dejado muy sorprendida al aparecer sosteniendo el medallón que ella y sus amigas han estado soñando.</p> <p>Irma y Will: Están de espaldas por lo que su gestuario no es perceptible.</p> <p>Viñeta 266: Yan Lin tiene los ojos cerrados (confianza) su brazo está levantado a la altura de su pecho, su dedos están flexionados a excepción del dedo índice con el que apunta hacia arriba (gesto de sabiduría) en la otra mano sostiene el medallón revelando que su nombre es "Corazón de Kandarakar"</p> <p>Viñeta 267: La amplitud del encuadre hace que los gestos de los personajes aparezcan difusos y distorsionados por lo que no están en posición de ser interpretados.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 262 – 266: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 267: Angulación en contrapicada. Toma aérea de los personajes que permite ver a Will y sus amigas sentadas en el comedor, así como la decoración de la mesa y lo que Hay alrededor de ella, lo anterior en el caso de la abuela de Hay Lin quien relativamente está lejos del comedor.</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 262 - 267: Iluminación naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 262: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will quien sugiere que probablemente el medallón de sus sueños sea la clave para encontrar una respuesta a lo que les está sucediendo.</p> <p>Viñeta 263: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin que le pide a Irma y Will que examinen el dibujo que hizo del medallón para ver si es correcto.</p> <p>Viñeta 264: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por la abuela de Hay Lin quien les dice que el medallón que tiene en las manos se parece más que el dibujo.</p> <p>Viñeta 265: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will que le pregunta a la abuela como lo obtuvo.</p>

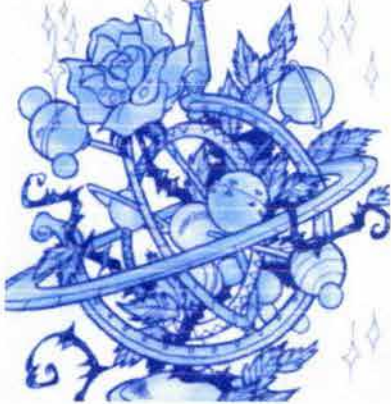
	<p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Hay Lin quien le grita a su abuela asombrada por su súbita entrada.</p> <p>Viñeta 266: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la abuela de Hay Lin que revela el nombre del medallón.</p> <p>Viñeta 267: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por la abuela de Hay Lin quien le dice a las 5 jóvenes que son las nuevas guardianas de esta joya. A lo que Hay Lin le pide una explicación.</p>
Discurso	<p>En esta página se revela que quien conoce la respuesta a los sucesos que últimamente Will y sus amigas han vivido es la abuela de Hay Lin quien resulta ser también la poseedora del medallón que todas ellas han soñado.</p> <p>Esta página muestra la introducción a la verdad que la lectora ha esperado descubrir a lo largo de su lectura de esta historieta, aparece sólo una pequeña parte ya que se espera generar en ella una intriga mayor que será resuelta en las siguientes páginas.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 262 - 267: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	La secuencia narrativa en la que Will y sus amigas conocen la verdad, está apoyada de manera icónica por el personaje que revela esta verdad ya que se busca que sea una figura que a nivel icónico represente sabiduría y experiencia.
Observaciones	<p>Esta página tiene una observación a nivel icónico ya que el personaje elegido para revelar la verdad a Will y sus amigas es la abuela de Hay Lin una de las protagonistas principales, utilizándose esta figura para obtener mayor credibilidad ya que al ser una anciana está dotada de sabiduría y experiencia.</p> <p>Lo anterior es una característica de los comics maravillosos en donde se venera la ancianidad atribuyéndole la conciencia y sabiduría que guía el camino de la juventud.</p> <p>En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

La siguiente página contiene una narración hecha por la abuela de Hay Lin, en la que explica el origen del mundo mágico de Kandarakar.

Esta página abarca las viñetas 268 a la 275. En la viñeta 268 aparece el rostro de la abuela de Hay Lin para que la lectora sepa que es ella quien hace esta narración, de la viñeta 269 a la 275 aparecen varios elementos icónicos que tratan de representar los elementos maravillosos de la historia contada, estos elementos icónicos son un tanto abstractos ya que su historia incluye elementos maravillosos que evocan situaciones como el bien y el mal, la justicia y la injusticia y un universo creado por seres mágicos.

<p>Número de Página: 53 Viñeta: 268 -275.</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 268 - 275: Cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfiel específicamente la casa de Hay Lin, en donde su abuela cuenta una historia en la que evoca un lugar mágico llamado Kandrakar.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 268: Gran Primer Plano del rostro de la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 269: Plano Medio de una figura que evoca un ser mágico.</p> <p>Viñeta 270: Gran Plano General de una figura que representa un universo dominado por la magia.</p> <p>Viñeta 271: Primer Plano de un par de espadas cruzadas.</p> <p>Viñeta 272: Gran Plano General de un caballero.</p> <p>Viñeta 273: Gran Plano General del castillo de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 274: Gran Primer Plano del rostro de un joven que parece ser el Oráculo de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 275: Primer Plano de los rostros de Hay Lin, Cornelia, Taranee, Irma y Will.</p>
Personajes	<p>Viñeta 268: Aparece la abuela de Hay Lin, quien narra la historia del reino mágico de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 269 - 275: En estas viñetas aparece una narración de la abuela de Hay Lin en la que evoca algunos escenarios y figuras icónicas que apoyan su historia, estas figuras son un poco abstractas ya que su narración está cargada de varios elementos maravillosos.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 268: En esta viñeta sólo aparece el rostro de la abuela de Hay Lin por lo que su vestuario no es perceptible.</p> <p>Viñeta 269: En esta viñeta aparece una especie de ser mágico que tiene entre las manos una esfera de energía y que representa un mundo en que todas las criaturas tenían poderes mágicos y convivían en armonía. Esta figura está representada en color verde que simboliza paz, esperanza, fe, vida, tranquilidad, inteligencia, justicia, serenidad, etc.</p> <p>Viñeta 270: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 271: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 272: Aparece un caballero con armadura gris (color neutro) esta arrodillado sobre una sola rodilla, mientras que su cuerpo se recarga en su espada. Esta figura representa el triunfo del bien sobre el mal y su exilio.</p> <p>Viñeta 273: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 274: Aparece parte del rostro de un ser calvo que se asemeja mucho al Oráculo de Kandrakar, detrás de su cabeza aparece un resplandor en forma de triángulo lo que simula perfección, inteligencia, excelencia. Este ser es de color verde que simboliza paz, esperanza, fe, vida, tranquilidad, inteligencia, justicia, serenidad, etc.</p> <p>Viñeta 275: En esta viñeta sólo aparecen los rostros de Hay Lin, Cornelia, Taranee, Irma y Will por lo que su vestuario no es perceptible.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 268: El rostro de la abuela de Hay Lin ocupa toda la viñeta por lo que sus gestos no son perceptibles.</p> <p>Viñeta 269: Detrás del ser mágico que aparece en esta viñeta aparecen varios iconos asociados con la magia y otros procesos místicos y misteriosos, aparecen soles, lunas, estrellas, y esferas luminosas en tonos verdes y blancos que simbolizan luminosidad, claridad, esperanza, vida, tranquilidad, claridad, etc.</p>

	<p>Viñeta 270: En esta viñeta aparece un icono que intenta representar un universo en el que las energías mágicas, las criaturas y la naturaleza conviven en completa armonía, este icono es bastante abstracto y en él predomina el color azul que representa tranquilidad, el infinito, los sueños, la serenidad, sabiduría, etc.</p>  <p>Viñeta 271: En estas viñetas aparecen un par de espadas cruzadas que representan la lucha entre el bien y el mal. Ambas espadas son de color gris sólo que una es de un tono más oscuro que la otra. El gris es un color neutro por ser resultado de la mezcla del color negro y el blanco por lo que es la representación de la eterna lucha entre el bien y el mal.</p> <p>Viñeta 272: Aparece un caballero en cuclillas recargado sobre su espalda simbolizando el triunfo del bien sobre el mal, detrás de él aparece un resplandor en color verde que simboliza esperanza.</p> <p>Viñeta 273: Aparece el palacio de Kandrakar en color verde, un lugar que representa la unión, fe, esperanza y vida que preserva este lugar destinado a preservar el bien.</p> <p>Viñeta 274: Detrás de la figura del Oráculo aparece un escenario en color verde que simboliza, fe, esperanza, vida, etc.</p> <p>Viñeta 275: Los rostros de Hay Lin, Cornelia, Taranee, Irma y Will ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas no es perceptible.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 268: La abuela de Hay Lin: Tiene el ceño fruncido (concentración), tiene una sonrisa que hace que luzca más desafiante y algo misteriosa.</p> <p>Viñeta 269 -274: Carecen de gestuario.</p> <p>Viñeta 275: Hay Lin, Taranee, Irma y Will tienen los ojos muy abiertos (sorpresa) pues observan atónitas a la abuela de Hay Lin.</p> <p>Cornelia: tiene el ceño fruncido y las comisuras de sus labios están hacia abajo un gesto que la hace lucir incrédula ante la historia de la abuela de Hay Lin.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 268 - 275: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 268 - 275: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 268: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la abuela de Hay Lin quien le dice a Hay Lin y sus amigas que les revelara una historia.</p> <p>Viñeta 269: Viñeta 274: Carecen de globo</p> <p>Viñeta 275: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por la abuela de Hay Lin que finaliza su historia sobre el origen del mundo mágico de Kandrakar.</p>

Discurso	El discurso de esta página en su mayoría está representado por textos de apoyadura (voz en off) es decir textos integrados a la viñeta narrados por una fuente no visible en este caso la abuela de Hay Lin quien narra el origen del mundo mágico de Kandrakar a manera de un cuento pues su lenguaje magnifica los acontecimientos para crear una situación más dramática: " EL UNIVERSO ERA UNO SOLO, UN INMENSO REINO REGULADO POR LA NATURALEZA QUE DURO EONES"
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 268 - 275: Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso de esta página narra sucesos maravillosos y mágicos, por lo que su representación a nivel icónico es difícil por lo que se recurre a el uso de figuras abstractas representadas por colores fríos como el verde y el azul que representan lejanía, paz, infinito, maravilla, etc. Por lo que el la secuencia narrativa se ve bien representada por el lenguaje icónico.
Observaciones	Esta página revela el Origen de Kandrakar ligando este lugar al medallón que Will y sus amigas han estado soñando, lo que poco a poco va resolviendo las dudas que la lectora ha ido acumulando al tratar de ligar a Will y sus amigas con el medallón y saber por qué el Oráculo y su asistente Tibor aparecen vigilándolas desde su mundo. En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

En la siguiente tabla analizaremos las páginas 54 y 55 ya que la acción que se presenta en estas páginas se refiere al momento en el que a Will y sus amigas les es confiada una misión y sus poderes les son entregados por la abuela de Hay Lin, como es una acción continua es más pertinente analizarla en una sola página. Además es uno de los momentos más significativos de esta historieta ya que marca el inicio de una misión que ha de ser efectuada por las protagonistas de manera consiente y responsable.

Número de Página: 54 Viñeta: 276 - 280	
Número de Página: 55 Viñeta: 281-284	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 276 y 277: Rectangulares anchas. Viñeta 278, 279, 280: Rectangulares alargadas. Viñeta 281: Macroviñeta que engloba tres acciones en una sola viñeta. Viñeta 282, 283: cuadradas. Viñeta 284: Rectangular.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente la casa de Hay Lin.
Tipo de Encuadre	Viñeta 276: Gran Plano General de Yan Lin, Hay Lin, Will, Cornelia e Irma. Viñeta 277: Plano Medio Corto de Will y la abuela de Hay Lin. Viñeta 278: Plano Medio Corto de Cornelia, Taranee e Irma.

	<p>Viñeta 279: Plano Medio Corto de la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 280: Primer Plano del rostro de Irma</p> <p>Viñeta 281: Plano Medio de Cornelia, Taranee, Hay Lin y su abuela.</p> <p>Viñeta 282: Plano Medio de Will y la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 283: Plano Detalle de la mano de Will mientras la abuela le entrega el medallón.</p> <p>Viñeta 284: Plano Medio de Will, Hay Lin, Cornelia, Taranee e Irma.</p>
<p>Personajes</p>	<p>Viñeta 276: La abuela de Hay Lin les anuncia a Hay Lin, Will, Irma, Comelia y Taranee que ellas son las nuevas guardianas de la muralla que divide a Kandrakar del "Metamundo" lugar en donde están las "fuerzas de la maldad y la injusticia".</p> <p>Viñeta 277: La abuela de Hay Lin les explica a las jóvenes que hay más realidades aparte de la que se conoce en este mundo, a lo que Will argumenta no lograr comprenderla.</p> <p>Viñeta 278: Cornelia, Taranee e Irma se observan atónitas al escuchar a la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 279: La abuela de Hay Lin sostiene el "corazón de Kandrakar" que ha empezado a brillar intensamente.</p> <p>Viñeta 280: Aparece en "Corazón de Kandrakar" frente al rostro de Irma, otorgándole dominio sobre el elemento del agua.</p> <p>Viñeta 281: Aquí aparece una macroviñeta que reúne los tres momentos en que le son otorgados los poderes de la tierra a Cornelia, los del fuego a Taranee y finalmente los del aire a Hay Lin, completándose así los cuatro elementos.</p> <p>Viñeta 282: Will le pregunta a la abuela cuál es su poder.</p> <p>Viñeta 283: La abuela de Hay Lin deposita en las manos de Will el medallón conocido como "Corazón de Kandrakar"</p> <p>Viñeta 284: Al estar en contacto con las manos de Will el medallón brilla intensamente ante las miradas de Hay Lin, Cornelia, Taranee e Irma.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 276 - 284: En estas viñetas aparecen de manera constante los personajes de Will, Irma, Taranee, Cornelia, Hay Lin y su abuela por lo que la simbología para el vestuario de estos personajes es:</p> <p>La abuela de Hay Lin es una mujer anciana de cabellos blancos (sabiduría, experiencia, madurez). Usa un traje estilo oriental muy similar a un kimono, en dos tonos de verde uno claro que simboliza esperanza y fe, y un verde de un tono un poco más elevado pero brillante, este es símbolo de sabiduría, conocimiento. Su vestido tiene algunas líneas rojas (amor, fortaleza).</p> <p>Will, usa un pantalón de tirantes en color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia).</p> <p>Irma: Usa una playera y falda de color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) con un chaleco color violeta (misterio, misticismo).</p> <p>Taranee: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro).</p> <p>Cornelia: Usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo) Usa una falda gris larga en un tono claro, tono neutro sobre el que predominan el rosa y el naranja.</p> <p>Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro).</p>

<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 276 279: En estas viñetas los encuadres en los personajes de Will, Irma, Taranee, Cornelia, Hay Lin y su abuela ocupan toda la viñeta con el fin de centrar la atención de la lectora en la revelación narrativa que hace la abuela de Hay Lin y en las reacciones de Will y sus amigas al escuchar una verdad que suena tan maravillosa como descabellada.</p> <p>Viñeta 280: En esta viñeta la abuela de Hay Lin le confiere a Irma el poder de dominio sobre el agua por lo que el "Corazón de Kandrakar" produce un intenso resplandor de color azul, color asociado con este elemento.</p> <p>Viñeta 281: Aquí aparece una Macroviñeta que engloba tres momentos. El primero es cuando a Cornelia se le otorga el dominio del elemento tierra, por lo que el "Corazón de Kandrakar" emite un resplandor verde que simboliza la naturaleza y la vida que finalmente provienen de la tierra.</p> <p>El segundo momento es cuando a Taranee se le confieren los poderes del fuego, el "corazón de Kandrakar" emite un resplandor blanco símbolo de luminosidad, pero que al reflejarse sobre Taranee hace que su sombra se proyecte de color rojo, que simboliza fuego, calor y energía.</p> <p>Y finalmente cuando a Hay Lin se le conceden los poderes del viento, detrás de ella aparece un escenario blanco que simboliza nulidad ya que en esta viñeta más que simbolizar el elemento que le corresponde se enfoca en mostrar un momento dramático pues se le confiere mayor peso a mostrar el cariño con el que la abuela de Hay Lin le confía esta misión a su nieta.</p> <p>Viñeta 282: Will y la abuela de HAY Lin ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p> <p>Viñeta 283: Aparece la abuela de Hay Lin tomando la mano de Will para entregarle el "Corazón de Kandrakar" el cual emite un gran resplandor blanco: luminosidad, perfección, pureza, verdad, etc.</p> <p>Viñeta 284: Aparece Will sosteniendo el "Corazón de Kandrakar" en su mano el cual emite un resplandor muy fuerte de color blanco que simboliza luminosidad, perfección, pureza, verdad, etc.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 276: La abuela de Hay Lin, Tiene el ceño fruncido (enojo) pues trata de infundir mayor autoridad para que Will y sus amigas no subestimen sus palabras.</p> <p>Hay Lin: Voltea a ver a su abuela con los ojos muy abiertos (sorpresa) pues la sorprende mucho su solemnidad al narrar esta historia.</p> <p>Will, Irma: Cornelia: Están de espaldas por lo que su gestuario no es visible.</p> <p>Viñeta 277: Will, observa fijamente a la abuela de Hay Lin (atención), con el ceño fruncido (concentración) y las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) símbolos que combinados representan la confusión ante la historia narrada por la abuela.</p> <p>La abuela de Hay Lin: Tiene el ceño fruncido (concentración) su rostro es serio por que intenta explicarles a las jóvenes los pormenores de su misión como guardianas de la muralla que divide a Kandrakar del mal.</p> <p>Viñeta 278: Cornelia, Taranee e Irma: Se miran entre sí, sus cejas están con la parte exterior caída (pena) sus ojos están muy abiertos (sorpresa) las comisuras de sus labios están hacia abajo (pesadumbre) ya que están confundidas por el relato de la abuela de Hay Lin, pero ninguna se atreve a hacer ningún cuestionamiento.</p> <p>Viñeta 279: La abuela de Hay Lin, mira fijamente el "Corazón de Kandrakar" que pende frente a su cara el cual se encuentra brillando, sinónimo de que algo importante sucederá con él en la próxima viñeta.</p>

	<p>Viñeta 280: Irma: Observa fijamente el "Corazón de Kandrakar" sus ojos están muy abiertos y sus cejas levantadas lo que indica sorpresa ya que el medallón ha comenzado a brillar con mayor intensidad.</p> <p>Viñeta 281: Cornelia: Observa fijamente el medallón (atención) tiene levantada una sola ceja lo que revela su incredulidad ante lo ocurrido.</p> <p>Tarane: Tiene los ojos desorbitados (terror) y las cejas altas (sorpresa) tiene la palma de su mano tapándole la boca ya que se siente muy asombrada por lo que está pasando, pero también la asusta.</p> <p>Hay Lin: Sonríe cuando su abuela le confía el poder del viento, sus ojos están cerrados (confianza) ya que a pesar de lo raro de los acontecimientos su cariño y confianza en su abuela hacen que le crea absolutamente todo.</p> <p>La abuela de Hay Lin: Sonríe acariciándole el cabello a su nieta, sus ojos están cerrados (confianza) pues el cariño para su nieta es muy grande y la actitud jocosa de Hay Lin le inspira mucha ternura.</p> <p>Viñeta 282: Will, Tiene los ojos y las cejas muy abiertas (sorpresa) pues la abuela parece haberla excluido, tiene la mano en el pecho preguntándole a la abuela cuál es el poder que a ella le corresponde.</p> <p>La abuela de Hay Lin: Está volteada en posición $\frac{3}{4}$ por lo que su rostro no se puede apreciar, sólo se ve que le extiende la mano a Will para entregarle algo.</p> <p>Viñeta 283: Carece de gestuano. Sólo aparecen las manos de Will y la abuela de Hay Lin entregándole el corazón de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 284: Will, al recibir el "Corazón de Kandrakar" éste emite un gran resplandor que por la cara de Will se puede suponer que es muy agradable pues tiene una gran sonrisa y sus ojos están cerrados (confianza)</p> <p>Irma, Cornelia, Tarane y Hay Lin: Observan a Will con los ojos y boca muy abiertos (sorpresa) pues este resplandor es muy intenso y para Will parece ser muy placentero.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 276 - 284: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 276 - 282: Iluminación naturalista.</p> <p>Viñeta 283 - 284: Iluminación artística que permite que el resplandor que envuelve al "Corazón de Kandrakar" luzca más intenso.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 276: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por la abuela de Hay Lin que les dice a Will y sus amigas que ellas son las nuevas guardianas de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 277: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por la abuela de Hay Lin que les explica el peligro por el que está atravesando la muralla que divide a Kandrakar de el Metamundo lugar en donde se aloja la maldad y la injusticia del universo.</p> <p>Viñeta 278: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por la abuela de Hay Lin que les pide a las jóvenes que escuchen sus corazones al notar que la mayoría de ellas lucen inseguras e incrédulas ante las afirmaciones de la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 279: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por la abuela de Hay Lin que afirma que el Corazón de Kandrakar contiene la fuerza de la naturaleza.</p>

	<p>Viñeta 280: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por la abuela de Hay Lin que le otorga a Irma el dominio sobre el agua.</p> <p>Viñeta 281: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por la abuela de Hay Lin que le otorga a Cornelia el poder de la tierra, a Taranee el del fuego y finalmente a Hay Lin el del viento.</p> <p>Viñeta 282: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will que le pregunta a la abuela de Hay Lin cuál es el poder que a ella le corresponde.</p> <p>Viñeta 283: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por la abuela de Hay Lin que le entrega a Will el "Corazón de Kandrakar"</p> <p>Viñeta 284: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma que al ver el enorme resplandor del medallón exclama asombrada que debe de tratarse de magia.</p>
Discurso	<p>El discurso de estas páginas tiene por objetivo que de manera formal les sea revelada una misión a las jóvenes que consiste en proteger al reino de "Kandrakar" de un lugar llamado "Metamundo" en donde están encerradas las fuerzas del mal y las jóvenes deben impedir que estas escapen y se apoderen de Kandrakar y posteriormente de la tierra.</p> <p>A cada una de las jóvenes se les confiere el dominio de una habilidad mágica. Para hacer más emotivo se utilizan juegos de palabras que corresponden a cada elemento y a la personalidad de cada una de las jóvenes:</p> <p>TÚ, IRMA TENDRÁS EL PODER DEL AGUA, BALANCEADO E INCONTENIBLE. Por que su carácter es más voluble, pero sabe contenerse de acuerdo a la situación que vive.</p> <p>A TI, CORNELIA TE TOCA LA FUERZA DE LA TIERRA. Por que Cornelia tiene el carácter más fuerte y difícil de todas.</p> <p>PARA TI GENEROSA TARANEE, EL DIFÍCIL DON DEL FUEGO. Taranee es la más seria y reservada del grupo, por lo que será más prudente al usar un poder tan peligroso como puede ser el dominio del fuego.</p> <p>Y TÚ, MI PEQUEÑA HAY LIN, SERÁS LIBRE Y LIGERA COMO EL AIRE. Esto porque el carácter de Hay Lin es más juguetón e incontenible que el del resto de sus compañeras.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 276 - 284: Figuras estáticas sin movimiento
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso lingüístico de estas páginas narra el momento en el que Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin reciben los poderes de los cuatro elementos (agua, fuego, tierra y viento) y Will queda como poseedora del "Corazón de Kandrakar". Los elementos icónicos que apoyan esta narración confieren al medallón elementos luminosos que hacen que a nivel visual esta joya parezca poderosa y misteriosa con lo que se enriquece la narración lingüística.
Observaciones	<p>En estas páginas queda completa la misión que Will y sus amigas deben de cumplir sobre la que girara la temática de esta historieta en números posteriores. Esto es proteger al mundo mágico de Kandrakar del "Metamundo" lugar en donde están encerrados los poderes del mal y la oscuridad, esto lo harán a través de los poderes que les han sido otorgados por la abuela de Hay Lin y que son canalizados a través de "Corazón de Kandrakar" que queda a cargo de Will.</p> <p>En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 56 Viñeta: 285 -290	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 285, 286, 289,290: Cuadradas. Viñeta 287 - 288: Rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 285 – 286: Heatherfield específicamente la casa de Hay Lin. Viñeta 287 - 288: El reino mágico de Kandrakar. Viñeta 289 - 290: Heatherfield específicamente afuera de la casa de Hay Lin.
Tipo de Encuadre	Viñeta 285: Plano Medio Largo de Irma, Will, Taranee, Hay Lin y su abuela. Viñeta 286: Plano General Medio de Will, Irma y Cornelia. Viñeta 287: Plano Medio Corto de Tibor y el Oráculo de Kandrakar. Viñeta 288: Plano General de la abuela de Hay Lin, el Oráculo y el anciano Tibor. Viñeta 289: Plano General de Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin. Viñeta 290: Plano Medio de Hay Lin, Cornelia e Irma.
Personajes	<p>Viñeta 285: Después de revelarles el secreto sobre el "Corazón de Kandrakar", otorgarles poderes a cada una de las chicas y revelarles una misión la abuela de Hay Lin abandona la habitación dejando atónitas a Will y sus amigas.</p> <p>Viñeta 286: Will sale detrás de la abuela de Hay Lin para aclarar las dudas que le ha causado la historia que contó la abuela de Hay Lin, pero al salir del pasillo nota que ha desaparecido.</p> <p>Viñeta 287: El Oráculo y el anciano Tibor observan desde su mundo a Will y sus amigas, pues al fin han obtenidos sus poderes y podrán cumplir su función como guardianas de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 288: La abuela de Hay Lin aparece misteriosamente en el mundo de Kandrakar, el Oráculo y Tibor le agradecen cumplido su misión al revelarle a Will y sus amigas el secreto de Kandrakar.</p> <p>Viñeta 289: Will y sus amigas discuten afuera de la casa de Hay Lin sobre lo sucedido.</p> <p>Viñeta 290: Cornelia expresa su total incredulidad por la historia que la abuela de Hay Lin y cree que todo fue un truco.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 285: La abuela de Hay Lin es una mujer anciana de cabellos blancos (sabiduría, experiencia, madurez) Usa un traje estilo oriental muy similar a un kimono, en dos tonos de verde uno claro que simboliza esperanza y fe, y un verde de un tono un poco más elevado pero brillante, este es símbolo de sabiduría, conocimiento. Su vestido tiene algunas líneas rojas (amor, fortaleza).</p> <p>Irma: Usa una playera y falda de color azul claro (temura, sabiduría, juventud, tranquilidad) con un chaleco color violeta (misterio, misticismo).</p> <p>Will, usa un pantalón de tirantes en color azul claro (temura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (temura, delicadeza, inocencia).</p>

	<p>Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (temura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro)</p> <p>Tarane: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro).</p> <p>Cornelia: Usa una especie de estola en color rosa, su simbología representa feminidad, sensualidad, alegría juvenil) Debajo de la estola usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo) Usa una falda gris larga en un tono claro, tono neutro sobre el que predominan el rosa y el naranja.</p> <p>Viñeta 286: La simbología para, Will, Cornelia e Irma es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 287: El oráculo y el anciano Tibor están representados en color verde que significa vida, experiencia, sabiduría, esperanza, juventud y calma.</p> <p>Viñeta 288: La simbología para el anciano Tibor y el Oráculo es la misma de la viñeta anterior. La abuela de Hay Lin también aparece en color verde lo que indica que el ambiente y la atmósfera de Kandrakar son distintos a las de la tierra.</p> <p>Viñeta 289 - 290: Will, Irma, Tarane, Cornelia y Hay Lin usan el mismo vestuario de la viñeta anterior.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 285: Irma, Will, Tarane, Cornelia, Hay Lin y su abuela ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas no es perceptible.</p> <p>Viñeta 286: El corredor del que desapareció la abuela de Hay Lin está decorado por figuras tradicionales chinas como vasijas, jarrones, la estatua de Buda entre otras cosas que refuerzan la nacionalidad de Hay Lin y su abuela así como sus costumbres.</p> <p>Viñeta 287: El Oráculo y Tibor observan a Will y sus amigas desde una especie de espejo de color verde (vida, tranquilidad, esperanza, etc.) La atmósfera en general de Kandrakar es de color verde.</p> <p>Viñeta 288: La atmósfera en general de Kandrakar es de color verde. (Vida, tranquilidad, esperanza, etc.</p> <p>Viñeta 289: Will, y sus amigas se encuentran afuera de la casa de Hay Lin, se observan muy pocos detalles de este lugar, sólo se observa una ventana cuyo marco está grabado con varios símbolos y un farol oriental que refuerza la nacionalidad y tradiciones de Hay Lin y su familia.</p> <p>Viñeta 290: Hay Lin, Cornelia e Irma ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas no es perceptible.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 285: La abuela de Hay Lin: Se aleja, está de espaldas por lo que sus gestos no son visibles.</p> <p>Irma: Observa con los ojos muy abiertos (sorpresa) al corazón de Kandrakar en la mano de Will, mientras lo señala con ambas manos pues está muy impactada por lo sucedido con él hace unos momentos.</p> <p>Will: Voltea a ver a la abuela de Hay Lin ignorando a Irma y a sus otras amigas pues espera detenerla para que aclare sus dudas.</p> <p>Tarane y Hay Lin: Al igual que Irma contemplan fijamente el medallón en la mano de Will (atención) con los ojos muy abiertos (sorpresa) pues tampoco logran explicarse lo ocurrido.</p> <p>Viñeta 286: Will: Sale al pasillo para tratar de alcanzar a la abuela, tiene los ojos y la boca muy abiertos pues la abuela desapareció de manera misteriosa.</p>

	<p>Cornelia e Irma: Están asomadas a la puerta y al igual que Will tienen los ojos muy abiertos pues están muy sorprendidas por el modo en el que desapareció la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 287: Tibor: Tiene una gran sonrisa pues le hace notar al Oráculo que al fin las jóvenes han sido informadas de su misión y por lo tanto protegerán su mundo.</p> <p>El Oráculo: Observa con una sonrisa (complacencia) el reflejo de Will y sus amigas por una especie de espejo mágico.</p> <p>Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin aparecen reflejadas en una especie de reflejo mágico en el reino de Kandrakar, sus rostros en general muestran desconcierto y asombro ya que todas tienen los ojos muy abiertos y las cejas altas, cada una se encuentra mirando en direcciones diferentes ya que están buscando a la abuela de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 288: El Oráculo volteo pues ha notado que Yan Lin la abuela de Hay Lin ha entrado a su mundo, tiene una sonrisa (complacencia) pues le agradece haber notificado a las chicas sobre su misión.</p> <p>La abuela de Hay Lin. Entra al salón en donde se encuentran El Oráculo y Tibor con una sonrisa (complacencia) pues ha cumplido la misión de otorgarle a su nieta y amigos el poder con el que protegerán a Kandrakar.</p> <p>Tibor: Sonríe (alegría) pues está complacido por los acontecimientos.</p> <p>Viñeta 289: El encuadre de estas viñetas es muy amplio por lo que los rostros de Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 290: Hay Lin: Tiene los ojos desorbitados (miedo) pues Cornelia la acosa diciendo que no cree en nada de lo que pasó y que todo debe ser una broma por parte de su abuela.</p> <p>Cornelia: Está asustada, pues la revelación que hizo la abuela de Hay Lin la considera imposible ya que como expreso antes no cree en fenómenos paranormales ni mágicos y su manera de expresarlo es enojándose y gritándole a Hay Lin. Su ceño está fruncido (enojo) y apunta con su dedo índice a Hay Lin presionándola como si ésta fuera responsable de lo ocurrido.</p> <p>Irma: Nota el miedo de Cornelia, por lo que se buria de ella, tiene una ceja más alta que la otra (incredulidad) con una gran sonrisa, sus manos están escondidas detrás de su espalda y se apoya en el hombro de Cornelia para presionarla para que admita que lo que siente es miedo.</p>
<p>Tipo de Angulación</p>	<p>Viñeta 285, 286, 287, 288, 290: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 289: Angulación en Contrapicada: Vista aérea de los personajes.</p>
<p>Tipo de Iluminación</p>	<p>Viñeta 285 – 290: Iluminación naturalista.</p>
<p>Tipo de globo</p>	<p>Viñeta 285: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por la abuela de Hay Lin que después de otorgarle a Will el corazón de Kandrakar se despide súbitamente, mientras que Will le pide que no se marche para que aclare sus dudas.</p> <p>Viñeta 286: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will que sale al pasillo a alcanzar a la abuela.</p> <p>Viñeta 287: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Tibor y oráculo quienes manifiestan su alegría por que la jóvenes han obtenido sus poderes.</p>

	<p>Viñeta 288: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por El Oráculo que le agradece a Hay Lin haber colaborado con ellos al entregarle a su nieta y amigas la misión de proteger Kandrakar.</p> <p>Viñeta 289: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia quien le dice a Hay Lin que la historia contada por su abuela es una locura.</p> <p>Viñeta 290: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia quien le dice a Hay Lin que todo fue un truco arreglado por su abuela, y por Irma quien señala que en realidad Cornelia siente miedo por lo ocurrido.</p>
Discurso	En estas páginas se narra la reacción de Will y sus amigas tras saber la verdad por parte de la abuela de Hay Lin la cual en su mayoría es de desconcierto por lo ocurrido y en el caso particular de Cornelia insiste en buscar una explicación lógica argumentando que todo fue un truco pues el miedo y el desconcierto que le generó la noticia lo intenta afrontar con una visión lógica.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 285 – 290: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	La secuencia narrativa de esta página muestra el momento después de que las jóvenes averiguan la razón de que hayan desarrollado extrañas capacidades, las razones resultan ser muy increíbles por lo que su desconcierto está bien representado en un nivel icónico. También se muestra la complacencia en Kandrakar por la unión de las jóvenes y la entrega de sus poderes ya que están seguros de que su desconcierto pasará y que realizarán un buen trabajo como guardianas de Kandrakar.
Observaciones	<p>En esta página hay algunos elementos que analizar. En primer lugar la relación de la abuela de Hay Lin con Kandrakar ya que se puede ver que tiene un contacto directo entre Heatherfield en la tierra y Kandrakar en el supuesto centro del universo y al agradecerle el Oráculo haber cumplido su misión se puede deducir una relación de antaño con este mundo, aunque ésta no es explicada se comprende que la abuela de Hay Lin es el contacto entre Kandrakar, el medallón y las amigas de su nieta con lo que se crea un enlace lógico en la secuencia narrativa.</p> <p>El segundo de estos elementos es la renuencia de Cornelia a creer en la historia de la abuela, lo que muestra un lado humano, lógico y racional del personaje ya que en la realidad no cualquier persona asumiría esta responsabilidad sin primero buscar una explicación lógica.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

<p>Número de Página: 57 Viñeta: 291 - 296</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.

UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 291: Rectangular. Viñeta 292 – 296: Cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente afuera de la casa de Hay Lin.
Tipo de Encuadre	Viñeta 291: Gran Plano General de Cornelia, Irma, Will, Taranee y Hay Lin Viñeta 292: Plano Medio de Irma y Hay Lin Viñeta 293: Plano Medio de Hay Lin, Irma y Taranee Viñeta 294: Plano Medio Corto de Irma y Will Viñeta 295: Gran Plano General de Will, Irma, Taranee y Elyon. Viñeta 296: Plano Medio Corto de Elyon, Hay Lin e Irma.
Personajes	<p>Viñeta 291: Cornelia se rehúsa a dar más explicaciones y se marcha a su casa, pues no sabe cómo afrontar lo sucedido. Hay le asegura a Will, Irma y Taranee que Cornelia recapacitará y volverá cuando se haya calmado.</p> <p>Viñeta 292: Irma comienza a bromear diciendo que si son una especie de supergrupo deben de tener disfraces, mientras que Hay Lin sugiere que también un nombre especial.</p> <p>Viñeta 293: Hay Lin propone el nombre de W.I.T.C.H., ya que son sus iniciales y además esta palabra significa BRUJA en inglés. Irma y Taranee no toman en serio su sugerencia ya que les parece ridícula.</p> <p>Viñeta 294: Irma señala que ella no se siente una bruja y le pregunta a Will su opinión, pero Will sigue demasiado confundida por lo que prefiere no opinar.</p> <p>Viñeta 295: Mientras Will y sus amigas conversan llega Elyon.</p> <p>Viñeta 296: Elyon le pide a Will, Taranee, Hay Lin e Irma que la acompañen al gimnasio de la escuela en la noche pues verá a Cedrik.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 291: Cornelia: Usa una especie de estola en color rosa que representa (feminidad, sensualidad, alegría juvenil) Debajo de la estola usa una blusa de color naranja (alegría, dinamismo, candor, entusiasmo) Usa una falda gris larga en un tono oscuro que representa el momento de bruma y confusión por el que está atravesando después de escuchar la historia de la abuela de Hay Lin.</p> <p>Irma: Usa una playera y falda de color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) con un chaleco color violeta (misterio, misticismo).</p> <p>Will, usa un pantalón de tirantes en color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia).</p> <p>Taranee: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro).</p> <p>Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro).</p> <p>Viñeta 292 - 294: La simbología para Will y sus amigas es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 295: A partir de esta viñeta se incorpora Elyon cuya simbología es la siguiente: Usa un suéter color gris oscuro (tristeza, pena, pesadumbre, bruma, confusión, maldad, etc. con una falda de color verde claro (juventud, esperanza, calma, fe, alegría, vida) lo que genera un gran contraste en su vestimenta.</p> <p>Viñeta 296: La simbología para los personajes es la misma de las viñetas anteriores.</p>

<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 291: Aparece parte de la fachada del Restaurante del Dragón Plateado propiedad de la familia de Hay Lin. Aparece una ventana en color verde que simboliza paz, tranquilidad y reposo características que busca una persona para un lugar en donde va a comer. Está ventana tiene diversos iconos de tipo oriental como dragones y un Ave Fénix iconos de la cultura Oriental que sirven para destacar la nacionalidad y costumbres de la familia de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 292 - 294: En estas viñetas Irma, Hay Lin, Taranee y Will ocupan toda la viñeta para dar realce al momento en el que a Hay Lin se le ocurre el nombre que identificará a esta historietta y con el que serán reconocidas Will y sus amigas W.I.T.C.H. que significa BRUJA en ingles y que además esta formado con las iniciales de las cinco protagonistas (Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin)</p> <p>Viñeta 295: Elyon corre hasta donde se encuentran Will y sus amigas, detrás de ella se percibe parte de la calle y unas escaleras de concreto en color gris claro (tono neutro) que además indica que ha empezado a oscurecer.</p> <p>Viñeta 296: Los rostros de Elyon, Irma y Hay Lin ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 291: Cornelia, se aleja dejando a Will, Irma, Taranee y Hay Lin. Tiene el ceño fruncido (enojo) pues está muy renuente a creer en lo ocurrido. Se aleja agitando los brazos pues está molesta por el comentario burlón de Irma y prefiere irse a su casa.</p> <p>Irma, Will y Taranee: Observan con las cejas levantadas y los ojos muy abiertos a Cornelia (sorpresa) pues no imaginaron que adoptará una actitud tan negativa.</p> <p>Hay Lin: Tiene los ojos cerrados (confianza) y los brazos extendidos, pues intenta tranquilizar a Will, Irma y Taranee, diciéndoles que Cornelia sólo necesita un poco de tiempo para recapacitar en lo ocurrido y que aceptara la misión con ellas cuando haya aclarado sus ideas.</p> <p>Viñeta 292: Irma: Tiene los brazos levantados de modo que se marcan los músculos de sus brazos, mostrando su fortaleza, tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) y una gran sonrisa, pues bromea diciendo que si son una especie de heroínas deberían de tener disfraces.</p> <p>Hay Lin: Sonríe (alegría) secundando la ocurrencia de Irma y proponiendo que tengan también un nombre como grupo, al tiempo que escribe algo en su mano.</p> <p>Viñeta 293: Hay Lin: Extiende su mano para que Irma lea lo que escribió, tiene una gran sonrisa pues su acrónimo formado por la iniciales de cada una de sus amigas forma la palabra W.I.T.C.H. que en Inglés quiere decir bruja.</p> <p>Irma: Toma entre sus manos la mano de Hay Lin mientras lee lo que ésta escribió, Su ceño esta fruncido pues le parece ridícula la idea de Hay Lin.</p> <p>Taranee: Tiene las cejas altas (sorpresa) sus ojos están semicerrados y voltea para observar a Hay Lin de un modo incrédulo, pues opina que su idea es algo ridícula.</p> <p>Viñeta 294: Irma: Voltea ver a Will para preguntarle si ella cree que sean brujas, Sus cejas están altas (sorpresa) y las comisuras de sus labios hacia abajo (pesadumbre) pues la idea la preocupa.</p> <p>Will: Se jala el cabello (nerviosismo), tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos (sorpresa) pues aún estaba muy confundida por lo ocurrido y la pregunta de Irma la ha dejado más nerviosa y confundida.</p> <p>Viñeta 295: Will: Observa fijamente la figura que les ha gritado, descubriendo que se trata de Elyon.</p> <p>Irma y Taranee: Sonríen al reconocer a Elyon, pues les da gusto verla y desean averiguar cómo le fue en su cita con Cedrik.</p>

	<p>Elyon. Agita su mano para que sus amigas la vean, sonríe pues viene muy alegre de su cita con Cedrik.</p> <p>Viñeta 296: Elyon, Sonríe pues está muy feliz por la cita que tuvo con Cedrik, mueve su muñeca algo nerviosa pues intenta explicar que verá más tarde a Cedrik en el gimnasio.</p> <p>Hay Lin: Voltea a ver a Irma con una sonrisa burlona, pues le causa gracia el lugar tan "romántico" que Cedrik escogió para su cita.</p> <p>Irma: Sonríe a Hay Lin comprendiendo la broma que ésta hace.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 291 - 296: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 291 - 296: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 291: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Cornelia que dice que no puede creer en cosas fantásticas y se marcha a su casa.</p> <p>Viñeta 292: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma quien para romper la tensión propone que si van a ser una especie de heroínas deben de tener disfraces, Hay Lin la segunda proponiendo que también deben tener un nombre.</p> <p>Viñeta 293: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin quien propone un acrónimo para identificarse el cual es W.I.T.C.H. formado por la inicial de cada una y que en inglés significa BRUJA.</p> <p>Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Taranee e Irma que se burlan de la sugerencia de Hay Lin.</p> <p>Viñeta 294: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma quien le pregunta Will si cree que sean brujas a lo que Will responde que está aun muy confundida y no sabe que pensar.</p> <p>Viñeta 295: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Taranee quien se percata de que Elyon se aproxima.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Elyon que les grita a las chicas para que se percaten de que se aproxima.</p> <p>Viñeta 296: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon que le cuenta a sus amigas que más tarde vera a Cedrik en el gimnasio de la escuela. Hay Lin e Irma se burlan por el lugar tan poco romántico para una cita.</p>
Discurso	El discurso de esta página cumple la función de explicar el nombre de esta historieta W.I.T.C.H. es un acrónimo formado por las iniciales de Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin y significa bruja en inglés y es propuesto por Hay Lin, aunque al principio les parece tonto a sus amigas este nombre perdura para su grupo y es tan importante que es el título de la historieta.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 291 - 296: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	Después de tensión ocasionada al descubrir la verdad acerca del medallón Irma y Hay Lin comienzan a relajar los ánimos bromeando sobre su misión y proponiendo trajes especiales y un nombre para su grupo, antes de que pueda regresar la calma y sigan hablando sobre lo ocurrido llega Elyon a platicarles sobre su cita y decirles que continuará más tarde en el gimnasio de la escuela. La secuencia narrativa está bien apoyada por la secuencia icónica.

Observaciones	<p>La trascendencia de esta página es relevar la significación lingüística del nombre de esta historieta W.I.T.C.H. que significa BRUJA en inglés y que es un acrónimo formado por las iniciales de cada una de las cinco protagonistas, después de ser propuesto por Hay Lin.</p> <p>En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>
---------------	---

<p>Número de Página:58 Viñeta: 297-302</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 297 -302 Rectangulares.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	<p>Viñeta 297 - 301: Heatherfield específicamente afuera de la casa de Hay Lin. Viñeta 302: Heatherfield específicamente afuera del gimnasio del Sheffield Institute.</p>
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 297: Plano Medio Corto de Elyon, Irma y Hay Lin. Viñeta 298: Plano General (toma aérea) de Elyon, Hay Lin, Irma, Taranee, Will y Hay Lin. Viñeta 299: Plano Medio Corto de Will y Hay Lin Viñeta 300: Plano Medio Corto de Elyon y Taranee Viñeta 301: Plano Medio de Hay Lin, Irma, Will y Elyon Viñeta 302: Gran Plano General de Hay Lin, Will e Irma</p>
Personajes	<p>Viñeta 297: Elyon le comenta a Hay Lin e Irma que Cedrik le revelará un secreto en el gimnasio de la escuela.</p> <p>Viñeta 298: Elyon argumenta que esta nerviosa y le pide a Will y el resto de sus amigas que la acompañen. Irma se apresura a contestar diciendo que por ella no hay problema.</p> <p>Viñeta 299: Hay Lin y Will le dicen que ellas también están de acuerdo en ir con ella.</p> <p>Viñeta 300: Elyon le pregunta a Taranee si ella asistirá, pero Taranee se niega debido a que sus padres no le darán permiso ya que salió la noche anterior.</p> <p>Viñeta 301: Hay Lin, Irma y Will le preguntan a Elyon si será suficiente si sólo asisten ellas, a lo que Elyon responde que no hay problema.</p> <p>Viñeta 302: Hay Lin, Will e Irma llegan al gimnasio del Sheffield Institute y deciden entrar al no encontrar a Elyon.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 297: Elyon: Usa un suéter color gris oscuro (apatía, depresión engaño, también fusiona alegrías y penas representando el bien y el mal).</p> <p>Hay Lin: Usa un suéter de color rosa oscuro (temura, inocencia, amor, delicadeza), con una falda en color gris claro (tono neutro).</p>


	<p>Irma: Usa una playera y falda de color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) con un chaleco color violeta (misterio, misticismo). Usa un collar con la figura de un gato negro, un broche con una flor, y tiene un par de argollas en la oreja que revelan su personalidad juvenil</p> <p>Viñeta 298: Will, usa un pantalón de tirantes en color azul claro (ternura, sabiduría, juventud, tranquilidad) y una playera de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia).</p> <p>Tarane: Usa un vestido largo de color rosa oscuro (ternura, inocencia, amor, delicadeza), usa un chaleco de color gris (tono neutro).</p> <p>Viñeta 299 301: La simbología para Will, Hay Lin, Irma, Tarane y Elyon es la misma que en la viñeta anterior.</p> <p>Viñeta 302: Debido a que Will, Hay Lin e Irma se quedan de ver más tarde con Elyon en el gimnasio de la escuela, su atuendo es otro.</p> <p>Hay Lin: Usa una chamarra azul muy afelpada de color azul cielo (ternura, sabiduría, justicia, verdad, infinito). Usa unos lentes de color rosa en la cabeza que le dan un aspecto alegre y juvenil. Usa unas medias largas de color negro. Su vestuario hace suponer que es una noche muy fría.</p> <p>Irma: Usa una chamarra afelpada de color rosa (delicadeza, feminidad, amabilidad, ternura), usa un pantalón gris (tono neutro) apoya la idea de la noche fría que representaba el vestuario de Hay Lin. Usa unos zapatos de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p> <p>Will: Usa una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia), además viste con un pantalón de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 297: Los rostros de Elyon, Irma y Hay Lin ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas no es perceptible.</p> <p>Viñeta 298: Alrededor de Elyon, Hay Lin, Will, Irma y Tarane se observa parte del asfalto de la calle en color gris (tono neutro), se observan algunas hojas volando por el aire lo que indica la temporada de otoño en la que viven los personajes y además sugiere un ambiente frío.</p> <p>Viñeta 299: Hay Lin y Will ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p> <p>Viñeta 300: El encuadre en los rostros de Elyon y Tarane es muy cerrado por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p> <p>Viñeta 301: Hay Lin, Irma, Will y Elyon ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p> <p>Viñeta 302: Will, Hay Lin e Irma se encuentran afuera del Sheffield Institute por lo que se aprecian sus edificios de color naranja un color de dinamismo, juventud, calor y que tiene un efecto estimulante. Además los edificios están adornados por detalles de color blanco, color neutro que complementa al naranja y ayuda a conservar la concentración y claridad). Se puede observar el cielo azul con varias estrellas y la luna, elementos que simbolizan la noche y además simboliza luminosidad, pero también la noche es un símbolo de misterio, oscuridad y penumbra.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 297: Elyon: Sonríe al decirles a sus amigas que Cedrik la citó en el gimnasio para decirle un secreto.</p> <p>Hay Lin e Irma: Sonríen bromeando, pues insinúan que sólo es un pretexto de Cedrik para estar con Elyon.</p>

	<p>Viñeta 298: El encuadre en Elyon, Will, Irma, Hay Lin y Taranee, es una toma aérea por lo que los gestos de los personajes son muy difusos para ser analizados.</p> <p>Viñeta 299: Hay Lin, sonríe señalándose así misma con su dedo pulgar ya que se ofrece a acompañar a Elyon a su cita con Cedrik.</p> <p>Will: Sonríe mirando fijamente a Elyon (atención) pues también decide acompañarla a su cita con Cedrik en el gimnasio.</p> <p>Viñeta 300: Elyon, mira fijamente a Taranee preguntándole si ella no va a acompañarla, une sus manos a la altura de su pecho juntando solamente sus dedos sonríe mostrando los dientes ambos gestos de maquinación pues insiste en que Taranee también asista a su cita con Cedrik.</p> <p>Taranee: Tiene sólo una ceja con la parte exterior caída (pesadumbre) y la otra levantada (sorpresa) su boca tiene las comisuras de los labios hacia abajo (pesadumbre) ya que aunque está apenada por no poder asistir a la cita de Elyon, está sorprendida por su insistencia.</p> <p>Viñeta 301: Hay Lin, Will e Irma: Están abrazadas, las tres sonríen, preguntándole a Elyon si es suficiente con que sólo asistan las tres.</p> <p>Elyon: Tiene los ojos cerrados (confianza) y sonríe (alegría, complacencia), pues le dice a Will y sus amigas que será suficiente.</p> <p>Viñeta 302: Hay Lin: Está sorprendida por que al llegar al Sheffield Institute nota que la reja está abierta. Sus cejas están altas y su boca está abierta (sorpresa).</p> <p>Will e Irma: observan a los lados para cerciorarse de que Elyon no está, esto es un símbolo del nerviosismo que les produce entrar al Colegio de noche.</p>
<p>Tipo de Angulación</p>	<p>Viñeta 297 - 301: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 302: Angulación en Contrapicada. Toma a nivel del suelo que permite ver a los personajes, detrás de ellas el Sheffield Institute que permite ver parte del cielo y ubicar la hora en la que se lleva a cabo la acción.</p>
<p>Tipo de Iluminación</p>	<p>Viñeta 297 - 302: Iluminación naturalista.</p>
<p>Tipo de globo</p>	<p>Viñeta 297: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon que invita a Will, Irma, Cornelia y Hay Lin a su cita con Cedrik.</p> <p>Viñeta 298: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon que les pregunta a sus amigas si la pueden acompañar a lo que Irma se apresura a responder que ella está de acuerdo en ir.</p> <p>Viñeta 299: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin y Will que aceptan la invitación de Elyon.</p> <p>Viñeta 300: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Elyon que le pregunta a Taranee si ella también la acompañara a lo que ella responde que no cree que sus padres le den permiso de salir nuevamente ya que pidió permiso la noche anterior para asistir a la fiesta de Halloween.</p> <p>Viñeta 301: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma que le pregunta a Elyon si es suficiente la presencia de las tres a lo que Elyon no pone ninguna objeción.</p> <p>Viñeta 302: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin quien al llegar al Sheffield Institute nota que la reja está abierta, por lo que Will sugiere que entren ya que Elyon ya debe de haber llegado.</p>

Discurso	El discurso de esta página muestra una actitud insistente de Elyon para que Will, Irma, Taranee y Hay Lin, la acompañen a su cita con Cedrik en el gimnasio de la escuela, Will, Irma y Hay Lin acceden, pero Taranee se niega por que está segura de que sus padres no le darán permiso de salir en la noche.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 297 - 302: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página Elyon invita a sus amigas para que la acompañen a su cita con Cedrik, ante la negativa de Taranee y la confirmación de Will, Irma y Hay Lin, Elyon acuerda verlas afuera del colegio en la noche. El lenguaje icónico apoya esta secuencia de narrativa lingüística.
Observaciones	<p>En esta página se muestra como Elyon invita a sus amigas a su cita con Cedrik, la lectora sabe que Cedrik es uno de los antagonistas y al ver que Will, Irma y Hay Lin se dirigen solas a una cita con él y con Elyon intuye que es posible que haya una situación interesante en esta cita.</p> <p>Además la lectora tiene el precedente de una afirmación hecha por el Oráculo en la página 38 cuando al ver la fotografía de Will, Irma, Cornelia, Taranee, Hay Lin y Elyon señaló que sólo serían cinco las guardianas de Kandarakar y que la que sobraba traicionaria al resto. En las páginas pasadas vimos como la abuela de Hay Lin otorgo los poderes de guardianas sólo a Will, Irma, Cornelia, Taranee y Hay Lin por lo que puede suponerse que la traidora será Elyon aunque su actitud aun no se muestre extraña con sus compañeras. Estos Eventos generan más expectación en la lectora.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 59 Viñeta: 303 -307	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 303: Rectangular ancha. Viñeta 304: Rectangular. Viñeta 305: Cuadrada pequeña. Viñeta 306: Cuadrada grande sin líneas que la delimiten (continente) Viñeta 307: Rectangular alargada.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute
Tipo de Encuadre	Viñeta 303: Gran Plano General de Hay Lin, Will e Irma. Viñeta 304: Plano Detalle de las manos de Will y Vathek. Viñeta 305: Gran Plano General que sólo muestra oscuridad. Viñeta 306: Plano Medio Largo de Vathek, Irma y Hay Lin Viñeta 307: Primer Plano del rostro de Will.
Personajes	Viñeta 303: Hay Lin, Will e Irma llegan al gimnasio en donde acordaron ver a Elyon. Will le grita mientras Hay Lin e Irma comienzan a preguntarse si Elyon no les jugaría una broma pesada.

	<p>Viñeta 304: Will trata de buscar el apagador para encender la luz del gimnasio.</p> <p>Viñeta 305: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 306: Vathek sorprende a Hay Lin e Irma, tomándolas en sus brazos para hacerles daño.</p> <p>Viñeta 307: Will volteo pues observa cómo súbitamente se cierra la puerta del gimnasio dejándolas atrapadas dentro.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 303: Hay Lin: Usa una chamarra azul muy afelpada de color azul cielo (ternura, sabiduría, justicia, verdad, infinito). Usa unos lentes de color rosa en la cabeza que le dan un aspecto alegre y juvenil. Usa unas medias largas de color negro. Su vestuario hace suponer que es una noche muy fría.</p> <p>Irma: Usa una chamarra afelpada de color rosa (delicadeza, feminidad, amabilidad, ternura), usa un pantalón gris (tono neutro) apoya la idea de la noche fría que representaba el vestuario de Hay Lin. Usa unos zapatos de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p> <p>Will: Usa una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia), además viste con un pantalón de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p> <p>Viñeta 304 - Viñeta 305: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 306: La simbología para Irma y Hay Lin es la misma de la viñeta 303.</p> <p>Vathek, este personaje es una especie de monstruo con el rostro azul y las orejas puntiagudas y unas manchas blancas en la cara que semejan una especie de escamas, el color azul lo hace un ser fantástico e irreal. Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Viñeta 307: La simbología para Will es la misma de la viñeta 303.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 303: Will, Hay Lin e Irma abren el gimnasio que se encuentra completamente a oscuras, la única luz que se percibe es la de la entrada, esto da un efecto de misterio al gimnasio.</p> <p>Viñeta 304: Will se recarga en los casilleros del gimnasio en color gris (tono neutro) pues busca con la mano el apagador de la luz.</p> <p>Viñeta 305: En esta viñeta impera la oscuridad del gimnasio que da una sensación de misterio y peligro.</p> <p>Viñeta 306: Detrás de Vathek, Irma y Hay Lin aparece un escenario en blanco que simboliza nulidad, lo que hace que la atención de la lectora se concentre en estos personajes.</p> <p>Viñeta 307: El rostro de Will ocupa toda la viñeta por lo que el gestuario detrás de ellas es imperceptible.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 303: Will, tiene la mano extendida al lado de su rostro ya que se encuentra gritándole a Elyon para saber si está adentro del gimnasio.</p> <p>Hay Lin: Toma del brazo a Will para evitar que avance más, pues está asustada por la oscuridad y el vacío que hay en la escuela.</p> <p>Irma: Se recarga en el hombro de Will pues también está temerosa, tiene los ojos desorbitados (terror), sus cejas están altas (sorpresa) y su boca tiene las comisuras de sus labios hacia abajo (pesadumbre), combinados estos gestos revelan su pánico.</p>

	<p>Viñeta 304: Carece de personajes. Sólo aparece la mano de Will recargada en la pared buscando un interruptor para encender las luces del gimnasio, también se observa la mano de Vathek que anuncia que también se encuentra en el gimnasio.</p> <p>Viñeta 305: Carece de personajes. Impera la oscuridad del gimnasio.</p> <p>Viñeta 306: Vathek: Tiene el ceño fruncido y su boca tiene una amplia sonrisa que muestra sus colmillos, demostrando su ira y malicia en contra de Hay Lin e Irma.</p> <p>Irma y Hay Lin: Tienen los ojos desorbitados (terror) sus cejas están altas ya que Vathek las ha atrapado entre sus brazos de modo inesperado. Sus bocas están abiertas pues se encuentran gritando para que Vathek las suelte.</p> <p>Viñeta 307: Will: Mira hacia atrás con los ojos desorbitados (terror) pues la puerta se ha cerrado dejándolas atrapadas.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 303 - 307: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 303 - 307: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 303: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will quien grita para saber si Elyon se encuentra adentro del gimnasio.</p> <p>Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma que sugiere que Elyon les jugó una broma y sugiere marcharse, Hay Lin apoya la idea de Irma.</p> <p>NOTA: En esta viñeta los globos de los personajes no siguen una secuencia lógica ya que cómo se puede observar en la siguiente imagen el globo de texto de Hay Lin apoya lo expresado en el globo de Irma que es el último del lado derecho.</p> <p>Los globos de las viñetas también obedecen una progresión secuencial al igual que la lectura de las viñetas en la que impera lo superior sobre lo inferior y la lectura viene determinada de derecha a izquierda, por lo que la lectora al seguir este modelo de lectura al que se ha acostumbrado puede tener problemas de lectura que la obliguen a releer la viñeta.</p>  <p>Viñeta 304: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Will que sugiere buscar el interruptor para encender las luces del gimnasio.</p> <p>Viñeta 305: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 306: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Vathek quien le da la bienvenida a "Las Guardianas" mientras atrapa a Hay Lin e Irma para dañarlas.</p>

	<p>Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Irma al no comprender lo sucedido le pide a Vathek que las suelte pensando que sólo es una broma.</p> <p>Viñeta 307: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will al darse cuenta que la puerta del gimnasio se ha cerrado dejándolas atrapadas.</p>
Discurso	El discurso se limita a mostrar a Will, Irma y Hay Lin, cayendo en una trampa pues Vathek las esperaba en el gimnasio para dañarlas.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 305: Sonido inarticulado: "AAAAHH" que indica dolor, susto, sorpresa o alguna otra emoción expresada por alguno de los personajes que no se puede distinguir pues impera la oscuridad.</p> <p>Viñeta 307: Onomatopeya: "SLAM" sonido producido por la puerta del gimnasio azotándose fuertemente.</p>
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 303 - 306: Figuras estáticas sin movimiento</p> <p>Viñeta 307: Trayectoria lineal que expresa con varias líneas la trayectoria de la puerta al cerrarse con gran fuerza.</p>
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En estas páginas se observa como Will, Hay Lin e Irma han caído en una trampa por parte de Vathek, para hacer más dramática esta narración la acción se lleva a cabo en un lugar oscuro, solitario e inaccesible para que alguien las pueda ayudar.
Observaciones	<p>Cómo vimos esta página tiene un error de secuencia en los globos de la viñeta 303, aunque los diálogos de esta viñeta no son relevantes en la temática principal de esta página cabe destacar que detalles como estos confunden a la lectora obligándola a releer este tipo de viñetas.</p> <p>De acuerdo a estos elementos, y a las discrepancias entre la secuencia lógica de los diálogos diremos esta página muestra irregularidades en su contenido narrativo lingüístico.</p>

<p>Número de Página: 60 Viñeta: 308 - 314</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 308 309 310: Rectangulares chicos. Viñeta 311 - 312: cuadradas. Viñeta 313 - 314: ambas viñetas son asimétricas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 308: Plano Medio Corto de Will.</p> <p>Viñeta 309: Plano Medio de Will</p> <p>Viñeta 310: Primer Plano de Will</p> <p>Viñeta 311: Plano Medio Corto de Vathek, Hay Lin e Irma</p> <p>Viñeta 312: Primer Plano del rostro de Will</p>

	<p>Viñeta 313: Plano Medio Corto de Will</p> <p>Viñeta 314: Plano Medio Largo de Vathek, Irma y Hay Lin.</p>
Personajes	<p>Viñeta 308, 309, 310: Will cuestiona a Vathek sobre sus intenciones y lo escucha atentamente mientras narra sus propósitos para deshacerse de ella y sus amigas.</p> <p>Viñeta 311: Vathek le pregunta a Cedrik, (quien no aparece a cuadro) qué debe hacer con Hay Lin e Irma, mientras éstas piden auxilio.</p> <p>Viñeta 312: Will descubre que el "Corazón de Kandrakar" ha comenzado a brillar y decide utilizarlo para salvar a sus amigas.</p> <p>Viñeta 313: Will libera una especie de poder del "Corazón de Kandrakar" que le otorga a Irma y a Hay Lin el poder del agua y del aire respectivamente.</p> <p>Viñeta 314: Hay Lin e Irma son envueltas por un extraño resplandor proveniente del "Corazón de Kandrakar" que las libera de Vathek cegándolo momentáneamente.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>La simbología para los cuatro personajes que aparecen de la viñeta 308 a la 314 es la siguiente:</p> <p>Will: Usa una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia), además viste con un pantalón de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p> <p>Viñeta 309: Vathek, Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Irma: Usa una chamarra afelpada de color rosa (delicadeza, feminidad, amabilidad, ternura), usa un pantalón gris (tono neutro) apoya la idea de la noche fría que representaba el vestuario de Hay Lin. Usa unos zapatos de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p> <p>Hay Lin: Usa una chamarra azul muy afelpada de color azul cielo (ternura, sabiduría, justicia, verdad, infinito). Usa unos lentes de color rosa en la cabeza que le dan un aspecto alegre y juvenil. Usa unas medias largas de color negro. Su vestuario hace suponer que es una noche muy fría.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 308, 309, 310: La figura de Will ocupa toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p> <p>Viñeta 311: Vathek, Hay Lin e Irma ocupan toda la viñeta por lo que el escenario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 312: El "Corazón de Kandrakar" comienza a brillar, está envuelto por un resplandor de color blanco (luminosidad, pureza, perfección, claridad, etc.)</p> <p>Viñeta 313: Alrededor de Will aparece un escenario blanco iluminado por el resplandor del "Corazón de Kandrakar" (luminosidad, pureza, perfección, claridad, etc.) destacan dos esferas que salen del medallón una de color azul que representa el elemento agua que domina Irma y una blanco que representa el aire elemento que domina Hay Lin.</p> <p>Viñeta 314: Irma y Hay Lin son envueltas por un resplandor de color azul y blanco respectivamente que representan el elemento que cada una rige (agua y aire) la luminosidad de estos resplandores deslumbra a Vathek cegándolo momentáneamente.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 308: Will: Tiene las cejas altas (sorpresa), sus ojos están desorbitados (terror) pues está asustada al ver a Vathek.</p>

	<p>Viñeta 309: Will: Tiene las cejas altas (sorpresa), sus ojos están desorbitados (terror) pues está asustada al conocer los motivos de Vathek para deshacerse de ella y sus amigas.</p> <p>Viñeta 310: Will: Tiene el ceño fruncido y un ojo cerrado (dolor). Sus dientes están apretados pues siente un dolor provocado por la presencia de Vathek.</p> <p>Viñeta 311: Vathek: Tiene el ceño fruncido (enojo), muestra los colmillos de manera amenazadora (furia), mientras le pregunta a Cedrik qué debe hacer con Hay Lin e Irma.</p> <p>Hay Lin e Irma: Tienen el ceño fruncido y los ojos en señal de dolor pues Vathek las está oprimiendo muy fuerte al grado de lastimarlas.</p> <p>Viñeta 312: Will: Al notar que el corazón de Kandrakar comienza a brillar intensamente, Will sonríe (alegría) pues sabe que el Corazón de Kandrakar puede salvarlas.</p> <p>Viñeta 313: Will, extiende el brazo para que el Corazón de Kandrakar libere los poderes de Irma y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 314: Vathek. Tiene el ceño fruncido y los ojos cerrados con mucha fuerza pues la luz emitida por el corazón de Kandrakar lo ciega momentáneamente y esto le genera dolor.</p> <p>Irma y Hay Lin: Tienen los ojos muy abiertos y las cejas levantadas pues están sorprendidas por lo ocurrido con el Corazón de Kandrakar y no logran explicar lo sucedido.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 308 - 314: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 308 - 314: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 308: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will que le pide a Vathek que le brinde una explicación sobre el motivo por el cual las persiguen.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) combinado con un globo cuya delta sale de cuadro (voz en off) emitido por Vathek quien revela que quiere destruir a Will y sus amigas para conquistar su mundo.</p> <p>Viñeta 309: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) combinado con un globo cuya delta sale de cuadro (voz en off) emitido por Vathek quien le dice que será más fácil conquistar su mundo si las destruyen.</p> <p>Viñeta 310: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) combinado con un globo cuya delta sale de cuadro (voz en off) emitido por Vathek quien explica que cada vez que termina un milenio la muralla que divide su mundo el "Metamundo" lugar en donde se aloja la maldad del universo, esta muralla se vuelve más frágil y les da la posibilidad de abandonar su mundo y ellos la aprovechan tratando de conquistar a Kandrakar y a la tierra.</p> <p>Viñeta 311: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Vathek quien le pregunta a Cedrik que es lo que debe hacer con Hay Lin e Irma.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) combinado con un globo cuya delta sale de cuadro (voz en off) emitido por Cedrik quien le ordena a Vathek Que haga un pozo y las tire dentro.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Hay Lin e Irma que piden auxilio.</p>

	<p>Viñeta 312: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Will quien decide usar el Corazón de Kandarakar para salvar a sus amigas.</p> <p>Viñeta 313: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will que libera los poderes del agua y el viento para salvar a sus amigas.</p> <p>Viñeta 314: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Hay Lin que no entiende lo ocurrido.</p>
Discurso	<p>En esta página Vathek y Cedrik revelan sus intenciones en contra de Will y Taranee, ya que dicen que si se libran de ellas será más fácil para ellos conquistar Kandarakar y posteriormente la tierra.</p> <p>Además Will descubre como usar el "Corazón de Kandarakar" para liberar sus poderes y poder combatir a Vathek y Cedrik.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 308 - 314: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	Después de que Will y sus amigas son representadas en un ambiente en donde predomina la oscuridad, cuando Will descubre que el Corazón de Kandarakar las puede ayudar a salir del problema el escenario se transforma y brilla, pues la esperanza para las protagonistas ha vuelto. Este elemento icónico hace más dramática la narración lingüística apoyándola y enriqueciéndola.
Observaciones	<p>En esta página al fin se concretan los objetivos tanto de los protagonistas como de los antagonistas. Ya que por un lado El Oráculo, el anciano Tibor y Yan Lin la abuela de Hay Lin le confiaron a Will, Irma, Taranee, Cornelia y Hay Lin la misión de proteger al mundo mágico de Kandarakar del "Metamundo" lugar de donde provienen Vathek y Cedrik y que guarda la maldad del universo. Mientras que Vathek y Cedrik pretenden deshacerse de Will y sus amigas pues si ellas no existen podrán completar más fácilmente sus objetivos.</p> <p>En general El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 61 Viñeta: 315 - 318	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 315: Macroviñeta que tiene contenidos cuatro momentos en la acción de la historia. Viñeta 316, 317, 318: Cuadradas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	<p>Viñeta 315: Aquí aparece una macroviñeta que engloba cuatro momentos de una acción, por lo que el encuadre en la figura de los cuatro personajes varía.</p> <p>Cuadro 1: Primer Plano del rostro de Vathek Cuadro 2: Plano Medio de Hay Lin</p>

	<p>Cuadro 3: Plano Medio Corto de Irma Cuadro 4: Plano Medio de Will</p> <p>Viñeta 316: Plano Medio Largo de Hay Lin Viñeta 317: Plano Medio Corto de Irma Viñeta 318: Gran Plano General de Will</p>
Personajes	<p>Viñeta 315: En esta viñeta aparecen Hay Lin, Irma y Will, sufriendo una especie de transformación originada por el Corazón de Kandrakar. Vathek es deslumbrado por la luz que produce la transformación.</p> <p>Viñeta 316: Aparece un momento en la transformación de Hay Lin Viñeta 317: Aparece un momento en la transformación de Irma Viñeta 318: Aparece un momento en la transformación de Will</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Viñeta 315: Will, Hay Lin e Irma están sufriendo una especie de transformación por lo que aparecen sin ropa, sus cuerpos son dibujados sin mayores detalles es decir no se dibujan sus órganos sexuales ni se detallan sus cuerpos, sólo se dibujan siluetas básicas que no presentan detalles concisos de su anatomía.</p> <p>Vathek, Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Viñeta 316: Hay Lin es mostrada cuando su transformación le aparece una falda en color verde que no muestra mayores detalles, este color simboliza (juventud, vida, esperanza, etc.)</p> <p>Viñeta 317: Solo aparece el rostro de Irma por lo que su vestuario no es visible.</p> <p>Viñeta 318: Aparece Will en posición fetal, está desnuda por la posición no se alcanzan a percibir detalles de su anatomía, sólo se observa que de su espalda brotan unas alas verdes que simbolizan libertad, esperanza, juventud, tranquilidad, etc.</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 315: Aquí aparece una macroviñeta que engloba cuatro momentos de una acción, por lo que el color del escenario de los cuatro personajes varía.</p> <p>Cuadro 1: Alrededor de Vathek hay un resplandor blanco(luminosidad, claridad, pureza) que lo deslumbró cegándolo momentáneamente</p> <p>Cuadro 2: Alrededor de Hay Lin aparece un resplandor en forma de espiral que envuelve su cuerpo, es de color blanco y esta formado por algunas nubosidades que representan al elemento del viento al cual rige Hay Lin. Este color representa luminosidad, claridad, pureza, perfección, etc.</p> <p>Cuadro 3: A Irma la rodea un resplandor de tipo acuoso pues el elemento que ella domina es el agua. Hay algunas gotas a su alrededor de color azul color con el que se simboliza este elemento, además de que este color simboliza lo maravilloso, los sueños, el infinito, la tranquilidad, serenidad, etc.</p> <p>Cuadro 4: Will es envuelta por un resplandor rosa que sale del "Corazón de Kandrakar", este resplandor invade parte de los cuadros contenidos en la macroviñeta y a las viñetas 316, 317 y 318, este color simboliza ternura, delicadeza, feminidad, amabilidad, regocijo, alegría, juvenil, etc. Algunas de las características de la personalidad de Will.</p> <p>Viñeta 316: Detrás de Hay Lin aparece un escenario negro, color neutro que hace que la figura de Hay Lin resalte aun más.</p> <p>Viñeta 317: A Irma la rodea una espiral de tipo acuoso. Hay algunas gotas a su alrededor de color azul color con el que se simboliza el agua, además de que este color simboliza lo maravilloso, los sueños, el infinito, la tranquilidad, serenidad, etc.</p> <p>Viñeta 318: Will es envuelta por una esfera de color rosa que simboliza ternura, delicadeza, feminidad, amabilidad, regocijo, alegría, juvenil, etc.</p>

<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 315: Aquí aparece una macroviñeta que engloba cuatro momentos de una acción, por lo que el gestuario de los cuatro personajes varía.</p> <p>Cuadro 1: Vathek: Se cubre el rostro con su mano, para tratar de protegerse de la luz emitida por el "Corazón de Kandrakar" su ceño está fruncido (enojo) y sus ojos están cerrado y apretados por la molestia que le produce la luz. Su boca tiene las comisuras de los labios hacia abajo, también por la molestia producida.</p> <p>Cuadro 2: Hay Lin: Sonríe mientras mira hacia abajo en dirección de su propio cuerpo, sus cejas están altas pues la alegría y asombra su propia transformación.</p> <p>Cuadro 3: Irma: Sus ojos y boca están muy abiertos, sus cejas están altas todos gestos de sorpresa pues esta muy asombrada por lo que está ocurriendo.</p> <p>Cuadro 4: Will, Sonríe mientras extiende su mano para que el Corazón de Kandrakar realice la transformación que ella y sus compañeras están sufriendo. Tiene los ojos muy abiertos y las cejas altas pues también está asombrada por lo ocurrido.</p> <p>Viñeta 316: Hay Lin: Esta de espaldas por lo que su gestuario es imperceptible.</p> <p>Viñeta 317: Irma, su rostro muestra unos cambios muy ligeros que hacen que aparente más edad de la que tiene, ya que parece que sus ojos están maquillados ya que sus pestañas lucen más largas, enchinadas, y tupidas que antes, Su labios también se ven más carnosos como si estuviesen pintados.</p> <p>Viñeta 318: Will; esta en posición fetal por lo que su rostro no es visible y su gestuario no puede ser analizado.</p>
<p>Tipo de Angulación</p>	<p>Viñeta 315 - 318: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p>
<p>Tipo de Iluminación</p>	<p>Viñeta 315 - 318: La iluminación de estas viñetas es de tipo artístico, ya que se juega con una gama de colores que representan los diferentes resplandores o iluminación que pueden salir de Corazón de Kandrakar y además se usan los colores que se han tipificado para cada elemento como por ejemplo el azul para el agua y el blanco para el viento, lográndose de esta manera que la lectora los asocie de inmediato por su conocimiento previo.</p>
<p>Tipo de globo</p>	<p>Viñeta 315 - 318: Carece de globo ya que la secuencia de la transformación de Will, Hay Lin e Irma se realiza a nivel icónico careciendo por completo de narración lingüística.</p>
<p>Discurso</p>	<p>Carece de discurso lingüístico, sólo aparece una secuencia icónico/narrativa.</p>
<p>Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.</p>	
<p>Figuras Cinéticas</p>	<p>Viñeta 315 - 318: Trayectoria lineal que mediante líneas muestra el movimiento de las espirales y resplandores que rodean a Will y sus amigas al momento de realizarse su transformación.</p>
<p>Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico</p>	<p>Esta página carece de discurso lingüístico, la acción se ve representada por una secuencia narrativa de tipo icónico.</p>
<p>Observaciones</p>	<p>Debido a que esta página muestra la transformación que Will y sus amigas sufren por medio del poder que se encierra en el "Corazón de Kandrakar", debido a lo difícil de mostrar un cambio a nivel físico y de vestuario es mejor que este momento sea representado a nivel icónico usando elementos de iluminación, figuras cinéticas que representen movimiento, y colores que hagan sentir al público determinadas emociones, ya que si esta transformación fuese narrada de modo lingüístico la narración icónica se volvería lenta y no permitiría el uso de otros elementos que enriquecen el uso del lenguaje icónico.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

Número de Página: 62 Viñeta: 319 -322.	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 319: Viñeta cuadrada sin líneas que la delimiten (continente) Viñeta 320 - 322: Viñetas asimétricas cuya figura puede asemejarse a un trapecoide.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 319: Gran Plano General de Hay Lin, Will e Irma. Viñeta 320: Plano Medio de Hay Lin, Will e Irma Viñeta 321: Primer Plano de Cedrik. Viñeta 322: Plano Medio Corto de Will y Vathek
Personajes	Viñeta 319: La transformación de Will, Irma y Hay Lin ha concluido y lucen atuendos muy extraños. Viñeta 320: Will, Hay Lin e Irma revisan su nuevo atuendo. Viñeta 321: Cedrik transformado en un monstruo que parece serpiente o reptil le ordena a Vathek detener a Will, Hay Lin e Irma. Viñeta 322: Vathek trata de atrapar a Will, pero al parecer la transformación que Will y sus amigas sufrieron las ha vuelto más veloces y fuertes por lo que evade a Vathek con facilidad.
Efectos Psicológicos del color en el personaje	Viñeta 319: Irma, la transformación que ella y sus amigas pasaron les ha dado un aspecto mayor al que aparentan normalmente. En el caso de Irma su cuerpo luce más desarrollado ya que sus senos y caderas lucen más pronunciadas, Su rostro está maquillado haciendo que luzca mayor y más estilizada. Su vestuario se compone de una blusa muy pegada y corta ya que permite ver su abdomen. El cuello de la blusa está algo escotado haciendo que realce su figura. La blusa es de color verde al igual que las alas que lleva en la espalda (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.) Usa una minifalda y unas botas cortas de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante. Will: Su cuerpo y rostro al igual que el de Irma han cambiado haciendo que luzca mayor. Su cabellera se ha tornado de un rojo más intenso (amor, pasión, juventud, dinamismo, alegría, audacia, etc. Usa una blusa y botas de de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.). Su blusa es corta pues permite ver su abdomen. Las mangas de la blusa son asimétricas lo que permite que luzcan más largas amplias y elegantes. Usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.

Usa una minifalda de color verde del mismo tono de sus alas (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)

Hay Lin: Usa un vestuario más ligero que el de sus compañeras. Usa un top de color verde (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.) Usa una falda corta hasta las rodillas abierta en los lados con unos zapatos de correa ambos de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.)

Usa unas calcetas a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.



Viñeta 320: La simbología para Will, Hay Lin e Irma es la mima de la viñeta anterior.

Viñeta 321: Cedrik se ha transformado en una especie de serpiente o reptil, su cuerpo es de color verde un color que se usa para representar el veneno por que gran parte de los reptiles ponzoñosos son de este color. En sus ojos tiene una marca roja que se asemeja a un antifaz que simboliza traición, misterio, agresividad y violencia.

Viñeta 322: Vathek Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).

Efectos Psicológicos del color en el escenario

Viñeta 319: Alrededor de Irma, Will y Hay Lin aparecen varias figuras que asemejan trozos de vidrio en color azul representando los fragmentos de los espirales que las rodeaban, esto para simular el fin de su transformación este color representa (claridad, infinito, magia, sueños, etc.)

Viñeta 320: Will, Hay Lin, Irma ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellas no es perceptible.

Viñeta 321: Detrás de Cedrik aparece un escenario de color negro que hace que su rostro transformado se enfatice y la lectora ponga toda su atención en los gestos de este personaje.

Viñeta 322: Will y Vathek ocupan toda la viñeta por lo que el escenario detrás de ellos no es perceptible.

Gestuario.

Viñeta 319: Irma, Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa), sus cejas están altas (sorpresa) ya que su nueva imagen la ha asombrado, tiene una gran sonrisa pues está feliz por su nuevo aspecto.

Will: Su cuerpo está arqueado lo que supone el cambio de posición de su cuerpo, ya que en la última viñeta de la página anterior estaba en posición fetal. Su rostro está de perfil, sus ojos están cerrados (confianza).

	<p>Hay Lin: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa), sus cejas están altas (sorpresa) ya que su nueva imagen la ha asombrado, tiene una gran sonrisa pues está feliz por su nuevo aspecto.</p> <p>Viñeta 320: Hay Lin, su rostro al igual que el de Irma ha cambiado haciéndola lucir mayor, sus ojos lucen más grandes ya que están maquillados, Su labios lucen más carnosos y están pintados de color naranja (dinamismo, juventud, alegría, etc.) Tiene las cejas altas (sorpresa) y su rostro está ligeramente volteado ya que percata de que ellas y sus amigas tienen alas en la espalda, por lo que sonríe ya que le agrada mucho su aspecto.</p> <p>Will: Su rostro se ve mucho mayor, Voltea a ver a Hay Lin, tiene las cejas altas (sorpresa) al notar las alas en la espalda de Hay Lin</p> <p>Irma: Mira su cuerpo con gran sorpresa, pues nota que a nivel físico su cuerpo ha cambiado haciendo que luzca mayor, está muy asombrada tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos, además tiene una gran sonrisa pues está feliz con su nuevo aspecto.</p> <p>Viñeta 321: Cedrik: tiene el ceño fruncido (enojo, ira), su boca está abierta mostrando sus grandes colmillos (furia) pues está furioso por que Will y sus amigas han completado su transformación y le ordena a Vathek deshacerse de ella.</p> <p>Viñeta 322: Will: Sonríe burlándose de Vathek pues evade su ataque con mucha facilidad.</p> <p>Vathek: Tiene el ceño fruncido (ira, enojo) sus puños están cerrados a la altura de su pecho en una posición de ataque, su boca está abierta mostrando sus enormes colmillos (furia).</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 319 - 322: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 319 - 322: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 319: Carece de globo</p> <p>Viñeta 320: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin que asombrada hace notar a sus compañeras que les han salido alas. Irma sólo puede expresar que su cambio es producto de la magia.</p> <p>Viñeta 321: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Cedrik que le ordena a Vathek que se deshaga de Will y sus amigas.</p> <p>Viñeta 322: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will quien se burla de Vathek pues evade con mucha facilidad los ataques de éste.</p>
Discurso	El discurso de esta página se centra básicamente en el hecho de que Will y sus amigas han completado la transformación que comenzó en la página anterior. Incluso para Will y sus amigas esto es nuevo y sorprendente, Cedrik le ordena a Vathek deshacerse de ellas con lo que comienza una lucha equilibrada entre las 3 protagonistas y estos 2 personajes antagonicos.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 322: Onomatopeya: "KZZASH" que evoca el sonido que produce un rayo emitido de los ojos de Vathek con el que ataca a Will.
Figuras Cinéticas	<p>Viñeta 319 – 321: Figuras estáticas sin movimiento.</p> <p>Viñeta 322: Descomposición del movimiento. La imagen de Will aparece 2 veces en la misma viñeta, marcando los estadios de su trayectoria su imagen aparece alterada mostrando la trayectoria y velocidad del movimiento del personaje.</p>
Relación entre discurso lingüístico y	Esta página a nivel icónico enfatiza en la nueva apariencia de Will y sus amigas, mostrando que tras la transformación que tuvieron su aspecto físico ha cambiado pues

lenguaje icónico	las tras lucen mayores de lo que son en realidad pues sus cuerpos lucen más desarrollados acentuándose las curvas de sus senos y caderas, además sus rostros están maquillados lo que las hace lucir de mayor edad. En general a nivel icónico este es el propósito que persigue esta página mientras que a nivel lingüístico anuncia una lucha en iguales condiciones de las chicas contra Vathek y Cedrik.
Observaciones	En esta página Will, Hay Lin e Irma asumen su misión y tras la transformación que sufrieron se sienten seguras de luchar en contra de Vathek y Cedrik lo que anuncia que en las páginas siguientes ellas trataran de detenerlos y la lucha entre ambas partes se realizara en iguales condiciones. El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página:63 Viñeta: 323-329	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 323 - Viñeta 329: Viñetas asimétricas, este tipo de viñetas se utilizan para enfatizar las acciones realizadas por los personajes.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 323: Plano Detalle de unos cajones en donde bota el rayo que Vathek lanzó en contra de Will. Viñeta 324: Plano General de Hay Lin e Irma. Viñeta 325: Plano Medio Largo de Hay Lin e Irma. Viñeta 326: Gran Primer Plano de Will Viñeta 327: Gran Plano General de Hay Lin e Irma Viñeta 328: Plano General de Vathek y Hay Lin Viñeta 329: Plano General de Irma, Hay Lin y Vathek
Personajes	Viñeta 323: Carece de personajes. Viñeta 324: Hay Lin se percata de que detrás de Irma ha aparecido una especie de remolino que la jala hacia adentro. Viñeta 325: Hay Lin trata de rescatar a Irma del remolino que trata de succionar a Irma. Viñeta 326: Will se percata del peligro que corren sus amigas, por lo que les pide que se alejen volando. Viñeta 327: Hay Lin descubre que sus alas pueden volar a diferencia de las de Irma y Will, que sólo son de adorno. Hay Lin toma del brazo a Irma y se alejan volando. Viñeta 328: Hay Lin choca directamente contra Vathek por lo que suelta a Irma.

	<p>Viñeta 329: Vathek atrapa a Hay Lin burlándose de ella por que aun no domina la habilidad para volar.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 323: Carece de personajes.</p> <p>Viñeta 324: La simbología para Will, Irma, Hay Lin y Cedrik que aparecen a partir de esta viñeta es la siguiente:</p> <p>Irma, Su vestuario se compone de una blusa muy pegada y corta ya que permite ver su abdomen. El cuello de la blusa está algo escotado haciendo que realce su figura. La blusa es de color verde al igual que las alas que lleva en la espalda (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)</p> <p>Usa una minifalda y unas botas cortas de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Además usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Will: Su cabellera se ha tomado de un rojo más intenso (amor, pasión, juventud, dinamismo, alegría, audacia, etc. Usa una blusa y botas de de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.). Su blusa es corta pues permite ver su abdomen. Las mangas de la blusa son asimétricas lo que permite que luzcan más largas amplias y elegantes. Usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Usa una minifalda en color verde al igual que el de sus alas (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)</p> <p>Hay Lin: Usa un vestuario más ligero que el de sus compañeras. Usa un top de color verde (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.) Usa una falda corta hasta las rodillas abierta en los lados con unos zapatos de correa ambos de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Usa unas calcetas a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Vathek, Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 323: En esta viñeta se observa que el rayo que Vathek lanzó en contra de Will bota contra el mobiliario del gimnasio, impera un color azul, color para representar los rayos y la luminosidad que estos producen.</p> <p>Viñeta 324: Detrás de Irma se abre un torbellino que intenta absorber a Irma, este torbellino está representado de color azul y blanco, colores que fríos que en un aspecto negativo significan nulidad, frialdad, desesperación, vacío, etc.)</p> <p>Viñeta 325: Alrededor de Irma y Hay Lin hay un muro de fuego en color anaranjado y rojo, colores que indican fuego, calor, peligro, violencia.</p> <p>Viñeta 326: El rostro de Will ocupa toda la viñeta por lo que los detalles del escenario detrás de ellas son imperceptibles.</p> <p>Viñeta 327: Detrás de Hay Lin e Irma aparece un escenario blanco, que simboliza nulidad y ayuda a que la lectora centre toda su atención en Irma y Hay Lin.</p> <p>Viñeta 328: Vathek y Hay Lin ocupan toda la viñeta por lo que no se puede percibir el escenario detrás de ellas.</p> <p>Viñeta 329: El encuadre en Irma, Hay Lin y Vathek no permite que los detalles del escenario detrás de ellas sean perceptibles.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 323: Carece de gestuario.</p>

	<p>Viñeta 324: Hay Lin, tiene los ojos desorbitados (terror) pues se da cuenta que detrás de Irma ha aparecido una especie de torbellino que intenta absorberla.</p> <p>Irma: Su ceño está fruncido y sus ojos están cerrados y apretados, pues la fuerza del torbellino que intenta absorberla se ha vuelto muy fuerte y le cuesta trabajo y dolor tratarse de aferrarse para no ser absorbida.</p> <p>Viñeta 325: Irma: Tiene los brazos extendidos hacia Hay Lin ya que trata de aferrarse a ella para que la salve. Sus ojos están desorbitados (terror) ya han comenzado a aparecer llamas que amenazan su seguridad.</p> <p>Hay Lin: Tiene los ojos desorbitados (terror) ya que las llamas impiden que pueda salvar a Irma.</p> <p>Viñeta 326: Will: Sólo aparece parte de su rostro, pero se pueden ver sus ojos desorbitados pues se ha percatado del peligro que Hay Lin e Irma atraviesan y les grita para que evadan el peligro.</p> <p>Viñeta 327: Hay Lin: Sonríe pues se percató de que puede volar y esto la vuelve muy feliz, se eleva, extendiendo su brazo para salvar a Irma.</p> <p>Irma: Se sostiene con ambas manos del raso de Irma, Tiene las cejas altas y los ojos muy abiertos (sorpresa) pues la capacidad de Hay Lin para volar la ha dejado muy sorprendida ya que sus alas y las de Will no sirven para volar. Como Hay Lin representa al elemento del Aire, esta es una de sus capacidades pues como el viento es ligero y puede trasladarse a cualquier lugar a placer.</p> <p>Viñeta 328: Vathek, se interpone en el camino de Hay Lin, logrando que ésta choque directamente contra él, tiene una gran sonrisa que muestra sus dientes (malicia) pues la oportunidad para atrapar a Hay Lin y el resto de sus amigas se ha vuelto a presentar.</p> <p>Hay Lin: Tiene el ceño fruncido y los ojos cerrados muy fuertemente, su cara indica dolor ya que el impacto contra Vathek la ha lastimado.</p> <p>Viñeta 329: Irma: Esta tirada en el suelo y observa fijamente en dirección de Hay Lin que ha sido atrapada por Vathek, sus cejas y ojos están muy abiertos (sorpresa) pues ha sido muy inesperado el modo en que fueron derribadas por él.</p> <p>Hay Lin: Voltea para ver a Vathek, sus ojos están muy abiertos y sus cejas levantadas (sorpresa), pues Vathek se interpuso en su camino para después atraparla sin que ella pudiera notarlo.</p> <p>Vathek: Tiene el ceño fruncido (ira, enojo) y una gran sonrisa que muestra sus dientes (malicia) pues se burla de Hay Lin diciéndole que aunque pueda volar, su habilidad es inútil si no sabe como controlarla.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 323 - Viñeta 329: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 323 - Viñeta 329: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 323: Carece de globo</p> <p>Viñeta 324: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Hay Lin que grita asustada cuando una especie de remolino que ha se ha formado en una de las paredes trata de absorber a Irma.</p> <p>Viñeta 325: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Hay Lin que va en ayuda de Irma.</p> <p>Viñeta 326: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will que les grita a sus dos amigas para que huyan del peligro.</p> <p>Viñeta 327: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Hay Lin que se percató de su habilidad para volar.</p> <p>Viñeta 328: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Hay Lin al chocar contra Vathek.</p>

	Viñeta 329: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Vathek que explica que aunque Hay Lin y sus amigas tengan nuevas habilidades de nada les servirán si no saben como utilizarlas.
Discurso	El discurso de esta página se limita al descubrimiento que hace Hay Lin al percatarse que tiene la habilidad de volar lo que en un principio parece que las ayudará a ella y sus amigas a vencer las eventualidades, sin embargo Vathek la vuelve a atrapar haciendo que comprenda que sus nuevas habilidades no sirven de mucho si no las sabe controlar adecuadamente.
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	Viñeta 323: Onomatopeya: "ZAM" que reproduce el sonido del rayo que Vathek lanzó contra Will, y se estrelló contra el mobiliario del gimnasio. Viñeta 324: Onomatopeya: "FWOOOOO" sonido que reproduce el hecho por el torbellino que aparece en una de las paredes del gimnasio e intenta absorber a Irma.
Figuras Cinéticas	Viñeta 323, 324, 325, 326, 327, 329: Figuras estáticas sin movimiento. Viñeta 328: Impacto con una pequeña explosión se representa el momento en que Hay Lin se impacta contra el cuerpo de Vathek.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página prevalece la secuencia icónico narrativa, ya que el discurso lingüístico en general se limita a reproducir los gritos y sonidos que los personajes hacen durante su enfrentamiento. El discurso lingüístico sólo enfatiza dos detalles el primero es la capacidad de Hay Lin para volar y el segundo es que Vathek les hace notar a los personajes que aunque tengan nuevas habilidades están en desventaja ya que no saben hacer un uso correcto de ellas.
Observaciones	En esta página se muestra una nueva adversidad para las protagonistas ya que se pensaba que con sus nuevas habilidades les sería más fácil enfrentar a sus enemigos, sin embargo éstos las hacen notar que su inexperiencia las pone en desventaja. Estos acontecimientos hacen que la tensión en la historieta aumente ya que la lectora querrá descubrir cómo afrontaran las protagonistas la nueva adversidad. Además brinda credibilidad a la historia ya que las protagonistas no adquieren experiencia de inmediato y deben luchar por adquirirla. El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.

Número de Página: 64 Viñeta: 330-333	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 330 - 331: Viñetas asimétricas. Viñeta 332 - 333: Rectangulares rebasadas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 330: Primer Plano de Irma. Viñeta 331: Plano Medio Corto de Hay Lin y Vathek

	<p>Viñeta 332: Plano Medio de Will, Hay Lin e Irma</p> <p>Viñeta 333: Gran Plano General de Will, Hay Lin, Irma y Cedrik.</p>
Personajes	<p>Viñeta 330: Irma recita un hechizo que hace que la toma de agua de incendios se abra y dispare un gran chorro de agua.</p> <p>Viñeta 331: El chorro de agua de la toma de incendios sale disparado contra Vathek haciendo que éste suelte a Hay Lin.</p> <p>Viñeta 332: Hay Lin no puede evitar burlarse del hechizo de Irma, mientras que Will las alerta para que salgan lo más pronto posible ya que el lugar ha comenzado a arder.</p> <p>Viñeta 333: Cuando intentan huir Will y sus amigas, se encuentran con Cedrik en la puerta impidiéndoles el paso.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>Del viñeta 330 a la 333 aparecen de manera regular los personajes de Will, Irma, Hay Lin, Vathek y Cedrik por lo que la simbología que corresponde a estos personajes es:</p> <p>Will: Su cabellera se ha tomado de un rojo más intenso (amor, pasión, juventud, dinamismo, alegría, audacia, etc. Usa una blusa y botas de de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.). Su blusa es corta pues permite ver su abdomen. Las mangas de la blusa son asimétricas lo que permite que luzcan más largas amplias y elegantes. Usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Usa una minifalda en color verde al igual que el de sus alas (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)</p> <p>Irma. Su vestuario se compone de una blusa muy pegada y corta ya que permite ver su abdomen. El cuello de la blusa está algo escotado haciendo que realce su figura. La blusa es de color verde al igual que las alas que lleva en la espalda (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)</p> <p>Usa una minifalda y unas botas cortas de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Además usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Hay Lin: Usa un vestuario más ligero que el de sus compañeras. Usa un top de color verde (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.) Usa una falda corta hasta las rodillas abierta en los lados con unos zapatos de correa ambos de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Usa unas calcetas a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Vathek, este personaje es una especie de monstruo con el rostro azul y las orejas puntiagudas y unas manchas blancas en la cara que semejan una especie de escamas, el color azul lo hace un ser fantástico e irreal. Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Cedrik se ha transformado en una especie de serpiente o reptil, su cuerpo es de color verde un color que se usa para representar el veneno por que gran parte de los reptiles ponzoñosos son de este color. En sus ojos tiene una marca roja que se asemeja a un antifaz que simboliza traición, misterio, agresividad y violencia</p>
Efectos Psicológicos del color en el escenario	<p>Viñeta 330: La figura de Irma ocupa toda la viñeta, por lo que el escenario detrás de ellas es imperceptible.</p> <p>Viñeta 331: Vathek es atacado por un enorme chorro de agua proveniente de la toma de agua contra incendios, impera el color azul que representa a este elemento y además simboliza claridad, infinito, magia, etc.</p>

	<p>Viñeta 332: Detrás de Will, Irma y Hay Lin hay llamas de fuego en color rojo y naranja que representan calor, peligro, energía, violencia, etc.</p> <p>Viñeta 333: Las llamas comienzan a rodear el gimnasio, impera el color rojo y naranja que representan calor, peligro, energía, violencia, etc.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 330: Irma: Tiene el ceño fruncido (concentración) extiende su brazo hacia la toma de agua esperando que responda a su petición de sacar un chorro de agua que golpee a Vathek para que suelte a Hay Lin.</p> <p>Viñeta 331: Vathek: Se cubre el rostro con su brazo para que el agua no lo golpee directamente. Su ceño esta fruncido y su boca tiene los dientes apretados, ambos gestos son de dolor por el golpe del chorro de agua directamente contra su cuerpo.</p> <p>Hay Lin: Sólo se observa parte de su rostro ya que se encuentra huyendo de Vathek. Sus ojos están desorbitados (terror) pues aun está espantada por el ataque de Vathek, sus cejas están altas ya que está sorprendida por la acción de Irma para salvarla.</p> <p>Viñeta 332: Will, Observa Fijamente a Hay Lin e Irma (atención) mientras les sugiere que se apresuren para que puedan abandonar el gimnasio.</p> <p>Hay Lin: no resiste burlarse de las palabras que Irma recitó, tiene una ceja alta (incredulidad) pues le hace notar a Irma que sus palabras formaron una rima algo extraña.</p> <p>Irma: Tiene una ceja alta (incredulidad) y una sonrisa, pues no cree que sus palabras hayan sonado tan extrañas e insiste en que a ella le agradaron.</p> <p>Viñeta 333: Will, Mira con los ojos desorbitados en dirección de la puerta del gimnasio pues nota que Cedrik está parado frente a ella impidiéndoles el paso.</p> <p>Hay Lin: Tiene las cejas altas (sorpresa) pues le sorprende ver que salida está obstruida.</p> <p>Irma: Está de espaldas por lo que su gestuario no es perceptible.</p> <p>Cedrik: Esta parado obstruyendo la salida. Tiene una gran sonrisa que muestra sus dientes (malicia, hipocresía) su ceño esta fruncido (ira, enojo) Sus brazos están recargados contra la puerta, sabe que si las chicas quieren salir deberán vencerlo y sabe que eso no será tan fácil.</p>
Tipo de Angulación	<p>Viñeta 330 - 332: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).</p> <p>Viñeta 333: Angulación en picada: Toma aérea de los personajes que permite ver los detalles del escenario alrededor de ellas, así como la figura completa de todos los personajes.</p>
Tipo de Iluminación	<p>Viñeta 330 - 333: Iluminación naturalista.</p>
Tipo de globo	<p>Viñeta 330: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will quien recita un hechizo logrando que la toma de agua contra incendios lance un chorro de agua contra Vathek, para que éste deje libre a Hay Lin.</p> <p>Viñeta 331: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 332: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Hay Lin que no puede evitar burlarse de las palabras que recito Irma para hacer que el agua de la toma contra incendios la obedeciera, a Irma no le importan las críticas, mientras que Will las alerta para que abandonen el gimnasio.</p>

	<p>Viñeta 333: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Cedrik que obstruye la salida del gimnasio.</p> <p>Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Will quien reta a Cedrik para que las deje pasar.</p>
Discurso	<p>El discurso de esta página muestra como Irma comienza a dominar el elemento del agua a voluntad, pues logra que el agua emerja de una toma contra incendios para salvar a Hay Lin para hacer más especial esto el lenguaje icónico recurre a una pequeña rima expresada por el personaje a manera de hechizo con lo que se enriquece la narración lingüística.</p> <p>¡AGUA, AMIGA PODEROSA, SAL Y ELIMINA A ESE GORDO ASQUEROSO! (Vathek)</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	<p>Viñeta 330: Onomatopeya: “KSSS” sonido que reproduce el emitido por la toma de agua al comenzar a emerger un chorro.</p> <p>Viñeta 331: Onomatopeya: “WOOOSH” sonido que reproduce el chorro de agua al chocar contra Vathek.</p>
Figuras Cinéticas	Viñeta 330 - 333: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	El discurso lingüístico con el que Irma improvisa un hechizo se ve sustentado en los elementos icónicos en los que se muestra el gran poder que tiene el elemento que domina. La tensión que manifiesta la narración lingüística en la que las personajes se ven amenazadas se apoya por elementos icónicos no explícitos en la narrativa lingüística como llamas de fuego que se extienden a su alrededor y que hacen suponer que el tiempo es crucial para que los personajes salgan bien librados del peligro.
Observaciones	<p>En esta página Irma logra salvar a Hay Lin gracias a su instinto natural que le permite tener un dominio sobre el agua e improvisar una pequeña rima que actúa como hechizo contra su enemigo. Sin embargo Irma, Will y Hay Lin aun no están a salvo ya que deben evadir a Cedrik quien luce más tenebroso para lograr escapar del gimnasio del colegio que ha comenzado a incendiarse, hecho que aumenta la tensión dramática de la narración lingüístico/icónica.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>

<p>Número de Página: 55 Viñeta: 334 -342</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 334 -338: asimétricas. Viñeta 339: Cuadrada. Viñeta 340 - 343: Rectangulares pequeñas.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Heatherfield específicamente el gimnasio de la escuela a la que asisten Will y sus amigas.
Tipo de Encuadre	Viñeta 334: Plano Medio Corto de Vathek. Viñeta 335: Plano Medio Corto de Will, Irma y Hay Lin.

	<p>Viñeta 336: Plano Medio de Cedrik.</p> <p>Viñeta 337: Plano Medio Largo de Hay Lin, Irma y Will.</p> <p>Viñeta 338: Plano Medio Corto de Cedrik.</p> <p>Viñeta 339: Gran Plano General de Cedrik.</p> <p>Viñeta 340: Primer Plano de Cedrik.</p> <p>Viñeta 341: Primer Plano de Cedrik.</p> <p>Viñeta 342: Primer Plano de Cedrik.</p>
Personajes	<p>Viñeta 334: Vathek le advierte a Cedrik que el remolino que apareció en la pared del gimnasio y que antes intento succionar a Irma, está desapareciendo y que deben entrar antes de que se cierre, ya que parece ser un portal hacia su mundo.</p> <p>Viñeta 335: Will, Irma y Hay Lin se percatan de que el corazón de Kandrakar ha comenzado a brillar.</p> <p>Viñeta 336: Cedrik le dice a Vathek que aun no es tiempo, negándose a entrar al portal ya que esta decidido a acabar con Will y sus amigas.</p> <p>Viñeta 337: Hay Lin, Irma y Will deciden utilizar el "Corazón de Kandrakar" para cerrar el portal.</p> <p>Viñeta 338: Cedrik observa como el portal comienza a cerrarse.</p> <p>Viñeta 339: Cedrik muy desanimado avanza al portal antes de que se cierre.</p> <p>Viñeta 340: Cedrik murmura que la batalla aun no ha terminado.</p> <p>Viñeta 341: Cedrik amenaza con volver, su rostro comienza a cambiar y volverse como el de un humano normal.</p> <p>Viñeta 342: Cedrik amenaza con atacar de nuevo a Will y sus amigas, su rostro y cuerpo han recuperado totalmente una figura humana.</p>
Efectos Psicológicos del color en el personaje	<p>En esta página aparecen de manera regular los personajes de Vathek, Will, Irma, Hay Lin y Cedrik por lo que la simbología que aplica para estos personajes es la siguiente:</p> <p>Vathek, Esta vestido con una gabardina de color gris oscuro (engaño, oscuridad, bruma) y lleva una especie de pañoleta en el cuello color violeta (misterio, muerte, desesperación, misticismo).</p> <p>Will: Su cabellera se ha tornado de un rojo más intenso (amor, pasión, juventud, dinamismo, alegría, audacia, etc. Usa una blusa y botas de de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.). Su blusa es corta pues permite ver su abdomen. Las mangas de la blusa son asimétricas lo que permite que luzcan más largas, amplias y elegantes. Usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante. Usa una minifalda en color verde al igual que el de sus alas (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)</p> <p>Irma, Su vestuario se compone de una blusa muy pegada y corta ya que permite ver su abdomen. El cuello de la blusa está algo escotado haciendo que realce su figura. La blusa es de color verde al igual que las alas que lleva en la espalda (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.) Usa una minifalda y unas botas cortas de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Además usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Hay Lin: Usa un vestuario más ligero que el de sus compañeras. Usa un top de color verde (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.) Usa una falda corta hasta las rodillas abierta en los lados con unos zapatos de correa ambos de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Usa unas calcetas a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Cedrik se ha transformado en una especie de serpiente o reptil, su cuerpo es de color verde un color que se usa para representar el veneno por que gran parte de los reptiles ponzoñosos son de este color. En sus ojos tiene una marca roja que se asemeja a un antifaz que simboliza traición, misterio, agresividad y violencia.</p>

<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 334: El remolino que apareció en la pared del gimnasio resulta ser un portal que conduce a Vathek y Cedrik a su mundo, éste se está cerrando por lo que se le representa en color azul y blanco, colores fríos que representan profundidad y en un aspecto negativo nulidad o vacío.</p> <p>Viñeta 335: El corazón de Kandarak comienza a brillar en las manos de Will, su resplandor es de color blanco (luminosidad, pureza, claridad, perfección, etc.)</p> <p>Viñeta 336: Detrás de Cedrik aparece un escenario en negro cuya función es resaltar la figura y expresiones de este personaje.</p> <p>Viñeta 337: Detrás de Hay Lin, Irma y Will aparece un escenario en color azul marino que simboliza profundidad y que hace que el resplandor de color blanco del medallón resalte aun más (luminosidad, pureza, claridad, perfección, etc.)</p> <p>Viñeta 338: Alrededor del portal que conduce al mundo de Vathek y Cedrik aparece un resplandor de color blanco que simboliza perfección, claridad y bondad ya que está cerrando la entrada y salida de la maldad a la tierra.</p> <p>Viñeta 339: Cedrik es rodeado por llamas de fuego, resalta el color rojo y naranja que en un sentido negativo representan peligro, violencia, castigo, crueldad, etc.</p> <p>Viñeta 340, 341 y 342: El encuadre de estas viñetas se centra en el rostro de Cedrik por lo que los detalles del escenario detrás de él no son perceptibles.</p>
<p>Gestuario.</p>	<p>Viñeta 334: Vathek: Tiene los ojos muy abiertos (sorpresa) y los ojos desorbitados (terror), su boca está abierta pues asustado y asombrado le hace notar a Cedrik que el portal a su mundo está a punto de cerrarse.</p> <p>Viñeta 335: Will, Irma y Hay Lin: Tienen las cejas altas y los ojos muy abiertos (sorpresa) ya que se percatan de que el Corazón de Kandarak brilla intensamente.</p> <p>Viñeta 336: Cedrik: Tiene el ceño fruncido (ira, enojo) pues le grita a Vathek que necesita un poco más de tiempo para poder deshacerse de Will y sus amigas. Su boca está abierta mostrando sus colmillos de manera amenazadora.</p> <p>Viñeta 337: Hay Lin, Irma y Will: Están paradas en torno al Corazón de Kandarak, se miran fijamente acordando que lo usarán para cerrar definitivamente el portal que conduce al mundo de Cedrik y Vathek.</p> <p>Viñeta 338: Cedrik: Voltea para mirar el portal comenzando a desvanecerse, su ceño está fruncido (enojo) pues está molesto por que esta acción le ha dado un triunfo temporal a Will y sus amigas ya que debe entrar antes de que el portal se desvanezca.</p> <p>Viñeta 339: Cedrik: Su cuerpo está encorvado (decepción) y camina hacia el portal antes de que éste se cierre.</p> <p>Viñeta 340: Cedrik: Su ceño está fruncido (enojo) pues reconoce que Will y sus amigas han triunfado temporalmente, en esta viñeta su rostro aun se ve como el de un reptil.</p> <p>Viñeta 341: Cedrik, su rostro comienza a hacerse más humano, su piel es de un color verde muy tenue y comienza a volverse del color de una persona normal. Su ceño aun está fruncido (enojo) las comisuras de sus labios están hacia abajo (pesadumbre) pues está desanimado por haber sido derrotado por Will y sus amigas.</p> <p>Viñeta 342: Cedrik, Su rostro se ha vuelto como el de un humano normal a excepción de que aun no se ha desvanecido la franja de color rojo de sus ojos que se asemejaba con un antifaz lo que hace que se vea misterioso y apoya sus gestos ya que su ceño está fruncido (concentración) y su boca sonríe mostrando sus dientes</p>

	(malicia, hipocresía, maniobra astuta) pues sabe que sólo fue vencido de manera momentánea y amenaza con volver para deshacerse de Will y sus amigas.
Tipo de Angulación	Viñeta 334 - 342: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 334 - 342: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 334: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Vathek quien le advierte a Cedrik que el portal a su mundo se está cerrando.</p> <p>Viñeta 335: Carece de globo.</p> <p>Viñeta 336: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Cedrik quien enojado le pide tiempo a Vathek para terminar con Will y sus amigas.</p> <p>Viñeta 337: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Will quien utiliza el poder del medallón para sellar el portal al mundo de Vathek y Cedrik.</p> <p>Viñeta 338: Globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Cedrik que intenta detener a Will y sus amigas.</p> <p>Viñeta 339: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Cedrik desanimado por haber perdido.</p> <p>Viñeta 340: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Cedrik quien se consuela a si mismo diciendo que la batalla aun no ha terminado.</p> <p>Viñeta 341: Globo con silueta en forma de nube y delta en burbujas (globo de pensamiento) emitido por Vathek que anuncia que la guerra contra Will y sus amigas acaba de comenzar.</p> <p>Viñeta 342: Globo con delta y silueta normal (Diálogo normal sin alteraciones tonales). Emitido por Cedrik que promete volver a pelear con Will y sus amigas.</p>
Discurso	<p>En el discurso de esta página muestra como Will, Hay Lin e Irma logran vencer momentáneamente a Vathek y Cedrik con ayuda del Corazón de Kandrakar ya que con éste cierran un portal que conduce a su mundo obligándolos a marcharse para no quedar vulnerables en el mundo de Will.</p> <p>A pesar de que Vathek y Cedrik se marchan vencidos, este último hace un comentario final con el que amenaza volver a luchar contra las protagonistas, lo que genera en la lectora la inquietud por averiguar de qué se tratan estos comentarios e interés para adquirir los números subsecuentes de la historieta.</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 334 - 342: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	En esta página se observa el fin de la pelea de Will y sus amigas con Vathek y Cedrik, esto es el fin de una batalla pero el principio de la guerra para detener a Vathek y Cedrik e impedir que realicen sus propósitos es decir el inicio de la problemática que marcará la línea de historias subsecuentes en esta historieta.
Observaciones	Hay un par de elementos icónico/lingüísticos que analizar en esta página, el primero de ellos es que Will y sus amigas logran vencer a sus enemigos con ayuda del Corazón de Kandrakar, sin embargo su inexperiencia para usar sus poderes todavía es muy notoria lo que le da credibilidad a la historia ya que a pesar de tener nuevas

	<p>habilidades y poderes sólo aprenderán a usarlos y perfeccionarlos a través del tiempo como cualquier otra habilidad.</p> <p>El segundo de estos elementos se refiere a las afirmaciones que hace Cedrik pues aunque de momento ha sido vencido amenaza con volver, su expresión lingüística genera expectación en la lectora por conocer sus objetivos y la obliga a comprar el siguiente número de la revista para dar seguimiento a estos acontecimientos.</p> <p>ESTA BATALLA TERMINA AQUÍ... PERO LA GUERRA QUE VENDRÁ ¡SERÁ MÁS LARGA Y MAS DOLOROSA! ¡HASTA LA VISTA BRUJAS!</p> <p>Ambos elementos icónico/lingüísticos generan un tipo de expectación en la lectora que después de leer estos acontecimientos deseara conocer la evolución de los poderes de Will y sus amigas así como las artimañas que Cedrik y Vathek planearan para deshacerse de ellas.</p> <p>El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>
--	--

<p>Número de Página:66 Viñeta: 343 -347</p>	
Tiempo de Narración	Presente Indicativo
MACROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Estructura de la publicación. (Espacio real)	Comic Book Hoja de comic Book de 26 x 17.5 cm.
UNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Tipo de Viñeta	Viñeta 343 - 344: Cuadradas. Viñeta 345: Rectangular ancha. Viñeta 346: Rectangular alargada. Viñeta 347: Cuadrada grande.
Conexión de viñetas por:	Todas las viñetas se conectan por espacios contiguos.
MICROUNIDADES SIGNIFICATIVAS	
Espacio Ideal	Viñeta 343 – 344: Heatherfield específicamente el gimnasio del Sheffield Institute. Viñeta 345 – 347: Heatherfield específicamente afuera del Sheffield Institute.
Tipo de Encuadre	Viñeta 343: Plano Medio Corto de Hay Lin, Will e Irma. Viñeta 344: Plano Medio Corto de Hay Lin, Will e Irma. Viñeta 345: Gran Plano General de Hay Lin, Will e Irma. Viñeta 346: Plano Medio Corto de Elyon. Viñeta 347: Gran Plano General de Elyon, Hay Lin, Will e Irma.
Personajes	<p>Viñeta 343: Cuando Cedrik y Vathek abandonan el gimnasio, para regresar a su mundo, Hay Lin, Will e Irma se quedan solas en el gimnasio en donde ha comenzado a propagarse el incendio generado por Cedrik por lo que han quedado expuestas a ser descubiertas por los bomberos quienes han llegado a mitigar el incendio producido.</p> <p>Viñeta 344: El vestuario de Hay Lin, Will e Irma desaparece volviendo a su estado normal, ahora deben huir antes de que los bomberos las vean y las culpen por provocar el incendio.</p> <p>Viñeta 345: Hay Lin, Irma y Will observan escondidas a los bomberos mientras apagan el incendio, Will sugiere que hablan de lo sucedido en otra ocasión y que vayan a su casa.</p>

	<p>Viñeta 346: Elyon observa escondida detrás de un árbol el incendio. Hecho que sugiere que estaba conciente del peligro que les esperaba dentro del gimnasio.</p> <p>Viñeta 347: Elyon observa a Irma, Will y Hay Lin alejarse a sus respectivas casas.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el personaje</p>	<p>Viñeta 343 En esta viñeta Will, Hay Lin e Irma aun conservan el atuendo de su transformación, la simbología que corresponde a estos personajes es la siguiente:</p> <p>Hay Lin: Usa un vestuario más ligero que el de sus compañeras. Usa un top de color verde (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.) Usa una falda corta hasta las rodillas abierta en los lados con unos zapatos de correa ambos de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Usa unas calcetas a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Will: Su cabellera se ha tomado de un rojo más intenso (amor, pasión, juventud, dinamismo, alegría, audacia, etc. Usa una blusa y botas de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.). Su blusa es corta pues permite ver su abdomen. Las mangas de la blusa son asimétricas lo que permite que luzcan más largas amplias y elegantes. Usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Usa una minifalda en color verde al igual que el de sus alas (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)</p> <p>Irma, Su vestuario se compone de una blusa muy pegada y corta ya que permite ver su abdomen. El cuello de la blusa está algo escotado haciendo que realce su figura. La blusa es de color verde al igual que las alas que lleva en la espalda (vida, juventud, esperanza, inteligencia, tranquilidad, etc.)</p> <p>Usa una minifalda y unas botas cortas de color violeta (misticismo, magia, misterio, sabiduría, etc.) Además usa unas medias a rayas azules y verdes colores que simbolizan un equilibrio ya que ambos tienen un efecto relajante.</p> <p>Viñeta 344: A partir de esta viñeta Will, Hay Lin e Irma recuperan su aspecto normal, la simbología que corresponde a su vestuario es:</p> <p>Hay Lin: Usa una chamarra azul muy afelpada de color azul cielo (ternura, sabiduría, justicia, verdad, infinito). Usa unos lentes de color rosa en la cabeza que le dan un aspecto alegre y juvenil. Usa unas medias largas de color negro, (simbología neutra).</p> <p>Will: Usa una chamarra de color gris claro (color neutro) con algunos adornos de color rosa (ternura, delicadeza, inocencia), además viste con un pantalón de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p> <p>Irma: Usa una chamarra afelpada de color rosa (delicadeza, feminidad, amabilidad, ternura), usa un pantalón gris (tono neutro) Usa unos zapatos de color rojo (amor, juventud, actividad, alegría).</p> <p>Viñeta 346: A partir de esta viñeta aparece Elyon quien viste una chamarra y pantalón de color gris oscuro, debido a que Elyon es un personaje ambivalente del cual se desconocen sus motivaciones es decir si traiciono consiente o inconscientemente a sus amigas para llevarlas a una trampa con Cedrik la simbología que aplica para su vestuario es la fusión del bien y el mal esto porque el gris es una fusión de los colores negro y blanco y su simbología es intermedia entre estos dos colores. Ya que Elyon pasó de ser amiga de Will, Hay Lin, Irma, Cornelia y Teranee a una persona que las condujo hacia una trampa.</p>
<p>Efectos Psicológicos del color en el escenario</p>	<p>Viñeta 343 - 344: Alrededor de Hay Lin, Will e Irma hay llamas de color naranja y rojo colores que representan (calor, fuego, peligro, etc.)</p>

	<p>Viñeta 345: Will, Hay Lin e Irma observan desde lejos a los bomberos apagar el incendio del gimnasio de la escuela, aparecen llamas y nubes de humo en donde imperan los colores naranja y rojo colores que representan (calor, luminosidad, fuego, peligro, etc.)</p> <p>Viñeta 346: Elyon observa escondida tras un árbol, en su rostro y cuerpo se ven reflejadas algunas sombras en colores gris y negro que simbolizan misterio, bruma, maldad, engaño, apatía, maldad, depresión, tristeza, etc.)</p> <p>Viñeta 347: En esta viñeta Elyon observa escondida cómo se alejan Hay Lin, Will e Irma a sus casas. El lado donde está Elyon impera la oscuridad en tonos grises y negros. Mientras que el camino por el que siguen Will, Hay Lin e Irma es más claro ya que se encuentra iluminado por las estrellas del cielo, marcándose una diferencia entre el bien representado por Will y sus amigas y el mal representado por la traición de Elyon.</p>
Gestuario.	<p>Viñeta 343: Hay Lin: Tiene los ojos desorbitados (terror), sus cejas están altas (sorpresa) pues nota que el incendio se ha propagado por todo el gimnasio y le pregunta a Will que harán al respecto.</p> <p>Will: Tiene el ceño fruncido (concentración) observa a su alrededor para evaluar la situación y decide que salgan antes de que sean descubiertas pues escucha las sirenas de los bomberos.</p> <p>Irma: Tiene los ojos desorbitados (terror) pues hace notar a Will y Hay Lin que no pueden dejar que otras personas las vean transformadas.</p> <p>Viñeta 344: Al decir Irma que no se pueden dejar ver transformadas Hay Lin, Will e Irma cambian de atuendo de manera automática, por lo que las tres tienen las cejas altas y los ojos muy abiertos pues están sorprendidas por el cambio.</p> <p>Viñeta 345: Hay Lin, Will e Irma: Observan fijamente a los bomberos apagar el incendio del gimnasio. Tienen las cejas con la parte exterior caída (pesadumbre) pues están muy confundidas con lo ocurrido pero deciden hablar al día siguiente sobre lo ocurrido.</p> <p>Viñeta 346: Elyon: Observa desde las sombras a Will, Hay Lin e Irma, su rostro carece de expresión y no emite ninguna expresión lo que la hace lucir más extraña y sospechosa.</p> <p>Viñeta 347: Elyon: Está de espaldas mirando cómo se alejan Will, Hay Lin e Irma a sus casas.</p> <p>Hay Lin, Will e Irma: Caminan hacia sus casas están de espaldas por lo que sus rostros no son visibles.</p>
Tipo de Angulación	Viñeta 343 - 347: Angulación horizontal (vista frontal de los personajes).
Tipo de Iluminación	Viñeta 343 - 347: Iluminación naturalista.
Tipo de globo	<p>Viñeta 343: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Will que sugiere abandonar el gimnasio de la escuela antes de que lleguen los bomberos a mitigar el incendio. Mientras que Irma les recuerda que no pueden dejar que la vean transformadas.</p> <p>Viñeta 344: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma que se sorprende al notar que han recuperado su aspecto normal.</p> <p>Viñeta 345: Globos con delta y silueta normal (Diálogos normales sin alteraciones tonales). Emitidos por Irma que le pregunta a Will qué es lo que deben hacer, Will le dice que lo mejor será discutir sobre lo que pasó al día siguiente.</p>

	<p>Viñeta 346: Globo con delta que sale de cuadro (voz en off) emitido por Will que sugiere que cada una regrese a su casa y se tranquilice.</p> <p>Viñeta 347: Carece de globo.</p>
Discurso	<p>Esta es la última página que integra el discurso lingüístico de esta viñeta y su contenido se centra en el escape de Will y sus amigas del gimnasio en llamas pues deben huir antes de que alguien las vea y las culpe por el incendio y así mismo deben evitar que alguien las vea transformadas.</p> <p>El discurso lingüístico no amplía la situación de los personajes ya que pretende dejar algunas cosas inconclusas con el fin de que la lectora genere dudas que la obliguen a comprar el siguiente número de la historieta</p>
Onomatopeyas / Sonidos Inarticulados.	
Figuras Cinéticas	Viñeta 343 - 347: Figuras estáticas sin movimiento.
Relación entre discurso lingüístico y lenguaje icónico	<p>El discurso lingüístico de esta página se limita a que Will y sus amigas deciden hablar sobre su lucha con Cedrik y Vathek en otra ocasión pues ya es tarde y han sido demasiadas impresiones lo que indica que el siguiente número de esta historieta contendrá más información sobre la temática que seguirán los números posteriores de esta revista lo que genera inquietud en la lectora y la necesidad de conseguir el siguiente número de la revista.</p>
Observaciones	<p>Esta es la última página que integra esta historieta, por lo que hay algunas observaciones icónico/lingüísticas que analizar.</p> <p>Antes de comenzar con este análisis icónico/lingüístico definimos que este comic book tenía una periodicidad mensual y que la historia que contenía cada fascículo podía o no terminar en ese número y tener la posibilidad de continuar en el siguiente número. En este primer fascículo de W.I.T.C.H la problemática presentada queda resuelta, pero quedan varios detalles inconclusos para despertar el interés de la lectora por resolver las dudas que dejó este número y así obligarla a adquirir el siguiente fascículo de la historia. Estos detalles inconclusos son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El momento en que Cornelia supere su incredulidad y se decida a aceptar su misión como guardiana del mundo de Kandarakar. 2. Que Cornelia y Taranee lleven a cabo la transformación que las convierte en guardianas de Kandarakar al igual que lo hicieron Will, Irma y Hay Lin en este número. 3. La siguiente artimaña que Vathek y Cedrik planearan en contra de Will y sus amigas. 4. Conocer a fondo las motivaciones de las protagonistas y los motivos que persiguen los antagonistas. 5. Y el elemento más significativo quizá sea descubrir la motivación que Elyon tuvo para traicionar a sus amigas ya que las dos viñetas finales están destinadas a ella quien observa escondida desde la oscuridad a Will, Hay Lin e Irma marcharse lo que indica que conocía el plan de Cedrik para deshacerse de ellas, el rostro de este personaje carece de expresión pues sólo observa los acontecimientos muy seria, su rostro y vestuario aparecen cubiertos por sombras lo que genera en la lectora una sensación de misterio y curiosidad por averiguar las motivaciones de este personaje. <p>Los elementos anteriores son algunos de los condicionantes que pretenden generar expectación en la lectora para motivar su curiosidad y asegurar la venta del segundo fascículo.</p> <p>En general, El mensaje icónico/lingüístico de esta página resulta acorde entre sí.</p>



CONCLUSIÓN





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).

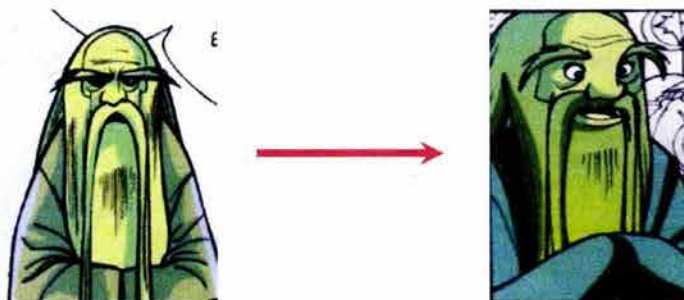
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición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

CONCLUSIÓN.

El comic de W.I.T.CH es un comic que nace en Italia el 3 de abril de 2001 y cuya popularidad hizo que se extendiera a países como Noruega, Alemania, España, Suecia, Finlandia, Grecia, Polonia, Hungría, Alemania, Francia, Bulgaria, República Checa, Indonesia, Dinamarca, China, Brasil y finalmente México en Octubre del 2002, el diseño que se ha exportado a estos países es el mismo que se generó en Italia, sólo que en cada país dependiendo del idioma que hablen así como de sus modismos y expresiones populares, los textos emitidos por los personajes son cambiados por la editorial que en cada país lo publique, por lo que los errores que arrojó este estudio vienen desde su lanzamiento en Italia y han sido omitidos por todas las casas editoriales alrededor del mundo.

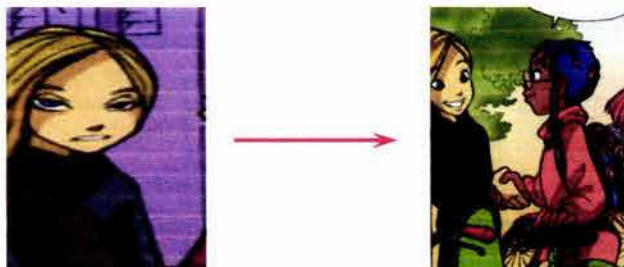
El objetivo perseguido por este estudio era determinar la concordancia entre el discurso lingüístico y el lenguaje icónico que integra las viñetas de la historieta W.I.T.C.H número 1 titulado "Halloween" en donde se obtuvieron las siguientes desigualdades entre estos dos criterios motivando errores de la lectura que obligan a la lectora a releer la historia para comprenderla mejor.

Analizaremos primero las desigualdades entre gestuario (expresión facial y corporal) y lo expresado a nivel lingüístico. El primer error tiene lugar en la página número 8 en la viñeta número 10. En esta viñeta aparece El Oráculo de Kandrakar al lado de su fiel asistente "el anciano Tibor". En esta viñeta el gesto del oráculo muestra la complacencia y confianza que expresa con su diálogo. Sin embargo Tibor muestra un ceño fruncido señal de enojo, y al ser dibujado detrás del Oráculo puede generar la impresión de desacuerdo y traición, cuando en realidad es su sirviente incondicional. Más adelante conforme avanza la historia la lectora puede percatarse de la bondad de Tibor, pero al ser esta una de las primeras viñetas puede crearle desconfianza en las motivaciones de este personaje.



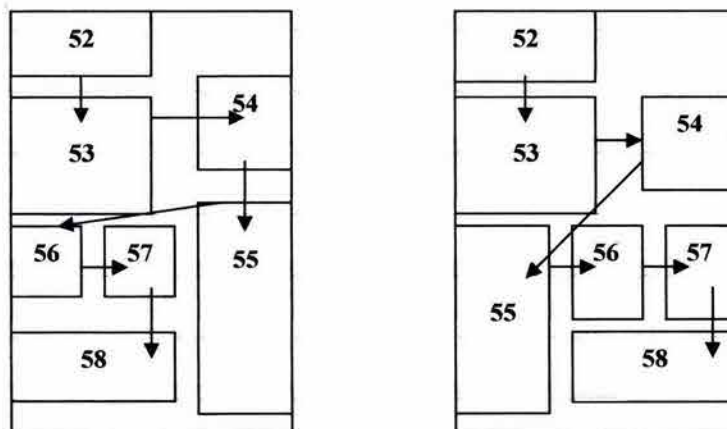
Algo parecido al caso anterior ocurre en la página 16 viñeta 57, En esta viñeta el gestuario de Cornelia, es desacorde a lo que expresa su diálogo. Cornelia tiene los ojos semicerrados, su boca está abierta mostrando sus dientes (hipocresía), con la comisura de los labios hacia abajo (pesadumbre) lo que combinado con su mirada muestra un estado de completa apatía o de desagrado. En su diálogos Cornelia le pregunta a Hay Lin de quién se estaba despidiendo, por su cara podría pensarse que con sólo ver a Taranee que es la persona de quien Hay Lin se estaba despidiendo, ésta le desagrado, cuando en realidad estas personajes están destinadas a convertirse en buenas amigas.

Conforme avanza la historia la lectora puede percatarse que en realidad el personaje de Cornelia es un personaje amable, y de carácter sencillo aunque en un primer momento puede ser juzgada por la lectora como un personaje antipático. Además al conocer a Taranee personaje que origino este gesto, Cornelia es muy amable con ella lo que enfatiza el error del gestuario en la viñeta antes mencionada.



Sin embargo esta página no sólo tiene errores de concordancia entre lo expresado de manera icónica y lo expresado de manera lingüística, ya que en la misma página en la que se sitúa este error con el gestuario de Cornelia y sus expresiones verbales, ocurre un error en el montaje de la página que dificulta su lectura. Es decir la forma en la que están distribuidas las viñetas que integran esta página.

El primer esquema corresponde a la página 16 integrada por las viñetas 52 - 58. Como vimos en el capítulo 2 la lectura de un comic viene determinada por una progresión secuencial, en donde la lectura viene definida por una prioridad de izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior en esta página vemos que la viñeta 52 está en el extremo superior izquierdo, debajo está la viñeta 53 y a su derecha se encuentra la viñeta 54, debajo de esta se encuentra la viñeta 55, de aquí al extremo izquierdo se encuentra la viñeta 56 y a su derecha la 57 con lo que se rompe la regla de prioridad de la izquierda sobre la derecha, leyéndose primero la viñeta 55 a la derecha y regresando a la izquierda para leer la 56. Esta distribución puede ser confusa a la hora de leer esta página obligando a la lectora a retroceder pues la distribución más convencional es la que aparece en el segundo esquema en donde la viñeta rebasada (viñeta 55), se acomoda del lado izquierdo para respetar la prioridad de izquierda sobre derecha y de lo inferior sobre lo superior.



Además de los errores de montaje y distribución de las viñetas también encontramos algunos errores correspondientes a los globos que encierran los diálogos de los personajes.

El primero de estos errores ocurre en la página 37 en la viñeta 177, en esta viñeta los diálogos tienen su procedencia en Hay Lin, ya que este personaje se encuentra burlándose de Irma, sin embargo la delta del segundo globo apunta hacia Irma, lo cual es imposible ya que su gestuario indica que se encuentra molesta por la mofa de sus compañeras y sería imposible que se mofara de si misma. En esta viñeta se supone que Hay Lin está reproduciendo las palabras textuales de Irma por lo que hay varios errores y observaciones que hacer al respecto:

1. la delta equivocada
2. Para reproducir las palabras dichas por otro personaje sería prudente que éstas se enmarcaran en comillas que indicaran la cita textual de otro personaje o que la fuente fuera cambiada a cursivas para entender que lo que se está leyendo fue dicho por otro personaje y que al reproducirlo hay una alteración tonal. Si leyéramos el diálogo de Hay Lin de manera correcta quedaría así:

- Ella también llegó tarde pero ¿Saben que dijo para justificarse?

- Es de risa- “¡Todos los vestidos de mi closet se trasformaron y cambiaron de color!”

3. Ahora en caso de que la delta sea correcta y lo expresado en el segundo globo fuera dicho por Irma, su gestuario no sería adecuado ya que si se está mofando de si misma su rostro debería presentar una sonrisa irónica apoyada por una mirada diferente.
4. Si lo expresado por en el segundo globo fuera dicho por Irma esta debería de tener la boca abierta y como se puede ver en la viñeta su boca está completamente cerrada.

Las anteriores deducciones confirman que sea o no correcta la dirección en la que apunta la delta del segundo globo, hay un error de diseño icónico y de discurso lingüístico en esta viñeta.



El siguiente error ocurre en la página 46 viñeta 231 en donde aparece un globo con silueta y delta deformado a forma de una explosión (grito) emitido por Irma, sin embargo no hay mensaje lingüístico dentro de él, lo que puede obedecer a alguna de las siguientes causas:

1. Error tipográfico o de diseño, que hizo que este texto fuera omitido al realizarse este boceto.
2. Este tipo de globos sirven para representar un grito, la carencia de texto puede hacer suponer a la lectora que el grito de Irma no es escuchado por Will a causa de la explosión.
3. Un globo en blanco simboliza la carencia de ideas, es decir cuando un personaje no tiene nada que decir por diversas razones como pueden ser susto, enojo, ignorancia, asombro, sorpresa, etc. Sin embargo el uso de una delta deformada a forma de una explosión hace que la lectora que está familiarizada con la lectura de Tiras cómicas se confunda pues cuando un globo tiene una intención de carencia de ideas su delta y silueta son normales.



Elementos como los anteriores pueden generar confusión tanto en la lectora asidua a los comics que está familiarizada con este tipo de lectura y sus símbolos más convencionales, como en aquella que no lo está ya este globo le puede parecer confuso o incluso puede llegar a pensar que el trabajo que está leyendo no está hecho con precisión y puede desecharlo y como este es el primer número de una revista de publicación mensual puede prescindir de su lectura al ser confundida desde la primer entrega.

Y finalmente en la página 59 en la viñeta 303 los globos de los personajes no siguen una secuencia lógica ya que cómo se puede observar en la siguiente imagen el globo de texto de Hay Lin apoya lo expresado en el globo de Irma que es el último del lado derecho.

Los globos de las viñetas también obedecen una progresión secuencial al igual que la lectura de las viñetas en la que impera lo superior sobre lo inferior y la lectura viene determinada de derecha a izquierda, por lo que la lectora al seguir este modelo de lectura al que se ha acostumbrado puede tener problemas de lectura que la obliguen a releer la viñeta.



Otro elemento que persiste en esta historieta es la utilización de colores oscuros como el negro, el gris, el violeta, el púrpura y otros tonos oscuros en las protagonistas principales que promueven sentimientos psicológicos negativos, como, tristeza, maldad, depresión, misterio, melancolía, bruma, confusión, entre otros que se contraponen con su tipología como heroínas optimistas que buscan vencer al mal para asegurar el bienestar y la felicidad de todos los individuos.

Un ejemplo de esta contradicción lo encontramos en la página 37 viñeta 175 con el personaje de Taranee con el que se abusa en el uso y extensión del color púrpura en su vestuario ya que al ser este personaje de raza negra y saturársele de un vestuario también oscuro, éste se vuelve molesto a la vista del lector generándole un efecto de fatiga visual.



Por lo anterior es aconsejable el uso de colores calidos como el rojo, naranja, escarlata, amarillo, rosa, y equilibrarlos con colores fríos como el azul y el verde, recurriendo al uso de colores neutros como el blanco y el negro para enfatizar o suavizar el efecto de estos colores. Además debe de tenerse cuidado en que ningún color ocupe una extensión demasiado grande que lo llegue a tornar violeto a la vista, lo anterior puede evitarse mediante la combinación de colores que equilibren la expansión del color creando una armonía visual.

En esta historieta también encontramos algunos errores de continuidad ya que en la página 34 aparece un texto de apoyadura que dice *GIMNASIO DEL INSTITUTO SHEFFIELD, 8 DE LA NOCHE*. Y en la siguiente viñeta aparecen los personajes de Hay Lin e Irma en la fiesta de Halloween siendo las primeras protagonistas en llegar a la fiesta. Luego en la página 37 cuando Will y Taranee llegan a la fiesta poco después de las once de la noche, Elyon, Cornelia y Hay Lin les dicen que no se preocupen ya que Irma también llegó tarde a la fiesta lo que es un error de continuidad en el argumento pues primero se le ve llegar a la fiesta a Hay Lin e Irma incluso antes que Cornelia y Elyon, aunque este error de continuidad no afecta la narración de la historia principal no deja de ser un error en el argumento que presupone no fue revisado a entera conciencia.

Esta historieta no sólo tiene errores ya que existen varios elementos destacables que mencionar:

Los primeros son algunas funciones educativas de la historieta, hechos que se presentan durante la edad adolescente de la lectora y que tal vez en un momento determinado le puedan servir.

Uno de estos acontecimientos ocurre en la página 17 en donde se muestra a un grupo de amigas que se apoyan en la escuela y que han inventado una regla para obligarse a tener buenas calificaciones, ya que si alguna no lo consigue, tiene que sufrir un castigo implantado por las otras tres para que mejore sus calificaciones; y no vuelva a tener problemas escolares. Este hecho planteado de esta manera implica la importancia del colegio y muestra que las verdaderas amigas sólo se presionan para obtener cosas positivas y que además se preocupan por el beneficio y crecimiento de sus amigas.

La siguiente función educativa de este comic se encuentra en la página 36 en donde el personaje de Will ejemplifica un problema que es común para muchas jóvenes adolescentes es decir el desarrollo físico, pues cuando éste se ve retrasado o es poco significativo en el cuerpo de las jovencitas se convierte en un problema de autoestima que puede llegar a tener consecuencias graves.

En estas viñetas se toca de modo muy sutil un consejo que la madre Will le da a su hija para hacer que se sienta mejor, diciéndole que lo más importante no es el aspecto físico de una persona, que lo más importante son sus cualidades y que antes de esperar que los demás sientan amor por su persona, la persona primero debe sentir amor por sí misma.

Aquí se cumple una cualidad educativa, ya que el consejo presentado a pesar de ser para uno de los personajes, puede aplicar para la lectora que se identifique con estos problemas, pues puede tomar partido de este consejo.

Además de las cualidades educativas presentadas la historieta incluye elementos gráficos muy destacables.

En primer lugar la manera en la que la historia cambia de escenario es realmente innovadora, ya que cada cambio se ve cubierto por una viñeta que muestra un detalle del nuevo escenario con lo que la lectora puede identificar plenamente los saltos temporales, de espacio, de personajes, entre otros. Ya que en muchas historietas estos cambios sólo se ven precedidos por un texto cuya locución proviene de un narrador en voz en off, o simplemente los nuevos escenarios se presentan seguidos de las viñetas anteriores sin que se marque los cortes necesarios entre cada acción, lugar y personajes.



Otro elemento gráfico destacable en esta historieta es el uso de viñetas rebasadas que pueden invadir parte de otras viñetas con el fin de enfatizar los rostros de los personajes y sus expresiones lingüísticas, a fin de crear momentos más dramáticos en la narración.



Otro elemento icónico destacable es que para que la lectora pueda diferenciar la tierra del lugar mágico de Kandrakar, se le confirió a éste, una atmósfera diferente basada en el predominio del color verde un color frío que genera la ilusión de distancia y que además simboliza la inteligencia, la esperanza, la sabiduría, la experiencia entre otros factores que son afines para representar una raza mágica conocedora de los misterios del universo.



En cuanto a los encuadres y angulación utilizada hay muchos encuadres de los conocidos como Gran Plano General con una angulación en picada es decir una visión aérea que permite ver a los personajes completos, así como los detalles del escenario que los rodean lo que permite situar a los personajes y al mismo tiempo observar sus acciones y el lugar en donde las realizan.



Además el comic de W.I.T.C.H. destaca por ser una revista con varias secciones que aparte de presentar una historieta brinda a la lectora información y temas de entretenimiento como moda para adolescentes, horóscopos, test psicológicos, noticias cortas sobre los artistas de moda, entre otros pequeños artículos de contenido variable que cambian mes a mes y que enriquecen el contenido y las posibilidades de esparcimiento para la lectora.

Para finalizar, después de haber analizado los errores de contenido icónico/lingüístico y haber situado las innovaciones gráficas de este comic podemos concluir que:

Los errores de esta historieta no son tan graves como para alterar el mensaje de la misma, pero si obligan a la lectora a leer con cuidado o releer las viñetas en las que aparecen estas irregularidades, lo que puede tomar su lectura algo tediosa ya que releer una viñeta o regresar ciertas páginas para hacer algunas comparaciones implica disminuir la velocidad de lectura.

Como mencionamos anteriormente la fama de este comic a nivel mundial es impresionante, esto debido a que la historia es interesante y resalta por su contenido y formato como opción de lectura para las jovencitas, ahora bien el diseño analizado en este estudio prácticamente es el original que fue presentado en Italia, con la sola adaptación de los textos al español por lo que los errores que poseen son en cierta forma comunes para un primer número ya que aun se encuentra en su etapa experimental, pero por la misma razón deben de ser más cuidados ya que la lectora que resulte confundida con el primer número no volverá a adquirir esta revista. Sin embargo su popularidad y reconocimiento alrededor del mundo nos hace suponer que ha ido puliendo estos errores número a número.

El objetivo de este estudio era analizar la concordancia entre lenguaje icónico y discurso lingüístico aplicando las categorías propuestas por Roman Gubern en su obra "El Lenguaje de los Comics" a una historieta perteneciente al género femenino, ya que ante la carencia de historietas pertenecientes a este género una fallida decodificación del mensaje contenido en esta historieta por la lectora representaría una opción menos de lectura, para un público cuyas alternativas ya de por si son muy limitadas.

En este estudio encontramos algunas irregularidades entre el lenguaje icónico y el discurso lingüístico en las viñetas que integran la historieta de W.I.T.C.H., sin embargo esta es una buena opción de lectura para las jovencitas ya que como alternativa de entretenimiento es consistente presentando una historia maravillosa con la suficiente carga de realismo para hacerla una opción interesante y atrayente para las adolescentes.



Viñeta de W.I.T.C.H.

publicada en Alemania en donde este cómic goza de gran popularidad y aceptación.

ANEXO

CÓDIGO DE LA ASOCIACIÓN DE REVISTAS DE HISTORIETAS

La aplicación de este código es la base del programa de autoreglamentación de la industria de revistas de historietas.

CÓDIGO DE MATERIAL EDITORIAL.

ESTÁNDARES GENERALES PARTE A

- 1) Los crímenes nunca serán presentados de manera que generen simpatía hacia el criminal, promuevan la desconfianza hacia las fuerzas de la ley y la justicia o inspiren a otros el deseo de imitar a criminales.
- 2) Ninguna historieta deberá ofrecer explícitamente los detalles y métodos únicos de un crimen.
- 3) Los policías, los jueces, los funcionarios gubernamentales y las instituciones dignas de respeto, no deberán presentarse de manera que fomenten un desacato a la autoridad establecida.
- 4) Si se representa un crimen, deberá hacerse como una actividad sórdida y desagradable.
- 5) Los criminales no serán mostrados como personas glamorosas u ocupando una posición que incite un deseo de emulación.
- 6) En todos los casos el bien habrá de triunfar sobre el mal y el criminal deberá ser castigado por sus actos.
- 7) Quedan prohibidas las escenas de excesiva violencia. Serán eliminadas las escenas de tortura brutal, de uso exagerado e innecesario de armas blancas y de fuego, de agonía física y crímenes sangrientos y horripilantes.
- 8) No se mostrarán métodos únicos o inusuales de ocultar armas.
- 9) No se aprobarán los casos en que funcionarios policíacos mueran como resultado de la actividad de un criminal.
- 10) El delito de secuestro nunca será mostrado en detalle ni provendrá de él ganancia alguna para el secuestrador. El criminal o secuestrador deberá ser castigado en todos los casos.
- 11) Las letras de la palabra "crimen" en la portada de una revista de historietas nunca aparecerán en un tamaño más grande que los demás términos que compongan el título. La palabra "crimen" nunca aparecerá sola en una portada.
- 12) Se ejercerá una restricción en el uso de la palabra "crimen" en títulos y subtítulos.



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.

ESTÁNDARES GENERALES PARTE B

- 1) Ninguna revista de historietas usara las palabras horror o terror en sus títulos.
- 2) No se permitan escenas de horror, derramamiento excesivo de sangre, crímenes sangrientos u horripilantes, depravación, lujuria, sadismo o masoquismo.
- 3) Se eliminaran todas las ilustraciones sensacionalistas de mal gusto u horripilantes.
- 4) Las historias que se traten sobre el mal se publicaran sólo en aquellos casos en los que su propósito sea ilustrar un problema moral, y en ningún caso el mal se presentara de manera atractiva ni de manera que se dañe la sensibilidad del lector.
- 5) Están prohibidas las escenas o los instrumentos asociados con muertos vivientes, tortura, vampiros, fantasmas, canibalismo y hombres lobo.

ESTÁNDARES GENERALES PARTE C

Están prohibidos todos los elementos o técnicas no mencionados aquí en forma específica, los cuales sean contrarios al espíritu y propósito de este código y puedan ser considerados violaciones al buen gusto y a la decencia.

DIÁLOGOS

- 1) Están prohibidos la blasfemia, la obscenidad, la pornografía, la vulgaridad o las palabras y símbolos que hayan adquirido significados indeseables.
- 2) Se tomaran precauciones especiales para evitar referencias o alusiones a deformaciones físicas.
- 3) Aun cuando se acepten vulgaridades o palabras de empleo familiar será evitado su uso excesivo y hasta donde sea posible tendrán que utilizarse las acepciones gramaticales correctas

RELIGIÓN

Nunca se permitirá ridiculizar o atacar a cualquier grupo religioso o racial.

VESTIDO

- 1) Se prohíbe cualquier desnudo al igual que cualquier exposición indecente o indebida.
- 2) Son inaceptables las ilustraciones sugestivas y salaces y las posturas sugestivas.
- 3) Todos los personajes serán ilustrados por un vestuario admisible para la sociedad.
- 4) Las mujeres deberán ser dibujadas de manera realista, sin exagerar ninguno de sus atributos físicos.

Nota: Deberá ser reconocido que todas las prohibiciones que tratan sobre vestido, diálogo o arte se aplican específicamente a la portada y al contenido de una revista de historietas.

MATRIMONIO Y SEXO.

- 1) El divorcio no será tratado humorísticamente, ni representado como algo deseable.
- 2) Las relaciones sexuales ilícitas no serán insinuadas, ni ilustradas. Son inaceptables las escenas violentas de amor, y las aberraciones sexuales.
- 3) Se fomentará el respeto a los padres, al código moral, y al comportamiento honesto. Una actitud comprensiva hacia los problemas del amor no es licencia para una distorsión mórbida.
- 4) El tratamiento de historias de amor y romance deberá enfatizar el valor del hogar y la santidad del matrimonio.
- 5) El interés pasional y romántico nunca será presentado de manera que estimule las emociones más bajas y primitivas.
- 6) Nunca se mostrarán o sugerirán la seducción y el rapto.
- 7) Queda estrictamente prohibida la perversión sexual o cualquier inferencia a la misma.

CÓDIGO DE MATERIAL PUBLICITARIO.

El buen gusto será la guía principal en la aceptación de publicidad.

- 1) No se aceptará ninguna publicidad de licores y tabaco.
- 2) No se admitirán anuncios de libros de sexo o instrucción sexual.
- 3) Queda prohibida la publicidad que anuncie la venta de navajas, armas ocultas o imitaciones realistas de armas de fuego.
- 4) Se prohíbe la publicidad para la venta de juegos pirotécnicos.
- 5) No se aceptará ninguna publicidad relativa a la venta de juegos de azar o material impreso referente a ellos.
- 6) No se permitirá el nudismo con propósitos de mal gusto y posturas salaces en la publicidad de cualquier producto, nunca serán presentadas figuras vestidas de manera que sean ofensivas o contrarias a las buenas costumbres y a la moral.
- 7) Hasta donde sea posible cada editor se asegurará de que las afirmaciones presentadas en un anuncio se ajusten a los hechos para evitar malinterpretaciones.
- 8) Deberá ser rechazada la publicidad de productos médicos, de salud o de belleza de origen dudoso.

Este código fue presentado hace algún tiempo en Estados Unidos y fue adoptado por muchos países para regularizar la producción de historietas aunque algunos puntos han sido ignorados por la evolución de las sociedades y la moral de cada país, se conserva este código como una guía general antes de sacar cualquier historieta al mercado.

117. Tomado de COMICS MAGAZINE ASSOCIATION OF AMERICA, INC NEW YORK. Publicado por SCHRANK JEFREY. **Comprendiendo los Medios Masivos de Comunicación.** Publigráficos México 1989. p 132.

IMÁGENES

1. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 8**. Tusquets Editores. México 2002. 74 pp.
2. Idem.
3. Enciclopedia Encarta Bridgeman Art Library, London/New York Microsoft® Encarta® Biblioteca de Consulta 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
4. Idem
5. Bridgeman Art Library, London/New York Microsoft® Encarta® Biblioteca de Consulta 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
6. Microsoft® Encarta® Biblioteca de Consulta 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
7. Enciclopedia EncartaBridgeman Art Library, London/New York Enciclopedia Microsoft® Encarta® 2002. © 1993-2001 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos.
8. Enciclopedia Encarta Bridgeman Art Library, London/New York
9. APARICI ROBERTO. **El comic y la fotonovela en el aula**. Editorial Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid. España 1992. 18 p.
10. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia estados unidos.htm#TOP>
11. idem
12. <http://www.geocities.com/~jimlowe/katzies/katzdex.html>
13. <http://www.fantagraphics.com/classic/nemo/nemo.html>
14. APARICI ROBERTO. **El comic y la fotonovela en el aula**. Editorial Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid. España 1992. 23 p.
15. <http://www.comics.cro.net/e-pstrip.html>
16. <http://www.meliwaren.cl/personaj/vpilsene.php>
17. <http://www.collectortimes.com/~comichistory/Platinum.html>
18. <http://www.elnorte.com/offline/tirascomicas/default.asp?IdTipoTira=6&Fecha=1/8/2003>
19. <http://www.condorito.el/home.php>
20. http://www.lambiek.com/moore_r.htm
21. <http://www.angelfire.com/nj/MMania/MickeyMouse.html>
22. <http://www.comic-art.com.htm>
23. <http://www.comic-art.com/bios-1/bobkane1.htm>
24. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia latinoamérica.htm#TOP>
25. <http://www.rincondelvago.com/html/cafeteria/televisión/reportajes/pitufos/pitufo->
26. <http://orbita.starmedia.com/mafaldaycia/historia europa.htm#top>
27. <http://www.quintadimension.com/televicio/batman.php>
28. idem
29. idem
30. Idem
31. http://usuarios.lycos.es/tiras_comicas/html/personc.html
32. http://es.geocities.com/garfield_dream/garfield-y-susamigos.html
33. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>
34. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia europa.htm#TOP>
35. <http://search.ebay.com/search/search.dll?MfcISAPICommand=GetResult&ht=1&SortProperty=MetalE ndSort&Newu=1&query=James+Cagney>
36. <http://pages.topnotchcomics.com/528/PictPage/1921063594.html>
37. <http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/017018/pagina2.htm>
38. http://www.cinemaieti.com/specials/comics/comic_cat.htm
39. <http://comiccine.miarroba.com/>
40. Idem
41. http://www.cinemaieti.com/especials/comics/comic_cat.htm

42. <http://comiccine.miarroba.com/>
43. Idem
44. Idem
45. http://www.cinemaieti.com/especiales/comics/comic_cat.htm
46. <http://www.cartelia.net/a/axterixyobelix.htm>
47. <http://canales.t1msn.com.mx/entretenimiento/simpson/>
48. http://www.cinemaieti.com/especiales/comics/comic_cat.htm
49. Idem
50. Word Art Galeria de imágenes prediseñadas. Microsoft ©
51. www.snoopygif.com
52. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 9**. Tusquets Editores. México 1997. 72 pp.
53. <http://www.geocities.com/Area51/6760/comics/superman.html>
54. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 11** Tusquets Editores. México 2001 78 pp
55. <http://www.elnorte.com/offline/tirascomicas/default.asp?IdTipoTira=6&Fecha=1/8/2003>
56. <http://gographics.com/funnies/thimidx.htm>
57. <http://www.garfield.dreamers.com/asiesgarfield/entrevista.php>
58. idem
59. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 12**. Tusquets Editores. México 2002 p 9.
60. http://usuarios.lycos.es/tiras_comicas/html/personc.html
61. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volúmenes 8, 10 y 12**. Tusquets Editores. México 2002.
62. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 9**. Tusquets Editores. México 2002 p 34.
63. Idem
64. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volúmenes 8, 9,10 y 12**. Tusquets Editores. México 2002 74 pp
65. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 9**. Tusquets Editores. México 2002 p 23.
66. idem
67. idem
68. idem
69. idem
70. <http://www.geocities.com/Area51/6760/comics/mickeymouse.html>
71. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volúmenes 11** Tusquets Editores. México 2002 38 p.
72. idem
73. idem
74. <http://www.snoopy.turincon.com/>
75. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 9**. Tusquets Editores. México 2002 15 p.
76. idem
77. idem
78. <http://www.garfield.dreamers.com/>
79. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 11**. Tusquets Editores. México 2002 p 19.
80. Idem
81. Idem
82. WITCH. Número 1 "HALLOWEEN". Editorial Televisa en coordinación con Disney Consumer Products Latin América Inc. México. Número 1 noviembre 2002. P 12.
83. idem
84. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 12**. Tusquets Editores. México 2002 p 38.
85. Idem
86. Idem
87. <http://www.fortunecity.com/bussiness/desk/498/tiras/2000/aug/08275.html>
88. idem
89. Idem
90. <http://www.snoopy.turincon.com/>

91. Idem
92. idem
93. http://usuarios.lycos.es/tiras_comicas/html/personc.html
94. <http://www.geocities.com/Eureka/Plaza/2533/cyh/todo.htm>
95. <http://www.freakz.org/Schulz/personajes.htm>
96. idem
97. Idem
98. <http://www.geocities.com/emilydelf/homenaje.htm>
99. idem
100. <http://www.snoopy.turincon.com/>
101. <http://desmadrator.dreamers.com/main3.html>
102. Idem
103. Idem
104. idem
105. <http://www.educar.org/efemerides/julio/>
106. <http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/017018/pagina2.htm>
107. Idem
108. Idem
109. Idem
110. <http://mx.starmedia.com/articulos/1040552.html>
111. <http://www.freakz.org/quino/personajes.htm>
112. idem
113. Idem
114. Idem
115. <http://www.snoopy.turincon.com/>
116. orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia.htm
117. Idem
118. Idem
119. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 8**. Tusquets Editores. México 2002. p 33.
120. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 9**. Tusquets Editores. México 2002. p 48
121. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 11**. Tusquets Editores. México 2002. p 63
122. orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia.htm
123. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 12**. Tusquets Editores. México 2002. p 22.
124. Idem.
125. http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia_argentina_1.htm#TOP
126. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen** . Tusquets Editores. México 2002. p 53.
127. Idem
128. orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia.htm
129. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 10**. Tusquets Editores. México 2002. p 24
130. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>
131. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 12** Tusquets Editores. México 2002. p .14
132. Idem
133. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>
134. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 8**. Tusquets Editores. México 2002. p 49
135. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>
136. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 11**. Tusquets Editores. México 2002. p 31.
137. http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia_argentina_1.htm#TOP
138. SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 9**. Tusquets Editores. México 2002. p 2
139. Idem
140. orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia.htm
141. Idem

142. http://usuarios.lycos.es/tiras_comicas/html/personc.html
143. <http://www.geocities.com/Eureka/Plaza/2533/cyh/todo.htm>
144. <http://tirascomicas.iespana.es/tirascomicas/>
145. WATTERSON BILL. **Calvin y Hobbes. Un día volveré.** Ediciones Grupo Zeta. España 1999. 46 pp.
146. <http://www.geocities.com/Eureka/Plaza/2533/cyh/todo.htm>
147. Idem
148. Idem
149. Idem
150. WATTERSON BILL. **Calvin y Hobbes. Un día volveré.** Ediciones Grupo Zeta. España 1999. 46 pp.
151. Idem
152. Idem
153. Idem
154. http://usuarios.lycos.es/tiras_comicas/html/personajes/calvin&hobbes.html
155. AURRECOECHEA, JUAN MANUEL. **Puros Cuentos I. La historia de la historieta en México 1874 – 1934.** Editorial Grijalbo S.A, México DF 1988. 113 pp.
156. <http://www.mundovid.comimagenes/generales/grupovid/jpg>
157. Idem
158. VARGAS GABRIEL. **La familia Burrón. Tomo 6.** Editorial Porrúa. México 2003. p 4.
159. <http://www.supermexicanos.com/vargas/>
160. <http://eureka.com.mx/ecsa/ga/vargas/>
161. Idem
162. Idem
163. VARGAS GABRIEL. **La familia Burrón. Tomo 6.** Editorial Porrúa. México 2003. p 150.
164. Idem
165. <http://www.supermexicanos.com/vargas/>
166. VARGAS GABRIEL. **La familia Burrón. Tomo 6.** Editorial Porrúa. México 2003. p 137
167. <http://www.supermexicanos.com/vargas/>
168. http://www.wipo.org/about-wipo/es/info_center/cartoons/comics_cartoons.htm
169. Idem
170. <http://pk.imagination.net>

Las imágenes que aparecen en el capítulo 4 pertenecen a la historieta de WITCH y a su sitio de Internet.

<http://www.Heatherfield/kandrakar.html>.

WITCH. Número 1 "HALLOWEEN". Editorial Televisa en coordinación con Disney Consumer Products Latin América Inc. México. Número 1 noviembre 2002. 72 pp.

GUJAR

BIBLIOGRAFÍA.

- ANTONIO JOSÉ. **El dibujo de humor**. Editorial CEAC, Barcelona 1970.
- APARICI ROBERTO. **El comic y la fotonovela en el aula**. Editorial Consejería de Educación y Cultura de la Comunidad de Madrid. España 1992. 180 pp.
- AURRECOECHEA, JUAN MANUEL. **Puros Cuentos I. La historia de la historieta en México 1874 – 1934**. Editorial Grijalbo S.A, México DF 1988. 291pp.
- BASCO JESÚS. **Cómo dibujar historietas**. Editorial Paramon, Barcelona 1974. 67 pp.
- BARBIERI DANIELE. **Los lenguajes del Comic**. Editorial Paidós Ibérica S.A España 285 pp.
- BARÓN CARVAIS, ANNIE. **La historieta**. Editorial Fondo de Cultura Económica, México 1989. 181 pp.
- BARTRA, ARMANDO: AURRECOECHEA, JUAN MANUEL. **Puros Cuentos III. La historia de la historieta en México III 1934 – 1950**. Editorial Grijalbo, México 1994, 533 pp.
- BAM – BHU. **El dibujo humorístico**. Editorial Leda Barcelona España, 95 pp.
- BAUR ELIZABETH. **La historieta una experiencia didáctica**. Editorial Nueva imagen. México 1978. 145 pp.
- COMA JAVIER. **Del gato Felix al gato Fritz**. Editorial Gustavo Gili S.A Barcelona 1979 258 pp
- COMA JAVIER. **Los comics un arte del siglo XX**. Editorial Labor S.A Calabria Barcelona, 1978 204 pp.
- CURIEL FERNANDO. **Mal de ojo**. Editorial UNAM, México, 1989. 217 pp.
- DEL RÍO EDUARDO. **La vida de cuadritos. Guía completa de la historieta**. Editorial Grijalbo. México, 1984, 207 pp.
- ECO UMBERTO. **Apocalípticos e Integrados**. Editorial Tusquets, México 1995. 366 pp.
- EISENER WILL. **El comic y el arte secuencial**. Editorial norma, Barcelona España, 1996. 173 pp.
- EQUIPO FÉNIX. **El comic**. Editorial CIMS Barcelona 1996 113pp.
- GARCÍA CORDOBA, CLEMENTE. **Los comics dibujar con la imagen y la palabra**. Editorial Humanitas, Barcelona 1983.
- GASCA, LUIS. **Tebeos y cultura de masas**. Editorial Prensa española. Madrid, 1966. 166 pp.
- GIRAUD PIERRE. **La semiología**. Editorial Siglo XXI, México 1991.
- GUAJARDO HORACIO. **Teoría de la Comunicación Social**. Ediciones Gemika México 1986. 157 pp.
- GUBERN ROMAN. **Comunicación y Cultura de Masas**. Ediciones Península Barcelona. 1977. 300 pp.
- GUBERN ROMAN. **El lenguaje de los comics**. Ediciones Península. Barcelona España 1979. 184 pp.
- GUBERN ROMAN. **La mirada opulenta**. Editorial Gustavo Gili. Barcelona España 1991, 426 pp.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

- GUBERN ROMAN. **El discurso del comic**. Editorial Catedra. Madrid España. 1994. 710 pp.
- GUBERN ROMAN. **Literatura de la imagen**. Editorial Salvat. Barcelona 1980. 141 pp.
- GUBERN ROMAN. **Mensajes icónicos en la cultura de masas**. Editorial Lumen. Barcelona España 1974 390 pp.
- GUERRA GEORGINA. **El comic o la historieta en la enseñanza**. Editorial Grijalbo México, 1982. 82 pp.
- HELBO ANDRÉ. **Semiología de la representación Teatro, Televisión Comic**. Editorial Gustavo Gili S.A Barcelona, 1978. 198 pp.
- HERNER IRENE. **Mitos y monitos. Historietas y fotonovelas en México**. Editorial UNAM-Nueva Imagen. México 1979.
- LEVI -STRAUS. **El arte como sistema de signos**. Editorial UNAM. México, 1987.
- LIPSZYC, ENRIQUE. **El dibujo a través de 150 famosos artistas**. Editorial Escuela Panamericana de Arte. Buenos Aires 1953.
- LIPSZYC, ENRIQUE. **La historieta mundial**. Editorial Lipssic. Buenos Aires, 1958.
- LÓPEZ RODRÍGUEZ JUAN MANUEL. **Semiótica de la comunicación gráfica** Editorial INBA, México 1983. 499 pp
- MASOTA, OSCAR. **La historieta en el mundo moderno**. Editorial Paidos Buenos Aires, 1970. 175 pp.
- MOIX TERCENCI, RAMON. **Los comics arte para el consumo y formas pop**. Editorial Sinera Barcelona, 1968.
- MEDINA LUIS ERNESTO. **Comunicación, humor e imagen. Funciones didácticas del dibujo humorístico**. Editorial Trillas. México 1992. 273 pp.
- MONSIVAIS CARLOS. **El comic es algo serio**. Editorial Eufesa, México 1982.
- PANOFKSY ERWIN. **La perspectiva como forma simbólica**. Editorial Tusquets, Barcelona 1986. 123 pp.
- PAREDES ALBERTO. **Manual de Técnicas Narrativas. Las voces del relato**. Editorial Grijalbo Interdisciplinaria. México 1993. 109 pp.
- PARRA PÉREZ BEATRIZ. **Comics en Internet. Guía de navegación**. Editorial Anaya Multimedia, Madrid España. 1998. 191 pp.
- PRIETO CASTILLO DANIEL. **Diseño y comunicación**. Ediciones Coyoacan. 157 pp.
- PRIETO DANIEL. **Elementos para el análisis de mensajes**. Editorial ILCE. México 1982.
- PROPP VLADIMIR. **Morfología del cuento**. Editorial Fundamentos, Madrid 1971.
- RAMÍREZ DOMÍNGUEZ. **El comic femenino en España**. Editorial Cuadernos para el diálogo S.A Edicusa. Madrid España 1975. 254 pp.
- RAMÍREZ JUAN ANTONIO. **El comic femenino en España. Arte y sub anulación**. Editorial Madrid España 1975. 254 pp.

RIUS. **Un siglo de caricatura en México.** Editorial Grijalbo, México 1984. 167 pp.

RIVADENEIRA RAÚL. **Periodismo: La teoría general de los sistemas y la ciencia de la comunicación** 3ª edición. Editorial Trillas, México 1990. 333 pp.

RIVADENEIRA RAÚL. **La opinión pública. Análisis, estructura y métodos para su estudio.** Segunda reimpresión Editorial Trillas, México 1984. 223 pp.

RODRÍGUEZ DIÉGUEZ, JOSÉ LUIS. **El comic y su utilización didáctica. Los Tebeos en la enseñanza.** Editorial Gustavo Gili. Barcelona 1988. 154 pp.

SCHRANK JEFFREY. **Comprendiendo los Medios Masivos de Comunicación.** Editorial Publigráficos. México 1989. 313 pp.

SHIRLEY BIAGI. **Impacto de los Medios. Una introducción a los Medios Masivos de Comunicación.** Editorial Internacional. México 1999. 430 pp.

TAPIA ALEJANDRO. **De la retórica a la imagen.** Editorial UAM, México 1991. 78 pp.

VÁZQUEZ G. MODESTO. **La historietica.** Editorial Promotora K. México, 1981.

Bibliografía de comics consultados.

DAVIS JIM. **Garfield vuelve a la fama. Volumen 1.** Grupo Editorial Lumen. Argentina 2000. 130 pp.

SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **10 años con Mafalda.** Editorial Lumen Tusquets Editores. México 1998. 190 pp.

SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 8.** Tusquets Editores. México 2002. 74 pp.

SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 9.** Tusquets Editores. México 1997. 72 pp.

SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 10.** Tusquets Editores. México 2002 88 pp.

SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 11** Tusquets Editores. México 2001 78 pp.

SALVADOR LAVADO JOAQUÍN. **Mafalda volumen 12.** Tusquets Editores. México 2002 74 pp.

VARGAS GABRIEL. **La familia Burrón. Tomo 6.** Editorial Porrua. México 2003. 502 pp.

WATTERSON BILL. **Calvin y Hobbes. Un día volveré.** Ediciones Grupo Zeta. España 1999. 46 pp.

Bibliografía del Comic Analizado.

WITCH. **Número 1 "HALLOWEEN".** Editorial Televisa en coordinación con Disney Consumer Products Latin América Inc. México. Número 1 Noviembre 2002. 72 pp.

Páginas de Internet Consultadas.

1. <http://www.quintadimension.com/televicio/batman.php>
2. <http://www.mundovid.com/batmanm.htm>
3. <http://www.realidadalternativa.com/comics/articulos/bobkane/2001-5-21-15-10.shtml>
4. <http://www.mundovid.com/imagenes/generales/grupovid/jpg>
5. <http://www.mundovid.com/batmanm.htm>
6. <http://www.realidadalternativa.com/comics/articulos/bobkane/2001-5-21-15-10.shtml>
7. <http://www.geocities.com/Area51/6760/comics/superman.html>
8. http://members.fortunecity.com/the_darknight/sm_vs_sm.html
9. <http://usuarios.lycos.es/spidermanlapelicula/comic/index.htm>
10. <http://www.geocities.com/pacog82/stan.htm>
11. http://www.miradas.net/articulos/2002/0206_spidey.html
12. http://usuarios.lycos.es/tiras_comicas/html/personc.html
13. <http://tirascomicas.iespana.es/tirascomicas/>
14. <http://www.geocities.com/Eureka/Plaza/2533/cyh/todo.htm>
15. http://www.cibercine.com/cibercine/peliculas/ficha_11914.html
16. <http://www.garfield.dreamers.com/>
17. <http://www.garfield.dreamers.com/asiesgarfield/entrevista.php>
18. <http://www.geocities.com/emilydelf/homenaje.htm>
19. <http://www.chasque.apc.org/chasque/informes/febrero-2000/info2000-2-14.htm>
20. <http://www.observador.com.uy/2000/febrero/1402/Lunes/14cv23A.htm>
21. http://club.telepolis.com/jcrm/Varios/schulz/Muere_Schulz.htm
22. <http://www.superanimes.galeon.com/vacaciones513142.html>
23. <http://www.snoopy.turincon.com/>
24. http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia_latinoamerica.htm
25. http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia_argentina_1.htm#TOP
26. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>
27. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/cartadepresentacion.htm>
28. <http://www.realidadalternativa.com/comics/articulos/goldenage/2001-5-22-11-20.shtml>
29. <http://www.the-forum.com/ephemera/disney6.htm>
30. <http://www.geocities.com/Area51/6760/comics/batman2.htm>
31. orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historia.htm
32. <http://desmadrator.dreamers.com/main3.html>
33. <http://www.fortunecity.com/business/desk/498/tiras/2000/Aug/0827m.htm>
34. <http://www.condorito.cl/calendario.php?lang=esp&ref=>
35. <http://www.supermexicanos.com/vargas/>
36. <http://eureka.com.mx/ecsa/ga/vargas/>
37. <http://www.todito.com/paginas/noticias/45731.html>
38. <http://desmadrator.dreamers.com/>
39. <http://www.geocities.com/mafaldaenlinea/quino.htm>
40. <http://www.llevamecontulider.com/barbarella.html>
41. <http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/026629/>
42. <http://pages.topnotchcomics.com/528/PictPage/1921063594.html>

43. <http://profesor.sis.uia.mx/aveleyra/comunica/semantica.htm>
44. <http://corp.cablemas.com/cableguia/020501.htm>
45. <http://www.imagenzac.com.mx/2002/07/12/sociales2.htm>
46. <http://www.educar.org/efemerides/julio/>
47. <http://efemerides.ozu.es/Meses/julio01/dom01.html>
48. <http://www.terra.com.mx/Noticias/articulo/022545/>
49. <http://www.liderarte.com/laimagen/fraseschulz.cfm>
50. <http://www.sysop.com.mx/lecturasparacompartir/variados/sedespidessnoopy.html>
51. <http://www.maderenses.com/tarzanysanto.htm>
52. <http://www.maderenses.com/tarzanysanto.htm>
53. <http://www.terra.com.mx/entretenimiento/articulo/017018/pagina2.htm>
54. <http://search.ebay.com/search/search.dll?MfcISAPICommand=GetResult&ht=1&SortProperty=MetalE ndSort&Newu=1&query=James+Cagney>
55. <http://www.kenpiercebooks.com/tracy1.htm>
56. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/quino.htm>
57. <http://www.mlcomics.com/cuco/> viñeta Egipto
58. <http://corp.cablemas.com/cableguia/020501.htm>
59. http://www.cinemaieti.com/especiales/comics/comic_cat.htm
60. <http://orbita.starmedia.com/~mafaldaycia/historiademafalda.htm>
61. <http://www.snoopy.turincon.com/>
62. http://www.cinemaieti.com/especiales/comics/comic_cat.htm
63. <http://mx.starmedia.com/articulos/1040552.html>
64. <http://www.ociojoven.com/article/articleview/46819/1/32/>
65. <http://www.guerradelasgalaxias.com.mx/expandido.htm>
66. <http://www.freakz.org/quino/personajes.htm>
67. <http://www.freakz.org/quino/index.html>
68. publicinf@wipo.int
69. http://www.wipo.org/about-wipo/es/info_center/cartoons/comics_cartoons.htm