Introducción de un análisis semiológico del cómic

Autor José Isidoro Moreno Fernández
Monday, 07 de September de 2009

José Isidoro Moreno FernándezEn este trabajo intentaré mostrar líneas generales que posteriormente servirán para llegar a hacer el análisis de un cómic, en específico, mostraré las partes del cómic, cuales son las cosas que pueden leerse en texto, en imagen e interrelaciones, así como arquetipos de personalidades, onomatopeyas y todas los componentes iconográficos, para ello me valdré de estudios anteriores de dos autores uno como creador Will Eisner[1], otro como analista de cómic’s Román Gubern[2] y algo de teoría con Pierre Guiraud[3], por supuesto que por la materia a evaluar dejaré el texto un poco de lado para “leer” la imagen, así como la conformación de la misma.Supongo que sin más preámbulos puedo comenzar este intento de análisis de los cómic’s, comencemos por ver como se conforma un cómic, no una tira cómica, ni una viñeta política y tampoco los carteles, pero según el análisis de Gubern y el Eisner el cómic y el cine comparten algunas cosas en común que se deben tomar en cuenta al momento de hacer o analizar el cómic.
Pasemos a los detalles técnicos de las partes del cómic:

Definición de cómic: “Estructura narrativa formada por la secuencia narrativa formada por las secuencias progresiva de pictogramas, en los cuales al integrarse elementos de escritura fonética”[4]

a) estructura narrativa que supone una secuencia o discurso sintagmático[5], tanto narrativa, como descriptiva.

b) Pictogramas conjunto de signos icónicos que presentan gráficamente el objeto u objetos que se trata designar[6]

1) Signo Icónico cualquier signo que en algunos aspectos ofrezca semejanza con lo denotado[7] diferente a la palabra,

2) Iconema: el mínimo rasgo gráfico carente de significado en sí mismo pero que en el contexto tiene significado.

3) Viñeta: según el estudio de Gubern no es necesaria la definición pero para Eisner es una de las partes fundamentales: es el espacio, la parte donde se capta una imagen del flujo de la narración, mostrar una serie de imágenes enmarcadas, contiene pensamientos, ideas, acciones y lugar de emplazamiento, dependiendo de esta y de los diversos encuadres como se pueda o no leer una historia[8].

c) Escritura fonética, la cual debe existir “integrada” al pictograma, pero no yuxtapuesta, también puede haber onomatopeyas y los sonidos inarticulados.

Hablemos después de cómo estas partes forman las “macrounidades significativas” las cuales tienen un carácter sintético pues hacen referencia a la globalidad del objeto estético (página del comic, tiras, medias páginas, colores, estilemos y grafismo del dibujante, la microunidad significativa que sería la viñeta, las macrounidades del montaje son como esta narrada la historia el “montaje”[9] las técnicas utilizadas, “la unidad de montaje” la escena que se estudiará por espacios consecutivos, las estructuras temporales del montaje recuerdos, visiones futuras (flash-back, flash forward, ralenti), Estructuras psicológicas sueños, percepciones subjetivas, haciendo énfasis según Eisner que mucho del montaje tienen también con el cambio de viñeta la cual ayuda a la identificación y lectura de cada uno de los montaje presentados[10].

Primeros problemas para “leer” un cómic, hay dos lenguajes en ellos los cuales en algunas veces se superponen uno al otro, pero la idea es que ambos puedan ser “leidos” al mismo tiempo o al menos que a ambos se les preste la atención de ser “leidos” pues por el texto no podemos dejar de lado la imagen y tampoco a la inversa, pero también se espera que “diga” lo mismo la imagen y el texto, tomando en cuenta que el lenguaje texto es más comprensible por que es más usado y el lenguaje icónico no es tan comprensible pues puede llevar a diversas interpretaciones, aunque se busca que ambos sean comprensibles sin confusiones.

El segundo es que el texto y la imagen están disociados temporalmente pues una imagen puede estar representando más de un momento en una sucesión de eventos y los textos siguen como si estos fueran transcurriendo al mismo tiempo, pero ambos están en niveles distintos de temporalidad y a la vez en la misma.

Como en la presente imagen los textos van a ser leídos de izquierda a derecha de arriba hacia abajo, es decir se leerán 1,2,3,4 para después leer 5,6. los cuales en una discusión en el mejor de los términos es como se debe llevar algunos

de los miembros dan sus opiniones y después se hacen replicas, que en este caso, las actitudes de los personajes son hasta cierto punto muy tensas.

Pero haciendo un uso exhaustivo de la imagen, veamos lo que dice Pierre Giraud sobre el análisis se deben de tomar en cuenta los signos de identidad: insignias y carteles los cuales le dan pertenencia a un individuo dentro de un grupo social, además de las banderas, potentes, uniformes, condecoraciones tatuajes, maquillaje, eliminados, nombres y sobrenombres, los cuales nos dan a notar, desde grupo social como institucional como profesional, cultural étnico hasta sus lugares de origen.

Los signos de cortesía: los tonos de voz (que son remarcados dentro de los globos de diálogo a través de una variante en el contorno) saludos y fórmulas de cortesía, injurias[11], kinesica, proxémica[12] y los alimentos. Así como también encontramos los signos sociales los cuales están motivados metafóricamente, arraigados en el inconsciente colectivo, dicho de otra manera, los signos que hacen a una persona en una sociedad sólo son reconocibles en esa misma sociedad no en otra.

Los códigos: los protocolos y la etiqueta hacen denotar a las personas, por ejemplo los buenos modales y la forma de sobrevivir, así como las injurias y gestos son distintos en los diversos estratos sociales, son como contraseñas y signos de reconocimiento; así como son los ritos, los cuales pueden hacer reconocibles a varios miembros en la misma secta; en las modas hacen reconocible un grupo más que nada por su forma de vestir alimentarse, y son cambiantes en los lugares donde los códigos sociales son débiles pues los miembros buscan ser aceptados por la ropa y la forma de hacer ciertas cosas, las cuales cambiarán cada vez que sean satisfechos los deseos de prestigio y poder. Ya por último la significación de los juegos, los cuales intentan reubicar al individuo en un esquema significativo de la vida social, por ejemplo los juegos del primer tipo serían los de construcción verbal (jeroglíficos, adivinanzas, palabras cruzadas) segundo tipo de juegos sobre las que reubicar al jugador en la situación social (los jugadores de ajedrez imitan la guerra) y el último juego es el de contemplador del juego[13].

Pero continuemos con el análisis de esta viñeta para comprender un poco mejor la imagen, por ejemplo: cuantos grupos hay en la imagen, como son reconocibles, cuales son las actitudes de todos ellos, pero creo será necesario hacer acercamientos de cada grupo para ubicarlos.

Primero el grupo de los que están derrotados que dos en el suelo y el tercero en manos de los contrincantes, nótense los colores de los trajes rojo-azul-amarillo en formas de “V” esto hace reconocible al grupo “A” y las actitudes de estos tres distan mucho de parecerse pues si hacemos un acercamiento a la cara de cada uno, los rostros son distintos, dos de ellos inconscientes pero el tercero parecería tener una mueca irónicamente feliz. El cuarto elemento de este grupo no es reconocible más que leyendo los textos.

El grupo “B” es casi imperceptible sino se ve detenidamente, en la parte lateral del portador de las cartas, se ven al lado derecho un hombre en bata de hospital y entre las sombras del humo una enfermera y alguien más, lo cual ya nos va indicando algo, pero entre las sombras debajo del auto incrustado en el pavimento hay un médico, que intenta ponerse al frente de todos los sobrevivientes de lo sucedido, pero la gente se muestra muy asustada como se ve el hombre en bata una vez se ve claramente[14].

Por último para esta pequeña identificación de grupos el de los héroes de la historieta quienes a pesar de que en aspecto general la viñeta parece muy tensa, no se ve la opción de una salida sin pelear, sin embargo, los rostros de los integrantes son de lo más variados.

Personaje 1, hombre de no más de 30 años, en el texto pregunta ¿desde cuando eres dios?, sin embargo, no presenta una actitud hostil directa, contesta “primero” al recién llegado, sólo esta preparado pero no hace más, por la tipología, hablamos de alguien que gusta de gabardinas, guantes de billar en las manos, jugador de póquer, no parece un júnior, pero si alguien que puede moverse en los barrios.

Personaje 2, mujer joven, pelo blanco en medio del pelo castaño claro, con una mirada inquieta, como presintiendo algo, pero no del que llega, sino de su compañero (el personaje 3), parece más bien tímida, vuela de una manera tranquila, a la expectativa, con una pequeña carga en la posición de algún poder, además de estar por encima de los demás personajes, que de alguna manera quizás metafórica, ella esta viendo las implicaciones más lejanas y más importantes de la situación, con su dialogo, “Les sigues el juego a todos los demagogos que creen que hay que borrar a los mutantes de la faz de la tierra”, no es sólo la confrontación de los equipos sino las posibles consecuencias y las motivaciones de hacer o no una pequeña batalla. Personaje 3, hombre joven, de complexión musculosa, una cara hostil, parece más tenso y tiene una actitud amenazante y siente tener poder, pero parece más dispuesto a la batalla que cualquiera de los anteriores, con una personificación un tanto militarizada.

Personaje 4,5 por esta viñeta están callados, y por lo que se muestra en ella es tranquilidad, pasividad, pero atenta a todo lo que pasa, en cuanto a él se ve molesto, nótese que cuando un dibujo muestra los dientes dentro de esa mueca, suele representar ira, molestia o el inicio de una pelea, es bastante representativo, el personaje número 5 es la que tiene un toque de pasividad lista pero espera que sea el enemigo quien lanza el primer golpe, además de no decir absolutamente nada.

Personaje 6 del equipo, un mutante de pelaje azul, con rasgos simiescos, los cuales hacen resaltar la musculatura pero a pesar de su aspecto bestial esta haciendo quizás la pregunta más relevante del momento ¿Por qué vas tu en sentido contrario?, después de afirmar que los genoshanos han cambiado para bien. Esta preguntando ¿Por qué sucedió y que pretende? Pero con un reclamo serio.

Al parecer ninguno de los personajes estaría sobresaltado, por que ninguno de los globos presenta alteraciones en sus contornos, pero debe verse los signo de admiración y la letra remarcada en algunos diálogos, que son las que remarcan los estado de animo o las emociones del momento, pues hay otro tipo de connotaciones de los globos por ejemplo los siguientes:

Ahora después de ejemplificar algunas de las características y formas de “leer” el cómic, habrá que ver las relaciones entre los personajes, como las características físicas determinan de alguna manera tanto el sentimiento del momento como el carácter o personalidad de un personaje, así como que tipo de personajes se encuentran en el comic.

A través de los “montajes”[15] y los encuadres[16] se puede conocer o saber más; así como mostrar más del cómic y dependiendo de estos hay una mayor o menor comunicación entre el personaje y el lector, así como hay una mayor dinamicidad; por ejemplo: en esta imagen cada recuadro o línea divisoria nos va mostrando de entrada una mujer con una mirada de gusto, la cual se te va acercando o hasta poner su cara cerca de tu rostro, con la sola imagen, parecería una seducción , ahora si tomamos en cuenta la boca, la cual en la primer imagen dibuja una ligera sonrisa, para en el tercer encuadre parece abrirse como si buscara un beso y ser correspondida[17].

Hace un momento se habla de cómo el encuadre, de todas las funciones entre las cuales también nos puede ayudar a conocer si es recuerdo o deseo de una persona, normalmente es usado para presentar recuerdos, veamos como en “montaje” nos sirve para conocer o leer más en un texto. Y nos muestra un tipo de lenguaje que no necesita palabras para ubicarnos en la historia. Con sólo ver algunas viñetas sabemos pero veamos la viñeta. Este tipo de viñetas las podemos leer de arriba hacia abajo contrario a como se ha venido leyendo, o podemos leer desde la actualidad para después conocer al pasado[18]. Podemos darnos cuenta que para empezar el tipo de montaje es seccional lo cual nos presenta tres momento de vida, el primero parece ser simple una mujer viendo de frente con algunas formas curvilíneas con una opacidad mayor al resto de la imagen que en la parte posterior tiene muchos signos y simbología lo que podría hacernos pensar en dos cosas, es una bruja y usa hechicería, magia o artes arcanas, podría verse como un ente sobrenatural dependiendo del contexto (más por esto he acabado el examen de la primera imagen). Pero viene la segunda parte de la foto que nos presenta a un hombre haciendo gala de su fuerza, vigor, valentía haciendo frente a un león que es una de las más grandes figuras en cualquier cultura. Pero la imagen que rompe el contraste la que hace de esta página aún más relevante, nos presenta una imagen que esta relacionándonos con un tipo de edición de cómic[19], el cual nos remota a épocas pasadas donde hay un grupo de vaqueros, con unas personas con escafandra lo cual implica altas presiones o lugares donde el oxigeno no es lo más normal o esta intoxicado el aire. Aunque no se reconoce a ninguna de las personas de momento pero sí que hay un transcurso de tiempo, además como se presentan los cambios en un solo encuadre, con varías viñetas sin separación forzosa.

Nos falta una de las partes más importantes para algunos analistas, pero irrelevantes para otros, los colores pues dependiendo mucho del tipo de comic, necesitara mucha o poca variación de colores, por ejemplo hay comic’s o series en blanco y negro[20] o las que utilizan 2 colores[21] y el resto que utilizan pues todo el espectro de colores pero para encontrar y manejar los colores en el cómic es un poco más complicado pues le pueden dar un valor distinto de impacto y de significación[22].

Notemos que ya se propuso un análisis como este por Juan C. Alfeo[23]; el cual a diferencia de Gubert y Eisner da una serie de instrucciones para llevar a cabo el ordenamiento de los datos, para buscar, analizar una imagen, aunque al leer las instrucciones nos daremos cuenta que son los puntos que ya manejaban los dos autores con algunas variables, entre ellos hace resaltar la importancia del color y como parte de una estructuración del análisis, este sería un buen marco de referencia para hacer los análisis posteriores de una manera estructurada.

ANÁLISIS de la IMAGEN

1. Identificación y localización de la imagen que se analiza: (Autor, Título, Fecha)

2. ANÁLISIS TÉCNICO: Imagen B/N o Color. Composición, Encuadre, Optica, Iluminación, Tono, Color, Textura, Técnica d manipulación (analógica, digital) Soporte, Formato

3. ANALISIS del CONTENIDO: en dos partes la primera Denotación: quién, qué, cómo, dónde y para qué; Connotación Mensaje oculto que se comunica. Aspectos. Retórica.

Ahora que lo noto no hemos hablado de la parte del contenido, para esto el mismo Román Gubern, Rafael C. Reséndiz y Leobardo Cornejo hacen una presentación de cómo se debe leer el contenido o presentar cuando se quiere hacer un análisis de tipo semiológico, para Reséndiz[24] se debe hacer una descripción del entorno total de la imagen y hacer alguna pequeña reconstrucción de lo que se sabe de las relaciones pasadas y presentes de los individuos de la imagen, así como el tipo de situación en la que están, para explicar que es lo que enfatiza y quiere mostrar la imagen en su completitud.

Para Román[25] se hace un marco referencial de la historia, y el se enfoca más a las relaciones que se pueden dan entre los personajes y que implicaciones se pueden hacer, además de cómo los estereotipos pueden ayudar a la lectura, desde las descripciones de los lugares, la ubicación en cada momento de los personajes de acuerdo a la viñeta, y por obviedad las relaciones, todo esto colocado en una manera de inventario y con ello mostrar más de la historia en su completitud, de lo leíble en un sólo número y como cada relación nos puede mostrar las diversas necesidades culturales de arquetipos tanto para identificarse como para ubicarse.

Por ultimo la propuesta de Leobardo[26] quien nos propone que para el análisis de contenido hagamos una especie de encuadre o ficha por que coloca a modo de encabezado volumen, historieta, viñeta, nombre del (los) personaje(s), Status , pone la imagen para estar siempre ubicados y con la parte inferior divide en las siguientes categorías Enunciación verbal, Apreciación sensitiva[27], Relación con otros personajes, Significante[28], Figura icónica[29], apreciación de conocimiento[30], relaciones paradigmáticas[31], significación[32]. Con todas esta anotaciones quedaría una reestructuración “completa” de la viñeta y quizás pueda hacerse con hojas completas, así juntando un poco de los tres autores tenemos que para conocer el cómic podemos hacer el análisis de relaciones, histórico inventariado con una notación

Esto es sólo el inicio de una investigación, por lo que estoy explicitando que se va a “leer” y talvez se deben colocar como apoyo algunas otras anotaciones de algunos autores, pero con esto doy inicio al trabajo de análisis semiológico del cómic.

Este análisis es llevado a cabo tratando de rescatar todo lo posible de las lecturas posibles de los cómic’s y tratando de probar que son parte del lenguaje, una manifestación de la lengua, que tiene una estructura propia, que ha creado su propio “lenguaje”, sus propios signos y además que ya hace posibles sus interpretaciones y al ver estos elementos se me hace pertinente elaborar un análisis.

Así que a partir de las categorías analizaremos algunas imágenes y por que no posiblemente algunos comic’s.

Comic X-men, Flip-book, No. 58, Viñeta # xx,

Personaje Jubilee, Status el miembro más joven del grupo de los X-men

Enunciación verbal: soledad, tristeza Apreciación sensitiva: en cuestión de la página jubilee tiene casi en todas las viñetas la atención en las dos ultimas es Wolverine el que tiene mayor atención en cuanto figura y diálogos.

Relación: Wolverine, compañero de aventuras y en este caso un pecho amigo para descargar las penas y los miedos.

Figura icónica: en el muelle, una chica busca soledad, para aclarar su mente, después de cierto tiempo llega alguien que es su amigo y la conforta, la mayor parte de las tomas son de frente exceptuando una que es una desde donde ella ve.

Apreciación de conocimiento: enfrentamiento a una muerte cercana y el miedo de morir.

Relaciones paradigmáticas: amiga/amigo, triste/consolador.

Significación: : Jubilee, acaba de enfrentar la muerte por enfermedad de una niña muy cercana, ella solía jugar con la niña quien apenas entendía el inglés, pero lo importante es que ella se está enfrentando cara a cara con la muerte, se le está haciendo presente y le da miedo, mientras que quien la conforta le da ánimos para seguir adelante[33].

Primer y segunda viñeta: nos da la ubicación donde se desarrollan los hechos y nos contextualiza con la problemática de la chica; “ella esta sola, aislada en su pena; se dice a si misma que es por que nadie entendería su sentimientos… pero sabe que si los entenderían perfectamente bien, por que su si eso pasa, sabrán que ella puede sufrir por dentro y entonces sabrán lo asustada que esta realmente” (hay que notar todos los textos están describiendo la situación de un tercero, de un “narrador” de la historia, pues los diálogos de ella comienzan en la viñeta 2), soledad se presenta como el primer problema casi siempre es por falta de comunicación o por que nos encerramos en “nuestro” mundo y no queremos salir, aislándonos del mundo, evitando así que llegue la ayuda, el segundo que es una frase de los jóvenes contra los viejos, que no entenderían, consecuencia de cuando en “nuestro” mundo todo es como nosotros deseamos, pero en este caso ella sabe que lo harán, que las personas con las que vive pueden entender el problema que tiene, pero lo que realmente le preocupa es que se den cuenta lo asustada que esta realmente.

En la viñeta 2 ya se ve la figura de Jubilee, sentada en la esquina del muelle con una rama en una mano la cual llegaba hasta el río y en la otra un muñeco de peluche, ella esta en una actitud de ensimismamiento, en el bocadillo[34] parece recordar detalles de las conversaciones, en la viñeta 3 parece percatarse de la llegada de alguien, pues la viñeta cambia de perspectiva y se ve el reflejo de ella en el río a lado la figura de alguien más, quien enseguida es reconocido; dando pie a que en la viñeta 4 sin ninguna interrupción continua diciendo, que con quien hablaba no entendía, era broma y esta arrepentida de no haberle dicho otras cosas, quizás más importantes comparado con sus juegos; decirle que la quería. Ya en la viñeta 5 ya se acerca esta figura su amigo quien la recibe en los brazos, mientras ella revela su mayor miedo, no es la muerte de alguien, ni el no haberle dicho cuanto se le amaba, el miedo a morir, el sentir que es posible “tu” muerte y que ella tienen mucho miedo pues acaba de tener una experiencia cercana que le revelo la posibilidad, así como la cercanía de la muerte, para la viñeta 5 tanto ella como su amigo están sentado en esquina del muelle, ella abrazando el muñeco, y el amigo abrazándola a ella, el hasta este momento habla, lo cual es signo de ser alguien que escucha a los demás y le dice: “llora, niña…está bien, no es el morir lo que debería asustarte jubilation, eso nos pasará a todos, pero el no vivir tu vida plenamente antes de que llegue tu hora --eso debería asustarte niña—y más que cualquier otra persona que conozca, tú no tienes que preocuparte de eso para nada---nadie le da mordidas a la vida como tu niña.. recuerda eso”. Parece que la conforta, pero le da pautas de vida, le muestra que lo importante no es cuando llegue sino si has o no vivido. Lo ultimo que le dice es para animarle, “nadie le da mordidas” una metáfora para presentar que se esta comiendo a la vida que la esta disfrutando. En esta viñeta del fondo negro o la preeminencia del negro en el dibujo lo hacen ver muy desesperanzador pero cuando llega a la ultima viñeta parecería que hay una cierta luz que les ha dado una nueva perspectiva, tanto física como emocional, esta luz esta sobre ambos cuerpos una línea delgada de claridad.

Este tipo de relatos nos presentan más que historias de superhéroes en acción, nos presentan a los héroes en el campo más difícil, en la vida cotidiana o con lo problemas de la vida cotidiana, que alguien, un amigo a quien cuidabas

murió en la cama, nadie pudo hacer nada, la enfermedad termino con el, los jóvenes se enfrentan a esto tarde o temprano, pero la solución no es dejarlos aislarse o aislarse uno, si no buscar algo de comunicación con alguien de preferencia algún amigo, en este caso, el que funge como amigo es alguien paciente, que escucha sin hacer una sola interrupción, que presta oídos, hasta que en el momento adecuado le dice lo que piensa sobre la vida, como para él se vive, y que vida la pena vivirse, no explica que es vivir plenamente, pero se acerco, escucho y hasta que le pidieron su opinión da esta gran respuesta.

Enfrentándose al miedo de la muerte, es que descubrimos que estamos vivos.

[1] Will Eisner, El cómic y el arte secuencial, Editorial Norma, 1980; Autor de Spirit

[2] Román Gubern El lenguaje de los cómic’s, , Edit. Península, 1974; El discurso del cómic, Román Gubern y Luis Gasca, Edit. Catedra, 1994,

[3] Pierre Guiraud, la semiología, Edit. Siglo XXI, 2004.

[4] Román Gubern El lenguaje de los cómic’s, , Edit. Península, 1974, pág. 107

[5] Román Gubern El lenguaje de los cómic’s, , Edit. Península, 1974, página 107

[6] Ibíd. 108

[7] ibidem

[8] Will Eisner, El cómic y el arte secuencial, Editorial Norma, 1980; Autor de Spirit, página 39.

[9] Román Gubern El lenguaje de los cómic’s, , Edit. Península, 1974,, 111

[10] pero Eisner no los reconoce con ese nombre sólo les llama perspectivas y o encuadres.

[11] las cuales en los cómic no son presentadas como tal puesto que se utilizan subprogramas una símbolos sustitutorios o sistemas simbólicos a por ejemplo sapos y culebras para la Biblia, calaveras rayos cruces armadas para hacer notar en contextos de los 70, estos sistemas se producen o reproducen para mantenerse la vanguardia de la sociedad.

[12] las distancias en las cuales desierto tipo de comunidades se sienten el gusto por hablar; en las cuales venían de cultura a cultura, pueden mostrarnos también a través de una imagen demasiado cercanos o demasiado lejanos cuales son los miembros de un mismo grupo y cuales no.

[13] Pierre Guiraud, la semiología, Edit. Siglo XXI, 2004.

[14] Según Eisner hay ciertas posturas que determinan el estado de animo del personaje, por ejemplo la posición es como encorvado y hacia atrás, lo cual representa miedo; Eisner obra citada, pagina 102

[15] Gubern

[16] Eisner

[17] haciendo comparación entre las páginas 327 (el discurso del comic), 110 (el cómic) 148 (el lenguaje de los cómic’s)

[18] Sin olvidar que ya Gubenr nos en los texto nos dice que cada vez que un recuerdo se plasma en el cómic es como si este estuviese siendo.

[19] El tipo de Cómic’s eran llamados Pulps, en la década de los 20’s por que eran realizados con un papel de pulpa reciclado.

[20] como el cerdotado, editado por diario el milenio, Autor Leopoldo “Polo” Jaso.

[21] Como Sin City, el cómic sólo usa rojo y negro, Autor Frank Millar.

[22] Curso impartido por internet. http://www.aloj.us.es/galba/IMAGEN-PAGINA/imagenes/

[23] autor de un curso en Internet sobre el análisis de la imagen, en la escuela de comunicación audiovisual y publicidad

[24] Cuadernos de comunicación, 28-29, 1977, El mito de Rarotonga, Rafael C. Reséndiz, pagina 47

[25] Cuadernos de comunicación, 28-29, 1977, Una lectura de Flash Gordon, Román Gubern, pagina 39

[26] Cuadernos de comunicación, 28-29, 1977, semiótica de los supermachos y los agachados de Rius, Leobardo Cornejo, pagina 43

[27] descripción de la ubicación y distribución de los diálogos.

[28] Haciendo referencia al lugar donde estén, y como estén colocados, puede ser en una sala y que se le da preferencia a cierto personaje, o en el cielo. Lugar de ubicación y que están haciendo.

[29] Descripción física de los personajes y el tipo de perspectiva que maneja.

[30] ¿Qué esta sucediendo? Dentro de la viñeta, cual la situación, ¿peleando por que?, ¿recordando que? Etc.

[31] Si se puede establecer, son amigos, enemigos, o son explotador/explotado, son las relaciones que tienen los personajes pero sólo el tipo de relación.

[32] ¿Cual es objeto de la pelea?,¿cual es el fin de la situación?

[33] En esta parte termino el análisis de Leobardo cornejo, para hacer la de Rafael C. Reséndiz.

[34] bocadillo, dialogo, texto, globo Se pueden usar en algunos casos como sinónimos, aunque los especialistas hacen diferentas, la más notoria es que en las regionalizaciones de los términos a veces se cambia el sentido, pero invariablemente se refieren al texto que tienen las imágenes que suponen los diálogos o monólogos de los personajes.