



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO DE GRADO

ANÁLISIS SIMBÓLICO DE V FOR VENDETTA

Tesista:

Michelle FERREIRA PECHS

Tutor:

Jorge EZENARRO

Caracas, 9 de septiembre de 2009.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por ser mi refugio en los momentos de desesperación.

A mi madre, por ser la luz y la guía de mi vida, por estar a mi lado siempre.
A ella y Orlando por permitirme esta segunda oportunidad.

A Christian, por ser mi amigo, mi compañero y mi fortaleza todo estos años.
Por regalarme un sueño y brindarme esperanza cuando los creía perdidos.

A Miguel, por ser como mi compañero de tesis y brindarme la mano cuando lo necesitaba.

A Jorge E., por creer en mí y en mi proyecto, por ser mi tutor y amigo.

A mis amigos, por no olvidarse de mí estos días y estar apoyándome desde la distancia.

A todos y todas quienes intervinieron indirectamente en este proyecto.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	08
CAPÍTULO I: EL PROBLEMA.....	10
1. Planteamiento del problema.....	10
2. Objetivos.....	10
2. 1. Objetivo general	
2. 2. Objetivos específicos	
3. Justificación.....	11
4. Delimitación.....	12
CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL.....	13
1. El cómic.....	13
2. Alan Moore.....	16
3. V for Vendetta.....	20
CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO.....	22
1. Semiótica, signo y símbolo.....	22
2. Significado, significante y significación.....	23
3. Denotación y connotación.....	24
CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO.....	25

1. Modalidad, Tipo y Diseño de Investigación.....	25
2. Matriz de análisis.....	25
2. 1. Definición de los elementos de análisis.....	26
3. Muestra y criterio de análisis.....	29
4. Aplicación de la matriz de análisis a la muestra seleccionada.....	29 – 165
CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS.....	166
1. Mensaje lingüístico.....	166
• DENOTATIVO.....	166
• CONNOTATIVO.....	167
2. Mensaje icónico no codificado.....	169
• ELEMENTOS.....	169
• COMPOSICIÓN.....	173
3. Mensaje icónico codificado.....	175
• CONNOTADORES.....	175
• CONNOTACIÓN.....	176
CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	179
1. Conclusiones.....	179
2. Recomendaciones.....	181
BIBLIOGRAFÍA.....	182

ÍNDICE DE VIÑETAS

Viñeta 07, capítulo 1, libro 1.....	31
Viñeta 22, capítulo 1, libro 1.....	36
Viñetas de la 43 a la 46, capítulo 1, libro 1.....	39
Viñeta 48, capítulo 1, libro 1.....	42
Viñetas de la 53 a la 60, capítulo 1, libro 1.....	44
Viñetas de la 65 a la 68, capítulo 1, libro 1.....	51
Viñetas de la 10 a la 16, capítulo 2, libro 1.....	56
Viñetas de la 11 a la 16, capítulo 4, libro 1.....	62
Viñetas de la 27 a la 29, capítulo 4, libro 1.....	66
Viñetas 09 y 10, capítulo 7, libro 1.....	69
Viñeta 15, capítulo 7, libro 1.....	71
Viñetas 23 y 24 , capítulo 7, libro 1.....	73
Viñetas de la 45 a la 48, capítulo 7, libro 1.....	76
Viñeta 13, capítulo 11, libro 1.....	78
Viñetas de la 42 a la 44, capítulo 11, libro 1.....	80
Viñetas 27 y 28, capítulo 3, libro 2.....	84
Viñeta 34, capítulo 3, libro 2.....	87
Viñeta 12, capítulo 4, libro 2.....	89
Viñetas 25 y 26, capítulo 4, libro 2.....	91
Viñetas 27 y 28, capítulo 4, libro 2.....	93
Viñetas 30 y 31, capítulo 9, libro 2.....	96

Viñetas de la 32 a la 47, capítulo 9, libro 2.....	99
Viñetas 01 y 02, capítulo 10, libro 2.....	103
Viñetas 11 y 12, capítulo 10, libro 2.....	105
Viñetas de la 31 a la 33, capítulo 10, libro 2.....	107
Viñeta 12, capítulo 11, libro 2.....	110
Viñetas de la 26 a la 28, capítulo 11, libro 2.....	112
Viñetas de la 41 a la 43, capítulo 11, libro 2.....	115
Viñetas de la 39 a la 41, capítulo 13, libro 2.....	117
Viñetas de la 42 a la 51, capítulo 13, libro 2.....	120
Viñetas de la 01 a la 24, capítulo 5, libro 3.....	126
Viñetas de la 25 a la 48, capítulo 5, libro 3.....	127
Viñetas de la 49 a la 55, capítulo 6, libro 3.....	143
Viñeta 17, capítulo 8, libro 3.....	147
Viñetas de la 55 a la 59, capítulo 8, libro 3.....	149
Viñetas de la 32 a la 57, capítulo 9, libro 3.....	151
Viñetas 25 y 26, capítulo 10, libro 3.....	158
Viñeta 29, capítulo 10, libro 3.....	160
Viñetas 07 y 08, capítulo 11, libro 3.....	162
Viñetas 47 y 48, capítulo 11, libro 3.....	164

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Matriz de análisis para viñeta 07, capítulo 1, libro 1.....	32
Tabla 2. Matriz de análisis para viñeta 22, capítulo 1, libro 1.....	37
Tabla 3. Matriz de análisis para viñetas de 43 a la 46, capítulo 1, libro 1.....	40
Tabla 4. Matriz de análisis para viñeta 48, capítulo 1, libro 1.....	43
Tabla 5. Matriz de análisis para viñetas de 53 a la 60, capítulo 1, libro 1.....	46
Tabla 6. Matriz de análisis para viñetas de 65 a la 68, capítulo 1, libro 1.....	52
Tabla 7. Matriz de análisis para viñetas de 10 a 16, capítulo 2, libro 1.....	58
Tabla 8. Matriz de análisis para viñetas de 11 a 16, capítulo 4, libro 1.....	63
Tabla 9. Matriz de análisis para viñetas de 27 a 29, capítulo 4, libro 1.....	67
Tabla 10. Matriz de análisis para viñetas 9 y 10, capítulo 7, libro 1.....	70
Tabla 11. Matriz de análisis para viñeta 15, capítulo 7, libro 1.....	72
Tabla 12. Matriz de análisis para viñetas 23 y 24, capítulo 7, libro 1.....	74
Tabla 13. Matriz de análisis para viñetas de 45 a 48, capítulo 7, libro 1.....	77
Tabla 14. Matriz de análisis para viñeta 13, capítulo 11, libro 1.....	79
Tabla 15. Matriz de análisis para viñetas de 42 a 44, capítulo 11, libro 1.....	81
Tabla 16. Matriz de análisis para viñetas 27 y 28, capítulo 3, libro 2.....	85
Tabla 17. Matriz de análisis para viñeta 34, capítulo 3, libro 2.....	88
Tabla 18. Matriz de análisis para viñeta 12, capítulo 4, libro 2.....	90
Tabla 19. Matriz de análisis para viñetas 25 y 26, capítulo 4, libro 2.....	92
Tabla 20. Matriz de análisis para viñetas 27 y 28, capítulo 4, libro 2.....	94
Tabla 21. Matriz de análisis para viñetas 30 y 31, capítulo 9, libro 2.....	97
Tabla 22. Matriz de análisis para viñetas de la 32 a la 47, capítulo 9, libro 2.....	101

Tabla 23. Matriz de análisis para viñetas 01 y 02, capítulo 10, libro 2.....	104
Tabla 24. Matriz de análisis para viñetas 11 y 12, capítulo 10, libro 2.....	106
Tabla 25. Matriz de análisis para viñetas de la 31 a la 33, capítulo 10, libro 2.....	108
Tabla 26. Matriz de análisis para viñeta 12, capítulo 11, libro 2.....	111
Tabla 27. Matriz de análisis para viñetas de la 26 a la 28, capítulo 11, libro 2.....	113
Tabla 28. Matriz de análisis para viñetas de la 41 a la 43, capítulo 11, libro 2.....	116
Tabla 29. Matriz de análisis para viñetas de la 39 a la 41, capítulo 13, libro 2.....	118
Tabla 30. Matriz de análisis para viñetas de la 42 a la 51, capítulo 13, libro 2.....	122
Tabla 31. Matriz de análisis para viñetas de la 01 a la 48, capítulo 5, libro 3.....	130
Tabla 32. Matriz de análisis para viñetas de la 49 a la 55, capítulo 6, libro 3.....	145
Tabla 33. Matriz de análisis para viñeta 17, capítulo 8, libro 3.....	148
Tabla 34. Matriz de análisis para viñetas de la 55 a la 59, capítulo 8, libro 3.....	150
Tabla 35. Matriz de análisis para viñetas de la 32 a la 57, capítulo 9, libro 3.....	153
Tabla 36. Matriz de análisis para viñetas 25 y 26, capítulo 10, libro 3.....	159
Tabla 37. Matriz de análisis para viñeta 29, capítulo 10, libro 3.....	161
Tabla 38. Matriz de análisis para viñetas 07 y 08, capítulo 11, libro 3.....	163
Tabla 39. Matriz de análisis para viñetas 47 y 48, capítulo 11, libro 3.....	165

INTRODUCCIÓN

La situación política mundial, y en especial del país, afecta profundamente a la población. Aún se encuentran a lo largo del globo regímenes dictatoriales y opresores de pueblos, donde las libertades se ven cuartadas y los gobiernos controlan más y más la vida de sus ciudadanos. Venezuela lleva varios años donde diversas manifestaciones, tanto de calle como de ideas, han sido reprimidas. El gobierno nacional busca controlar cada vez más todos los mecanismos de gobierno y los medios de comunicación social.

Bajo este contexto, se busca analizar una obra que maneja estos temas y los aborda desde una perspectiva de cambio, de posibilidades. La idea es analizar los símbolos manejados en el cómic de Alan Moore *V for Vendetta* del año 1989.

A través de su análisis, se busca entender y conocer cómo son percibidos los regímenes totalitarios en obras audiovisuales dirigidas a las masas, qué símbolos son manejados y con qué pueden estar relacionados.

El análisis de *V for Vendetta* permite abrir futuros estudios sobre su temática, estética, lenguaje, por lo que no se debería dejar a un lado por ser tan sólo un cómic. Cabe recordar que en la actualidad la afición del público por historietas y mangas (historietas japonesas) ha aumentado, haciendo que sus mensajes lleguen a un mayor número de personas, creando un nuevo campo para la realización audiovisual. Muchas películas y series de televisión hoy en día están inspiradas en estas obras, lo que lleva a preguntar de qué están hablando y cómo lo están haciendo.

Por eso a través de una serie de capítulos representativos para la trama y con mayor contenido de símbolos, serán analizados bajo la teoría y trabajos de análisis de imágenes y textos del semiótico Ronald Barthes. Este autor en

su análisis semiótico habla de la existencia de tres mensajes: el lingüístico, el icónico no codificado y el icónico codificado.

Tomando esto como base, se aplicarán estas categorías a los símbolos para así encontrar y determinar qué símbolos están presentes y de qué nos están hablando, ya que la matriz de análisis que se desarrolla a partir de los preceptos de Barthes permite escudriñar en el cómic, sus ideas y sus signos, para ofrecerle al público una visión más completa del mismo.

De esta forma, el modelo que se plantea en el presente trabajo de grado busca aportar información sobre los significados y temas que plantea el autor a lo largo de la historieta.

CAPÍTULO I: EL PROBLEMA

1. Planteamiento del problema

Luego de haber conceptualizado el género del cómic, de haber paseado un poco en la vida y contexto de trabajo de Alan Moore, y de determinar cómo se maneja el signo y el símbolo, se puede llegar a la finalidad del presente trabajo.

Aunado a esto, es resaltante como en la actualidad nuevos cineastas y escritores inspiran se inspiran en historietas, además del nuevo auge por la juventud y algunos cineastas por las historietas japonesas o *manga*. Esto puede llevarnos a preguntarse de qué están hablando estos autores, cuáles son los símbolos que está procesando el público.

Dado esto, en el presente trabajo se buscará analizar los símbolos existentes en el cómic *V for Vendetta* de Alan Moore, determinando o encontrando cómo están representados dichos símbolos. Se realizará una revisión de la historieta para encontrar cómo están representados dichos símbolos y así proceder a su análisis, tomando en cuenta las proposiciones de Barthes.

2. Objetivos:

2.1. Objetivo General: Realizar un análisis semiótico de los símbolos presentes en el cómic *V for Vendetta*.

2.2. Objetivos Específicos:

- Establecer los símbolos presentes en el cómic.
- Identificar sus posibles significados y procedencias.

3. Justificación

Se pretende realizar la presente investigación debido a que puede resultar útil para futuras investigaciones relacionadas con el tema de análisis de símbolos tanto para productos audiovisuales como literarios y las historietas, así como investigaciones sobre los cómics y sus repercusiones en la cultura moderna, por nombrar algunos tópicos. Además, constituiría un aporte académico para electivas como *Cómic y el cine* o cátedras como *Semiótica*.

Aunado a esto, el trabajo permite demostrar las habilidades de los comunicadores sociales para analizar e identificar los símbolos, sus orígenes y posibles interpretaciones por parte del público, por lo cual enriquece el conocimiento académico y refuerza las habilidades que realmente poseen los comunicadores sociales para realizar este tipo de trabajos.

Se escoge el cómic de Alan Moore *V for Vendetta* debido a su rico lenguaje visual y su cantidad de símbolos y signos, siendo estos interesantes ya que pueden encerrar concepciones modernas del poder, totalitarismo, enfrentamientos políticos, etc. Esto resalta dado a la situación política mundial, y en especial de Venezuela, donde se viven tiempos de crisis y de cambios de concepciones políticas.

Por ello, a través del análisis de *V for Vendetta*, se busca entender y conocer cómo son percibidos los regímenes totalitarios en obras audiovisuales dirigidas a las masas, qué códigos y símbolos son manejados y con qué pueden estar relacionados.

A su vez, *V for Vendetta* ha reavivado su auge dado a la adaptación al cine que se estrenara en 2005, lo que ha llevado a muchas personas a conocer más sobre esta historia a través del cómic, reafirmando el punto anterior.

Además, el análisis de *V for Vendetta* permite abrir futuros estudios sobre su temática, estética, lenguaje, por lo que no se debería dejar a un lado por ser tan sólo un cómic. Cabe recordar que en la actualidad la afición

del público por historietas y mangas (historietas japonesas) ha aumentado, haciendo que sus mensajes lleguen a un mayor número de personas, creando un nuevo campo para la realización audiovisual. Y como muchas películas y series de televisión hoy en día están inspiradas en estas obras de este tipo, lleva a preguntar de qué están hablando y cómo lo están haciendo.

4. Delimitación

El análisis se centrará en los capítulos más emblemáticos y con mayor contenido de símbolos. Para ello se procederá a considerar los mismos antes de tomar la muestra. Tomando esto en cuenta, se escogerán de los tres libros que engloban el cómic de *V for Vendetta*, de cinco a seis capítulos de cada libro, para así tener una muestra más representativa y acertada de los símbolos presentes en la historieta.

Una vez seleccionados los capítulos, se procederá a su revisión e identificación de los símbolos, para llevarlos a un cuadro de análisis, permitiendo una mejor comprensión e identificación de los símbolos, además de facilitar el manejo de la información al momento de realizar las conclusiones.

CAPÍTULO II: MARCO REFERENCIAL

1. *El cómic*

Para Roman Gubern (1979) la historieta, tebeos o cómic, son: “Un medio expresivo perteneciente a la familia de los medios nacidos de la integración del lenguaje icónico y del lenguaje literario” (p.105). A su vez, éste autor señala más adelante que los cómics son entendidos como una “(...) estructura narrativa formada por la secuencia progresiva de pictogramas, en los cuales pueden integrarse elementos de escritura fonética” (p. 107).

Unos años más adelante, exactamente en 1994, Gubern junto a Luis Gasca en el libro *El discurso del cómic*, definen al cómic como “(...) un medio de comunicación de masas de naturaleza lexipictográfica, que aparecía como singular encrucijada del arte del dibujo y de la narrativa literaria” (p.13). Pero Daniele Barbieri (1993) aclara que el cómic no es solamente una secuencia de escenas en imágenes, sino que “es un lenguaje en el que las relaciones entre una y otra imagen, gráficas o narrativas, son más importantes que las imágenes mismas” (p.152).

El cómic, como sigue explicando Barbieri (1993), es hijo de la viñeta satírica, y por eso hace uso constante de la caricatura, hasta el punto de crear en la sociedad una identificación entre imágenes de caricaturas e imágenes de cómics. Las primeras caricaturas y sátiras eran de corte político y social, que eran dibujados en secciones específicas de los panfletos y periódicos desde mediados del siglo XVIII.

El cómic está integrado por viñetas, que son los recuadros de diversos tamaños, que:

(...) delimitan una porción de espacio en el que se representa mediante el dibujo un espacio ficticio, en cuyo interior acontece una acción de duración variable. Como sea que la imagen es fija y la acción representada implica a

veces un cierto paso de tiempo, el instante escenificado es, en realidad, un instante durativo (Gasca y Gubern, 1994, p.16).

Las viñetas, siguiendo la nomenclatura del cine, toman el cuerpo humano como referencia para nombrar los diversos encuadres que pueden tener las viñetas. “Puesto que sabemos que la elección del encuadre no es casual, y que el encuadre justamente elige unos objetos y unas figuras excluyendo otros, entonces habrá obviamente una razón para haber hecho una cierta elección: el encuadre subraya las figuras encuadradas, reclamando sobre ellas nuestra atención (...)” (Barbieri, 1993, p.135) Esto hace que el encuadre “(...) transforme un fragmento de la realidad en un punto del discurso (...)” (p.135), colocando el centro de atención en un lugar específico de manera que el resto constituya el fondo o ambiente.

En este punto es necesario agregar una conclusión a la que llega Barbieri (1993): “Es interesante ver cómo el contexto histórico, el contexto cultural y también el contexto que el autor crea en su producto en torno a una forma característica (...) pueden cambiar completamente su significado” (p. 96-97).

En la viñeta se encuentran los cartuchos, que son “(...) cápsulas insertas dentro de las viñetas o entre dos viñetas, cuyo texto inscrito cumple la función de aclarar o explicar el contenido de la imagen o de la acción, facilitar la continuidad narrativa, o reproducir un comentario del narrador” (Gasca y Gubern, 1994, p. 412).

Además de los cartuchos, se usan los globos, o balloons en inglés, que “son los recipientes simbólicos o contenedores de las locuciones de los personajes parlantes, cuya procedencia se indica con un rabo o delta invertido dirigido al emisor de la locución inscrita” (Gasca y Gubern, 1994, p.422).

Gasca y Gubern (1994) establecen que estos globos provienen de las filacterias de la pintura medieval, convirtiéndose en un elemento importante para activar la narrativa de los primeros cómics, ya que las posibilidades

narrativas de las historietas mudas eran muy limitadas. Los globos se han desarrollado en una gran cantidad de formas, sirviendo también para denotar el estado de ánimo. “Cuando existen varios globos en una viñeta, su lectura sigue un orden de prioridad de izquierda sobre la derecha y de lo superior sobre lo inferior, de acuerdo con la tradición lectora occidental” (p.422).

Como siguen contando Gasca y Gubern, con el tiempo los globos ampliaron aun más su función para incluir símbolos icónicos, con lo que los locogramas (globos que contienen sólo textos de diálogo) originales cambiaron a ser pensipictogramas (globos de texto con símbolos icónicos).

Junto a estos se encuentran las onomatopeyas, que con el paso de los años y de las convenciones, se fueron liberando de estar encerradas en globos de texto, para aparecer solas dentro del dibujo, muchas veces, formando parte integral del mismo. “De este modo (...) además de exportar con sus cómics las fórmulas del american way of life, exportaron sustantivos y verbos convertidos en onomatopeyas” (Gubern, 1979, p.154).

Otra convención en el lenguaje de los cómics, que aclara Gubern (1979), son las “figuras cinéticas”, que se definen como una convención de ilustración sólo de los cómics, que expresa la ilusión de movimiento o la trayectoria de los móviles. Son utilizadas para ayudar a representar la realidad dinámica en dibujos estáticos. Sus representaciones son muy variadas, pero de lectura clara y sencilla. Ejemplos de estos son las líneas punteadas, las líneas paralelas y próximas, las nubes de polvo bajo los pies, etc.

“Tradicionalmente las unidades gráficas del relato del cómic son de dos tipos: la tira y la página” (Barbieri, 1993, p.153). Las tiras son la evolución de las caricaturas satíricas del comienzo, donde ya un autor podía desarrollar una pequeña historia en varias viñetas, y que con el paso del tiempo fueron sacadas semanalmente por algunas publicaciones, permitiéndoles continuar la historia en varias semanas. “El cómic nace como página dominical en color de los periódicos, y sólo después de algunos años se convierte en tira diaria. A

partir de los años treinta, por fin, nace el comic book, el álbum de cómics” (Barbieri, 1993, p.153).

Siguiendo con Gubern (1979) los cómic “Por su calidad de medio de comunicación de masas (...)” (p. 83), han influido sobre la cultura a la vez que se han visto influenciados por las relaciones de la culturas. Además, “(...) por el carácter icónico-literario de su lenguaje, los cómics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetal en que viven inmersos sus propios creadores” (Gubern, 1979, p. 83).

Tanto Barbieri como Gasca y Gubern señalan que de la novela, los cómics heredan las complejas historias y algunos personajes arquetípicos. Del teatro heredan la acción dialogada. De la fotografía al comienzo, y luego con el advenimiento del cine y la televisión, el cómic hereda el encuadre, su nomenclatura para los encuadres y los tiros de cámara, o la perspectiva de donde se ven las escenas. De la pintura y la ilustración publicitaria hereda sus técnicas, aunque algunas de ellas se fueron abriendo paso lentamente conforme cómo evolucionaba el cómic.

2. Alan Moore

En la página web <http://www.alanmoorefansite.com/index.html> (tomado el 10 de febrero de 2009) del club de fans de Alan Moore se halla una biografía oficial, aceptada por el mismo escritor, que ofrece un vistazo de su vida, influencias y carrera como escritor de cómics. La página es de habla inglesa, por lo cual ha sido traducida al castellano por el autor de este trabajo de grado.

Alan Moore nació el 18 de noviembre de 1953, en Northampton, Inglaterra, en un pueblo industrial entre Londres y Birmingham. El hijo mayor del trabajador de una cervecería Ernest Moore y de la trabajadora de una imprenta Sylvia Doreen, la infancia y juventud de Moore fue influenciada por la pobreza de su familia y de su entorno (como las excentricidades de su muy religiosa y supersticiosa abuela). Él fue expulsado de un colegio conservador y

no fue aceptado en ninguna otra escuela. En 1971, Moore estaba desempleado y sin ninguna experiencia laboral.

Fue durante ese tiempo cuando Moore comenzó a trabajar con *Embryo*, una revista que él estaba publicando con unos amigos, la cual lo llevo a involucrarse con el *Northampton Art Lab*. Moore se casa en 1974, eventualmente teniendo dos hijas, Amber y Leah.

En 1979, Moore comienza a trabajar como caricaturista para la revista semanal de música *Sounds*, en la cual él apareció bajo el seudónimo de Curt Vileuna relatando una historia de detectives llamada *Roscoe Moscow*. Eventualmente, sin embargo, Moore llegó a la conclusión de que era un artista mediocre y decidió centrar sus esfuerzos en la escritura.

Las contribuciones iniciales de Moore fueron para la revista semanal *Doctor Who Weekly* y la famosa revista de ciencia ficción titulada *2000 AD*, en la cual Moore creó varias series populares, como *The Ballad of Halo Jones*, *Skizz* y *D.R. & Qhinch*. Moore trabajó luego para *Warrior*, una revista británica de colecciones de cómics. Fue en esa revista donde Moore comenzó dos importantes series: *Marvelman* (conocida en Estados Unidos como *Miracleman*), una serie de superhéroes; y *V for Vendetta*, la historia revolucionaria de Moore sobre la lucha por la libertad y la libertad en una Inglaterra fascista y distópica; con las cuales le llevaron a conseguir el *British Eagle Awards* para el Mejor Escritor de Cómics en 1982 y 1983. El excepcional talento de Moore para escribir le hizo ganar su primera serie americana, *Saga of the Swamp Thing*. Moore reinventó el personaje, mientras al mismo tiempo revolvió la trama alrededor de otros tópicos (control de armas, racismo, desperdicio nuclear, etc.). Moore desplegó una gran profundidad y capacidad de discernimiento en su trabajo, demostrando que él era capaz de escribir una gran gama de temas y situaciones. Las historias de Moore sentaron el precedente del *Sophisticated Suspense* por el cual la mayoría de los cómics bajo la línea de DC's *Vertigo* operan hoy en día.

Además de *Saga of the Swamp thing*, Moore también escribió otros títulos de DC, como *Tales of the Green Lantern Corps*, un anual de *Batman* y varias historias de *Superman*.

En 1986, mientras *DC Comics* estaba reconstruyendo su universo de comics, Moore silenciosamente salió con *Watchmen*. *Watchmen*, en conjunto con *Batman: The Dark Knight Returns* de Frank Miller, redefinieron la media de los cómics, y cambiaron el tono de los cómic desde ese momento.

La complejidad del script de *Watchmen* provee una imagen realista de superhéroes en un mundo donde nunca los entendieron, o confiaron en ellos. Considerado por algunos como el mejor cómic jamás producido, Moore se encontraba en la cima. *Wacthmen* se convirtió en el primer libro de cómic en recibir el prestigio *Hugo Award*.

Moore terminó de escribir en *Swamp Thing*, completó la historia de *V for Vendetta* y escribió posiblemente el mejor Joker de la historia en *Batman: The Killing Joke*.

Sin embargo, Moore era muy infeliz con el hecho de que no pudo obtener los derechos sobre *Watchmen*, y que tampoco estaba recibiendo los royalties adecuados de la serie.

Además, en ese tiempo habían discusiones sobre la implementación de un sistema de rating para cómic, con lo cual Moore estaba firmemente en desacuerdo. A finales de los 80's, Moore deja *DC* y los grandes cómics para dedicarse a pequeños cómics de publicadores independientes.

Una vez libre de *DC*, Moore comienza varios proyectos. En 1988, Moore establece su propia imprenta de publicaciones llamada *Mad Love Publishing*. Moore comenzó a trabajar en una película con el manager de *Sex Pistols*, Malcom McLaren, llamada *Fashion Beast*, pero al final el film nunca fue terminado.

Él también comenzó a trabajar en *Big Numbers* con el artista Bill Sienkiewicz y comenzó dos series para Stephen Bissette's Taboo, llamado *Lost Girls* con la artista Melinda Gebbie, y la revolucionaria serie de Moore, *From Hell*. *From Hell* reconstruyó los asesinatos de Jack El Destripador en un minucioso detalle. Moore también hizo una historia personal llamada *Small Killing*, con el artista Oscar Zarate. A pesar de ser publicaciones propias, no fue muy bueno para Moore. De las series que comenzó en este período, sólo *Small Killing* y *From Hell* han sido terminadas.

Eventualmente Moore comenzó a trabajar con *Image Comics*, una nueva compañía de cómics dirigida por un grupo de jóvenes artistas y escritores muy populares. Con esta compañía, Moore escribió *1963*, que fue una especie de expiación por la mala escritura de otros escritores que estaban en el medio del cómic como resultado de *Watchmen*. Él también escribe varias historias para el personaje *Swamp* de Todd McFarlane.

Tal vez el más grande tesoro en aparecer bajo la imprenta *Image*, fue la renovación de Moore de la serie *Supreme*. *Supreme* era una versión *thinly-veiled* de *Superman* creada por el artista Rod Liefeld. La abordaje de éste personaje por parte de Moore fue tanto nostálgica como inventiva, regresando a los primeros días de *DC Comics*. Desafortunadamente, la serie fue detenida debido a los problemas financieros y los dos últimos capítulos no han sido impresos todavía.

Actualmente, Moore tiene su propia imprenta, *America's Best Comics* (ABC), bajo la cual él está ganando nuevamente un nuevo territorio con varias series: *The League of Extraordinary Gentlemen*, *Promethea*, *Tom Strong*, *Tom Strong's Terrific Tales*, *Tomorrow Stories* y *Top Ten*. Otros proyectos de Moore incluyen CD's y unos libros, adicionalmente a su deseo de convertirse en mago.

3. *V for Vendetta*

El siguiente resumen de la historia está basado en un texto de habla inglesa, que ofrece, a juicio del autor, el resumen más completo del cómic (tomado de <http://www.onpedia.com/encyclopedia/V-for-Vendetta>, el 11 de mayo de 2009). Al ser un texto en inglés, ha sido traducido al castellano por el autor de este trabajo de grado.

V for Vendetta es un libro de historietas escrito por Alan Moore e ilustrado en su mayoría por David Lloyd, ubicado en un futuro distópico de Inglaterra donde un misterioso anarquista trabaja para destruir al gobierno fascista y afectar profundamente a las personas con quien se encuentra.

V for Vendetta fue publicado originalmente entre 1982 y 1983, en blanco y negro, en la revista de historietas británica *Warrior*, pero quedó inconclusa cuando la revista dejó de publicarse. En 1988, bajo la instigación de DC Comics, Moore y Lloyd regresaron a la serie y al terminaron agregándole color. La serie completa fue compilada como una novela gráfica, publicada en Estados Unidos por DC's Vertigo (ISBN 0930289528) y en el Reino Unido por Titan Books (ISBN 1852862912).

La serie está emplazada en la Inglaterra del futuro donde, en el caos siguiente a una guerra nuclear limitada que dejó al país físicamente intacto, un estado fascista y monopartidista ha surgido. Esto recuerda al régimen Nazi, (incluyendo los medios controlados por el gobierno, policía secreta y campos de concentración para las minorías raciales y sexuales) pero con el toque de la cultura británica, y con una mayor dependencia en la tecnología, especialmente el monitoreo por circuito cerrado de televisión al estilo de 1984 de George Orwell. (El circuito cerrado de televisión no se había vuelto común en Inglaterra en el tiempo en que Moore escribió la serie). Cuando la historia comienza, el conflicto político ha concluido, los campos de la muerte han terminado su trabajo y han sido cerrados, y el público es en gran medida complaciente, hasta que V (un terrorista autoproclamado anarquista, que lleva una máscara de Guy Fawkes y que tiene un improbable conjunto de habilidades y recursos)

comienza una elaborada, violenta y teatral campaña para derribar el gobierno. El mismo V es algo como una incógnita, cuya historia está sólo insinuada; está fuertemente sugestionado de que él es física y mentalmente anormal. La mayor parte de la historia está contada desde el punto de vista de otros personajes: la admiradora y aprendiz de V, Evey; un policía cansado del mundo y que esta cazando a V; y varios contendientes por el poder dentro del partido fascista. Los actos destructivos de V son moralmente ambiguos, y un tema central de la serie es la racionalización de atrocidades en el nombre de un fin mayor, sea estabilidad o libertad. En esta serie fue donde Moore utilizó por primera vez un texto narrativo y detalladamente denso con múltiples tramas, esto sería un recurso utilizado fuertemente en Watchmen. Los fondos de las viñetas están llenas con pistas verdaderas y falsas; las alusiones literarias y el juego de palabras son prominentes en los títulos de los capítulos y en los diálogos de V (el cual muchas veces toma la forma de pentámetro yámbico)

Nota de Autor:

Un verso pentámetro “en la poesía griega y latina, verso compuesto de un dácilo o un espondeo, de otro dácilo u otro espondeo, de una cesura, de dos dácilos y de otra cesura. Se mide también contando después de los dos primeros pies un espondeo y dos anapestos.” (tomado de <http://www.rae.es/rae.html>, 11 de mayo de 2009).

Un verso yámbico “En la poesía griega y latina, verso en que entran yambos, o que se compone exclusivamente de ellos.” (tomado de <http://www.rae.es/rae.html>, 11 de mayo de 2009).

CAPÍTULO III: MARCO TEÓRICO

1. *Semiótica, signo y símbolo*

En palabras de Thomas Sebeok, en su libro *Signo: una introducción a la semiótica* publicado en el año de 1996, explica que la semiótica puede entenderse como “(...) estudio de la capacidad innata de los seres humanos para producir y comprender signos de todas clases (...)” (p. 12).

Además, Sebeok puntualiza que los componentes básicos para el proceso de la semiosis son: el signo “(...) una imagen representativa o icono, una palabra, etc. (...)”; (1996, p. 12) el objeto y el significado “(...) que resulta cuando el signo y el objeto se unen por asociación.” (1996, p. 12).

Sebeok, siguiendo a Charles Peirce, señala que buen número de semióticos están agregando la noción de interpretante al proceso de la semiosis. Éste termino de Peirce se utiliza para designar la “interpretación particular del individuo sobre la interpretación de la relación triádica que es inherente a la semiosis.” (1996, p. 13).

San Agustín lo expresa claramente “un signo es una cosa que, además de la especie presentada por los sentidos, trae por sí misma al pensamiento alguna otra cosa.” (s.f., cp. Barthes, 1976, recopilado en Colección Comunicaciones, p. 30).

Ernest Cassier consideraba que “un signo es parte del mundo físico y un símbolo es parte del mundo del significado” (1944, cp. Sebeok, 1996, p. 27). Por su parte, Peirce consideraba que el símbolo son los signos generales en que la relación profunda que presentan con sus objetos es una cualidad atribuida.

Así, Sebeok comenta que símbolo es “un signo sin semejanza ni contigüidad, sino solamente con un vínculo convencional entre su significante y

su denotado, además de con una clase intencional para su designado.” (1996, p. 49).

Por ello, Tzvetan Todorov en el libro *Simbolismo e interpretación* publicado en el año 1981, dice que: “Un texto, o un discurso, se hace simbólico desde el momento en que, mediante un trabajo de interpretación, le descubrimos un sentido indirecto.” (p. 19).

2. Significado, significante y significación

Para Ronald Barthes dice que significado “(...) no es «una cosa» sino una representación psíquica de la «cosa» (...)” (1976, p. 34), que es “(...) ese «algo» que quien emplea el signo entiende precisamente por tal.” (1976, p. 35).

Por su parte el significante “(...) sugiere las mismas observaciones que las del significado (...) La única diferencia consiste en que el significante es un mediador: la materia le es necesaria; (...) la sustancia del significante siempre es material (sonidos, objetos, imágenes).” (Barthes, 1976, p. 37).

Por otro lado, para Barthes la significación “(...) es el acto que une el significado y el significante, acto cuyo producto es el signo.” (1976, p. 38). Además, Barthes señaló que hay sistemas arbitrarios, aquellos cuyos signos se establecen por una decisión unilateral de un grupo de expertos, sistemas no arbitrarios, donde el signo se establece a posteriori; y que por otro lado “(...) un signo es motivado cuando la relación de su significado y significante es análoga.” (1976, p. 40).

3. Denotación y connotación

Para Humberto Eco (1985) la connotación se establecería “(...) a partir de un código precedente y de que no puede transmitirse antes de que se haya denotado el contenido primario.” (p. 111).

Por su parte, Barthes plantea que “Los significantes del sistema connotación, que llamaremos connotadores, están constituidos por signos (significantes y significados reunidos) del sistema denotado.” (1976, p.64). Y que, además, el sistema de connotación:

(...) tiene al mismo tiempo, un carácter general, global y difuso; es decir, si se quiere, un fragmento de ideología (...); estos significados mantienen una estrecha relación con la cultura, el saber, la historia; es por ello, por así decirlo, que el mundo penetra el sistema. (1976, p. 64).

Por ello, Barthes (1976) al realizar su análisis semiótico a un anuncio publicitario, habla de tres mensajes: lingüístico, icónico codificado e icónico no codificado. El establece que, además de los signos encontrados, pueden existir más de acuerdo con la lectura que se le dé. Así reconoce que hay un grado de subjetividad dentro del su análisis, acorde con lo que se establece en los sistemas de connotación. A su vez, Barthes dice que todas las “(...) «artes» imitativas contienen dos mensajes: un mensaje denotado que es el analogon en sí, y un mensaje connotado, que es la manera como la sociedad hace leer, en cierta medida, lo que piensa.” (1976, p. 116).

CAPÍTULO IV: MARCO METODOLÓGICO

1. Modalidad, Tipo y Diseño de Investigación

La tesis presenta una modalidad de Análisis de Medios y Mensajes, debido a que busca analizar semióticamente los símbolos encontrados a lo largo del cómic V for Vendetta e identificar sus posibles significados, aunado a la escogencia de una aproximación semiótica adecuada para dicho análisis.

Además es un tipo de investigación exploratoria, debido a que se busca agregar información que clarifique el contenido del cómic, además de conocer qué tipo de símbolos se manejaban en la historieta y con qué pueden estar relacionados.

El diseño es no experimental, dado a que no se va a trabajar con manejo de variables. En esta investigación se usará el apoyo de fuentes literarias y estudios previos de la materia.

2. Matriz de análisis

La matriz estará estructurada basada en las teorías de Ronald Barthes (recopilado en Colección Comunicaciones, 1976) y los tres grandes bloques del mensaje que propone el autor: mensaje lingüístico, ícono no codificado e ícono codificado. Estos bloques se dividirán a su vez en varias partes para poder desglosar mejor los signos y analizarlos a profundidad.

	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
Símbolo	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		

2. 1. Definición de elementos de análisis:

- **Mensaje Lingüístico:**

Barthes aclara que a partir del desarrollo del libro en las sociedades humanas, texto e imagen están relacionados de manera frecuente. A su vez, sugiere dos funciones del mensaje lingüístico en relación al mensaje icónico: una de relevo y otra de anclaje.

La función del relevo está asociada mucho con los dibujos humorísticos y las historietas. En esta función, como señala Barthes, la palabra y el dibujo tienen una relación complementaria., dado la unidad del mensaje se cumple en el nivel de la historieta, de seguir y contar la historia. Dada la naturaleza del cómic, sólo se tomará en consideración la función de anclaje, debido a que la función de relevo siempre está presente.

Con respecto al anclaje, Barthes explica que es de control, ya que tiene la responsabilidad del empleo del mensaje. Como indica en su Retórica de la imagen (recopilado en Colecciones Comunicacionales, 1976) Barthes indica que el mensaje lingüístico se aplicará de forma separada al mensaje icónico.

- **Mensaje icónico no codificado:**

- Elementos:

Objetos son entendidos por la Real Academia Española como “todo aquello que pueda ser materia de conocimiento o sensibilidad de parte del sujeto, incluso este mismo.” (tomado <http://www.rae.es/rae.html>, 05 de septiembre de 2009).

La Escala, según Dondis (1992) son todos los elementos visuales que tienen la capacidad para ser modificados y diferenciarse unos de otros. A su vez, Dondis señala que “(...) es posible establecer una escala no sólo mediante

el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual (...)" (p. 71).

Color según la Real Academia Española es "Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda." (tomado <http://www.rae.es/rae.html>, 05 de septiembre de 2009). El color, además puede evocar emociones, y en algunos casos, tener significados asociados.

- Composición:

Para Tony Rose, el Plano es "La unidad mínima apreciable como conjunto (...) en la toma suele haber cierto desarrollo de la acción que la convierte en una frase o en una oración completa." (p. 20).

Para Fernández y Martínez (1999) los tipos de planos son (p. 32):

- a) Plano General: presenta al sujeto de cuerpo entero en el escenario en que se desarrolla la acción.
- b) Plano Entero: es cuando se encuadra a un solo individuo; es decir, el personaje se distingue del contexto donde se desarrolla la acción.
- c) Plano Americano: es un encuadre que corta al sujeto por la rodilla o por debajo de ella.
- d) Plano Medio: es aquel cuyo encuadre corta al sujeto por encima de la rodilla, las caderas o el pecho.
- e) Plano Medio Corto: es un encuadre que permite apreciar con mayor claridad la expresión del personaje conservando una distancia respetuosa.
- f) Plano Medio Largo: es aquel encuadre que más se acerca a la rodilla.
- g) Primer Plano: es cuando se corta por los hombros y se sitúa a una distancia de intimidad con el personaje, se ve solamente el rostro.
- h) El Gran Primer Plano: es aquel que encuadra una parte del rostro que recoge la expresión de los ojos y boca. Es el plano más concreto en él; que se contiene la expresión.

- i) El Primerísimo Primer Plano: encuadra tan sólo un detalle del rostro: los ojos, los labios, etc.
- j) El Plano Detalle: es un primer plano de una parte del sujeto diferente al rostro.

Con la Proporción del espacio se refiere a cómo los objetos o sujetos, incluso las viñetas, se presentan o distribuyen, cuanto ocupan respecto unas con otras.

- **Mensaje icónico codificado:**

Barthes (recopilado en Colección Comunicaciones, 1972) señala que “este es el tercer tipo de mensajes que se encuentran en una imagen o un objeto fotografiado, lo que especifica este tercer mensaje, es en efecto, el hecho de que la relación del significado y del significante es casi tautológico” (p.129)

Después de superar el primer nivel de lectura (denotativo), es cuando se arroja un primer significado, siendo éste el elemento visual (significante); el segundo nivel de lectura se aplica en cuanto al signo, cuando se una al significante y el significado, y se origina otro significante con una nueva lectura, y esto es lo que Barthes (1972) denomina connotador, “éstos están constituidos por signos (significantes y significados reunidos) del sistema denotado” (p. 64)

3. Muestra de análisis

La muestra se tomará utilizando el muestro subjetivo, donde “(...) una persona, con conocimientos en la materia de estudio, selecciona las unidades muestrales que considera más representativas de la población.” (Anderson, 2008, p. 918)

Por ello se escogen los siguientes capítulos debido a su mayor riqueza en símbolos, además de consistir los capítulos que presentan la trama central de la historia. Las muestras que se tomaran del cómic V for Vendetta es:

- Del Libro Uno, “Europa después del reinado”, se tomarán los capítulos 1, 2, 4, 7 y 11.
- Del Libro Dos, “Este vicioso cabaret”, se tomarán los capítulos 3, 4, del 9 al 11, y el 13
- Del Libro Tres, “La tierra de hacer lo que quieras”, se tomarán los capítulos 5, 6, y del 8 al 11.

4. Aplicación de la matriz de análisis a la muestra seleccionada

En esta sección se presentarán las viñetas de los capítulos seleccionados en su forma original y consecutivamente la viñeta resaltando aquellos símbolos de interés. Una vez que se analice ese símbolo, no se volverá a analizar si vuelve a repetirse a lo largo de los capítulos seleccionados, con la excepción de que su significado se vea alterado por alguna nueva información.

Seguido de las viñetas se desarrolla la matriz de análisis, en la que se despliega la información observada de manera integrada, y combinando los resultados obtenidos en las matrices.

Libro Uno: “Europa después del reinado”

Capítulos: 1, 2, 4, 7 y 11.



Libro 1, Cap. 1, Viñeta 07



Viñeta 07 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Libros en biblioteca.	1. Utopía, Capital, Mein Kampf. Todas letras simples, negras y mayúsculas.	1. Nombre de libros conocidos, siendo sus autores también conocidos. Tipología simple y legible. El resto de los libros no tiene títulos legibles.	1. Libros en una biblioteca	Todos los elementos de la viñeta están a distintas escalas.	Amarillo opaco, tirando a ocre, que se mezcla llegando a naranja o a rojizo en algunos elementos. Esta presente en libros, afiches, closet y mesa con espejo para maquillaje.	General de una habitación	Los elementos resaltantes están distribuidos en la parte superior de la viñeta, dejando un espacio vacío que se llena con el estampado del piso y el personaje que camina en dirección a la mesa.	1. Nombre de tres libros muy conocidos.	1. "Utopía" es un libro de Tomas Moro, escrito en 1516. Habla sobre una isla que aparentemente posee el perfecto sistema político-jurídico-social. Utopía se utiliza a veces peyorativamente, en referencia a un ideal o vida que es imposible de lograr. El libro "Capital" es la obra de Karl Marx, de 1867, un amplio tratado sobre economía política, siendo un crítico análisis del sistema capitalista. "Mein Kampf, traducido como "Mi lucha", es un libro escrito por Adolf Hitler, el cual combina elementos de autobiografía con exposición de la ideología política de Hitler. La coexistencia de estos tres libros en una misma biblioteca hace alusión a una persona inmersa en la crítica política, en comprender diversos sistemas de poder.

Tabla 1. Matriz de análisis para Viñeta 07 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. Afiche de la película "Son of Frankenstein"	2. "Son of Frankenstein" La primera palabra en letras mayúsculas mayores al resto de la frase. El resto de la frase también está en mayúscula. Las letras son gruesas y de color amarillo ocre.	2. Nombre de película de 1939. Tipología simple.	2. Afiche de película "Son of Frankenstein"		Azul lavado para el piso de la habitación, que se mezcla con líneas negras.			2. Poster de la película "son of Frankenstein"	2. La película trata sobre el hijo del Dr. Frankenstein y como él al tratar de continuar el trabajo de su padre, descubre la perversión del monstruo e Ygor, ayudante de su padre, y lucha contra ellos para tratar de revertir el daño causado. Que este poster se encuentre en la pared de la habitación, puede representar a una persona que se siente muy identificada con la película y su trama, una persona que puede sentirse identificada con el personaje principal del film y su lucha.

Cont. Tabla 1. Matriz de análisis para Viñeta 07 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
3. Afiche de la película "White heat"	3. Frase sobre hombre del poster "All Cagney Breans Loose At The Tomorrow!". Toda en mayúscula, pero el nombre "Cagney" es un poco más grande. El título del film "White Heat" está frente al hombre, en mayúscula e igual de resaltada que "Cagney". Letras son gruesas, color amarillo ocre.	3. Nombre y frase promocional de la película, de 1949. Tipología simple.	3. Afiche de película con un hombre sujetando una pistola.		Negro en líneas del piso, sombras, afiches, criatura y traje colgado de una pechera.			3. Poster de la película "White Heat"	3. El film "White Heat" trata sobre un gánster con trastornos mentales que está enamorado de su madre, planea un robo a mano armada superior a todos los robos anteriores, sin darse cuenta que su más reciente esbirro es un detective encubierto y que su mano derecha está intentando matarlo. Que este afiche se encuentre, de manera tan resaltante en la habitación, habla de una persona que se siente muy identificada con la película, la trama y el personaje principal, con la idea de luchar contra un mundo que lo ataca por todos lados.

Cont. Tabla 1. Matriz de análisis para Viñeta 07 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
4. Figura negra que asemeja una especie de fiera.	5. "20 personas, 8 de ellas mujeres, están detenidas en espera de juicio." Todo en mayúscula, letras negras, sencilas.	5. Continuación de diálogo previo. Está encerrado en un globo dentado, que significa que es un sonido emitido por algún aparato, posiblemente un radio.	4. Figura negra, que asemeja a un lobo o perro, con el hocico abierto. 5. Mesa con espejo de maquillaje pegada a la pared de los posters. 6. Hombre caminando en la dirección a la mesa.					4. Figura negra que asemeja un lobo o perro.	4. La figura del perro y del lobo tiene una simbología en común. Ambos animales están asociados a ser guardianes de la entrada de los infiernos, además de otorgárseles un papel psicopompo, es decir, de acompañar y guiar el alma de los difuntos por el reino subterráneo. A pesar de esta simbología similar, el perro está más asociado con la fidelidad y la protección, mientras que el lobo tiene connotaciones que varían desde cuestiones positivas como el Arte y la Ciencia, relacionándose con el dios Apolo, o de aparecer sus fauces como la entrada al infierno mismo. A su vez, la imagen negativa del lobo se extendió con la cristiandad y se le asocia como símbolo de las fuerzas del mal que amenazan la fe, reforzado por los cuentos y fábulas infantiles. Por ello, que esta figura ambivalente en una posición dominante, que pareciera observar toda la habitación, asemeja a un guardian fiero, en lo oculto, que amenaza o asecha en las sombras.

Cont. Tabla 1. Matriz de análisis para Viñeta 07 del Libro 1, Cap. 1.



Libro 1, Cap. 1, Viñeta 22



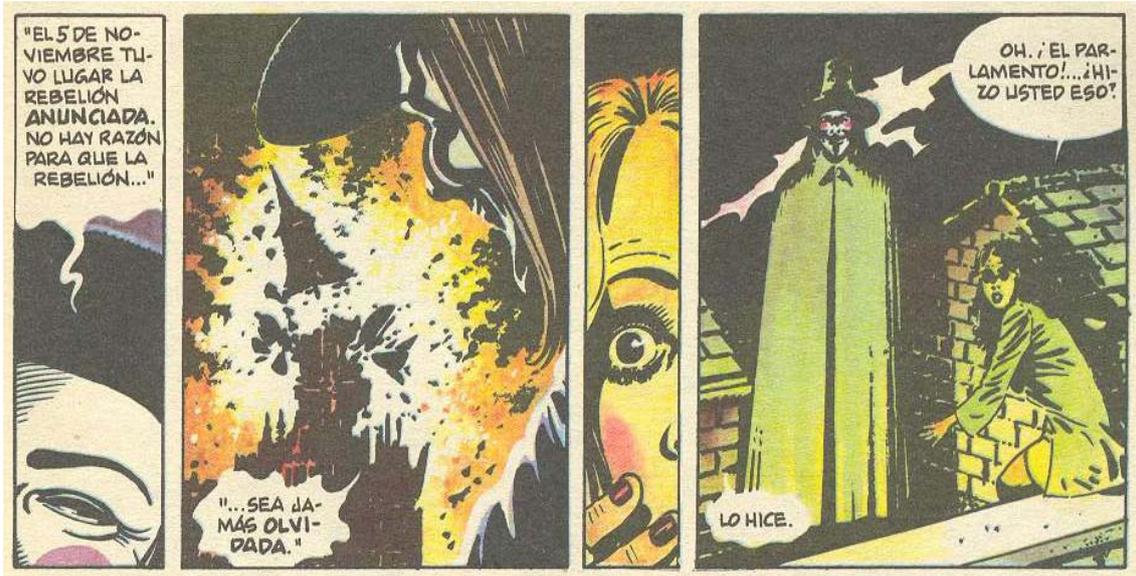
Viñeta 22 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Afiche pegado en la pared del callejón.	1. "Fuerza mediante pureza. Pureza mediante fe" Tipografía sencilla, todo en mayúscula, color negro. 2. "Conoces las leyes sobre prostitución. Es una ofensa clase-H. Tenemos la prerrogativa de decidir qué hacer contigo" En mayúscula, color negro. 3. "Oh. No. Por favor, señor. Era mi primera vez. Haré lo que quiera." En mayúscula, color negro.	1. Poster de propaganda política. 2. Globo de conversación, hablando por policía. Tipografía sencilla. 3. Globo de conversación, hablado por muchacha. Tipografía sencilla.	Afiche pegado en la pared, con una frase y una cruz entre dos alas desplegadas. Pared de ladrillos. Basura alrededor de pipote de basura. Un trozo de tela negra en la parte inferior izquierda. Sombra en la pared, en la parte superior derecha.	Los elementos en la viñeta presentan diferentes escalas.	Verde que se degrada a azul presente en las paredes del callejón. Negro en sombras y cielo.	General	Los elementos están distribuidos en la parte inferior de la viñeta, dejando un espacio en la parte superior para los globos de conversación.	1. Afiche pegado en la pared, con una frase y una cruz entre dos alas desplegadas.	1. La frase recuerda a eslóganes utilizados por diversos sistemas totalitarios y dictatoriales alrededor del mundo. Además, posee un carácter discriminador, dado que establece que la fuerza se obtiene mediante la pureza, parecido al discurso antisemita y discriminatorio a todas las personas no arios presente bajo el régimen de Adolf Hitler en la Alemania Nazi. Aunado a esto, se encuentra la cruz entre dos alas. La cruz es un símbolo que en general alude al centro que se abre hacia el exterior, un símbolo totalizador, una manifestación de cómo de ese centro nace el mundo a partir de la acción de fuerzas metafísicas. Junto a esta cruz están unas alas, símbolo clásico de la espiritualización, de participación de las características de la divinidad. Éste símbolo de la cruz alada refuerza la frase en el poster, la acepción de un régimen totalitario investido de divinidad, por lo que la fuerza del pueblo se obtiene mediante la pureza, y esa pureza sólo radica en su fe, la cual recae en el gobierno.

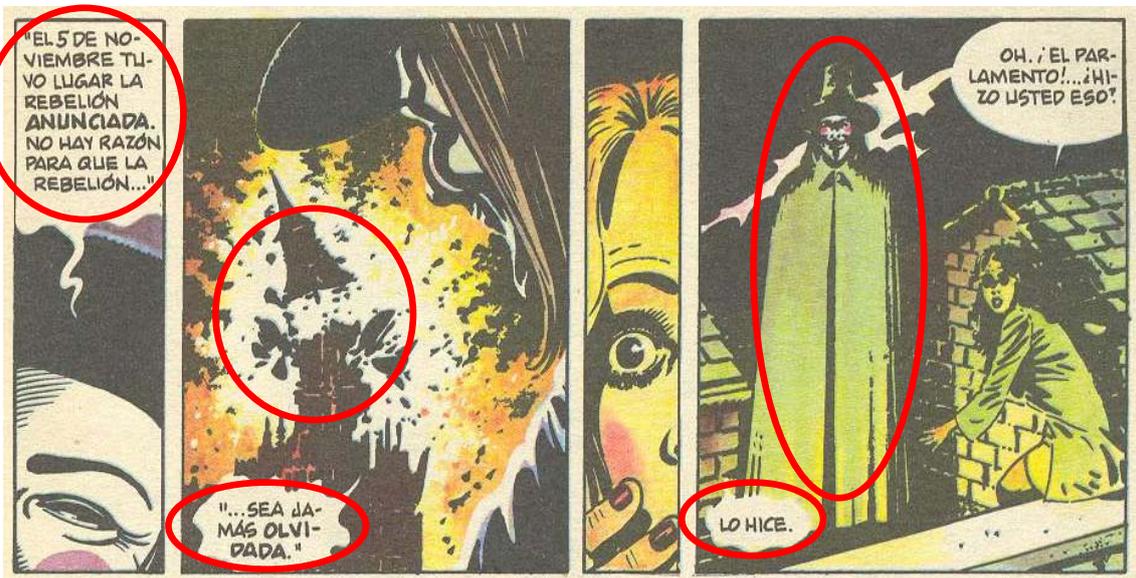
Tabla 2. Matriz de análisis para Viñeta 22 del Libro 1, Cap. 1.

Mensaje Lingüístico			Ícono no codificado					Ícono codificado	
Símbolo	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
5. Grupo de personas iluminadas de color amarillo.	4. "No me mate". En mayúscula, color negro.	4. Globo de conversación, hablado por la muchacha. Tipografía sencilla.	Tres hombres rodeando a una mujer contra la pared.		Amarillo opaco coloreando sólo a los tres hombres y a la mujer.			5. Grupo de personas iluminadas en amarillo.	5. El amarillo, pese estar asociado comúnmente con la divinidad y el calor, también es un color muy intenso, que suele despertar recelo entre los hombres. En el Egipto faraónico, por ejemplo, se empleó como símbolo de la envidia y como distintivo peyorativo de judíos, herejes y prostitutas. Durante la Alemania Nazi se utilizó un sistema parecido para identificar a las personas execrables. Por ello, que estos personajes estén pintado de amarillo no es azaroso, sino que está presente como reforzamiento del concepto que esta establecido en el poster en la pared, y que lo impuro debe ser eliminado para poder tener una sociedad fuerte, colocando a las prostitutas como impuras, por tanto, hay que eliminarlas.

Cont. Tabla 2. Matriz de análisis para Viñeta 22 del Libro 1, Cap. 1.



Libro 1, Cap.1, Viñetas de la 43 a la 46



Viñetas de la 43 a la 46 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Un hombre en una máscara de Guy Fawkes.	1. "El 5 de noviembre tuvo lugar la rebelión anunciada. No hay razón para que la rebelión sea jamás olvidada". Todo en mayúscula, color negro, pero las palabras "anunciada" y "olvidada" están en negritas y un poquito más grandes que el resto de las palabras. 2. "Oh. ¡El parlamento!... ¿hizo usted eso?" Todo en mayúscula, color negro. 3. "Lo hice." Todo en mayúscula, color negro.	1. Globo de conversación. Verso ingles que conmemora el intento de destrucción del Parlamento Ingles. 2. Globo de conversación, dicho por la chica. Tipografía sencilla. 3. Globo de conversación. En respuesta a lo que le pregunta la muchacha. Tipografía sencilla.	Un hombre vestido de negro, con sombrero y una máscara de Guy Fawkes. Una chicha (Evey). Tejado de un edificio. La torre del Parlamento ingles en llamas.	Los elementos están en diversas escalas.	Negro en sombras, cielo y traje. Amarillo en degradé a rojo en explosión del edificio del Parlamento y piel de Evey. Blanco en la máscara. Rosado en las mejillas de la máscara y el rubor de Evey. Verde en el vestido de la chica.	Viñeta 43 y 45 en Primer Detalle; viñeta 44 Plano Medio Corto; y viñeta 46 Plano Entero.	Los dos rostros presentes en primer plano, a pesar de ser viñetas angostas, resaltan en este conjunto de viñetas. En la viñeta 44 el edificio del Parlamento ocupa un lugar central y compensa la cara de V que esta a un lado de la viñeta. En la viñeta 46 las dos personas equilibran la viñeta.	1. Un hombre con una máscara de Guy Fawkes.	1. Lo que dice éste personaje en las dos primeras viñetas hace referencia al previo intento de destrucción del Parlamento ingles por Guy Fawkes, en 1605. La máscara es un instrumento utilizado desde los albores de la humanidad, y dado su evolución de usos, tanto para la guerra como el teatro y el disfraz, se ha convertido en un símbolo de la pérdida de la propia identidad para pasar a convertirse, durante unos momentos, en otra persona o ser. De ésta manera este personaje, al usar la máscara de Guy Fawkes y al pronunciar el verso inicial, está realizando la conspiración, está convirtiéndose a sí mismo en un rebelde, alguien que lucha contra el orden establecido, como lo hizo Guy Fawkes. A su vez, la segunda frase de "Lo hice", además de responder a la pregunta de la joven, también hace alusión a que Guy Fawkes, al fin, logra cumplir su cometido.

Tabla 3. Matriz de análisis para Viñetas de 43 a 46 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. Edificio del Parlamento inglés explotando.			Edificio del Parlamento inglés explotando.					2. Explosión del Parlamento Ingles.	2. El fuego, un elemento mítico y de gran importancia a lo largo de todas las civilizaciones humanas, ha evolucionado como símbolo constantemente dado su vinculación con lo divino y con las fuerzas de la vida, llegando a atribuirle significados de purificación y regeneración. Por ello, al ver al edificio del Parlamento estallar y consumirse en llamas, y por el personaje que lleva a cabo esa explosión, apreciamos la crítica al orden establecido, al cuestionamiento a las autoridades regentes y la necesidad de reformarlas.

Cont. Tabla 3. Matriz de análisis para Viñetas de 43 a 46 del Libro 1, Cap. 1.



Libro 1, Cap. 1, Viñeta 48



Viñeta 48 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
Grupo de fuegos artificiales formando una "V" en el cielo.	<p>1. "El ruido de la explosión no desaparece todavía, como si reverberara." Todo en mayúsculas, color blanco.</p> <p>2. "Y de repente el cielo se ilumina." Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Escrito fuera de un globo o caja de información, busca sumergir al lector al momento y la sensación en él. Tipografía sencilla.</p> <p>2. Caja de información, busca explicarle al lector que repentinemente esa señal aparece en el cielo. Tipografía sencilla.</p>	11 fuegos artificiales explotando en el cielo formando una "V" en el cielo. Parte de un edificio.	Los fuegos artificiales están en mayor escala que los demás elementos.	<p>Negro para el cielo.</p> <p>Blanco para los fuegos artificiales.</p> <p>Azul claro para unas nubes en el cielo.</p> <p>Marrón grisáceo para el edificio.</p>	Plano Detalle del cielo, de los fuegos artificiales explotando	Los fuegos artificiales ocupan el espacio centras y dominante de la viñeta.	Grupo de 11 fuegos artificiales formando una "V" en el cielo.	"V", además de identificar el nombre del personaje enmascarado, recuerda la letra griega que identifica el signo del zodiaco de Aries. Éste, al ser el primer signo del ciclo zodiacal, está asociado a la energía que se encuentra detrás del impulso inicial, y se relaciona con ello al fuego y al carnero, grandes símbolos del poder creador. A su vez, la letra "V" formada en el cielo por fuegos artificiales en el cielo nocturno, asemeja a la forma de la constelación de Piscis, el duodécimo y último signo del zodiaco, está relacionado con las lluvias que fertilizan la tierra y abren camino a la resurrección de la vida. Además, "V" es la representación en números romanos del número 5, el cual posee un poderoso significado, ya que parte de la noción de centro, el quinto elemento que se suma a las cuatro direcciones posibles para marcar el centro, engloba las concepciones cuatripartitas del mundo y, por tanto, es un símbolo de unidad. El número 11, el cual constituye una superación de la perfección que representaba su número previo, el diez, eliminando la armonía que se había conseguido con el número anterior. De esta forma se aprecia cómo "V" termina englobando la búsqueda de la regeneración, de crear, perfeccionar y unir al pueblo en una nueva sociedad, asociado con destrucción del Parlamento.

Tabla 4. Matriz de análisis para Viñeta 48 del Libro 1, Cap. 1.



Libro 1, Cap. 1, Viñetas de la 53 a la 60



Viñetas de la 53 a la 60 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Un hombre sentado al frente de cinco monitores.	1. "6 de noviembre, 1997. Las seis y media de la mañana" Todo en mayúscula, color negro. 2. "Un primer plano, Sr. Heyer." Todo en mayúsculas, color negro. 3. "Oiré sus informes, caballeros." Todo en mayúsculas, color negro.	1. Caja de información, delimitando el espacio tiempo de la situación. Tipografía sencilla. 2. Globo de conversación, viene del hombre sentado sólo en la escena. Se comunica con alguien de uno de los monitores. 3. Globo de conversación, dicho por el hombre solitario en la habitación, hacia las personas de los monitores.	A. Especie de computadora, o centro de control, con 5 monitores. B. Hombre sentado frente los monitores. C. Hombre rubio con imagen de V a su lado izquierdo. D. Imagen ampliada de V en un monitor. E. Hombre de lentes cuadrados en otro monitor. F. Hombre de traje azul detrás del "Lider".	A lo largo de las viñetas, los objetos están a diversas escalas.	Negro para la máquina, sombras, algunos trajes, lentes. Azul lavado para sombras, brillos, fondos e iluminación. Amarillo ocre en degradé a blanco o a naranja para fondos y piel de los personajes. Marrón para ropa y fondo.	Viñeta 53 y 59 en Plano General. Viñeta 54, 55 y 56 en Plano Detalle de alguno de los monitores. Viñeta 57 en Plano Medio Corto. Viñetas 58 y 60 en Plano Entero.	Las tres primeras viñetas y las dos últimas son más altas que el resto, pero la primera y última viñeta son las más grandes. Las tres centrales ocupan el mismo espacio. En todas las viñetas los elementos ocupan la parte central del cuadro.	1. Líder sentado ante una máquina de 5 monitores, donde mantiene una conversación con 4 individuos, cada uno representando a una organización del gobierno.	1. Aquí, el líder hace referencia a haber escuchado a "casi toda la cabeza", es decir, que el "ojo" es la organización gubernamental dedicada a la vigilancia visual de todo el estado, a través de cámaras colocadas a lo largo de todas las ciudades. El "oído" es la vigilancia sonora, a través de interceptar y escuchar a las personas hablando, tanto por teléfono como directamente en sus casas. La "nariz" es la sección de investigación de la policía, la cual sigue los rastros y las pistas. Lo de nariz hace alusión a los perros rastreadores de la policía. El "dedo" no formaría parte literal de la cabeza, pero es el ejecutor de las políticas de seguridad, es el área encargada de capturar a quienes cometen infracciones contra las normas establecidas, gracias a la información de las organizaciones previamente mencionadas. La "cabeza" es el nombre que recibe la máquina que posee el líder, lo que hace alusión a que él, a través de la cabeza puede ver, oír, oler y agarrar todo lo que ocurre en su país. Él tendría el control total, es el centro de gobierno de la nación, reforzando uno de los significados simbólicos de "cabeza", de poder, control y gobierno, además de ser la sede del espíritu.

Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas de 53 a 60 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. El titán.	<p>4. "Tenemos menos de 3 minutos útiles de metraje, líder. Los videos se dañaron con la explosión. A mi izquierda, el rostro del sospechoso. La máscara impide su identificación retinal." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>5. "Sr. Heyer, hable en nombre del 'ojo'." Todo en mayúscula, color negro. La palabra "ojo" entre comillas.</p>	<p>4. Globo de conversación, reporte dado por personaje rubio que se ve en la pantalla del monitor. Tipografía sencilla.</p> <p>5. Globo de conversación, dicho por el líder, comunicándose con la persona que aparece en la pantalla. Tipografía sencilla.</p>	G. Hombre en gabardina beige con pipa.		Rosado en las mejillas de la máscara de V.			<p>2. El líder en una conferencia para escuchar las partes de sus subordinados, donde él lleva la batuta de todo.</p>	<p>2. Los titanes simbolizan las fuerzas indómitas de la naturaleza, aquellas fuerzas inconscientes que se oponen a la espiritualización o a la razón. Pero también simbolizan la tendencia de la dominación, el despotismo, más temible cuando se disimula bajo la ambición obsesiva por mejorar el mundo, una actitud muy extendida en altos funcionarios o tecnócratas. Así se ve al líder como un gran titán, solo, imponente y autoritario, quien controla todo bajo la obsesión compulsiva de manejar al estado, a la sociedad en pleno y llevarla a donde él cree mejor, sin importar llevar a cabo acciones de espionaje que le quitan al ciudadano su libertad de acción, de creencia y privacidad. El líder es el titán que se enfrenta contra la razón, la espiritualidad, para liberarse de las cadenas que considera corruptas y dominar por sí mismo el mundo.</p>

Cont. Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas de 53 a 60 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>6. "Ah. Gracias. Sr. Etheridge hable en nombre de la 'oreja'." Todo en mayúscula, color negro. La palabra "oreja" entre comillas.</p> <p>7. "Uh... Las escuchas telefónicas indican que mucha, uh, gente habla de la, uh, explosión, dentro de Londres." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>8. "Todos los mensajes sospechosos se envían, al Sr. uh, Almond, del 'dedo'." Todo mayúscula, color negro. La palabra "dedo" entre comillas.</p>	<p>6. Globo de conversación, respuesta del líder a uno de los asesores y dirigiéndose a otro que se encuentra proyectado en otro monitor.</p> <p>7. Globo de conversación del hombre en el monitor. La repetición de la muletilla "uh" refleja a una persona nerviosa o intimidada.</p> <p>8. Globo de conversación, sigue delatando a un hombre nervioso que da el reporte.</p>							

Cont. Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas de 53 a 60 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>9. "El Sr. Almond está conmigo. Sr. Finch, hable en nombre de la 'nariz'." Todo mayúscula, color negro. La palabra "nariz" entre comillas.</p> <p>10. "Encontramos el artefacto que lanzó los fuegos artificiales y algunos restos de cohetes." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>11. "A pesar de su sofisticación, son de fabricación casera. Por tanto, no hay pistas. Lo siento líder. Nada más." Todo en mayúsculas, color negro.</p>	<p>9. Globo de conversación. Respuesta del líder al interlocutor anterior y pidiendo que hable otra persona que está en las pantallas.</p> <p>10. Globo de conversación del Sr. Finch dando informe al líder.</p> <p>11. Globo de conversación, continuación del informe del Sr. Finch al líder.</p>							

Cont. Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas de 53 a 60 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>12. "Gracias, Sr. Finch. Manténgame informado y esperen instrucciones. ¡Viva Inglaterra!, caballeros." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>13. "Líder, yo..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>14. "Ya hemos oído a casi toda la 'cabeza'. Queda usted, Sr. Almond. Ayer noche un lunático asesinó a tres 'dedos'." Todo en mayúscula, color negro. Las palabras "cabeza" y "dedos" entre comillas.</p> <p>15. "Es posible que esa misma persona activara antes el explosivo en el Parlamento" Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>12. Globo de conversación, respuesta del líder al reporte del Sr. Finch y comunicándose como despedida a todos los interlocutores de las pantallas con un eslogan patriótico.</p> <p>13. Globo de conversación, intento del Sr. Almond de hablar con el líder, pero éste lo interrumpe autoritariamente.</p> <p>14. Globo de conversación, donde el líder interroga al Sr. Almond sobre lo sucedido anoche, cuestionando su eficacia, de una manera muy sutil.</p> <p>15. Globo de conversación, que sigue con lo que el líder le está diciendo al Sr. Almond, sonando como un reproche muy sutil.</p>							

Cont. Tabla 5. Matriz de análisis para Viñetas de 53 a 60 del Libro 1, Cap. 1.



Libro 1, Cap. 1, Viñetas de la 65 a la 68



Viñetas de la 65 a la 68 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Poster en la pared.	1. "Jordan Tower, a las siete." Todo en mayúscula, color negro. 2. "Put your trust in fate" Todo en mayúscula, color negro, en una escala mayor al resto de los dialogos. 3. "¡Claro que sí, Lewis! Todos nos levantamos hoy pronto, ¿eh? Comprobémoslo otra vez antes de grabar..." Todo en mayúscula, color negro.	1. Caja de información. Sitúa al lector espacial y temporalmente. 2. Texto del afiche, lo cual se traduce al castellano como "Pon tu confianza en el destino"; lo cual hace ver al afiche como a un anuncio propagandístico. 3. Globo de información. El hombre está teniendo una conversación con alguien a través de los audífonos.	A. Tres hombres en unas consolas, como de una radio. B. Un hombre parado en el umbral de la puerta, hablando con una mujer. C. Una serie de afiches o papeles pegados en una de las paredes.	A lo largo de las viñetas los elementos aparecen en diferentes escalas. C. El afiche legible es el más grande, y al estar a una escala considera - blemente mayor, llama la atención.	Negro para las sombras, la franela del hombre que habla, cabello de algunos personajes, y de algunos artefactos. Amarilo para la pared y el cabello de un personaje. Verde claro para el piso, las consolas, y los muebles.	Viñetas 65 y 68 en Plano General. Viñeta 66 en Plano Americano. Viñeta 67 en Plano Medio. Corto.	En la viñeta 65 los tres hombres en las consolas compensan el espacio en vacío del centro y el hombre en la puerta. El afiche de mayor tamaño compensa ese espacio centra. En las 66 y 67 los hombres ocupan casi toda la viñeta, para que en la viñeta 68 ocupen su parte centra.	1. Poster en la pared que dice "Put your trust in fate"	1. La frase del poster hace alusión a que se debe depositar la confianza en el destino. Y el programa de radio que informa a las personas de lo que ocurre en el país a través de varios boletines diarios se llama "La voz del destino". Así que el poster realmente hace referencia a que el público y las personas crean y confíen en lo que dice el "destino", que confíen en lo que les dice su gobierno.

Tabla 6. Matriz de análisis para Viñetas de 65 a 68 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. La "boca".	<p>4. "Ah, un momento Lewis..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>5. "¡Derek! No te vemos mucho por la 'boca'..." Todo en mayúscula, color negro. La palabra "boca" entre comillas.</p> <p>6. "¡'Por la boca'! Podría hacer un chiste, ¿no?" Todo en mayúscula, color negro. La frase "por la boca" entre comillas.</p>	<p>4. Globo de conversación. Le pide a la persona con quien habla que espere, ante la llegada de la persona que está en la puerta.</p> <p>5. Globo de conversación. Hace referencia a que esa persona no va mucho a ese lugar, el cual llaman boca. Toma una pausa, como pensando en lo que acaba de decir.</p> <p>6. Globo de conversación. El hombre hace la reflexión de que con esa frase puede hacer muchos chistes o insinuaciones.</p>	D. El hombre de traje y el hombre de camisa negra hablando.		<p>Azul para el traje del hombre en la puerta.</p> <p>Rosado para el vestido de la mujer.</p> <p>Blanco para las camisas y los afiches.</p> <p>Gris azulado para hombre en traje.</p> <p>Marrón grisáceo para pantalón.</p>			<p>2. Frase de Dascombe "pasas por la 'boca'".</p>	<p>2. Esta boca sería el quinto componente de la "cabeza", la máquina del Líder de gobierno. A través de la "boca" el gobierno comunica a su población lo que necesita informarle, llegando a disfrazarle la realidad, ya que la población no tiene otra forma de saber lo que ocurre si no es por los medios del estado.</p>

Cont. Tabla 6. Matriz de análisis para Viñetas de 65 a 68 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	7. "Siempre los haces, Dascombe. ¿Qué dirá 'destino' sobre la bomba del Parlamento?" Todo en mayúscula, color negro. La palabra "destino" entre comillas. 8. "Pueees. 'Destino' dirá que fue una demolición para descongestionar el tráfico." Todo en mayúscula, color negro. La primera palabra con letras repetidas y la palabra "destino" entre comillas.	7. Globo de conversación. Respuesta de Sr. Almond a lo que le dice el hombre. Pregunta que dirá alguien o algún programa sobre lo ocurrido la noche anterior. 8. Globo de conversación. Dascombe pronuncia la primera de forma alargada, para hacerse el interesante, y resaltar que esa información es una invención para ocultar la verdad al público.							

Cont. Tabla 6. Matriz de análisis para Viñetas de 65 a 68 del Libro 1, Cap. 1.

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>9. "Saldrá en el boletín de las 8... Lo estaba comprobando con Lewis." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>10. "¿Lewis?" Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>11. "Lewis Prothero. Él es la voz del destino". Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>9. Globo de conversación. Explicación de cuando va a ser transmitida esa información al público.</p> <p>10. Globo de conversación. Sr. Almond desconoce quien es esa persona.</p> <p>11. Globo de conversación. Explica que esa es la persona que hace de locutor en el programa que lleva ese nombre.</p>							

Cont. Tabla 6. Matriz de análisis para Viñetas de 65 a 68 del Libro 1, Cap. 1.



Libro 1, Cap. 2, Viñetas de la 10 a la 16



Viñetas de la 10 a la 16 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Galería de las Sombras.	1. "En la 'galería'." Todo en mayúsculas, color negro. La palabra galería aparece entre comillas. 2. "No quiero parecer desagradecida, después de salvarme, pero no entiendo nada. ¿Quién es usted? ¿Qué quiere?" Todo en mayúscula, color negro. 3. "Tendrá razones para vendarme los ojos al traerme aquí... Pero, ¿dónde estamos? ¿en Londres?" Todo en mayúscula, color negro.	1. Caja de información. Ubica al lector espacialmente. 2. Globo de conversación. Evey tratando de no parecer grosera al preguntarle a V quién es y qué desea. 3. Globo de conversación. Evey, luego de una pausa, con este comentario hace alusión a que todas las cosas allí presentes están prohibidas, y las personas no deberían verlas. A su vez desconce donde se encuentra ese lugar.	Una habitación repleta de libros, una televisión, una rocola, cuadros colgados.	Los elementos de la habitación están a diferentes escalas.	Negro para la ropa de V y las sombras. Naranja para las librerías, los libros, la rocola. Amarillo para el cabello de Evey, algunos libros, algunas partes de la rocola y partes de algunos libros. Verde para la chaqueta de Evey.	Viñeta 10 en Plano general. Viñetas 11, 12 y 14 Plano Medio Largo. Viñeta 13 Plano Detalle. Viñeta 15 Plano Medio Corto. Viñeta 16 Plano Americano.	La primera viñeta ocupa un papel más protagónico, al ser la más grande, mientras que el resto conserva un tamaño similar. Los elementos presentes en la galería están distribuidos siguiendo un patrón de circunferencia, alrededor de un espacio central que permanece vacío.	1. La Galería de las Sombras.	1. Galería se entiende comúnmente como un lugar largo y espaciosa, con muchas ventanas, o sostenida por columnas o pilares, que sirve para pasear o para colocar en ella cuadros, adornos y otros objetos; pero también se refiere a un camino subterráneo que se hace en las minas para descanso, ventilación, comunicación y desagüe. Por su lado, sombra posee varios significados, del mismo modo que la iluminación está asociado al conocimiento, la sombra sería el símbolo de lo oculto y lo engañoso; pero a su vez es definida como el lugar al que no llegan las imágenes, sonidos o señales transmitidos por un aparato o estación emisora; y también está asociada con la clandestinidad y desconocimiento público. Así se desprende que al se bautizado éste lugar como el lugar de las sombras, y por lo que se desprende de la conversación entre V y Evey, se puede ver que el nombre no fue asaroso. Se puede entrever que es un juego o unión entre las dos definiciones la galería, para exponer cuadros, adornos u otros objetos con la del camino subterráneo para la ventilación, comunicación y desagüe; y las varias acepciones de sombra, como lo oculto, lejos de las transmisiones y clandestino, desconocido al público. (Continúa)

Tabla 7. Matriz de análisis para Viñetas de 10 a 16 del Libro 1, Cap. 2

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Galería de las Sombras.	4. "Estamos en la galería de las sombras. Mi hogar." Todo en mayúscula, color negro. 5. "¿Te gusta? La construí yo mismo." Todo en mayúscula. Color negro. 6. "¡Es... es increíble! Todas estas pinturas y libros... No sabía que hubiera cosas así." Todo en mayúscula, color negro.	4. Globo de conversación. V establece cómo se llama ese lugar. 5. Globo de conversación. Luego de una pausa, V le pregunta a Evey si le agrada el lugar, acotando que fue él quien lo hizo. 6. Globo de conversación. Con la repetición de la primera palabra demuestra algo de nerviosismo y exaltación ante todas esas cosas que no conocía.			Blanco para la máscara, y para el centro de la iluminación. Rosado para las mejillas de la máscara y el rubor de Evey. Marrón para el cabello de V. Verde claro para el televisor y para algunos marcos de los cuadros. Rosa oscuro para dos sillas.			1. La Galería de las Sombras.	1. (Continuación) Por ello el verdadero poder de ese lugar y su nombre, no es tan sólo el lugar con grandes obras de arte y cosas vetadas por el gobierno, sino como lugar de resistencia, de salvaguarda y protección, de ventilación al mundo exterior y comunicador de todas aquellas cosas que no son transmitidas, que son rechazadas y execradas por ser diferentes o contrarias a los intereses de los gobernantes. Además, en la galería hay presente obras tan invaluable como Las Gracias (Le Tre Grazie) de Rafael Sanzi; en la mitología griega, las Cárites o Gracias eran las diosas del encanto, la belleza, la naturaleza, la creatividad humana y la fertilidad; que sea uno de los cuadros reconocibles en toda la escena no debe ser coincidencia. Se puede observar en la viñeta 11, detrás de V. Aunque no puede ser el original, ya que tan sólo mide 17cms x 17cms; se habla de un refinamiento del arte, que no se trata sólo de cosas del mundo mundano (sin que ello signifique que éstos no tengan valor); sino que es la apreciación de todo aquello alienado. Se encuentran muchos nombres legibles de libros, varios de los cuales son conocidos, como otros no tanto, tal vez si sus autores; pero lo interesante es la diversidad de temas, desde los cuentos, al teatro, la filosofía y la historia se entremezclan en un sólo lugar, exaltando que tal vez lo diferente si puede coexistir en un mismo lugar, donde no tienen que ser separados o excluidos por ser distintos.

Cont. Tabla 7. Matriz de análisis para Viñetas de 10 a 16 del Libro 1, Cap. 2

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>7. "No podías saberlo. Erradicaron la cultura... Como si fuera una rosa marchita..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>8. "Los libros, las películas... la música..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>9. "¡La música es hermosa! Pensaré que soy estúpida... Sólo he oído la música militar de la radio." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>10. "¡La 'duke-box' suena tan...! ¡tan viva! ¿Qué tocan? La voz de la mujer no parece inglesa." Todo en mayúscula, color negro. La palabra "duke-box" está entre comillas.</p> <p>11. "No lo es. Y se llama 'juke-box', con 'j'." Todo en mayúscula, color negro. La palabra "juke-box" y la letra "j" entre comillas.</p>	<p>7. Globo de conversación. Los puntos suspensivos establecen que V está hablando lentamente, dejando pausas entre los comentarios.</p> <p>8. Globo de conversación. Los puntos suspensivos establecen que V está hablando lentamente, de forma reflexiva.</p> <p>9. Globo de conversación. La exclamación delata exaltación por parte de Evey al escuchar una música que no había escuchado.</p> <p>10. Globo de conversación. La exclamación delata emoción y exaltación. La palabra entre comillas se refiere al nombre de la rocola.</p> <p>11. Globo de conversación. V corrige a Evey en la pronunciación del nombre de la rocola en inglés. Además de confirmarle que quién canta no es de origen inglés.</p>			<p>Azul oscuro como iluminación del traje de V. Azul claro para el piso.</p>				

Cont. Tabla 7. Matriz de análisis para Viñetas de 10 a 16 del Libro 1, Cap. 2

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición	Connotadores	Connotación	
			Objeto	Escala	Color	Plano			Proporción del espacio
	<p>12. "La canción se titula 'dancing in the streets'. Es de Martha and the Vandellas. Quizás te suene el término 'tamla motown'." Todo en mayúscula color negro. Las frases "dancing in the streets" y "tamla motown" entre comillas.</p> <p>13. "Es obvio que no. No me sorprende..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>14. "Frankenstein"; "Gullivers"; "Essays of Elia ...Amb"; "Don Quixote - Cervantes"; "Hard Times - Dickens"; "French Revolution"; "Bian Night Entertainments"; Fausto - Goeth..."; "...Ddysey"; "Thomas Pinchon"; "Shakespeare"; Ivanhoe.Scott"; "Golden Bouch - Frase"; "Divine Comedy"; "I am lec..." Todos en mayúsculas, a diverentes tamaños de acuerdo al grosor de los libros, color negro.</p>	<p>12. Globo de conversación. Nombre de la canción y quien lo interpreta, además de decirle en estilo de música que sonaba. "Dancing in the streets" se traduce al castellano en "danzando en las calles". "Tamla motown" el el nombre de una disquera fundada en enero de 1959, para luego llamarse Motow Records.</p> <p>13. Globo de conversación. Continúa hablando ante el silencio de Evey, dejando claro la falta de conocimiento de ella.</p> <p>14. Títulos de algunos libros y autores que están en una de las bibliotecas. Algunos títulos y autores son conocidos.</p>							

Cont. Tabla 7. Matriz de análisis para Viñetas de 10 a 16 del Libro 1, Cap. 2



Libro 1, Cap. 4, Viñetas de la 11 a la 16



Viñetas de la 11 a la 16 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Muñecas con uniformes de campo de concentración.	<p>1. "Y ahí estábamos..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>2. "Mis muñecas. Es parte de mi colección de muñecas. ¿Cómo...? Las guardé todas antes de ir a trabajar ayer..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>3. "¿Qué hace con mis muñecas?" Todo en mayúscula, pero más grandes y gruesas en proporción al resto. Color negro.</p>	<p>1. Globo de conversación. La frase refuerza que ese lugar es una recreación de un sitio real que existió en algún momento. Los puntos suspensivos expresan que fue interrumpido o que tomó una pausa.</p> <p>2. Globo de conversación. Recalca sorpresa e incredulidad ante la situación.</p> <p>3. Globo de conversación. Prothero continúa hablando ante el silencio de su interlocutor. Resalta desesperación y la importancia de esas muñecas para él.</p>	Un grupo indeterminado de muñecas paradas con uniformes de rayas horizontales.	Los elementos en las viñetas se encuentran en diferentes escalas.	Negro para el fondo, piso del lugar y sombras, cabello de algunas muñecas de Prothero, además de las rayas de los uniformes de las muñecas y de la chaqueta de V. Amarillo para las rayas de la chaqueta de V, los pantalones, degradado para las luces que cruzan el cielo y la luz que crea un espacio circular en el piso.	Viñeta 11 y 14 Plano General. Viñetas 15 y 16 Plano Medio. Viñeta 12 y 13 Primer Detalle.	La primera viñeta es mayor en tamaño que el resto, siguiéndole la 14. Las demás tienen tamaños muy parecidos. Las muñecas están colocadas a un lado, formadas en fila en un gran rectángulo, dejando un círculo muy espacioso.	1. Muñecas con uniformes de campo de concentración.	1. Las muñecas en general son representaciones humanas, miniaturizadas, que permiten al usuario controlarlas a su gusto, moverlas, doblarlas. Los niños tienden a simular con ellas situaciones, inventar historias o recrear vivencias de la vida diaria. Al verlas desplegadas con uniformes que imitan los uniformes que utilizaban los presos en los campos de concentración durante la Alemania Nazi o en los campos de trabajo en Siberia de la Rusia comunista, y se aprecia una alegoría a cómo a las personas encarceladas eran tratadas como muñecas, títeres que debían obedecer sin cuestionar palabra lo que se les ordenaba o exigía. En esta historia se ve que cometen los mismos crímenes a poblaciones étnicas semejantes que los Nazis conducían a sus campos de concentración. Lo trágico, es cómo el personaje de Prothero aprecia más el estado de sus muñecas, mucho más que la de los seres humanos, representado cómo ciertos individuos aún, en sociedades modernas, tienen prejuicios raciales y un sentido retorcido de valoración de la vida humana.

Tabla 8. Matriz de análisis para Viñetas de 11 a 16 del Libro 1, Cap. 4

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. Máscara y ropa de V.	4. "Dios mío. Si les has hecho daño... ¡No tienen precio! Pocas sobrevivieron tras la guerra..." Todo en mayúscula, color negro. 5. "Es admirable, comandante. Aunque algo extraño. Cuánta preocupación por la porcelana y plástico..." Todo en mayúscula, color negro.	4. Globo de conversación. La exclamación y los puntos suspensivos delatan exaltación. Los últimos puntos suspensivos muestran que iba a seguir hablando pero fue interrumpido. 5. Globo de conversación. Presenta un tono sarcástico ante las reacciones de Prothero. Los puntos suspensivos expresa que le interrumpen o que la conversación sigue luego de una pausa.			Azul grisáceo oscuro para los uniformes de las muñecas y el traje de Prothero. Marrón para el cabello de algunas muñecas y el bastón de V. Blanco para los zapatos, sombrero y guantes de V, además para parte de la iluminación que forma una aro circular en el piso, y los haz de luz de la primera viñeta.			2. Máscara y ropa de V.	2. Para este capítulo V cambia su máscara de Guy Fawkes por otra, con facciones más exageradas, algo burlescas, cambiando también su ropa. La máscara que usa recuerda las máscaras de facciones exageradas presentes en la "Commedia Dell'Arte" Italiana, donde siempre actuaban personajes burlescos, picarones y graciosos. El traje de V recuerda las ropas de un presentador de espectáculos del "Vaudeville", los cuales eran una serie de presentaciones teatrales, mágicas, musicales, canto y hasta parecidas a circos. Esta simbiosis de elementos resultan en un personaje sarcástico, presentando un espectáculo sórdido de manera inocente y cruel, ambos aspectos presentes en la Comedia Italiana y en algunos espectáculos que se presentaban en "Vaudeville". Por ello se ve cómo V va presentando el campo y va interrogando de forma satírica a Prothero.

Cont. Tabla 8. Matriz de análisis para Viñetas de 11 a 16 del Libro 1, Cap. 4

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>6. "... y cuán poca por la carne y huesos." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>7. "¿Lo recuerda comandante? ¿Cuándo amontonaba gente en este sórdido lugar? ¿Gente medio muerta de hambre y disentería?" Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>6. Globo de conversación. Los puntos suspensivos establecen que es una continuación de lo que venía hablando anteriormente, concluyendo el sarcasmo.</p> <p>7. Globo de conversación. Ante el silencio de su acompañante, continúa hablando. Muestra control, pero también lo señala de las cosas que está planteando.</p>			<p>Naranja degradado para la piel de algunas muñecas, algunas luces.</p> <p>Rosado para los labios de las muñecas, mejillas de la máscara de V y el corbatín de V.</p>				

Cont. Tabla 8. Matriz de análisis para Viñetas de 11 a 16 del Libro 1, Cap. 4



Libro 1, Cap. 4, Viñetas de la 27 a la 29



Viñetas de la 27 a la 29 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Muñecas gritando en el horno de cremación.	1. "Oh no. Mis muñecas. Por favor... No..." Todo en mayúscula, color negro. 2. "Por favor. Te lo ruego." Todo en mayúscula, color negro. 3. "Ma... Ma... Ma... Ma... Ma..." Todo en mayúscula, color negro. 4. "¡Mis muñecas no!" Todo en mayúscula, una escala un poco mayor al resto de los textos, y más gruesas, color negro.	1. Globo de conversación. Los puntos de exclamación finales exaltan desesperación. 2. Globo de conversación. Continuación de la conversación anterior. 3. Globo de conversación de múltiple fuentes. Sonido que hacen las muñecas. 4. Globo de conversación. Las letras de esa forma reflejas que Prothero está hablando más alto, suplicante.	Un grupo numeroso de muñecas dentro de un horno de cremación. Un botón que activa el horno. El fuego saliendo del horno en llamas.	Los elementos en las 3 viñetas están a diversas escalas.	Marrón para las paredes del horno y para el cabello de algunas muñecas. Negro para las sombras, las rayas de los uniformes de las muñecas y algunos cabellos. Azul grisáceo oscuro para los uniformes de las muñecas y el traje de Prothero.	Viñeta 27, 28 y 29 Plano Detalle.	Las dos viñetas de las muñecas están a ambos extremos de una viñeta que muestra las manos de los verdugos, aunque la última viñeta es más grande.	1. Muñecas gritando en el horno de cremación.	1. Las muñecas con uniformes de campo de concentración, como en el grupo de viñetas previamente analizada, representan a las víctimas reales que sufrieron de la opresión y el genocidio por parte de sus captores. Lo retorcido es que estén gritando "Ma... Ma..." o el sonido que le colocan a ciertas muñecas que hablan, que representa el sonido de "mamá". Reafirma el dolor y la desesperación de las víctimas al ser llevados a esos lugares, y que, en muchos casos, las víctimas eran niños y jóvenes que gritaban por sus madres antes de morir. Representa su inocencia, su fragilidad y su incapacidad de liberarse de unos captores que los sometían como muñecas.

Tabla 9. Matriz de análisis para Viñetas de 27 a 29 del Libro 1, Cap. 4

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	5. "Ma... Ma... Ma... Ma... Ma... Ma..." Todo en mayúscula, color negro. 6. "ignite" Todo en mayúscula, color negro.	5. Globo de conversación de múltiple fuentes. Sonido que hacen las muñecas. 6. Texto debajo del botón, se tradice "encender" al castellano.			Degradé desde rojo al amarillo pálido para el fuego. Blanco para el guante de V.				

Cont. Tabla 9. Matriz de análisis para Viñetas de 27 a 29 del Libro 1, Cap. 4



Libro 1, Cap. 7, Viñetas 9 y 10



Viñetas 9 y 10 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Obispo como hipopótamo	<p>1. "Dentro:" Todo en mayúsculas, color negro.</p> <p>2. "Siempre digo: 'odia el pecado, ama al pecador.' ¡ha ha ha ha!"</p> <p>Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>3. " ".</p> <p>Vacío, en blanco.</p> <p>4. "Si aplicamos a fondo esta teoría..." Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Caja de información. Para ubicar al lector en donde está ocurriendo la acción.</p> <p>2. Globo de conversación. Una especie de chiste por juego de palabras.</p> <p>3. Globo de conversación en blanco. Indica que Evey se quedó sin palabras.</p> <p>4. Globo de conversación. Dado que Evey no responde hace una insinuación directa.</p>	<p>Un sofá, un cojín, un cuadro, una ventana y una copa de vino.</p>	<p>Los elementos en las dos viñetas están en diferente escala.</p>	<p>Morado para el vestido y lazos de las trenzas de Evey.</p> <p>Amarillo para el cabello de Evey.</p> <p>Amarillo ocre para el cojín.</p> <p>Verde oscuro para el sofá. Verde claro para la pared.</p> <p>Gris para el pantalón del obispo.</p> <p>Negro para la camisa, chaleco, cabello del obispo, cuadro y el cielo.</p> <p>Azul para el brillo del chaleco y parte del cuadro.</p> <p>Blanco para el marco de la ventana y cuello del obispo.</p>	<p>Viñeta 9 Plano Americano.</p> <p>Viñeta 10 Plano Medio Corto.</p>	<p>En la primera viñeta los individuos ocupan el centro del cuadro; el la segunda ocupan todo el espacio.</p>	<p>1. Obispo tomando las piernas de la joven, haciendo insinuaciones.</p>	<p>1. El hipopótamo, en el antiguo testamento, simboliza la fuerza brutal que Dios domina, pero que el hombre no puede someter. Simboliza al conjunto de impulsiones humanas y los vicios, que el hombre, alcanzado por la falta original, no puede vencer por sí solo. La imagen de un sacerdote pedófilo es una fuerte crítica a la sociedad y al sistema religioso, y hace referencia a esto impulsos y vicios humanos. Dado que la pedofilia es un tema muy delicado, y de gran sensibilidad, se ha manejado muchas veces como tabú por algunas sociedades, para evitar revuelos y desconfianza en la población. Colocar a un obispo como pedófilo trata de mostrar una gran crisis de los valores humanos en todos los niveles sociales, sin importar sus cargos y nivel social; además de exponer viciado y corrompida está el alma de los hombres ante las debilidades de la carne, de los instintos animales que dormitan en su ser.</p>

Tabla 10. Matriz de análisis para Viñetas 9 y 10 del Libro 1, Cap. 7



Libro 1, Cap. 7, Viñeta 15



Viñeta 15 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. V como fuerza de las sombras.	1. "Esas fuerzas misteriosas que agitan las sombras del alma humana..." Todo en mayúscula, color negro. 2. "Esos deseos inconfesables..." Todo en mayúscula, color negro.	En ambos casos son cajas de información. En este caso cumple una función de voz en off para lo que sigue comentando el obispo mientras se ven varias viñetas.	Ramas de árbol sin hojas, un hombre en capa larga y sombrero.	El árbol está en una escala mayor al hombre.	Negro para las sombras, las ramas y el traje de V. Azul oscuro en degradé para el cielo. Marrón grisáceo para las ramas. Azul para el brillo de la ropa de V. Blanco para un ponto de luz en el cielo.	Plano General.	Las ramas ocupan casi toda la viñeta, mientras que V ocupa el lugar donde no llegan las ramas.	1. V camiendo en la oscuridad justo en que el obispo pronuncia esas palabras.	1. V aparece como un espectro, un representante de todo aquello que las personas recelan, niegan o no desean conocer de sí mismos. V se convierte en la representación alegórica de lo que el obispo comenta justo en ese momento, como el recordatorio de los impulsos irracionales del ser humano, de su más profunda humanidad, que la sociedad controladora trata de ocultar y mantener en las sombras. Por ello V quedó relegado a las sombras y se mueve por ellas para asechar y recordar a los individuos su verdadera naturaleza.

Tabla 11. Matriz de análisis para Viñeta 15 del Libro 1, Cap. 7



Libro 1, Cap. 7, Viñetas 23 y 24



Viñetas 23 y 24 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Pentagrama (estrella de 5 puntas) invertida.	1. "La habitación:" Todo en mayúscula, color negro. 2. "Uh, ¿es ésta?" Todo en mayúscula, color negro. 3. "Sí, ¿demasiado extravagante?" Todo en mayúscula, color negro. 4. "No. No, es muy bonita. De verdad." Todo en mayúscula, color negro. 5. "Bien. Siéntate aquí. Perdona la falta de sillas. Empiezo." Todo en mayúscula, color negro.	1. Caja de información. Para ubicar al lector en el lugar donde ocurre la acción. 2. Globo de conversación. La palabra uh muestra sorpresa. 3. Globo de conversación. Respuesta del obispo ante la pregunta. 4. Globo de conversación. La repetición de la primera palabra delata nerviosismo y un esfuerzo por ser educada. 5. Globo de conversación. Algo autoritario pero de forma educada.	Una cama con copete, dos mesitas de noche, tres cuadros, dos estatuas, un espejo de cuerpo entero, una pequeña biblioteca, un gavetero, un ropero, una lámpara de mesa, un teléfono, una alfombra de piel de tigre, una alfombra rectangular.	Los elementos en la habitación están a diferentes escalas.	Morado para el cubrecama y el vestido de Evey. Verde para el piso. Azul claro para la alfombra rectangular. Marrón para el gavetero, mesitas de noche y ropero. Amarillo ocre para el copete de la cama y el marco de los cuadros. Amarillo para la piel de tigre. Negro para las paredes y la camisa del obispo. Gris oscuro para los pantalón del obispo. Blanco para el cuello del obispo y el teléfono.	Viñeta 23 Plano General. Viñeta 24 Plano Entero.	En la habitación todos los elementos se encuentran distribuidos alrededor de la cama, la cual ocupa el centro de ambas viñetas.	1. Arrugas en la colcha de la cama.	1. El pentagrama es un símbolo de tradición pagana muy antiguo, asociado por mucho tiempo con la magia y el misterio. Su significado se asocia al sentido del número cinco, en referencia a la totalidad y perfección, y también se ha asociado como símbolo de la unión de lo femenino con lo masculino, o de lo celeste y lo terrenal. Se ha utilizado como talismán de protección, pero su imagen más reconocida la relaciona con el satanismo a través del pentagrama invertido. Según ellos, las tres puntas inferiores significan la negación a la "sagrada trinidad cristiana y las dos puntas superiores representan los pares y contrastes que dirigen la vida. Durante la Inquisición, el pentagrama en general era usado para simbolizar la cabeza de chivo, para representar al diablo, y así pasó a convertirse en símbolo del mal. De esta forma el pentagrama invertido pasó al argot popular como representación de todo lo maligno e impuro, así que al colocarlo sobre la cama de un obispo pedófilo reafirma lo enfermo y malvado, lo sórdido de una unión carnal con jóvenes y niños, lo corrupto del alma humana encarnado en este obispo.

Tabla 12. Matriz de análisis para Viñetas 23 y 24 del Libro 1, Cap. 7

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. El Tigre								2. Alfombra de piel de tigre.	2. En las culturas orientales, el tigre está asociado con los poderes ocultos y primarios de la tierra, a la fuerza original de la naturaleza. En cambio, en el occidente, debido al miedo que producía esta criatura desconocida, generó una simbología relacionada con la violencia generada por los instintos incontrolados. Que un obispo pedófilo tenga una alfombra de este animal reafirma más su segunda simbología, ya que el obispo previamente se refiere a ellos hablando con Evey. Así que el tigre aparece aquí como un recordatorio de los instintos incontrolados de la carne, del deseo.

Cont. Tabla 12. Matriz de análisis para Viñetas 23 y 24 del Libro 1, Cap. 7



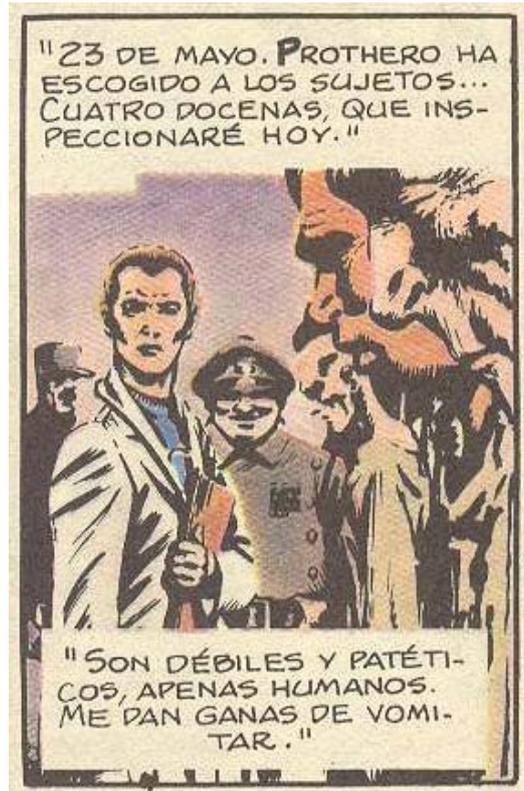
Libro 1, Cap. 7, Viñetas de la 45 a la 48



Viñetas de la 45 a la 48 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. V como demonio.	1. "No podrás esconderte, pequeña ramera. Estamos aislados." Todo en mayúscula, color negro. 2. "Te encontraré. ¿Me oyes?" Todo en mayúscula, color negro. 3. "Permítame presentarme..." Todo en mayúscula, color negro. 4. "Soy un hombre..." Todo en mayúscula, color negro. 5. "... Especial." Todo en mayúscula, color negro.	1. Globo de conversación. Demuestra un carácter autoritario y posesivo. 2. Globo de conversación. Continuación de la conversación anterior, dado que no obtuvo respuesta. 3. Globo de conversación. Introducción ante el obispo. Las comillas indican que la conversación continúa. 4. Globo de conversación. Continuación del diálogo anterior. Puntos suspensivos indican que habla lentamente y que la oración continúa. 5. Globo de conversación. Continuación de lo anterior. La palabra al ser pronunciada sola le da dramatismo y refuerza su concepto.	Marco de una puerta, una habitación, un pasillo, una cama, un cuadro, un ropero, una lámpara, una alfombra de piel de tigre.	Los elementos en las tres viñetas están a diferentes escalas.	Beige para las paredes y el marco de la puerta. Amarillo ocre pálido para las paredes del pasillo y marco de la puerta. Verde para el piso. Marrón para el ropero y cabello de V. Azul para la lámpara. Naranja para la piel de tigre. Negro para las sombras, ropa de V, camisa del obispo, y techo. Gris oscuro para el pantalón y traje de V. Blanco para la máscara de V y cuello del obispo. Rosado para las mejillas y labios de la máscara de V. Gris claro para los cuernos de V.	Viñeta 45 y 47 Plano Americano. Viñeta 46 Plano Medio Largo. Viñeta 48 Plano Medio Corto.	En todas las viñetas los sujetos ocupan el centro de los cuadros.	1. Pequeños cuernos en la cabeza de V.	Los cuernos simbolizan fuerza y poder. A lo largo de las civilizaciones una gran diversidad de deidades fue ataviada con cornamentas, fuesen de benévolos o malévolos. En la mayoría de los casos, las figuras demoníacas fueron provistas de cornamentas, a semejanza de algunos animales que se les consideraban malignos. Por ello, en la jerga común los demonios son representados con cuernos de diversos tamaños. A los demonios se les otorgan poderes para actuar sobre los hombres y cualquier realidad y es con la tradición cristiana que adquiere la acepción de antítesis del bien. Ver a V con cuernos recuerda las tradiciones cristianas en las que a los hombres malos los vienen a buscar los demonios para llevarlos al infierno. Por otro lado, se puede entender a V con cuernos como la peor pesadilla para el obispo, que un demonio venga a buscarlo a su puerta. Se refuerza esta idea ante los comentarios del obispo en el conjunto de viñetas, en especial "te encontraré", y encontró a su castigo divino en el umbral de su cuarto.

Tabla 13. Matriz de análisis para Viñetas de 45 a 48 del Libro 1, Cap. 7



Libro 1, Cap. 11, Viñeta 13



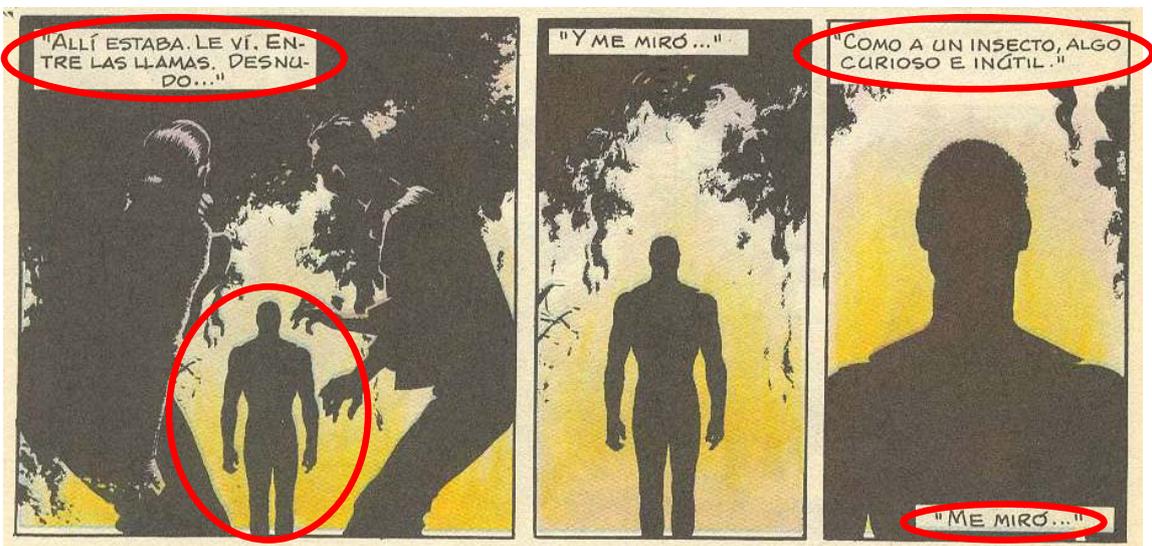
Viñeta 13 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Campo de Concentración como Infierno	1. " '23 de mayo: Prothero ha escogido a los sujetos... Cuatro docenas que inspeccionaré hoy.' " Todo en mayúscula, pero la "P" de Prothero es más grande y más gruesa que el resto. Color negro. Todo el texto está entre comillas. 2. " 'Son débiles y patéticos. Apenas humanos. Me dan ganas de vomitar.' " Todo en mayúscula, color negro.	1. Caja de información. Aquí cumple la función de continuar la narración que está realizando el Sr. Finch al líder. Está entre comillas porque está leyendo un texto y lo está recitando textual. 2. Caja de información. Aquí cumple la función de continuar la narración que está realizando el Sr. Finch al líder. Está entre comillas porque está leyendo un texto y lo está recitando textual.	Una mujer en bata de médico. Dos militares. Un grupo de personas zarrapastrosas.	Elementos están a difetentes escalas.	Morado para el cielo. Azul para la camisa de la doctora. Negro para las sombras, cabello de una persona y la camisa de un militar. Gris para el uniforme de un militar, el pantalón del otro y los sombreros de éstos. Blanco para la bata de la doctora. Marrón para la carpeta, el cabello de la doctora y la piel de una de las personas paradas en fila. Crema oscuro para los uniformes de las personas en fila.	Plano Medio.	Las personas en fila se encuentran del lado derecho, dejando un espacio mayor del lado izquierdo, espacio que ocupa la doctora y los dos militares.	1. Personas maltrechas y zarrapastrosa, junto a un militar con uniforme similar al de los nazis.	1. El uniforme de Prothero tanto en color como en forma, asemeja el uniforme de los oficiales de la SS durante el Tercer Reich. Esto unido a un grupo de personas maltrechas y las palabras denigrantes de la doctora, asemejan a un doctor Mengele cuando se refería a las personas de los campo de concentración, que utilizaba para realizar experimentos con ellas. Campo es el lugar, en varias mitologías, donde las almas van después de pasar el juicio. El campo es el lugar de descanso final, para gustar de los gozos divinos de la eternidad. La contra parte de este lugar es el infierno. El infierno, lugar para las almas pecadoras, de tortura y vejación, es la privación de Dios y de la vida. Así se ve como el campo de concentración se convierte en sinónimo de infierno, el lugar donde aquellos que son juzgados diferentes van a parar sus últimos días; a su vez representan la pérdida de humanidad, la desvalorización del hombre, la discriminación.

Tabla 14. Matriz de análisis para Viñeta 13 del Libro 1, Cap. 11



Libro 1, Cap. 11, Viñetas de la 42 a la 44



Viñetas de la 42 a la 44 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Ave Fénix	1. " 'Allí estaba. Le ví. Entre las llamas. Desnudo...' " Todo en mayúscula, color negro. 2. " 'Y me miró...' " Todo en mayúscula, color negro. 3. " 'Como a un insecto, algo curioso e inútil.' " Todo en mayúscula, color negro. 4. " 'Me miró...' " Todo en mayúscula, color negro.	1.; 2.; 3; y 4. Caja de información. Aquí cumple la función de continuar la narración que está realizando el Sr. Finch al líder. Está entre comillas porque está leyendo un texto y lo está recitando textual. Los puntos suspensivos indican que la lectura continúa.	Llamas, humo y tres personas, una de ellas caminando desde el fuego.	Los elementos en las tres viñetas están en diferentes escalas.	Naranja, en degradé hasta amarillo y blanco, para el fuego. Negro para las sombras y el humo. Blanco para la iluminación del fuego en las personas.	Viñeta 42 y 43 Plano Americano. Viñeta 44 Plano Medio.	En las tres viñetas los sujetos se concentran en el centro del cuadro, pero su presencia llena el espacio, más a medida que se hace más pequeña la viñeta.	1. Hombre desnudo saliendo de las llamas.	1. Ave mítica, de origen etíope, que renace de sus propias cenizas luego de quemarse en una hoguera. El simbolismo es muy claro, resurrección, inmortalidad, renovación cíclica. Esta leyenda fue revivida a comienzos de la era cristiana para simbolizar las ideas de resurrección propias de la nueva fe. Ocasionalmente se le asoció a lo solar, y con eso a la sabiduría y la vida, haciéndolo un atributo de la virtud, la esperanza y la historia. Así, se aprecia como V renace entre las llamas en una nueva persona, resurge entre las cenizas de un campo de concentración para comenzar una nueva vida, iluminado y vestido pleno de sabiduría, purificado a través del fuego que lo rodea, tan superior a los demás seres, que el comentario de la doctora lo refuerza.

Tabla 15. Matriz de análisis para Viñetas de 42 a 44 del Libro 1, Cap. 11

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. Cortina de Fuego								2. Pared de fuego a espaldas de la figura de V	2. simboliza el paso entre el estado antiguo, el hombre viejo, y el estado nuevo, el hombre nuevo. Es la demarcación entre lo perecedero y lo imperecedero, es al pasar cuando el ser sufre mutación y de imperfecto para a ser perfecto. Esto guarda estrecha relación con el símbolo del fénix y se refuerza con el comentario de la doctora.

Cont. Tabla 15. Matriz de análisis para Viñetas de 42 a 44 del Libro 1, Cap. 11

Libro Dos: “Este vicioso cabaret”

Capítulos: 3, 4, 9, 10, 11 y 13.



Libro 2, Cap. 3, Viñetas 27 y 28



Viñetas 27 y 28 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Fuego	1. "ija ja ja!" Todo en mayúscula, color negro. 2. "Fire" Todo en mayúscula, de tamaño más grande y más grueso que las demás letras, color negro.	1. Globo de conversación. Que tenga rayos salientes, significa que es producido por una máquina, como un televisor o radio. 2. Cartel de información pegado en la pared del pasillo. Se traduce al castellano como "fuego" y como "incendio".	Un pasillo, un cartel de "Fire", un marco de una puerta, una habitación con consolas, tres personas y V con un cinturón de bombas.	Los elementos están en diferente escala en ambas viñetas.	Amarillo pálido para la pared del pasillo. Morado para vestido de la mujer. Rojo oscuro para las dinamitas. Azul para la puerta, el marco de la puerta, brillo de las consolas y el traje de V. Marrón para el cabello de V y los sujetadores de las dinamitas. Marrón claro para el cabello de uno de los hombres.	Viñetas 27 Plano Medio. Viñetas 28 Plano Medio Largo.	En la viñeta 27, V ocupa la parte izquierda del cuadro, dejando un espacio libre en el lado derecho para que se vea el letrero que se encuentra en la pared del pasillo. En la viñeta 28, V ocupa la parte derecha central del cuadro, mientras que el resto de las personas llenan el resto de l espacio.	El cartel de "Fire" al lado del detonador de las bombas en la mano de V.	Aquí el fuego se presenta de manera sutil, insinuado, a través de la asociación del cartel con el detonador en la mano de V. Aparece como amenaza, como fuerza de los dioses que baja a la tierra para amenazar a los hombres. A su vez, el cartel parece que es quien anuncia lo que pasa, haciendo innecesario que V explique sus intenciones; acción que realiza también el diálogo que proviene de la habitación, sobre que el canal 2 se marcha.

Tabla 16. Matriz de análisis para Viñetas 27 y 28 del Libro 2, Cap. 3

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	3. "... Y ahora el canal 2 se marcha..." Todo en mayúscula, color negro.	3. Globo de conversación. Que tenga rayos salientes, significa que es producido por una máquina, como un televisor o radio. Los puntos suspensivos establecen que la conversación ya se estaba llevando a cabo, y que sólo se escuchó ese fragmento.			Blanco para el letrero de "Fire", la máscara de V, la camisa de uno de los hombres, el marco del pasillo, el brillo de unas consolas y del techo de la habitación. Negro para el traje de V, las sombras y paredes de la habitación.				

Cont. Tabla 16. Matriz de análisis para Viñetas de 27 a 28 del Libro 2, Cap. 3



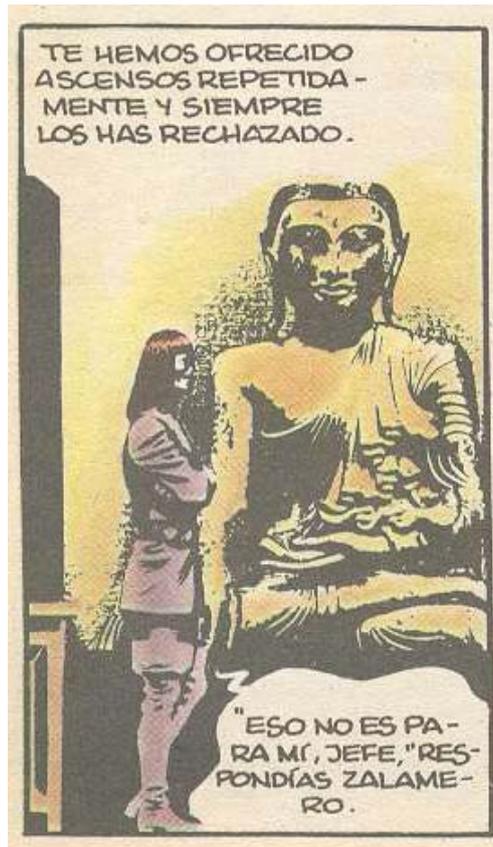
Libro 2, Cap. 3, Viñeta 34



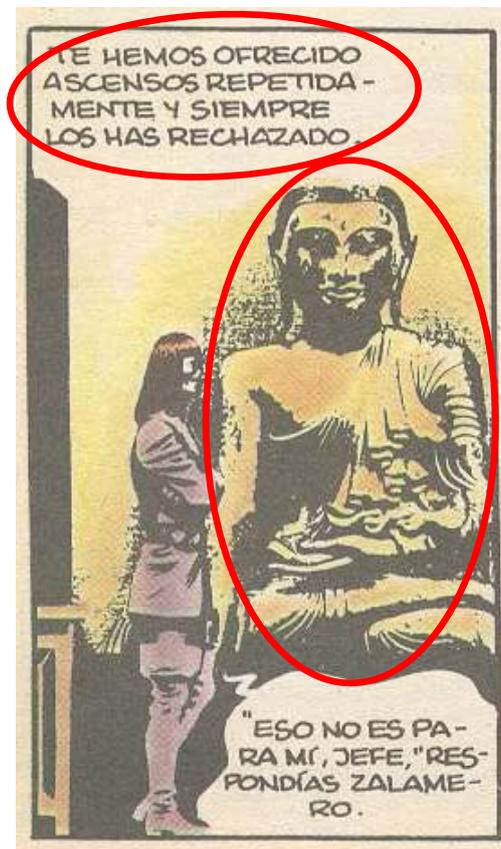
Viñeta 34 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Melones como senos	1. "No sé, George... Está... Diferente." Todo en mayúscula, color negro. 2. "¡Oh no! ¡Ahora se me caen los melones!" Todo en mayúscula, color negro.	1. Globo de conversación. Que tenga rayos salientes, significa que es producido por una máquina, como un televisor o radio. Los puntos suspensivos aluden a inseguridad. 2. Globo de conversación. Que tenga rayos salientes, significa que es producido por una máquina, como un televisor o radio. Los puntos suspensivos aluden a inseguridad. Las exclamaciones delatan sorpresa o exaltación.	Monitor que muestra la imagen de una mujer agachada en el piso, una mesa, unas piernas, una mesa, parte de una consola, unos botones y una mano presionando un botón.	Los elementos en la viñeta están a diferente escala.	Negro para las sombras y el cabello de la mujer. Azul para la iluminación de la consola. Morado para el vestido de la mujer. Verde para los melones. Amarillo para el suelo. Marrón para la mesa. Gris para el pantalón de las piernas de la persona sentada.	Plano Detalle.	El monitor ocupa la parte derecha superior del cuadro, mientras que la mano ocupa la parte izquierda y central, dejando un espacio inferior que ocupa la consola.	1. Mujer agachada con un gran escote y diálogo.	1. En muchas sociedades del mundo, ciertas frutas, por su forma y tamaño, han sido asociadas con los bustos de una mujer. De esa forma, las personas dicen el nombre de la fruta para así referirse a los senos de una persona, y pasar algo desapercibido. El melón es una de esas frutas asociadas a los bustos de las mujeres. Así, al referirse que se le caen los melones, ocurre un juego de palabras, por el cual se asocia ante la postura de la mujer que también se está refiriendo a los senos y no sólo a las frutas que están en el suelo.

Tabla 17. Matriz de análisis para Viñeta 34 del Libro 2, Cap. 3



Libro 2, Cap. 4, Viñeta 12



Viñeta 12 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Buda como ascenso e iluminación.	1. "Te hemos ofrecido ascensos repetidamente y siempre los has rechazado." Todo en mayúscula, color negro. 2. " 'Eso no es para mí, jefe,' respondías zalamero." Todo en mayúscula, color negro, con la primera frase entre comillas.	1. Globo de conversación. De tono reflexivo, habla a un número indefinido de escuchas, donde el lector también está incluido. 2. Globo de conversación. La primera frase entre comillas indica que está citando dicha frase, que no son sus palabras.	Parte de una mesa, un gran Buda proyectado en la pared del fondo, V de pie.	Los elementos en la viñeta están a diferente escala.	Marrón para la mesa y el cabello de V. Negro para las sombras. Blanco para la máscara de V y parte de la iluminación sobre la imagen del Buda. Gris oscuro para la ropa y zapatos de V. Amarillo para el Buda y la pared que le rodea.	Plano General.	La imagen del Buda ocupa gran parte del cuadro, toda la parte derecha y central de la viñeta. V está del lado izquierdo, pero ocupa mucho menos espacio.	1. La imagen del Buda iluminado en amarillo, y el comentario inicial de V.	1. El Buda es sinónimo de iluminación, de elevación del espíritu. Buda, a través de la meditación y el desprendimiento de lo material y terrenal, busca despojarse de todas las cosas mentales y físicas que le impidan ascender al plano más alto, el nirvana. Alcanzar este estado de liberación implica por tanto vivir una nueva experiencia sobre la naturaleza de la vida, de la muerte y del mundo que los rodea. Que esté iluminado de amarillo hace alusión a lo divino, al calor y a la energía vital. De esta forma, el asociar el comentario de V sobre que se nos han ofrecido ascensos repetidamente y mostrar la imagen del Buda, parece entablar una relación con lo espiritual, con la elevación del espíritu y una iluminación del ser, tanto intelectual como del alma. También hace referencia a que las personas no deben quedarse estancadas, que deben superarse a sí mismas, no quedarse en la mediocridad y ni conformarse con lo que logren, sino tratar siempre de buscar más.

Tabla 18. Matriz de análisis para Viñeta 12 del Libro 2, Cap. 4



Libro 2, Cap. 4, Viñetas 25 y 26



Viñetas 25 y 26 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Dedo índice, como acusador.	<p>1. "De nada sirve que culpes a la dirección del descenso de la productividad..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>2. "... aunque la dirección sea muy mala." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>3. " Para qué vamos a engañarnos. ¡La dirección es terrible!" Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican que la frase continúa.</p> <p>2. Globo de conversación. Que tenga rayos salientes, significa que es producido por una máquina, como un televisor o radio. Los puntos suspensivos al inicio indican que la frase en continuación de la anterior.</p> <p>3. Globo de conversación. Que tenga rayos salientes, significa que es producido por una máquina, como un televisor o radio. La exclamación indica exaltación.</p>	<p>La cara de V con la mano levantada. El líder al frente de su máquina viendo los monitores.</p>	<p>Los elementos en las viñetas tienen diferentes escalas.</p>	<p>Amarillo en el fondo detrás de V en las pantallas del líder.</p> <p>Verde para el piso de la habitación donde está el líder.</p> <p>Rosado para las mejillas y labios de V.</p> <p>Gris para el traje de V; gris oscuro para el traje del líder.</p> <p>Negro para las sombras, el vigote de V, el cabello del líder.</p> <p>Azul para la silla, máquina y parte de la iluminación de la habitación del líder.</p> <p>Blanco para la máscara de V.</p> <p>Marrón para el cabello de V.</p>	<p>Viñeta 25 Primer Plano.</p> <p>Viñeta 26 Plano General.</p>	<p>La viñeta 26 es más grande, pero el líder ocupa la parte central sin llenar todo el espacio, lo cual acentúa la sensación de soledad. La primera viñeta es de menor tamaño, V ocupa casi todo el espacio del cuadro.</p>	<p>1. V en la viñeta 25 aparece con la mano izquierda levantada y sólo el dedo índice levantado.</p>	<p>1. El dedo mostrador o índice es asociado con la vida, o el dedo de Señor de la palabra. A su vez, es el dedo de Júpiter para la astrología tradicional. Además, es el dedo por excelencia para señalar, para indicar algo. Así, la pose de la mano de V con el dedo índice extendido, se presenta como el acusador, al señalar a los demás su falta, cosa que surge al relacionar la frase con la imagen. Además, la cercanía de la cara y el dedo, al ser un primer plano, dan mayor fuerza a la imagen, como si saliera de la viñeta para apuntar al lector. Junto a esta viñeta está el líder, sólo en al frente de su máquina, en un plano general, y las frases de V en esta viñeta permiten entender que además V está acusando también al líder, señalándolo a él y las faltas de éste.</p>

Tabla 19. Matriz de análisis para Viñetas 25 y 26 del Libro 2, Cap. 4



Libro 2, Cap. 4, Viñetas 27 y 28



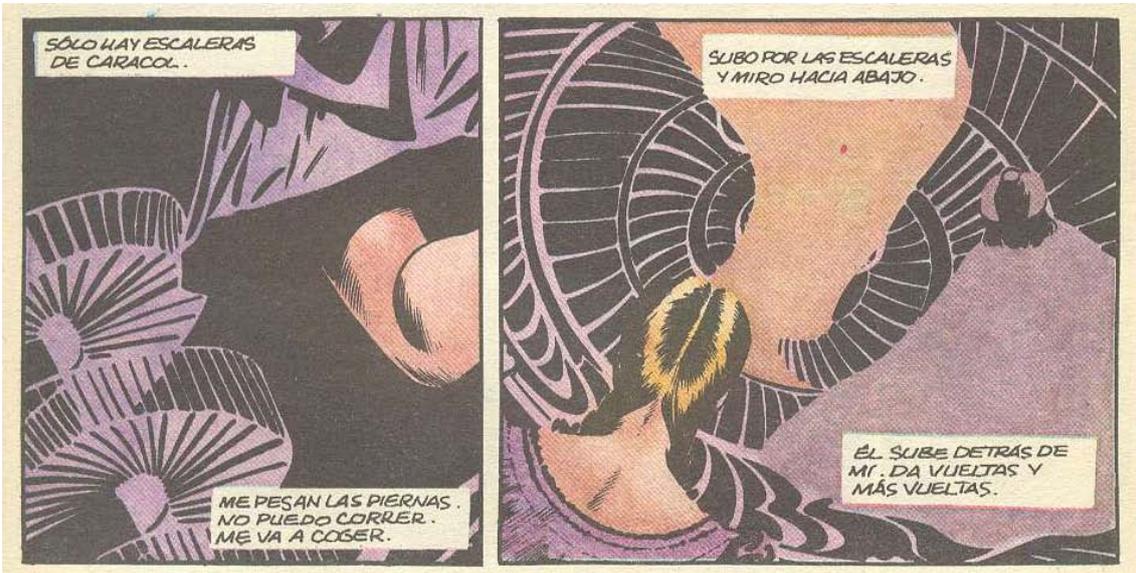
Viñetas 25 y 26 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. V como Cruz, como Salvador.	1. "Aprovechados, impostores, mentirosos, lunáticos... esos han sido los que han tomado las decisiones." Todo en mayúscula, color negro. 2. "Así de sencillo." Todo en mayúscula, color negro.	1. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican pausa reflexiva. 2. Globo de conversación. Frase de afirmación y cierre de la explicación.	V rodeado de cuatro rostros, el de Adolf Hitler, el de José Stalin, Benito Mussolini y al otro sólo se le ven los ojos.	En las viñetas tienen diversas escalas.	Amarillo del fondo de la imagen de Stalin y la iluminación de la sala. Verde en parte de la iluminación en la sala. Rosado para las mejillas y labios de V. Gris para el traje de V. Negro para las sombras, el vigote de V, el cabello de los cuatro personajes de las fotos alrededor de V, el sombrero de uno de los personajes, el traje de los cuatro personajes.	Viñeta 27 Plano Entero. Viñeta 28 Plano General.	Las dos viñetas son del mismo tamaño y ocupan el mismo espacio, indicando igualdad de peso en contenido, y por ende, de responsabilidad.	1. La pose de V, de pie y con ambos brazos abiertos.	1. La cruz es uno de los símbolos que se ha registrado desde los albores de la civilización. La cruz dirigida hacia los cuatro puntos cardinales, es en un principio la base de todos los símbolos de orientación, en los diferentes planos de existencia del hombre, espacial en la tierra, espacial con respecto a sí mismo y temporal. En China, la cifra de la cruz es cinco (5), al considerar no sólo los cuatro brazos de la cruz, sino también su centro o punto de intersección de los brazos. El centro del cuadrado coincide con el centro del círculo, al igual que la cruz, y es la gran encrucijada de lo imaginario. A su vez, la cruz tiene una función de síntesis y de medida, en ella se encuentran cielo y tierra, tiempo y espacio. Es el símbolo del intermediario, del mediador. De esta forma, V parado como una síntesis entre cuatro coordenadas, entre cuatro rostros, tres de los cuales fueron terribles dictadores, Adolf Hitler, José Stalin y Benito Mussolini, y un cuarto el cual deja a la imaginación del lector, para que le coloque la cara de cualquier otro dictador; convierte a V como el mensajero, el intermediario entre nosotros y la verdad, busca establecer quién es quién. (Continúa)

Tabla 20. Matriz de análisis para Viñetas 27 y 28 del Libro 2, Cap. 4

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. V como Cruz, como Salvador.	3. "Pero, ¿quién los eligió?" Todo en mayúscula, color negro.	3. Globo de conversación. Que tenga rayos salientes, significa que es producido por una máquina, como un televisor o radio. La interrogación es hecha abiertamente, hasta para el lector.	Una familia sentada en el sofá en una sala que tiene una lámpara de piso, unos cuadros, un televisor, una mesa de centro.		Azul para el fondo de dos de los personajes que salen con V. Blanco para la máscara de V. Marrón para el cabello de V.				1. (continuación) Con ello, comienza a entrar la simbología cristiana de la cruz, a través de la cual Jesús se convirtió en el intermediario entre la humanidad y Dios, y con su sacrificio salva a la humanidad, el salvador. Aunado a esto, las manos abiertas significan apertura, bien. Además, ante la pregunta en la viñeta de la familia, aparece el juicio, asociando a V con la segunda venida de Cristo y el Juicio Final, donde vendrá a juzgar a vivos y a muertos, por lo que a mano izquierda, aparecen los dictadores muertos, y a mano derecha los vivos, los espectadores de hoy. Por consiguiente, V es presentado como el Salvador, el que viene a iluminar y a mediar con las personas para que aprendan y comprendan sus culpas, y con ello evitar que vuelva a cometerse los errores del pasado.

Cont. Tabla 20. Matriz de análisis para Viñetas 27 y 28 del Libro 2, Cap. 4



Libro 2, Cap. 9, Viñetas 30 y 31



Viñetas 30 y 31 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Escaleras de Caracol.	1. "Sólo hay escaleras de caracol." Todo en mayúscula, color negro. 2. "Me pesan las piernas. No puedo correr. Me va a coger." Todo en mayúscula, color negro. 3. "Subo por las escaleras y miro hacia abajo." Todo en mayúscula, color negro.	1. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. 2. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. 3. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.	Una escalera de caracol, Evey, ve subiendo por ellas, una mancha en medio de las escaleras.	Están en diversas escalas en ambas viñetas.	Morado para el vestido de Evey, para las escaleras y traje de V. Negro para las sombras y la habitación. Amarillo para el cabello de Evey. Carne para la piel de Evey y para la mancha en medio de la escalera.	Viñeta 30 Plano Detalle de la rodilla de Evey. Viñeta 31 Plano General.	En la viñeta 30, la rodilla de Evey pica el espacio en diagonal, dejando del lado superior derecho la rodilla y del lado inferior izquierdo la escalera de caracol. En la viñeta 31 la proporción es circular, gracias a la forma de la escalera, donde V ocupa todo el lado derecho, la mancha el centro y Evey sólo la esquina inferior izquierda.	1. Escalera al fondo de la primera viñeta y forma de los peldaños en la segunda viñeta.	1. La escalera es el símbolo de la progresión hacia el saber, de la ascensión hacia el conocimiento y de la transfiguración. Cuando tiene forma de espiral (o caracol), atrae atención sobre el desarrollo axial, que puede ser Dios, un principio, un amor, un arte, la conciencia o el yo propio del ser que está subiendo. Pero, a su vez, la escalera tiene un aspecto negativo, el del descenso, la caída, el retorno a la tierra e incluso al mundo subterráneo. La espiral, además, evoca por sí misma la evolución de una fuerza, de un estado. Al desarrollarse alrededor de un eje prolongado, simboliza el desarrollo y la continuidad de los estados de la existencia, como ocurre en el uso simbólico de la escalera de caracol. Sin embargo, la espiral simboliza también el viaje del alma después de la muerte, a través de caminos desconocidos, conduciéndola por rodeos hacia el foco central del ser eterno. Por consiguiente, la persecución de Evey dirigiéndola hacia una escalera de caracol en medio de la nada, evoca la idea de la ascensión o evolución, de la conducción de su alma o consciencia a otro estado, del comienzo de un viaje hacia un nuevo plano, una nueva realidad. (continúa)

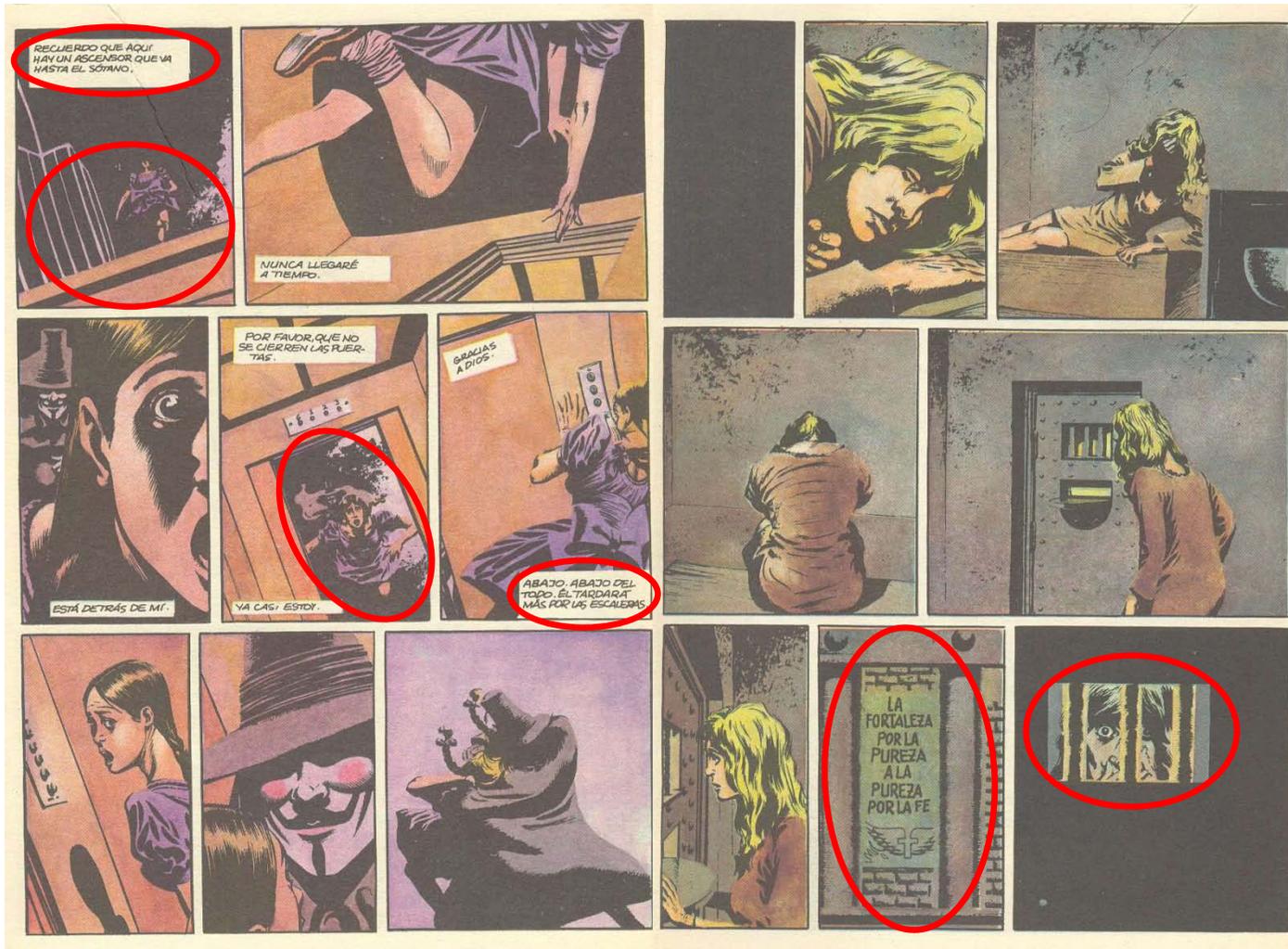
Tabla 21. Matriz de análisis para Viñetas 30 y 31 del Libro 2, Cap. 9

	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
Símbolo	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Escaleras de Caracol.	4. "Él sube detrás de mí. Da vueltas y más vueltas." Todo en mayúscula, color negro.	4. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.							1. (continuación) Al ver hacia abajo y observar la mancha en el centro, hace alusión al mundo subterráneo que se queda atrás, ese mundo confuso y vacío que ha sido su vida, y V la separa de ese espacio al perseguirla. Aunado a esto, resalta el hecho de que la mayoría de los elementos están de color morado, la escalera, el vestido de Evey y el tono que toma el traje de V, lo que lleva a relacionar este ascenso de Evey por la escalera de caracol con el simbolismo del color morado, la templanza, el equilibrio constante entre la tierra y el cielo, los sentidos y la mente, la pasión y la inteligencia, el amor y la sabiduría. Esto reafirma la proposición anterior, de que a través de este equilibrio se logra ascender o evolucionar, cuerpo y mente, alma y consciencia a un nuevo estado, guiado a su vez por la búsqueda constante de V de éstos elementos para con ellos ayudar a Evey a desarrollarse en todos los aspectos y no solo uno.

Cont. Tabla 21. Matriz de análisis para Viñetas 30 y 31 del Libro 2, Cap. 9



Libro 2, Cap. 9, Viñetas de la 32 a la 47



Viñetas 32 y 47 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Descenso a los infiernos.	1. "Recuerdo que aquí hay un ascensor que va hasta el sótano." todo en mayúscula, color negro. 2. "Nunca llegaré a tiempo." Todo en mayúscula, color negro. 3. "Está detrás de mí." Todo en mayúscula, color negro. 4. "Por favor, que no se cierren las puertas." Todo en mayúscula, color negro.	1. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. 2. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. 3. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. 4. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.	El final de las escaleras, un pasillo, un ascensor, una celda, un catre, una puerta con rejas y una tabla, una poceta.	Elementos están a diferentes escalas a lo largo de las viñetas.	Negro para las sombras, líneas y techos. Morado para el vestido de Evey, sombras y tonalidad del traje de V. Naranja lavado para las paredes y el ascensor. Amarillo ocre para el techo del ascensor. Amarillo para el cabello de Evey. Rosado para las mejillas de la máscara de V.	Viñetas 32 y 35 Plano General. Viñetas 39 y 43 Plano Entero. Viñeta 42 Plano Americano. Viñetas 36 y 44 Plano Medio Largo. Viñetas 37 y 45 Plano Medio. Viñetas 34, 38 y 41 Primer Plano. Viñetas 33, 46 y 47 Plano Detalle.	Las viñetas presentan el mismo tamaño de altura, dividiendo al página en tres filas, pero su tamaño de ancho varia, por lo que en se hay filas de 3 viñetas y filas de 2 viñetas. De acuerdo al plano de cada viñeta, los elementos ocupan una proporción distinta dentro de las viñetas, pero en su mayoría tienden a ocupar el espacio central del cuadro.	1. Evey quiere bajar por un ascensor al sótano, y termina en un calabozo.	1. El descenso se asocia a la caída del alma, a perder la luz y la sabiduría, el sendero. Para Evey, este descenso se convierte parte del trayecto para el ascenso final, como el descenso a los infiernos de Ulises en la "Odisea" o el paso a los infiernos de Dante y Virgilio en la "Divina Comedia". Aquí, más que la contrapartida del ascenso, es parte de él, es parte necesaria bajar para poder subir airoso al final del trayecto, aunque en el momento no se vea así.

Tabla 22. Matriz de análisis para Viñetas 32 a 47 del Libro 2, Cap. 9

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	5. "Ya casi estoy." Todo en mayúscula, color negro.	5. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.			Marrón para el camión de Evey y el catre. Verde para el poster. Gris para la celda y la puerta.				
	6. "Gracias a Dios." Todo en mayúscula, color negro.	6. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.							
	7. "Abajo, abajo del todo. Él tardará más por las escaleras." Todo en mayúscula, color negro.	7. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.							
	8. "La fortaleza por la puerza. A la pureza por la fe." Todo en mayúscula, un poco más grande que el resto de los textos. Color negro.	8. Texto sobre un afiche de propaganda política pegado en la pared.							

Cont. Tabla 22. Matriz de análisis para Viñetas de la 32 a la 47 del Libro 2, Cap. 9



Libro 2, Cap. 10, Viñetas 1 y 2



Viñetas 1 y 2 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La rata.	<p>1. "Hay una rata." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>2. "Me siento en el catre. Esta duro. Me duele todo el cuerpo." Todo en mayúscula.</p> <p>3. "Hay una rata." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>4. "Intento no pensar en nada, pero hay una rata y creo que me van a matar..." Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.</p> <p>2. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.</p> <p>3. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.</p> <p>4. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. Los puntos suspensivos indican pausa y que continúa luego.</p>	Un hueco en la pared, una rata, parte de un tablón de madera, posiblemente el catre.	Los elementos se están a diferentes escalas.	<p>Gris para la pared y el piso de la celda.</p> <p>Gris oscuro para el pelaje de la rata.</p> <p>Negro para las sombras y los ojos de la tabla.</p> <p>Marrón para la tabla del catre.</p>	Viñeta 1 y 2 Plano Detalle.	<p>En la primera viñeta, si se pica por dos de arriba para abajo, la rata y el agujero ocupan la parte inferior, dejando toda la parte superior vacío.</p> <p>En la segunda viñeta el catre y el hueco de la rata ocupan sólo un tercio inferior del cuadro, dejando toda la parte superior vacía, espacio que ocupan dos cajas de información.</p>	1. Rata en agujero de la pared y diálogo.	1. La rata en Europa es asociada a nociones de avaricia, de parasitismo y de miseria; mientras que en Asia es un animal de buen augurio. Si una rata cava un agujero profundo se considera símbolo de la prudencia y de la rectitud. A pesar de ello, se les ha temido e identificado con pecados y males como plagas, avaricia, lujuria y enfermedad. Por ello, la rata es uno de los animales para las representaciones de diablos, brujas y enfermedades en la Edad Media. Para Evey, esta rata representa sus miedos, la portadora de malas noticias, la embajadora de la muerte en este momento de soledad y pesar, asechándola desde la oscuridad, las tinieblas de las peores pesadillas de Evey, atormentándola.

Tabla 23. Matriz de análisis para Viñetas 01 y 02 del Libro 2, Cap. 10



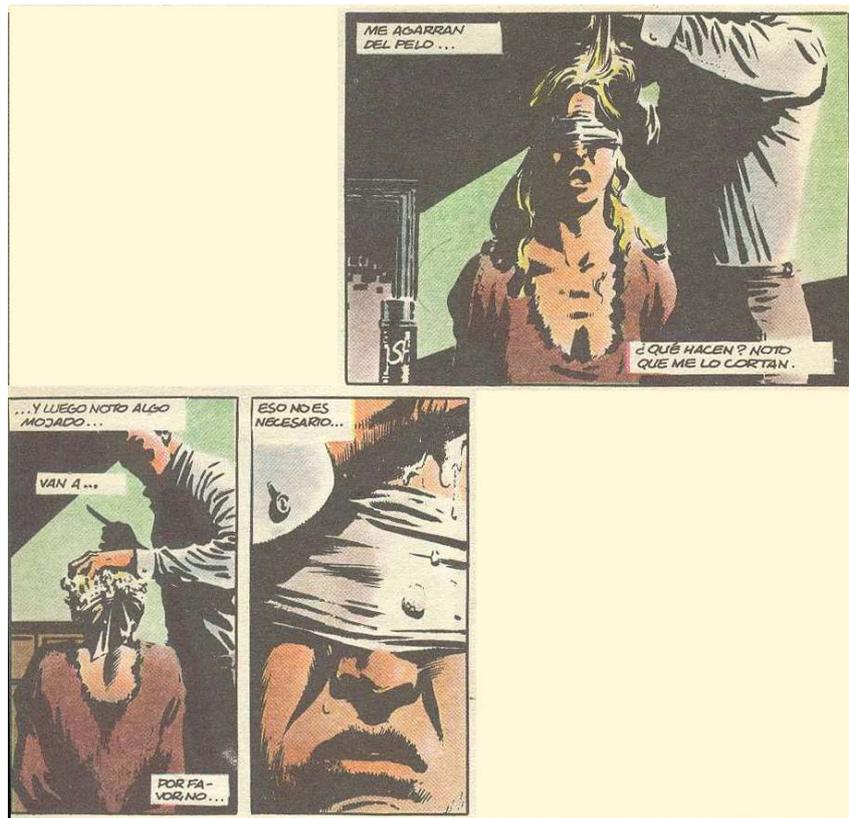
Libro 2, Cap. 10, Viñetas 11 y 12



Viñetas 11 y 12 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Ojos vendados.	<p>1. "¿Eh...?" Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>2. "Muy bien. Así que este espécimen flacucho es la Srta. Hammond." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>3. "¡No! ¿Dónde estoy? ¿qué me hacen?" Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>4. "¡Cállate!" Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Globo de conversación. La interrogación y los puntos suspensivos expresan sorpresa e incomprensión.</p> <p>2. Globo de conversación. La línea entre ambos globos expresa que es dicho por la misma persona después de tomar una pausa.</p> <p>3. Globo de conversación. La exclamación expresa desesperación, reforzado por las interrogaciones que le siguen.</p> <p>4. Globo de conversación. La exclamación de una palabra alude a orden, mandato.</p>	Una celda, una venda, un guardia con cinturón, rolo, estuches en la espalda, sombrero y guantes.	Los elementos están en diferente escala.	Gris oscuro para las paredes de la celda. Negro azulado para el uniforme del guardia. Amarillo para el cabello de Evey. Marrón para el camión de Evey. Negro para las sombras y el techo. Blanco para la venda.	Viñeta 11 Plano Medio Largo. Viñeta 12 Plano Medio Corto.	En ambas viñetas los elementos ocupan casi todo el espacio, y en su totalidad en la segunda viñeta.	1. La venda que se le coloca a Evey.	1. La venda colocada sobre los ojos presenta dos simbologías. La positiva referida a la imparcialidad, como en la justicia; y la negativa en donde es símbolo de ceguera espiritual o de la razón. Los masones suelen representar a todos aquellos que no habían iniciado en sus saberes con vendas en los ojos. Así, se convierte en símbolo de la incapacidad de comprender la realidad que rodea al individuo. Por consiguiente las vendas de los ojos representa la imposibilidad de Evey de comprender su situación actual, reforzando el estado de shock en que se encuentra.

Tabla 24. Matriz de análisis para Viñetas 11 y 12 del Libro 2, Cap. 10



Libro 2, Cap. 10, Viñetas de la 31 a la 33



Viñetas de la 31 a la 33 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Cortar el pelo.	<p>1. "Me agarran del pelo..." todo en mayúscula, color negro.</p> <p>2. "¿Qué hacen? Noto que me lo cortan." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>3. "... Y luego noto algo mojado..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>4. "Va a..." Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.</p> <p>2. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.</p> <p>3. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. Los puntos suspensivos indican reflexión y pausa.</p> <p>4. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. Los puntos suspensivos indican reflexión y pausa.</p>	<p>Una habitación, un marco de una puerta, una puerta, una lata de crema de afeitar, un hombre, Evey, una navaja de afeitar, la venda sobre los ojos de Evey.</p>	<p>Los elementos están en diversas escalas.</p>	<p>Verde para la pared del fondo. Marrón para la puerta y el camisón de Evey. Amarillo para el cabello de Evey. Gris oscuro para el pantalón del hombre y lo que se ve por el marco de la puerta. Azul claro para la camisa del hombre.</p>	<p>Viñeta 31 y 32 Plano Medio. Viñeta 33 Gran Plano.</p>	<p>En las tres viñetas, que se vuelven más cerradas, los elementos están unificados en el centro del cuadro, y lo van llevando hasta su totalidad.</p>	<p>1. El hombre corta el cabello y le afeita la cabeza.</p>	<p>1. El pelo o cabello es un tradicional símbolo de la energía vital del hombre. Algunos lo relacionan como símbolo de la relación con Dios. Pero el acto mismo de cortar el pelo recibió su propia carga simbólica. Generalmente se entendió como señal de paso de un estado a otro en ritos de iniciación, o como apropiación de la fuerza de una persona. En algunos lugares el corte de pelo representó una mutilación del poder del individuo. En la Edad Media occidental se empleó el corte de cabello para castigar varios delitos. En China, los que habían sido rapados tenían prohibido desempeñar determinadas funciones. Renunciar al cabello implica renunciar a la propia vida y someterse como lo hacen los esclavos ante sus amos. Los primeros ascetas del Mediterráneo oriental adoptaron esta simbología como muestra de humildad y sumisión a Dios. (continúa)</p>

Tabla 25. Matriz de análisis para Viñetas de la 31 a la 33 del Libro 2, Cap. 10

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Cortar el pelo.	5. "Por favor, no..." Todo en mayúscula, color negro. 6. "Eso no es necesario..." Todo en mayúscula, color negro.	5. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. Los puntos suspensivos indican reflexión y pausa. 6. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. Los puntos suspensivos indican reflexión y pausa.			Blanco para la espuma de afeitar, la venda, lata de crema para afeitar. Negro para las sombras y lata de afeitar.			1. El hombre corta el cabello y le afeita la cabeza.	1. (continuación) De esta manera se puede apreciar cómo Evey se ve despojada de su poder como individuo, pierde parte de su fortaleza, de su espíritu, ante su imposibilidad de defenderse y luchar. Así, se entrega a su destino, sin mayor oposición, con resignación, renunciando a parte de su vida y esperando los designios que le deparen sus captores.

Cont. Tabla 25. Matriz de análisis para Viñetas de la 31 a la 33 del Libro 2, Cap. 10



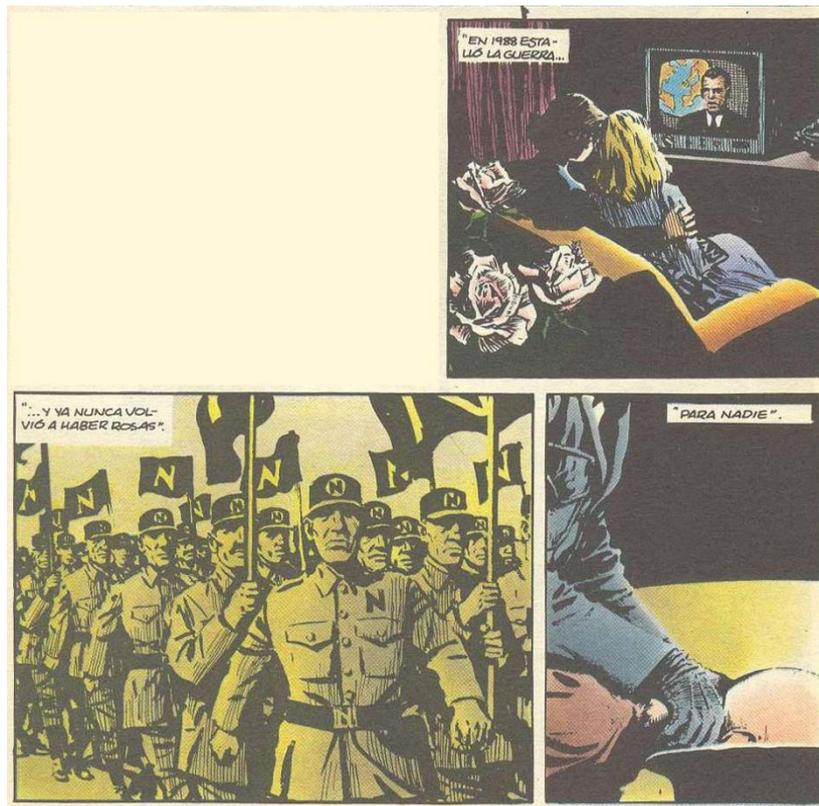
Libro 2, Cap. 11, Viñeta 12



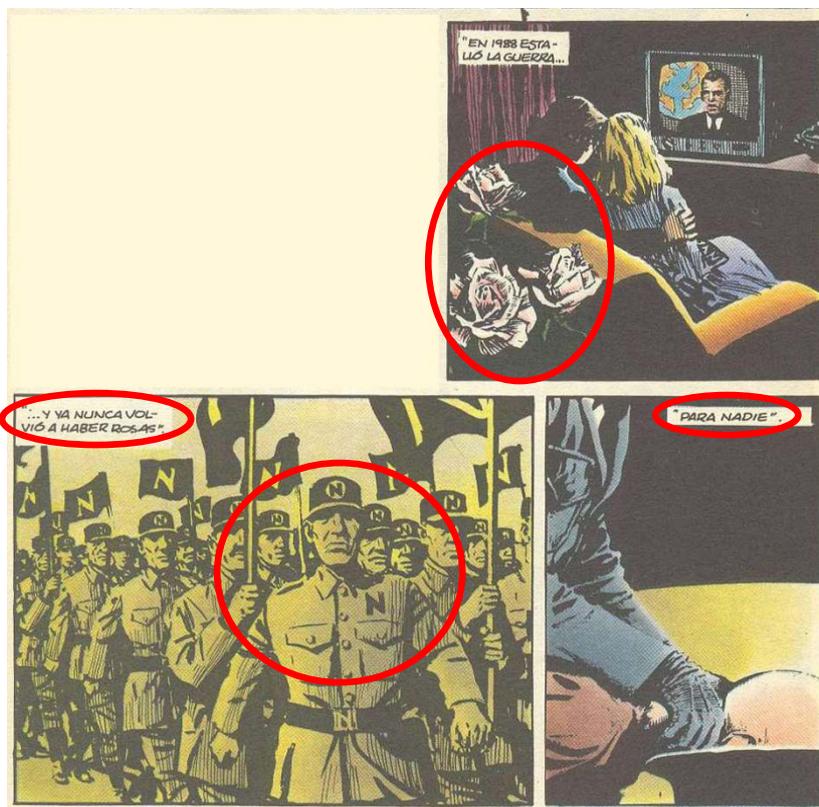
Viñeta 12 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Conejo.	<p>1. " 'Yo miraba el feto de un conejo en el aula de biología y el Sr. Hird que era una fase que ya superaríamos... Sara la superó.' "</p> <p>Todo en mayúscula, entre comillas, color negro.</p> <p>2. " 'Yo no.' "</p> <p>Todo en mayúscula, entre comillas, color negro.</p>	<p>1. Caja de información. Aquí cumple función de voz en off de Evey de la lectura que está haciendo. Está entre comilla porque está leyendo textual el documento.</p> <p>2. Caja de información. Aquí cumple función de voz en off de Evey de la lectura que está haciendo. Está entre comilla porque está leyendo textual el documento.</p>	<p>Una habitación, una puerta, parte de un estante de madera, un frasco con un feto de conejo dentro, dos niñas.</p>	<p>Los elementos están en diferente escala.</p>	<p>Morado para el piso del salón.</p> <p>Negro para los uniformes de las niñas y las sombras.</p> <p>Marrón para la tabla del estante.</p> <p>Azul claro para la camisa de las niñas.</p> <p>Blanco para las medias, la tapa del frasco y una botella.</p> <p>Amarillo para el cabello de Valerie.</p>	<p>Plano Medio.</p>	<p>Valerie ocupa la mayor parte del espacio, en el centro de la viñeta. El estante ocupa la parte inferior del cuadro.</p>	<p>1. Feto de conejo en un frasco y comentario de Valerie.</p>	<p>1. La liebre o el conejo es asociado como la fecundidad y la luna, como un animal sigiloso, y a lo largo del tiempo se le utilizó como la personificación del pecado de la lujuria y la fornicación. Un feto es el embrión de los mamíferos placentarios y marsupiales, desde que se implanta en el útero hasta el momento del parto. Aquí el feto de conejo simboliza como las personas perciben a Valerie, un ser incompleto, que se detuvo en el desarrollo, que es una pérdida, y por su condición de lesbiana representa el pecado, lo antinatural, lo lujurioso. Se refuerza esto ante el comentario de Valerie, de que el profesor lo ve como una etapa, de la misma forma que el feto de conejo se quedó estancado en una etapa del crecimiento, ella está estancada allí.</p>

Tabla 26. Matriz de análisis para Viñeta 12 del Libro 2, Cap. 11



Libro 2, Cap. 11, Viñetas de la 26 a la 28



Viñetas de la 26 a la 28 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La rosa.	<p>1. " 'En 1988 estalló la guerra...' " Todo en mayúscula, entre comillas, color negro.</p> <p>2. " '... y ya nunca volvió a haber rosas.' " Todo en mayúscula, entre comillas, color negro.</p> <p>3. " 'Para nadie.' " Todo en mayúscula entre comillas, color negro.</p>	<p>1. Caja de información. Aquí cumple función de voz en off de Evey de la lectura que está haciendo. Está entre comilla porque está leyendo textual el documento.</p> <p>2. Caja de información. Aquí cumple función de voz en off de Evey de la lectura que está haciendo. Está entre comilla porque está leyendo textual el documento.</p> <p>3. Caja de información. Aquí cumple función de voz en off de Evey de la lectura que está haciendo. Está entre comilla porque está leyendo textual el documento.</p>	<p>Una sala.</p> <p>Un sofá.</p> <p>Una mesa con un televisor, donde aparece un hombre con un globo terraqueo a sus espaldas.</p> <p>Una cortina y unas rosas. Dos mujeres abrazadas.</p> <p>Un grupo de hombres marchando con baderas y uniformes iguales que llevan la letra N.</p>	<p>Los elementos están a diversas escalas.</p>	<p>Negro para las sombras, las paredes, la ropa del hombre en el televisor, las correas, sombreros y vanderas de los hombres que marchan, el posillo. Amarillo para el cabello de Valerie, la imagen de los hombres marchando, pared donde está Evey. Rosa oscuro para las cortinas. Rosado para las rosas.</p> <p>Gris oscuro para la mesa del televisor.</p>	<p>Viñeta 26 Plano Medio Largo.</p> <p>Viñeta 27 Plano Medio.</p> <p>Viñeta 28 Plano Medio Corto.</p>	<p>En la viñeta 26 Ruth y Valerie ocupan el espacio central de cuadro, comensando las rosas y el televisor los espacios vacios. En la viñeta 27 los hombres ocupan todo el espacio y en la viñeta 28 cambia por completo, dejando un gran espacio vacio en la parte central y derecha de del cuadro.</p>	<p>1. Las rosas en el la sala y el diálogo de Valerie.</p>	<p>1. La simbología que recae sobre esta flor recibe la influencia del círculo, sangre y vino; nacen interpretaciones que suelen girar en torno a las ideas de perfección, amor, pasión, fertilidad, vida y muerte. La cercanía simbólica con el vino comenzó a atribuir a la flor unos supuestos poderes refrescantes sobre el cerebro, llegando a identificarse con la discreción, motivo por el que se la representa en multitud de salones de consejos. Y, por la sangre, es también asociada con la regeneración, vida y muerte. A su vez, la rosa y el color rosa constituirían un símbolo de regeneración por el hecho del parentesco semántico del latín rosa con ros, la lluvia, el rocío. El rosal es la imagen de lo regenerado, el rocío es el símbolo de la regeneración. Y la rosa, en los textos sagrados, acompaña muy a menudo al verde, lo cual confirma semejante interpretación. A su vez, la rosa se ha convertido en un símbolo del amor y más aún del don del amor, del amor puro. Por ello, la rosa hoy en día es sólo asociada prácticamente con el amor. (continúa)</p>

Tabla 27. Matriz de análisis para Viñetas de la 26 a la 28 del Libro 2, Cap. 11

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos		Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano		
1. La rosa.			Evey, con la cabeza rapada, un pote, un hombre sujetando a Eve.		Marrón claro para el sofá, y para la tierra del globo terraqueo. Marrón oscuro para el camión de Evey, y cabello de Ruth. Azul para el agua del globo terraqueo y el televisor. Azul oscuro para el traje de Valerie y el traje del hombre que sujeta a Evey. Verde para el tallo de las rosas.			1. (continuación) De esta forma, al ver sólo unas pocas rosas en la habitación y el comentario de Valerie frente a un grupo de seguidores militares, con altas semejanzas a los seguidores Nazis en 1933 o los "camisas negras" de Benito Mussolini que marcharon en octubre de 1922, y sobre una Evey doblegada ante su captor, se llega a percibir a la rosa como la imposibilidad de sanar y de regenerar al mundo, de cercanía ante la muerte y de escasez de amor, de amor puro y sincero, ante un mundo cada vez más decadente, más extremista, más viciado. La rosa como esperanza que se desdibuja ante absolutismos y controles, ante la opresión, perdiéndose en el tiempo.

Cont. Tabla 27. Matriz de análisis para Viñetas de la 26 a la 28 del Libro 2, Cap. 11



Libro 2, Cap. 11, Viñetas de la 41 a la 43



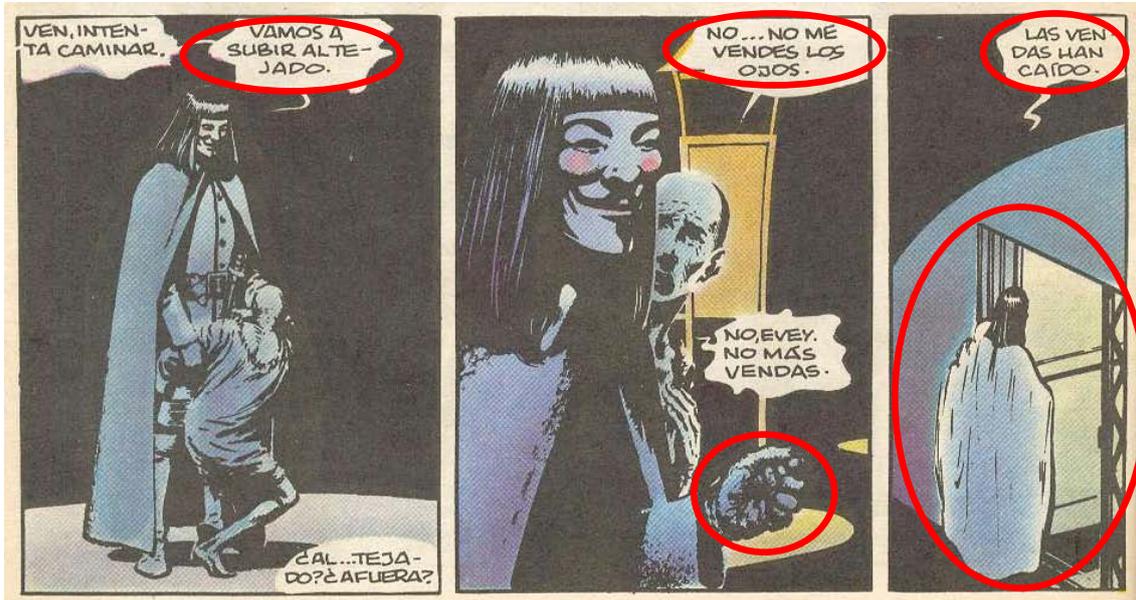
Viñetas de la 41 a la 43 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Rostro	1. "Yo conozco cada rincón de esta celda." Todo en mayúscula, color negro. 2. "Ella conoce cada rincón de mi." Todo en mayúscula, color negro. 3. "Menos uno." Todo en mayúscula, color negro.	1. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. 2. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato. 3. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Tiene sentido de relato.	Las paredes de la celda, una carta y Evey.	Los elementos están en diversas escalas.	Gris oscuro para las paredes. Marrón para el camión. Amarillo ocre para la carta. Negro para las sombras y las letras de la carta. Blanco como marco para delimitar el rostro de Evey.	Viñeta 41 Plano Medio Corto. Viñeta 42 Plano Medio. Viñeta 43 Gran Plano.	En las tres viñetas Evey ocupa el centro del cuadro, en cada uno de una manera más dominante.	1. En las 3 viñetas sólo aparece Evey, y se le ve cada vez más grande su cara.	1. El rostro es la parte del cuerpo que más individualiza, ya que a través de él las personas se reconocen y son reconocidos por otros. Sobre la faz del hombre se inscriben sus pensamientos y sentimientos, es el símbolo del ser mismo. A su vez, es el desvelamiento de la persona, pero nadie puede verse su propia cara directamente, por ello requiere la ayuda del espejo. De esta forma el rostro no es para uno, es para el otro que lo ve. Así, el rostro es la referencia simbólica a la imposibilidad de conocerse sin la ayuda del otro. Por ello, la frase que hace Evey de que Valerie la conoce a todo de ella, menos un rincón, refuerza al rostro símbolo que para conocerse se necesita la ayuda del otro, ya que gracias a la ayuda de Valerie a través de su carta Evey es capaz de conocerse realmente, hasta el último rincón, ese que sólo ella conoce y descubre gracias a la carta de Valerie.

Tabla 28. Matriz de análisis para Viñetas de la 41 a la 43 del Libro 2, Cap. 11



Libro 2, Cap. 13, Viñetas de la 39 a la 41



Viñetas de la 39 a la 41 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. El ascenso.	1. "Ven, intenta caminar. Vamos a subir al tejado." Todo en mayúscula, color negro. 2. "¿Al... ¿fuera?" Todo en mayúscula, color negro. 3. "No... No me vendes los ojos." Todo en mayúscula, color negro.	1. Globo de conversación. La línea entre ambos globos expresa que es dicho por la misma persona después de tomar una pausa. 2. Globo de conversación. La interrogación y los puntos suspensivos expresan sorpresa e incompreensión. 3. Globo de conversación. La repetición de la primera palabra y los puntos suspensivos reflejan nerviosismo.	Un espacio vacío, un mueble, ascensor con rejas en vez de puertas.	Los elementos están en diversas escalas.	Negro para el espacio vacío, las sombras, el pelo de V y los bigotes y cejas de su máscara. Amarillo oscuro para el mueble. Amarillo claro para el piso. Verde muy claro para el interior del ascensor. Gris claro para el piso. Rosado para las mejillas de la máscara de V.	Viñeta 39 y 41 Plano Entero. Viñeta 40 Plano Medio.	En la primera viñeta V y Evey ocupan el centro del cuadro. En la segunda viñeta ocupan el lado izquierdo. En la tercera ocupan la parte central inferior del cuadro, dejando un espacio vacío sobre ellos.	1. Comentario de V y que se dirigen a un ascensor.	1. Como se ha visto en numerosas culturas, el ascenso, el acercarse a la luz, a la iluminación y la sabiduría, es un símbolo poderoso que ha sido recurrente en mitos y religiones. A través de él, la persona que asciende hace una progresión hacia el saber, hacia el conocimiento y la transfiguración. Aquí se ve que es el resultado de un viaje, que va desde el descenso a los infiernos por parte de Evey, el purgatorio de enfrentarse a V y el ascenso al paraíso, de la mano de V, como Dante hizo en la Divina Comedia.

Tabla 29. Matriz de análisis para Viñetas de la 39 a la 41 del Libro 2, Cap. 13

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. Sin Vendas.	4. "No, Evey. No más vendas." Todo en mayúscula, color negro. 5. "Las vendas han caído." Todo en mayúscula, color negro.	4. Globo de conversación. La repetición de la palabra "no" refleja confirmación y seguridad. 5. Globo de conversación. V continúa hablando ante el silencio de Evey y para reafirmar lo anteriormente dicho.			Azul oscuro para Evey y V, tanto para su piel como su ropa, y para la pared donde está el ascensor.			2. Comentario de V.	2. Las vendas, en su sentido negativo, es símbolo de ceguera espiritual o de la razón, como se había explicado previamente en las viñetas 11 y 12 del capítulo 10 del Libro 2, se asociaron a la imposibilidad de Evey de comprender la realidad. Así que V al decir que las vendas han caído, refuerza el sentido de ascensión que está experimentando Evey, dado que ahora al caerse la venda de sus ojos, puede recuperar la vista y con ella iluminarse y aprehender la realidad que la rodea, comprendiendo y asimilando todo lo que ha vivido en los últimos días.

Cont. Tabla 29. Matriz de análisis para Viñetas de la 39 a la 41 del Libro 2, Cap. 13



Libro 2, Cap. 13, Viñetas de la 42 a la 51



Viñetas de la 42 a la 51 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La lluvia y la luz de la luna.	1. "Llueve. Debe hacer frío." Todo en mayúscula, color negro. 2. "¿Lo notas?" Todo en mayúscula, color negro. 3. "No." Todo en mayúscula, color negro. 4. "V..." Todo en mayúscula, color negro.	1. Globo de conversación. V trata de entablar conversación con Evey. 2. Globo de conversación. V continúa hablando, y trata de que Evey hable a través de la pregunta. 3. Globo de conversación. Evey responde con un monosílabo, lo que muestra que aún está en estado de shock. 4. Globo de conversación. Luego de una pausa habla, los puntos suspensivos delatan meditación, calma, y que la frase continúa.	La azotea de un edificio. Edificios a lo lejos. Techos de otros edificios. El cielo con nubes. La lluvia. V e Evey.	Los elementos están en diversas escalas.	Negro para las sombras; las nubes; parte del cielo; algunos edificios; el cabello, cejas y vigote de la máscara de V. Amarillo para las luces de en las ventanas de los demás edificios. Azul oscuro para Evey y V, tanto para su piel como su ropa.	Viñetas 42, 47 y 51 Plano General. Viñetas 43,45, 48 y 49 Plano Medio. Viñetas 44, 46 y 50 Plano Medio Corto.	En todas las viñetas los dos personajes, sean juntos o separados, tienden a ocupar el centro del cuadro, a veces en mayor escala que en otras viñetas.	1. En todas las viñetas la lluvia está presente.	1. La lluvia es considerada universalmente como símbolo de las influencias celestes recibidas por la tierra, también entendiéndose como la fertilidad del espíritu, la luz y las influencias espirituales. Según La doctrina hindú, los seres sutiles descienden de la luna a la tierra disueltos en las gotas de lluvia; teniendo el simbolismo habitual de la fertilidad, de la revivificación. La lluvia es la gracia y también la sabiduría. Así, se ve como el ascenso de Evey se cierra bajo la lluvia, ante la unión de su alma y su sabiduría representadas en la lluvia que cae sobre ella, que la envuelve, purificándola e invistiéndola de luz de Luna. La luna simboliza la luz de la sabiduría que se refleja sobre ella y desciende sobre la tierra para irradiarla con su luz. La luz es conocimiento, la luna es fertilidad, inmortalidad y renovación. Por ello, esta luz que dibuja todo de azul es la fusión de la luz de luna en un instante, donde el conocimiento y la renovación caen sobre Evey y junto a la lluvia terminen de purificarla, de revivificarla y transfigurarla en un nuevo ser, una nueva consciencia, elevada. Por ello V alienta a Evey a abrir los brazos y recibirla, atraparla en su corazón, para que la termine de aceptar y la transformación sea completa.

Tabla 30. Matriz de análisis para Viñetas de la 42 a la 51 del Libro 2, Cap. 13

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. La desnudez.	5. "Todo es tan... diferente..." Todo en mayúscula, color negro. 6. "Me siento..." Todo en mayúscula, color negro. 7. "Lo sé. Hace 5 años, también yo viví una noche así, desnudo bajo la lluvia." Todo en mayúscula, color negro. 8. "Ésta noche es tuya." Todo en mayúscula, color negro.	5. Globo de conversación. Los puntos suspensivos delatan meditación, calma, y que la frase continúa. 6. Globo de conversación. Los puntos suspensivos delatan meditación, calma, y que es interrumpida por V. 7. Globo de conversación. La línea entre ambos globos expresa que es dicho por la misma persona después de tomar una pausa. 8. Globo de conversación. Luego de una pausa, V sigue hablando.			Azul claro para unas luces en el cielo, y algunas gotas de lluvia. Blanco para unas luces en el cielo, y algunas gotas de lluvia. Morado para algunos edificios, y el tono del traje de V.			2. V despoja a Evey del camión.	2. La desnudez, a pesar de ser concebida en Occidente como un signo de sensualidad o degradación material, realmente este símbolo va más allá, como la exteriorización de las perspectivas. El simbolismo se desarrolla en dos direcciones: la de la pureza física, moral, intelectual y espiritual; y la de la vanidad lasciva, provocante, que corrompe al espíritu en beneficio de lo carnal y de los sentidos. Bajo la óptica tradicional, la desnudez del cuerpo es una suerte de retorno al pasado primordial, a la perspectiva central. Aquí se aprecia una Evey desnuda luego de haber pasado el camino del infierno y el purgatorio para llegar a ascender, por ello, el despojarse de sus vestiduras refuerza su ascenso, ya que la desnudez simboliza que alcanzó ese estado de pureza física e intelectual, de iluminación, que le permite desprenderse de las ataduras y poder renacer bajo la lluvia.

Cont. Tabla 30. Matriz de análisis para Viñetas de la 42 a la 51 del Libro 2, Cap. 13

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
3. Azul.	<p>9. "Tómala. Rodéala con los brazos. Atrápala en tu corazón..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>10. "Transfigúrate... para siempre." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>11. "Siempre." Todo en mayúscula, color negro.</p>	<p>9. Globo de conversación. La línea entre ambos globos expresa que es dicho por la misma persona después de tomar una pausa. Los puntos suspensivos indican que la frase continúa.</p> <p>10. Globo de conversación. La línea entre ambos globos expresa que es dicho por la misma persona después de tomar una pausa. Los puntos suspensivos indican meditación, calma.</p> <p>11. Globo de conversación. Luego de una pausa, V repite la última palabra de la frase anterior, como reforzamiento y reflexión de lo que está ocurriendo.</p>						<p>3. Toda la iluminación de las viñetas y los dos personajes están de color azul.</p>	<p>3. El azul es el más inmaterial de los colores, ya que la naturaleza generalmente lo presenta sólo hecho de transparencia, es decir, de vacío acumulado, del aire, del agua, del cristal. Aplicado a un objeto, el azul aligera las formas, las abre, las deshace. Es camino de lo indefinido, donde lo real se transforma en imaginario. A su vez, el azul celeste es el camino del ensueño, y el azul oscuro el del sueño, donde el pensamiento consciente va dando paso al inconsciente. El azul va resolviendo las contradicciones o alternativas que dan ritmo a la vida humana. Los egipcios consideraban al azul como el color de la verdad. El azul y el blanco, expresan el despego frente a los valores de este mundo y el vuelo del alma liberada hacia Dios. En el budismo tibetano, el azul es el color de la sabiduría trascendente, de la potencialidad. Por todo esto se puede comprender al azul como un elemento más que refuerza la ascensión en espíritu y mente de Evey, invistiéndose de sabiduría, verdad, liberándose de las ataduras impuestas por la dictadura y cultura de su país, para renovarse en un nuevo ser bajo la purificación de la lluvia y la luz de la luna.</p>

Cont. Tabla 30. Matriz de análisis para Viñetas de la 42 a la 51 del Libro 2, Cap. 13

Libro Tres: “La tierra de hacer lo que quieras”

Capítulos: 5, 6, 8, 9, 10 y 11.

A continuación se presentan las viñetas de la 01 a la 48 del capítulo 5 del Libro 3. Están divididas en dos páginas, de las viñetas 01 a la 24 y de la 25 a la 48 por razones de espacio y para que el lector pueda apreciar mejor el contenido de las mismas. Pero para el momento del análisis serán analizadas todas juntas, es decir, las viñetas de la 01 a la 48.





Libro 3, Cap. 5, Viñetas de la 25 a la 48



Viñetas de la 25 a la 48 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La Galería de las Sombras como un Cerebro.	<p>1. "7 de noviembre de 1998. La galería:" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>2. "Everytime... we say goodbye..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>3. "¿Sabes? Es como un café a la orilla del mar en un fin de semana lluvioso. ¿Vas a hacer algo o te vas a quedar al margen de este caos?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>4. "... I die a little..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>5. "El caos progresa espléndidamente sin nosotros, Eve. Tú y yo tenemos que poner algunas cosas en orden." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>6. "¿Y eso qué quiere decir? ¿Vamos a hacer algo o no?" Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Caja de información. Aquí su función es ubicar al lector donde ocurre la acción.</p> <p>2. Globo de conversación. La línea quebrada que la une a la rocola indica que el sonido proviene de ella.</p> <p>3. Globo de conversación. La raya entre ambos indican que son hechos por la misma persona luego de tomar una pausa.</p> <p>4. Globo de conversación. La línea quebrada indica que es hecho por una radio o televisor. Indica que es el sonido aun proviene de la rocola.</p> <p>5. Globo de conversación. La forma del globo ayuda a diferenciarlo del de Evey.</p> <p>6. Globo de conversación. Dos preguntas seguidas indican impaciencia por parte de Evey.</p>	<p>La rocola, bibliotecas llenas de libros, cuadros colgados del techo. Marcos de puertas, puertas. Escaleras de caracol. Mesa con espejo de maquillaje, cuarto de teatro. Cuarto con máquina gemela de destino. Cuarto tributo a Valerie, afiches y fotos.</p>	<p>Los elementos están en diferentes escalas.</p>	<p>Naranja para la rocola, las bibliotecas y los libros, piso, algunas fotografías, brillo de las escaleras y de los personajes. Amarillo verdoso para la iluminación de los personajes, de las escaleras, de unas paredes, del piso. Marrón para cabello de V, unas mesas y puertas.</p>	<p>Viñetas 05, 10, 13, 15, 20 y 44, Plano General. Viñetas 36 y 40 Plano Entero. Viñetas 32 y 43 Plano Americano. Viñetas 09, 11, 17 y 37, Plano Medio Largo. Viñetas 03, 06, 07, 14, 16, 22, 25, 26, 28, 31, 33, 38, 41, 42, 45, 46 y 48, Plano Medio.</p>	<p>En la mayoría de las viñetas los personajes ocupan el área central del cuadro, algunas veces ocupando buena parte del espacio, otras ocupando muy poco.</p>	<p>1. La forma en que está organizada la casa y el comentario de V a cómo está todo conectado.</p>	<p>1. El cerebro es responsable de la cognición, las emociones, la memoria y el aprendizaje. Sus distintas partes trabajan de manera integrada y formando conexiones entre ellas. La memoria opera de la misma forma, los recuerdos se almacenan en asociación por olor, objeto lugar, color, forma, etc. El cerebro, contenido en la cabeza, gobierna el cuerpo y almacena la mente, la razón, el conocimiento y pensamiento de los seres humanos. Gracias a él el hombre entiende el mundo, lo ordena y gobierna. De igual forma la Galería de las Sombras, la casa de V, se organiza como un gran cerebro, tiene diversos niveles, lugares especializados, todo conectado. Así, en la parte superior están los intangibles como conocimiento, creatividad, razón y amor; en la parte inferior están las cosas más prácticas como la vigilancia, la jardinería, la ciencia. (Continúa)</p>

Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La Galería de las Sombras como un Cerebro.	7. ""Everytime... we say goodbye..." Todo en mayúscula, color negro. 8. "Haz lo que desees, Eve. Ésa será la única ley. Todo en mayúscula, color negro. 9. "No me sirven las citas de Aleister Crowley. Quiero una respuesta, V. Quiero saber qué deseas tú, V, cuál es tu voluntad." Todo en mayúscula, color negro. 10. "... I wonder why a little..." Todo en mayúscula, color negro. 11. "¿Quieres conocer mi voluntad? Muy bien... Muy bien, Eve." Todo en mayúscula, color negro.	7. Globo de conversación. La línea quebrada indica que es hecho por una radio o televisor. Indica que es el sonido aun proviene de la rocola. 8. Globo de conversación. La forma del globo ayuda a diferenciarlo del de Evey. 9. Globo de conversación. La raya entre ambos indican que son hechos por la misma persona luego de tomar una pausa. 10. Globo de conversación. La forma quebrada de globo indica que es hecho por una radio o televisor. Indica que aun proviene de la rocola. 11. Globo de conversación. La raya entre ambos indican que son hechos por la misma persona luego de tomar una pausa. Los puntos suspensivos indican reflexión.	Habitación con piano de cola. Cuarto con un montón de televisores. Cuarto de la ciencia, con repisas y aparatos para hacer química. Cuarto de las rosas, con varios rosales. Montón de paquetes de gelignita. Un tunel. Una estación de metro, un tren antiguo.		Blanco para la rocola, la máscara de V, algunas paredes, monitores y luces en el cuarto de la máquina gemela de destino, algunas fotos, Los monitores de los televisores, las ventanas del tren, las azucenas. Amarillo para la rocola, el cabello de Evey, un pared, marcos del tren.	Viñetas 04, 12, 20, 21, 24, 27, 35 y 39, Plano Medio Corto. Viñeta 30 Primer Plano. Viñetas 01, 02, 08, 18, 19, 23, 34 y 47, Plano Detalle.			1. (continuación) Las escaleras y las puertas son las neuronas en esta maraña de pasillos, habitaciones y salones, donde cada lugar tiene varias vías o conexiones, permitiendo almacenar y conectar nuevas cosas en la medida que se vaya necesitando. Un gran cerebro, contenido en una gran cabeza llamada "Galería de las Sombras".

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>12. "Do de Gods above me, who must be in the know... think so little of me..." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>13. "Por aquí." Todo en mayúscula.</p> <p>14. "...they'd allow you to go?" Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>15. "Capitulo cinco - Visperas" Todo en mayúscula, "Capitulo cinco" más grande que las letras de conversación y otro tipo que letra. "Visperas" aún más grande que la anterior y otro tipo de letra. Color negro.</p> <p>16. "Texto canción: Cada vez que nos despedimos, muero un poco. Cada vez que nos despedimos, me pregunto por qué un poco. ¿Por qué los Dioses, que al tanto deben estar, piensan tan poco en mi que te permiten marchar? Todo en mayúscula, más grande que el resto de los diálogos, color negro.</p>	<p>12. Globo de conversación. La forma quebrada de globo indica que es hecho por una radio o televisor. Indica que aun proviene de la rocola.</p> <p>13. Globo de conversación. La forma del globo ayuda a diferenciarlo del de Evey.</p> <p>14. Globo de conversación. La forma quebrada de globo indica que es hecho por una radio o televisor. Indica que aun proviene de la rocola.</p> <p>15. Representan el número de capítulo que esta comenzando y el nombre del mismo. La tipografía es más grande para que se distinga de los diálogos.</p> <p>16. Nota de traductor. A pié de página hace la traducción de la canción que sonaba en la rocola en esta página.</p>	<p>Perchera con varias máscaras de Guy Fawkes y varios sombreros y capas. Muchas azucenas.</p>		<p>Gris oscuro para el traje y guantes de V, para la máquina gemela de destino, para el piano, la iluminación de los personajes en unas viñetas, la máscaras y trajes de repuesto, unas paredes, el tunel, la estación de trenes.</p>				

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	17. "Te pregunto cualquier cosa y ya parece que estemos con Alicia en el País de las Maravillas."	17. Globo de conversación. Aquí Evey usa el nombre del libro como sinónimo a locura y laberintos.			Gris claro para la rocola, unas paredes, parte de la máquina gemela de destino, piso.				
	18. "Llevo meses leyendo. Soy más lista. ¿Por qué no intentas explicármelo?"	18. Globo de conversación. Evey continua hablando ante el silencio de V.			Rosado para las mejillas y labios de la máscara de V, un afiche, la iluminación de una pared, el color de las rosas, iluminación del cuarto de las rosas.				
	19. "Has pedido conocimiento, Eve, y es lo que voy a transmitirte. Es tan vital como el aire, no se le debería negar a nadie." Todo en mayúscula, color negro.	19. Globo de conversación. La raya entre ambos indican que son hechos por la misma persona luego de tomar una pausa.			Morado para las escaleras y el tren.				
	20. "Por favor, V..." Todo en mayúscula, color negro.	20. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican pausa y que continúa luego el texto.							
	21. "Siempre has hecho un secreto de todo: éste sitio, tus planes, tú mismo... si el conocimiento es como el aire, me has estado asfixiando." Todo en mayúscula, color negro.	21. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican toma de aire, una pausa reflexiva de la conversación.							
	22. "Al contrario. Te he enseñado a respirar. Por aquí." Todo en mayúscula, color negro.	22. Globo de conversación. La raya entre ambos indican que son hechos por la misma persona luego de tomar una pausa.							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>23. "El aire de conocimiento concentrado aquí es electricidad líquida. Los hechos de toda sociedad están aquí... Este lugar ha contribuido a la ruina de la sociedad... Ya que he drenado bien su conocimiento, todo el mundo beberá." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>24. "Parece fácil de manejar. ¿De verdad está conectado con destino?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>25. "...Y destino está conectado con todo. En una burocracia, las fichas son la realidad. Al agujerearlas, recreamos el mundo." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>26. "Por aquí." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>27. "¿Estas habitaciones están conectadas?" Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>23. Globo de conversación. La raya entre cada uno indican que son hechos por la misma persona luego de tomar una pausa. Los puntos suspensivos indican reflexión y toma de aire por el personaje al momento de hablar, además de que el dialogo continuaba.</p> <p>24. Globo de conversación. Al decir "destino" se refiere a la máquina del líder.</p> <p>25. Globo de conversación. La unión indica que son hechos por la misma persona. Los puntos suspensivos indican reflexión y toma de aire antes de hablar.</p> <p>26. Globo de conversación. V habla ante el silencio de Evey.</p> <p>27. Globo de conversación. Pregunta de confirmación.</p>			<p>Azul para la ropa de Evey, la iluminación del cuarto de los televisores, luces de la máquina gemela de destino, unas paredes.</p> <p>Negro para las sombras, las paredes, las escaleras, las rayas del piso, la máquina gemela de destino, las fotos.</p>				

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>28. "Todo está conectado. Desde comprender que el conocimiento no es toda tu herencia." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>29. "Necesitas valor y fe, como los que se honran en este cuarto..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>30. "... y amor." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>31. "Siempre. Siempre amor." Todo mayúscula. Color negro.</p> <p>32. "Entre el clamor de la insurrección es fácil olvidar el ideal... Es como un baile, las pupilas dilatadas por el deseo o el vino." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>33. "La anarquía a de aprovechar el alboroto de las balas..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>34. " '...aunque debe amar la música cada vez más.' " Todo mayúscula, entre comillas, color negro.</p> <p>35. "... but how strange... the change... from mayor to minor... * No. Ese final aún se me resiste." Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>28. Globo de conversación. La unión indica que son hechos por la misma persona.</p> <p>29. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican que la conversación continúa.</p> <p>30. Globo de conversación. Puntos suspensivos indican que es la continuación del diálogo anterior.</p> <p>31. Globo de conversación. La repetición de la primera palabra indica reforzamiento de la idea.</p> <p>32. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona. Los puntos suspensivos indican reflexión y toma de aire.</p> <p>33. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican que el diálogo continúa.</p> <p>34. Globo de conversación. Al estar en comillas indica que V está citando algún verso o frase.</p> <p>35. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona. Los puntos suspensivos indican pausas rítmicas. El asterisco se conecta con uno a pie de página.</p>							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>36. "Persevera, Eve. Debemos escuchar la música de la vida, desde los primeros trinos, siempre insuficientes..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>37. "...hasta los últimos acordes menores." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>38. "Déjame ver... Las tres habitaciones de arriba van a dar a la del piano ¿no?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>39. "Sí, como en un cerebro. Cada zona tiene una función concreta: conocimiento, placer, creatividad..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>40. "Sólo hay que crear las conexiones nerviosas. Arriba, los más altos atributos de la razón, el amor y la cultura." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>41. "Aquí abajo, la galería tiene ojos." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>42. "Espera que me oriente. Mi habitación está en este nivel, por la otra escalera, por... allí, ¿no?" Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>36. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican que el diálogo continúa.</p> <p>37. Globo de conversación. Puntos suspensivos indican que es la continuación del diálogo anterior.</p> <p>38. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona. Los puntos suspensivos indican reflexión y toma de aire.</p> <p>39. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican que el diálogo continúa, y una pausa reflexiva.</p> <p>40. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona.</p> <p>41. Globo de conversación. Al referirse a galería, se refiere a la "Galería de las Sombras", a toda la casa.</p> <p>42. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican una pausa para pensar. La pregunta es para confirmar.</p>							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>43. "Ciertamente." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>44. "Pero ven... Aquí hay algo que aun no has visto." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>45. " * ...Que extraño... el cambio... de mayor a menor..." Todo mayúscula, color negro, un poco más grande que el resto del los diálogos.</p> <p>46. "Muy pocos hombres han podido estudiar su propio nervio óptico." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>47. "Esos televisores están funcionando V... Creía que los habían desconectado todos." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>48. "Oh, no. Los monitores siguen funcionando, pero el sistema de recepción de nuestros adversarios no. El mío, en cambio, funciona a la perfección." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>49. "Aunque como no funciona nada en todo el estado, sólo puedo ver culebrones sobre saqueos y películas de desastres de la serie B." Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>43. Globo de conversación. Afirmación ante la pregunta de Evey.</p> <p>44. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican reflexión y toma de aire.</p> <p>45. Nota de traductor. A pié de página hace la traducción de la canción estaba marcada con el asterisco en esta página.</p> <p>46. Globo de conversación. La forma del globo ayuda a difetenciarlo del de Evey.</p> <p>47. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican reflexión y duda.</p> <p>48. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa.</p> <p>49. Globo de conversación. V sigue hablando ante el silencio de Evey.</p>							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>50. "Echo de menos 'Storm Saxon'. Los diálogos eran mejores." Todo mayúscula. El nombre "Storm Saxon" entre comillas. Todo en color negro.</p> <p>51. "Pero... si puedes ver todo Londres..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>52. "Claro, esta habitación es la cima de una colina invertida. Aunque hay que descender para llegar aquí, la vista vale la pena. Ven..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>53. "Abusar de la T.V. es malo, y aún tienes deberes por hacer." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>54. "Aquí encontraras todo lo necesario para hacer explosivos con café o drogas psicodélicas más baratas que el agua." Todo en mayúscula, color negro.</p> <p>55. "Utilízalo con sensatez." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>56. "Podemos abusar de la T.V., pero no de la ciencia, pese a sus caprichos nucleares. Todo mayúscula, color negro.</p> <p>57. "Con la ciencia, las ideas germinan en un lecho de teoría, forma y práctica, pero como jardineros debemos tener cuidado..." Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>50. Globo de conversación. El nombre entre comillas se refiere a una serie de que aparece en los en la televisión de la torre de NTV cuando V entra a transmitir su mensaje en el cap.2, libro 2.</p> <p>51. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican reflexión.</p> <p>52. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican que la conversación continúa, además de ser una pausa.</p> <p>53. Globo de conversación. T.V. es la abreviatura de televisión.</p> <p>54. Globo de conversación. Explicación de V sobre lo que se encuentra en esa habitación.</p> <p>55. Globo de conversación. Advertencia y consejo de V para Evey.</p> <p>56. Globo de conversación. Explicación de la advertencia anterior.</p> <p>57. Globo de conversación. V sigue explicando su punto mientras introduce el próximo cuarto sutilmente. Los puntos suspensivos indican que la conversación continúa.</p>							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>58. "...Pues algunas semillas traen la ruina..." Todo mayúsculas, color negro.</p> <p>59. "...Y las flores más irisadas suelen ser las más peligrosas." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>60. "¡El cuarto de las rosas! Todo mayúscula, color negro.</p> <p>61. "Este sitio me recuerda aquella historia Ray Bradbury que me leíste, la del trigal en el que cada espiga es la vida de alguien..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>62. "...Aunque aquí no cabrían. Aquí sólo puedes tener rosas para la gente especial." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>63. "¿Tienes una rosa para el líder, para el Sr. Susan?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>64. "No, no. Aquí no. Para él he plantado una rosa muy especial. Vayámonos de este fragante cenador. Sé que cuidarás de él." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>65. "¿Me dejas cuidar las rosas? Gracias, V..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>66. "Ah, otra vez las escaleras. ¿vamos a bajar otra vez?" Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>58. Globo de conversación. Los puntos indican que la frase es continuación y continúa, además de indicar pausas.</p> <p>59. Globo de conversación. Continuación de frase anterior luego de una pausa.</p> <p>60. Globo de conversación. Exaltación de Evey.</p> <p>61. Globo de conversación. Puntos suspensivos indican reflexión y pausa.</p> <p>62. Globo de conversación. Reflexión de Evey luego de la pausa.</p> <p>63. Globo de conversación. Intriga de Evey ante la posibilidad de respuesta.</p> <p>64. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa. Repetición de la primera palabra tiene corte explicativo.</p> <p>65. Globo de conversación. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p> <p>66. Globo de conversación. Intriga por parte de Evey ante el viaje.</p>							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>67. "Sí, llegarás a conocer este lugar y todos sus rincones." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>68. "¿qué hay en este piso?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>69. "No es exactamente un piso, Eve, sólo un descanso en el que están almacenadas cosas que vamos a necesitar más adelante." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>70. "Sólo queda un piso. Te agradecería que llevaras uno de estos paquetes, pero ten cuidado." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>71. "Claro, ¿qué hay dentro?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>72. "Gelignita" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>73. "¿Gelignita? ¡Dios mío! No te voy a ayudar a matar a nadie, V. ¿Qué vas a hacer con esto?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>74. "Tirarlo. Como bien has dicho, no te va a hacer falta." Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>67. Globo de conversación. Afirmación de que aún tiene lugares que ir.</p> <p>68. Globo de conversación. Indican que han llegado a un rellano.</p> <p>69. Globo de conversación. Explicación de V de qué es ese lugar y que hay allí.</p> <p>70. Globo de conversación. Explicación de V que le queda poco por conocer de la casa.</p> <p>71. Globo de conversación. Curiosidad de Evey ante los extraños paquetes.</p> <p>72. Globo de conversación. Potente explosivo en forma de gelatina.</p> <p>73. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa.</p> <p>74. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa.</p>							

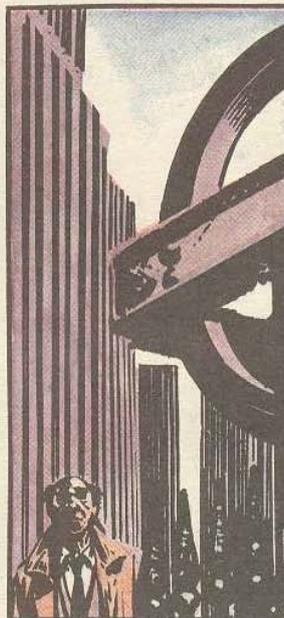
Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>75. "La anarquía tiene dos caras: creadora y destructora. La destructora derriba imperios y la creadora construye un mundo mejor con los escombros." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>76. "Ya tenemos los escombros. No nos hace falta derribar más. ¡Así que fuera explosivos!" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>77. "Propongamos un brindis por los bombardeos y por los que los provocan..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>78. "Sí, bebamos a su salud..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>79. "...Para no volver a verlos." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>80. "¡Oh! ¡Es preciosos, V! ¡Es... ¿De dónde lo has...?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>81. "Silencio. Un poco de respeto, por favor." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>82. "Ven, vamos a dejar gelignita entre las azucenas..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>83. "Todas estas flores, V..." Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>75. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa.</p> <p>76. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa.</p> <p>77. Globo de conversación. Especie de burla. Los puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p> <p>78. Globo de conversación. Puntos suspensivos indican que continúa.</p> <p>79. Globo de conversación. Continuación del comentario previo.</p> <p>80. Globo de conversación. Exaltación y sorpresa. Los puntos suspensivos indican que fue interrumpida.</p> <p>81. Globo de conversación. V interrumpe a Evey.</p> <p>82. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican que fue interrumpido.</p> <p>83. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p>							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	<p>84. "Los raíles... no son de oro, ¿verdad? Me encanta cómo está pintado..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>85. "Es como una barcaza antigua. ¿Para qué es? ¿V?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>86. "Te he hecho una pregunta, ¿V?" Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>84. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p> <p>85. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa.</p> <p>86. Globo de conversación. La unión indica que es la misma persona, luego de una pausa.</p>							

Cont. Tabla 31. Matriz de análisis para Viñetas de la 01 a la 48 del Libro 3, Cap. 5



Libro 3, Cap. 6, Viñetas de la 49 a la 55



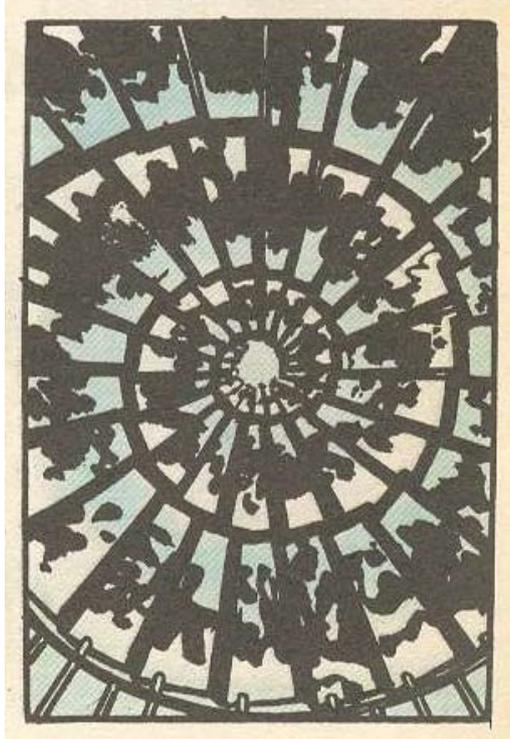
Viñetas de la 49 a la 55 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Cartel como inspiración de V para hacer su símbolo de la V encerrada en un círculo.	<p>1. "...El viento hace girar las veletas... el vagabundo, feliz, camina... Sí, todo encaja..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>2. "Tengo que pensar como él. Él ha caminado por aquí antes que yo, pero a dónde, ¿a dónde fue?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>3. "Como un zorro en su guardia, como un ratón en su agujero, ha desaparecido. ¿Dónde? Pensar como él, pensar como él, lleno de vudú y visiones... ¿Qué haría? ¿A dónde...?" Todo mayúscula, color negro.</p> <p>4. "¿Eh?" Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Globo de conversación. Los puntos suspensivos indican pausas reflexivas.</p> <p>2. Globo de conversación. Cuando el Sr. Finch dice "él" se está refiriendo a V.</p> <p>3. Globo de conversación. La repetición de algunas palabras o frases indica obsesión y desesperación.</p> <p>4. Globo de conversación. Indica darse cuenta de algo, reflexivamente.</p>	<p>Calles de una ciudad.</p> <p>Edificios.</p> <p>Una acera.</p> <p>Unas escaleras.</p> <p>Una reja.</p> <p>Cartel de una estación con un papel pegado encima, una reja, una acera, una pared.</p>	<p>Los elementos están en diversas escalas.</p>	<p>Marrón grisáceo para las calles, las aceras, los edificios, las escaleras, el pantalón, el chaleco, los zapatos.</p> <p>Gris para los edificios y la parte de atrás del cartel.</p> <p>Marrón claro para el sobretodo.</p> <p>Marrón oscuro para el cabello.</p> <p>Rojo lavado para el círculo del cartel.</p>	<p>Viñetas 49 y 52 Plano Detalle.</p> <p>Viñeta 53 Plano Medio Corto.</p> <p>Viñeta 50 Plano Medio.</p> <p>Viñetas 51 y 54 Plano Entero.</p> <p>Viñeta 55 Plano General.</p>	<p>La última viñeta ocupa un mayor espacio. En la mayoría de las demás el Sr. Finch ocupa n espacio predominante.</p>	<p>1. La sombra que se proyecta del cartel parece una "V" inclinada, y la reacción del Sr. Finch al verlo.</p>	<p>1. La sombra del cartel de la estación "Victoria", con el papel de "estación cerrada" caída por un lado, asemeja una "V" encerrada en un círculo. Esta sombra es como el símbolo que utiliza V para identificarse. El Sr. Finch descubre que esto fue lo que vio V cuando escapó del campo de concentración, por lo que su escondite debe estar dentro de esa estación. Además, el nombre de la estación puede ser lo que buscaba V desde un inicio, la victoria, triunfar sobre la opresión del estado, la injusticia, la discriminación, la intolerancia, la incultura. También debemos recordar todas las implicaciones de la letra "V" explicadas previamente en la tabla 4, refuerza el valor del símbolo de V, ya que a través de la victoria contra las cosas malas busca regenerar y purificar a la sociedad, de manera total. A su vez, el símbolo que usa V, esa "V" invertida encerrada en un círculo, recuerda a la "A" de anarquía que dibujan cercada por un círculo. (Continúa)</p>

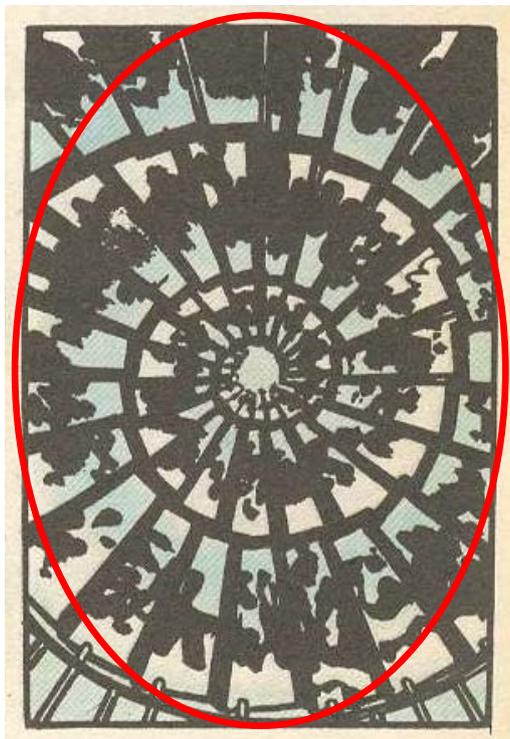
Tabla 32. Matriz de análisis para Viñetas de la 49 a la 55 del Libro 3, Cap. 6

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Cartel como inspiración de V para hacer su símbolo de la V encerrada en un círculo.	5. "Claro." Todo mayúscula, color negro. 6. "¡Claro!" Todo mayúscula, color negro. 7. "Victori..." Todo mayúscula, color gris. 8. "Estación cerrada" Todo mayúscula, color negro.	5. Globo de conversación. Indica caer en cuenta en algo. 6. Globo de conversación. Aquí significa exaltación, euforia. 7. Nombre de la estación de trenes subterráneos. Un papel pegado no deja terminar leerla completa. Pudiese se la estación "Victoria". 8. Papel pegado al cartel que identifica la estación de trenes subterráneos.			Azul claro para la parte de arriba del cielo. Blanco para el cielo, la camisa, las letras del cartel, el papel y el brillo de unos objetos en la acera. Negro para las sombras, un callejón, unos edificios, la corbata, las rejas, el cartel.			1. La sombra que se proyecta del cartel parece una "V" inclinada, y la reacción del Sr. Finch al verlo.	1. (Continuación) Esto también explicaría la escogencia del símbolo, ya que V busca crear una anarquía para que la sociedad se pueda regenerar, por sí misma, la dictadura y la opresión, juntos como un todo, unidos como pueblo, y así triunfar.

Cont. Tabla 32. Matriz de análisis para Viñetas de la 49 a la 55 del Libro 3, Cap. 6



Libro 3, Cap. 8, Viñeta 17



Viñeta 17 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La sangre.			Escalera de caracol, sus barandas, sangre.	La escalera y la sangre se presentan en diferente escala.	Azul claro en degradé a blanco para las escaleras. Negro para las líneas, las sombras y la sangre.	Plano Detalle.	La escalera de caracol ocupa todo el cuadro, haciéndose más pequeña por la perspectiva hacia el centro, como una espiral.	1. unas escaleras del caracol manchadas con sangre.	1. La sangre simboliza todos los valores solidarios del fuego, del calor y de la vida, que se emparentan con el sol, y todos los valores que se les asocia, todo lo que es bello, noble, generoso y elevado. La sangre es el vehículo de la vida, y algunos pueblos la consideran el vehículo del alma. Otros mencionan renacimiento espiritual a través de la sangre, como en la religión cristiana. Como ya se mencionó en la tabla 21, del libro 2, capítulo 9, la escalera es símbolo de la progresión hacia el saber, y la espiral simboliza también el viaje del alma después de la muerte. Por ello, la sangre de V derramada en los escalones de la escalera de caracol simboliza el sacrificio por un mundo mejor para así, al ascender por las escaleras, conseguir la transcendencia, donde al morir sólo queda atrás el cuerpo, ya que las ideas, los valores y la esperanza trascienden.

Tabla 33. Matriz de análisis para Viñeta 17 del Libro 3, Cap. 8



Libro 3, Cap. 8, Viñetas de la 55 a la 59



Viñetas de la 55 a la 59 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La muerte.			Un pasamano, una escalera, una habitación, unas paredes, una entrada para otra habitación.	Los elementos están en diferentes escalas.	Amarillo en degradé al verde como iluminación del piso, las escaleras, la baranda y el traje de V. Azul claro para el techo y la pared. Gris oscuro para el traje de V y la abertura para otra habitación. Morado grisáceo para el techo. Negro para las sombras, las líneas del piso y la pared. Marrón para el cabello de V. Rosado para las mejillas de la máscara de V. Blanco para la máscara de V, parte del techo y el brillo en el hombre de Evey.	Viñeta 58 Plano Detalle. Viñeta 55 Plano Medio. Viñetas 56 y 57 Plano Entero. Viñeta 59 Plano General.	En las cuatro primeras viñetas V ocupa el centro del cuadro, en la última su tamaño disminuye, dando paso a la figura de Evey y la habitación.	1. V cae sin ofrecer resistencia por las escaleras.	1. La muerte designa el fin absoluto de algo positivo y vivo: un ser humano, un animal, una alianza, la paz, una época. Es el aspecto perecedero y destructor de la existencia, indica lo que desaparece en la ineludible evolución de las cosas. La muerte es hija de la noche y hermana del sueño, así que posee también el poder de regenerar. No es un fin en sí misma, ya que abre el acceso al reino del espíritu, a la vida verdadera; también se asocia a la renovación y el renacimiento. Por ello, la muerte de V es el renacimiento de la esperanza, es la renovación del espíritu de Evey para asumir su rol y fuerza para guiar al pueblo en el cambio que ha asumido. Es la muerte de las antiguas ideas, para darle paso a las nuevas. La partida de V abre la nueva etapa a la sociedad mejor, donde las viejas costumbres y paradigmas no tienen cabida.

Tabla 34. Matriz de análisis para Viñetas de la 55 a la 59 del Libro 3, Cap. 8



Libro 3, Cap. 9, Viñetas de la 32 a la 57



Viñetas de la 32 a la 57 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La transmigración.	<p>1. "Ah." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>2. "Estás muerto." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>3. "¿Y ahora qué? Nunca me lo dijiste, nunca me dijiste para qué me educabas." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>4. "Nunca me dijiste qué es lo que tengo que hacer." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>5. "Muy bien." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>6. "Muy bien. Ya sé qué voy a hacer." Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>1. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>2. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>3. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>4. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>5. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>6. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p>	Una puerta, un salón, una pared, un piso, el final de unas escaleras, una entrada para otra habitación, una mesa con un espejo de maquillaje.	Los elementos están en diversas escalas.	Marrón claro para la puerta. Azul para una pared. Blanco para el piso, parte de la pared, dos rostros, el marco del espejo de maquillaje, la máscara de V. Amarillo verdoso para la iluminación de una pared, el piso, Evey, los rostros, la capa de V. Verde claro para iluminación de una pared, el piso, Evey, los rostros, la capa de V.	Viñetas 35, 38, 46, 47 y 51, Plano Entero. Viñetas 34, 45 y 54, Plano Americano. Viñetas 32 y 42, Plano Medio Largo. Viñetas 33, 37, 40, 44, 49, 50, 55 y 56, Plano Medio. Viñetas 36, 39, 43 y 48, Primer Plano. Viñetas 41, 52 y 53, Plano Detalle.	Las 25 primeras viñetas tiene el mismo tamaño y ocupan el mismo espacio a lo largo de las tres páginas, la última, el primerísimo primer plano, es más grande, ocupando más espacio y llamando la atención.	1. Evey se impregna de los ideales de V.	1. La transmigración, en algunas costumbres nórdicas, la realizan personajes divinos, que pasan de un estado a otro con un propósito determinado: transferir su saber o una herencia tradicional. La transmigración es el símbolo de la persistencia del deseo, en cualquiera de sus formas. Además, también es una forma de expresar la ley de justicia inmanente y de las consecuencias de los actos humanos. De esta forma, en estas páginas se puede observar cómo Evey, a través de un ejercicio psicológico, va descubriendo que V es más que su cuerpo, que él representa una serie de valores, ideas, conocimientos, que trascienden a su existencia física. Así, al verse a sí misma como rostro debajo de la máscara de V, descubre que él está dentro de ella a través de todas las cosas que él le enseño, su esencia, lo que representa, su ideal de justicia y de mundo mejor. (Continúa)

Tabla 35. Matriz de análisis para Viñetas de la 32 a la 57 del Libro 3, Cap. 9

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La transmigración.	7. "Camino hacia el cuerpo, con calma, con respeto..." Todo mayúscula, color negro. 8. "...Me inclino sobre él y mis dedos forcejean torpemente con las gomas..." Todo mayúscula, color negro. 9. "...y entonces le quito la máscara..." Todo mayúscula, color negro. 10. "No," Todo mayúscula, color negro.	7. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican que el diálogo continúa. 8. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican que el diálogo continúa. 9. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican que el diálogo continúa. 10. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. La coma indica que continúa.			Amarillo para iluminación del piso, Evey, los rostros, la capa de V, las escaleras, la entrada para otra habitación. Amarillo lavado para el reflejo de Evey en el espejo, y el detalle de sus labios sonriendo. Negro para las sombras, las líneas de la pared y el piso. Gris para una pared, entrada para otra habitación, el	Viñeta 57 Primerísimo Primer Plano.		1. Evey se impregna de los ideales de V.	1. (Continuación) Por ello, todos estos valores se transmigran a Evey, para ser ella misma pero esgrimiendo todo el aprendizaje obtenido.

Cont. Tabla 35. Matriz de análisis para Viñetas de la 32 a la 57 del Libro 3, Cap. 9

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. El amor.	<p>11. "No es lo que hago." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>12. "Lo que hago es vacilar ante el cuerpo, llorando..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>13. "Se me escurre entre los dedos ensangrentados, pero le arranco la máscara y..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>14. "No," Todo mayúscula, color negro.</p> <p>15. "No es así." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>16. "...porque eras grande. ¿Y si no eras nadie?" Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>11. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>12. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p> <p>13. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p> <p>14. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. La coma indica que continúa.</p> <p>15. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>16. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p>			<p>Gris oscuro para el espacio detrás de la puerta. Rojo en degradé para las mejillas del rostro joven de Evey.</p>			<p>2. Evey descubriéndose a sí misma bajo la máscara de V, y encontrándolo a él nuevamente, en el rostro de ella, a través de la sonrisa.</p>	<p>2. El amor pertenece a la simbología general de la unión de los opuestos, la pulsión del ser, la libido que empuja toda existencia a realizarse en la acción. Es quien produce las virtualidades del ser. Pero este paso al acto sólo se produce por el contacto con el otro, por una serie de intercambios materiales, sensibles, espirituales. El amor tiende a superar esos antagonismos, a asimilar fuerzas diferentes, a integrarlas en una misma unidad. Por ello, se observa como la unión e integración de Evey y V está fundamentada en el amor, en la necesidad del otro para entrar en una acción más trascendente, no está basada en una necesidad física, o de simple compañía. (Continúa)</p>

Cont. Tabla 35. Matriz de análisis para Viñetas de la 32 a la 57 del Libro 3, Cap. 9

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado				Ícono codificado		
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
2. El amor.	<p>17. "¿Y si eres alguien? Serías más bajo, porque de toda la gente que no eras..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>18. "No, no sé. No sé qué quiero decir." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>19. "Voy a hacerlo. No tengo por qué contenerme. No me ve nadie." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>20. "Voy a caminar hasta él y voy a coger la máscara y voy a..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>21. "No eso ya no. Estoy segura de que no eras mi padre." Todo mayúscula, color negro.</p>	<p>17. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p> <p>18. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>19. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>20. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa.</p> <p>21. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p>						<p>2. Evey descubriéndose a sí misma bajo la máscara de V, y encontrándolo a él nuevamente, en el rostro de ella, a través de la sonrisa.</p>	<p>2. (Continuación) Evey y V representan el amor, son símbolo de él, ya que su unión crece, evoluciona, se vuelve más espiritual, superar sus diferencias y las hacen parte de ellos, reforzando a cada uno como individuo, y al mismo tiempo comenzar a ser uno solo. Así, la transmigración se hace posible, ya que sólo dos seres unidos, integrados, opuestos hechos uno, pudiesen llegar a una acción tan plena y edificante, ya que el amor es quien puede integrar a dos seres plenamente.</p>

Cont. Tabla 35. Matriz de análisis para Viñetas de la 32 a la 57 del Libro 3, Cap. 9

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
	22. "Y aun así no sería bastante." Todo mayúscula, color negro.	22. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.							
	23. "Si te quito la máscara, algo desaparecerá para siempre, porque, seas quien seas, no serás tan grande como espero..." Todo mayúscula, color negro.	23. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.							
	24. "Pero me dijiste que tenía que saber..." Todo mayúscula, color negro.	24. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.							
	25. "Ahora voy a ir hacia el cuerpo, intentando no pisar la sangre..." Todo mayúscula, color negro.	25. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.							
	26. "No se mueve. Ya casi, no parece una persona, algo se ha desaparecido..." Todo mayúscula, color negro.	26. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.							
	27. "Me arrodillo, me tiemblan las manos, le quito las gomas y por fin me deshago de su sonrisa enloquecedora y..." Todo mayúscula, color negro.	27. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa y que el diálogo continúa.							
	28. "...y por fin." Todo mayúscula, color negro.	28. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa.							
	29. "Sé quién debe ser V." Todo en mayúscula, color negro.	29. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.							

Cont. Tabla 35. Matriz de análisis para Viñetas de la 32 a la 57 del Libro 3, Cap. 9



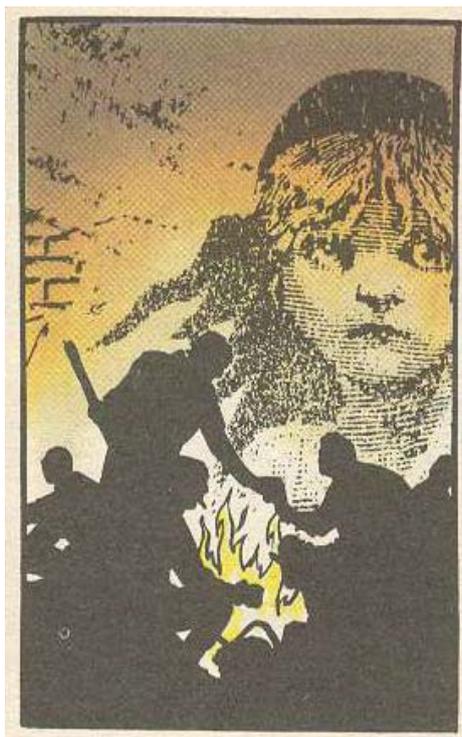
Libro 3, Cap. 10, Viñetas 25 y 26



Viñetas 25 y 26 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. El carro de fuego.			Un coche de bebe ardiendo en llamas. V muerto en el suelo de su casa.	Los elementos están en diferentes escalas.	Marrón en degradé a blanco para el piso donde está el coche. Marrón para la pared de la sala y el cabello de V. Verde en degradé a blanco para el cielo donde está el coche, y para el piso de la sala de V. Blanco para la máscara de V y parte de las llamas. Rosado para las mejillas de la máscara de V. Rojo para la punta de las llamas. Naranja en degradé a amarillo para las llamas. Negro para el coche, el humo de las llamas, las sombras, las líneas del piso. Gris oscuro a gris claro, con un toque de verde para la ropa de V.	Viñeta 25 Plano Detalle. Viñeta 26 Plano Medio.	Ambas viñetas son del mismo tamaño. En la primera, el coche ocupa todo el espacio, y en la segunda, ve sólo ocupa la porción inferior del cuadro.	1. Un coche quemándose.	1. El carro de fuego simboliza la conciencia. El carro y sus personajes forman un solo ser, visto en sus diversos aspectos y en una situación conflictiva o al menos dinámica. El carro de fuego es un símbolo tan universal como el carro solar o el carro psíquico, el carro alado del alma. De esta forma, al encontrar un coche en llamas en medio de la calle y en la viñeta consecutiva a V yaciendo sin vida en el suelo de la galería, se relacionan como si el mismo V estuviese ascendiendo a los cielos en un carro de fuego, una conciencia que se eleva y alcanza un nivel más alto de existencia.

Tabla 36. Matriz de análisis para Viñetas de la 25 a la 26 del Libro 3, Cap. 10



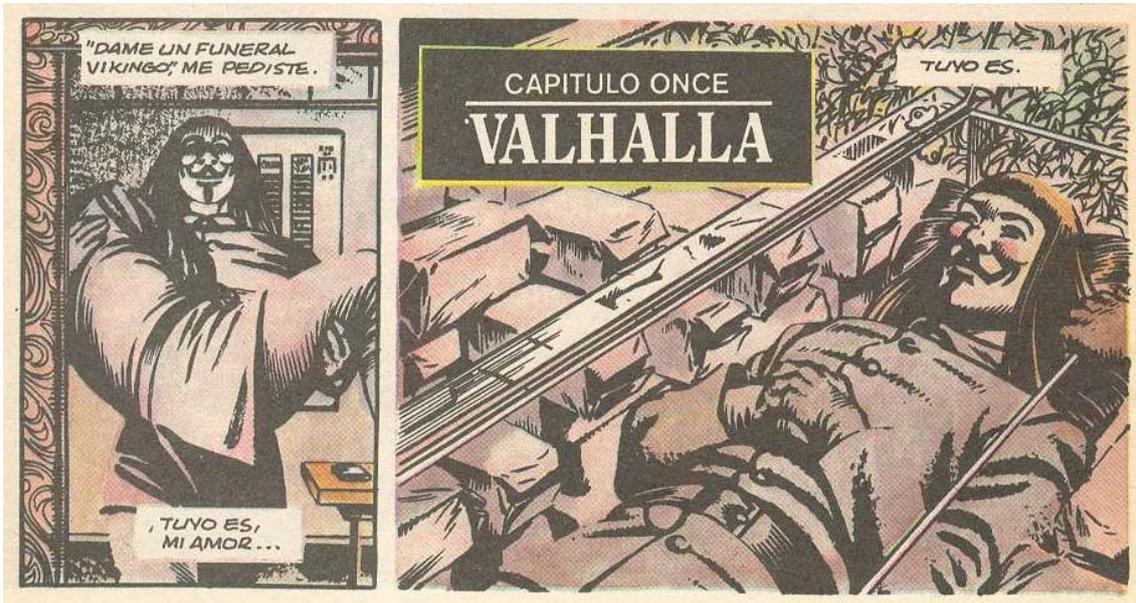
Libro 3, Cap. 10, Viñeta 29



Viñeta 29 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. Los Miserables.			Un dibujo en la pared de una niña, Cosette, del libro "Les Misérables", unos hombres alrededor de una fogata.	Los elementos están en diversas escalas.	Degradé de tonos tierra, comenzando con el marrón, pasando por el naranja y el amarillo, hasta llegar al blanco, para la pared. Amarillo con blanco para las llamas de la fogata. Negro para las sombras y el dibujo de la niña en la pared.	Plano General.	El grafiti de la pared ocupa la mayor parte del espacio, dejando a los hombres y el fuego en la parte inferior de la viñeta.	1. El rostro de una niña, la cual es la portada del libro "Les Misérables".	1. Los Miserables es la novela de Victor Hugo que narra a través de unos personajes los acontecimientos en Francia luego de la derrota de Napoleon Bonaparte en la Batalla de Waterloo hasta la Revolución Francesa de 1830. En esta obra, Victor Hugo, a través de las luchas del ex-presidario Jean Valjean y su experiencia de la redención, examina la naturaleza de la ley y la gracia, y expone la historia de Francia, de arquitectura de Paris, la política, la filosofía moral, anti monarquismo, la justicia, la religión, y los tipos y naturaleza del amor romántico y familiar. La obra es considerada como una defensa de los oprimidos en cualquier tiempo y lugar. El retrato en la pared es el rostro de "Cosette", dibujo Emile Bayard, para la portada de la edición original de "Les Misérables", de 1862. El rostro de la niña se ha utilizado como portada de algunas adaptaciones de teatro, cine y televisión, vehículos por los que la historia ha sido conocida por el público moderno. Así, el rostro de la Cosette evoca a los miserables, a los oprimidos, a los que su voz no es escuchada. El rostro evoca la lucha de los pueblos por liberarse de la opresión, zafarse de las cadenas de la dictadura y encaminarse en una nueva vida de justicia y hermandad.

Tabla 37. Matriz de análisis para Viñeta 29 del Libro 3, Cap. 10



Libro 3, Cap. 11, Viñetas 07 y 08



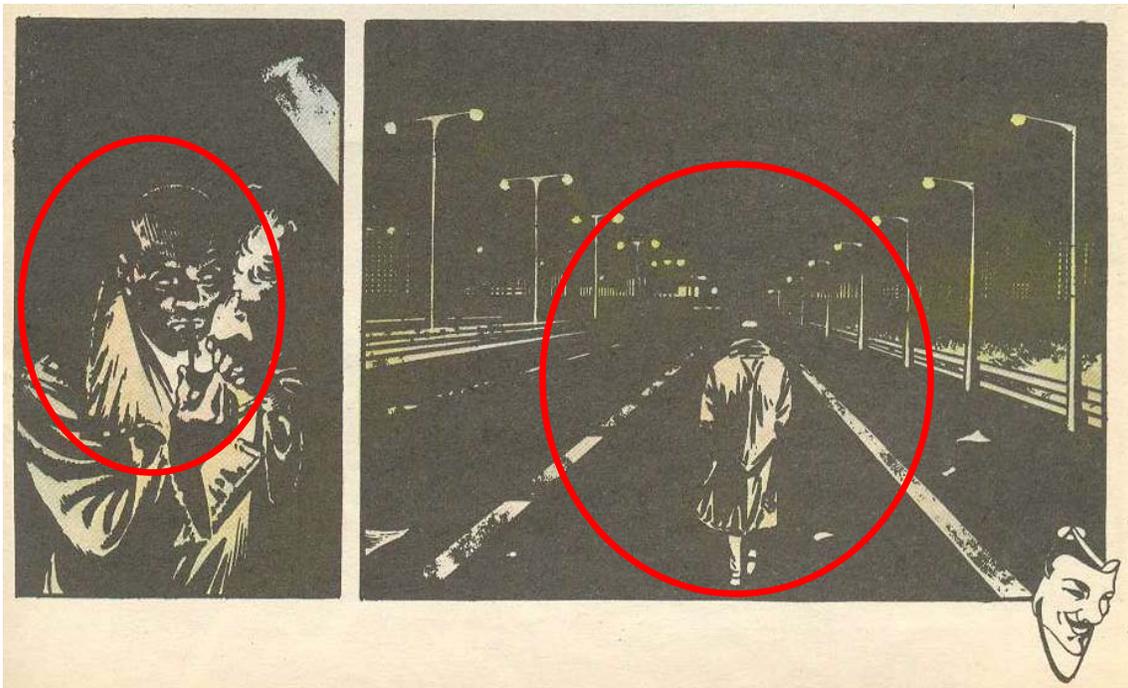
Viñetas 07 y 08 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. El Valhalla.	<p>1. " 'Dame un funeral vikingo', me pediste." Todo mayúscula, color negro, la primera frase, anetes de la coma, entre comillas.</p> <p>2. "Tuyo es, mi amor..." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>3. "Tuyo es." Todo mayúscula, color negro.</p> <p>4. "Capítulo once-Valhalla" Todo mayúscula, "Capitulo once" más grande que las letras de conversación y otro tipo que letra. "Valhalla" aún más grande que la anterior y otro tipo de letra. Color blanco.</p>	<p>1. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. La frase entre comillas indica que Evey se esta refiriendo textualmente a las palabras de otra persona, en este caso, de v.</p> <p>2. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey. Puntos suspensivos indican pausa reflexiva.</p> <p>3. Caja de información. Aquí cumple la función de ser la voz en off de Evey.</p> <p>4. Representan el número de capítulo que esta comenzando y el nombre del mismo. La tipografía es más grande para que se distinga de los dialogos.</p>	<p>El marco de la puerta de entrada al vagón del tren, pared y máquina del andén, parte de una mesa o banco.</p> <p>Paquetes de gelignita, azucenas, una urna transparente.</p> <p>Cuadro negro de borde amarillo donde va el nombre y número del capítulo.</p>	<p>Los elementos están en diferentes escalas.</p>	<p>Gris para la pared y piso del andén.</p> <p>Blanco para la máscara y máquina del andén.</p> <p>Negro para las sombras.</p> <p>Marrón para el cabello de Evey y V.</p> <p>Morado grisáceo para el resto de los elementos de las viñetas.</p>	<p>Viñeta 07 Plano Medio.</p> <p>Viñeta 08 Plano Medio.</p>	<p>En la primera viñeta Evey ocupa todo el espacio cargando a V.</p> <p>En la segunda, que es más grande que la anterior, V ocupa casi todo el espacio.</p>	<p>1. El nombre del capítulo más el comentario de Evey.</p>	<p>1. Los vikingos solían incinerar a sus muertos en barcos funerarios, frecuentemente eran depositados en un barco o en un barco de piedra, y se les solía dejar ofrendas según el estatus y la profesión del difunto. En la mitología nórdica, Valhalla es la fortaleza a la cual los guerreros van al morir en combate., que se sitúa en el palacio de Odín en Asgard. Así, Evey le concede a V un funeral vikingo, como el pide, colocándolo en un vagón que cumpliría las veces de barcaza, para así, incinerarlo con las ofrendas de su profesión, las bombas que destruyeron y las flores que germinaron de los escombros. Además, al morir como guerrero, en batalla, se dirigirá al Valhalla, lugar donde se preparan para ayudar a Odín en el Ragnarok, o batalla final. De esta manera, también esto simboliza que a pesar de que V a muerto, este seguirá luchando por la eternidad, por sus ideales, por una sociedad mejor.</p>

Tabla 38. Matriz de análisis para Viñetas 07 y 08 del Libro 3, Cap. 11



Libro 3, Cap. 11, Viñetas 47 y 48



Viñetas 47 y 48 con los puntos de interés

Símbolo	Mensaje Lingüístico		Ícono no codificado					Ícono codificado	
	Denotativo	Connotativo	Elementos			Composición		Connotadores	Connotación
			Objeto	Escala	Color	Plano	Proporción del espacio		
1. La vía regia.			Sr. Finch encendiendo una pipa. Una autopista desierta, postes de luz, rayas que demarcan los carriles de la vía.	Los elementos están en diversas escalas.	Blanco y Negro para dibujar los objetos, donde el negro domina en casi todo.	Viñeta 47 Plano Medio. Viñeta 48 Plano General.	En la primera viñeta el Sr. Finch ocupa todo el cuadro, mientras en la segunda se ve mucho más pequeño, solo en el centro, entre las líneas del camino.	1. El camino, que tiene al frente el Sr. Finch.	1. La vía regia o real significa la vía directa, la vía recta. Se presenta en oposición a los caminos tortuosos. Esto ha sido utilizado en el mundo antiguo como ascensión del alma. Se le considera como una ruta directa, que carece de posibilidad de extravío que pueda acarrar atraso. De esta forma, el Sr. Finch encuentra su vía regia, un camino que reafirme la ascensión de su alma, liberada ya de las ataduras, de la oscuridad. Así, el Sr. Finch en esa autopista recta representa a los hombres de la sociedad mejor, que a través de la vía regia encontrarán la elevación de su ser, a través del conocimiento, la verdad, el amor y podrán así dejar los caminos tortuosos de las dictaduras que supuestamente buscan felicidad. Sólo a través de la vía regia, encontraran la liberación, la ascensión del alma, de la razón, y con ello viene la felicidad.

Tabla 39. Matriz de análisis para Viñetas 47 y 48 del Libro 3, Cap. 11

CAPÍTULO V: ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

1. Mensaje lingüístico

En las viñetas analizadas de V for Vendetta se aprecia que los textos, conversaciones y pensamientos, predominan la función de anclaje, debido a que como la define Barthes "(...) el texto guía al lector entre los significados de la imagen, le hace evitar algunos y recibir otros (...)" (1976, p. 132).

Esto no elimina o impide que también la función de relevo esté presente dentro de la historieta, ya que "Las dos funciones del mensaje lingüístico pueden evidentemente coexistir en un mismo conjunto icónico, pero el predominio de una y otra no es por cierto indiferente a la economía general de la obra." (Barthes, 1976, p.133).

Por ello, no resulta extraño que existan textos que estén cumpliendo una función de relevo, a pesar de que buena parte de ellos realmente cumplan una función de anclaje. Todo depende de la intención con que el autor escribió dichas palabras. Esto refuerza el papel de la intencionalidad del texto y de lo que busca transmitir, pero también depende de la cultura del lector que se expone a su lectura.

Buena parte de las viñetas presentan textos, muchos de los cuales son globos de conversación entre personajes, otros son cajas de información o textos escritos en paredes, afiches o lomos de libros.

- DENOTATIVO

La mayoría de los textos están escritos con letra manuscrita, donde todo está escrito en mayúscula. Cuando se quiere hacer notar alguna letra o palabra, las letras son un poco más altas que las demás y remarcadas en negro.

La tipografía al simular escritura manual le imprime intimidad y cercanía a la historia, permitiéndole al lector sentirse integrado de cierta forma a la trama, además de acentuar cierta informalidad e irreverencia frente a las novelas y libros literarios. A su vez, que los textos estén en mayúscula en la mayoría de los casos, puede evitar confusiones de letras al momento de la lectura.

Además, la mayoría de los textos están en color negro sobre el globo de conversación o caja de información. Las excepciones son los textos escritos directamente en el dibujo, ejemplo es la viñeta 48 del capítulo 1, libro 1, donde el texto está escrito sobre el cielo con letras blancas.

Otro caso de excepción son los títulos de los capítulos, donde están encerrados en una caja de color, y tanto la tipografía, color y tamaño de las letras es distinto al resto de los textos presentes en el cómic. De esta forma permite que el título se separe del contenido del cómic, resaltándolo de los dibujos. Otro lugar donde cambia la tipografía y el color es cuando un texto forma parte de un objeto, como un afiche en la pared, un letrero o el lomo de un libro.

- CONNOTATIVO

A lo largo de la historieta se encuentran globos de conversación donde se establece a través de comillas si ese texto le pertenece al que habla. Usan el mismo recurso que en los libros para establecer si el texto es una cita de otra persona o si le pertenece al personaje.

Además, se usan los puntos suspensivos para indicarnos pausas, reflexiones, respiración o nerviosismo del personaje que habla. A través de este recurso le permite al lector leer como de la misma forma que lo estuviera diciendo el personaje en ese momento, y así hacerle sentir las emociones del personaje.

Las cajas de información aparecen con tres funciones a lo largo del cómic: la primera es ubicar al lector en el lugar donde ocurre la acción, la segunda es servir de locutor neutral que explica la situación que está ocurriendo, y la tercera es diferenciar la voz off de alguno de los personajes, o se podría decir el pensamiento del personaje. En todas las cajas de información se usan los mismos recursos de escritura que en los globos de conversación, permitiéndole al lector experimentar aun más la psique de los personajes.

Junto con estos dos elementos, aparecen afiches y lomos de libros con textos legibles. Muchos de estos refuerzan ideas planteadas en la escena, o establecen el nombre de películas y libros conocidos por el público, o que pueden tener una intención.

Estos títulos pueden parecer relleno de escenografía, pero al selección de los mismo por parte del autor da a pensar la intencionalidad con que están colocados allí, ya que los libros o películas que insinúa poseen contenidos que pueden guiarnos de forma inicial a la manera en que el personaje concibe el mundo.

Ejemplo de esto son los afiches de la viñeta 07, capítulo 1, libro 1, donde se observa a un personaje entrar en una habitación donde aparecen varios afiches, dos de los más grandes y de letras más legibles que el resto, son: Son of Frankenstein y White Heat. La trama de ambas película permite un retrato inicial de la psique del personaje que se encuentra en la habitación, pero para llegar a esa conclusión hay que conocer dichas películas. Esto recuerda lo que Barthes advierte sobre la subjetividad del lector al interpretar los símbolos.

Para alcanzar algunas connotaciones a través del texto es necesario que el lector conozca de qué se está hablando, además de conocer los elementos presentados en la imagen, ya que muchas veces ellos son los que terminan de darle sentido al mensaje. Esto es lo que reafirma que a pesar de predominar la función de

anclaje, la función de relevo aún está presente, y que el texto no necesariamente quiere llevar a algo más, sino que acompaña a la imagen.

Todo se ve complementado a través de los diversos recursos que presentan las historietas para transmitir los mensajes, dado que un texto no se interpreta de la misma manera si proviene de un globo de conversación o de una caja de información, si está encerrado entre comillas o si está cortado por puntos suspensivos. Todos estos elementos están al servicio del escritor para imprimirle la intencionalidad que desea, y de esta forma determinando que tipo de función presentará el mensaje.

Como el cómic es de origen Ingles, su idioma original es el ingles, en las traducciones todavía se encuentran textos en habla inglesa, muchos de los cuales tienen una intención muy especial o aportan una información interesante para la historia. En algunos casos, como letra de canciones, los traductores realizan una nota a pie de página para realizar la traducción de dicho texto, pero no llegan a realizar la traducción del resto de los textos, como algunos afiches o los títulos de los libros.

2. Mensaje icónico no codificado

Para el creador del cómic, el texto y la imagen van de la mano. Los dibujos son el componente que lleva la acción a cabo, y sin ella el texto podría verse aislado y sin sentido.

- ELEMENTOS:

- OBJETO

A lo largo de la historieta se presenta una diversidad de objetos, muchos de ellos muy claros y visibles, muy delimitados, en otros, algo confusos o no claros, ejemplo de esto son los cuadros presentes en la galería de las sombras en las viñetas de la 10 a la 16, del capítulo 2, libro 1. En estas viñetas se parecían una serie de cuadros colgados y

algunos libros, pero estos no son claros, no se pueden apreciar los detalles de los mismos, exceptuando cuando en la viñeta lo muestre directamente, es decir, cuando se muestran en un plano detalle. En esas mismas viñetas se puede ver como el autor del cómic coloca un plano detalle de la mano de V posada sobre unos libros, y es ahí cuando se pueden apreciar los títulos de los mismos.

También se presentan viñetas donde se pueden observar objetos a detalle y otros no tanto, en una misma viñeta, ejemplo es la viñeta 07, del capítulo 1, libro 1. Esto aunado a los planos detalles de los objetos puede establecer la intencionalidad de mostrar y no mostrar, donde se le define al lector aquello que es interesante o relevante para la historia, dejando a un lado aquello que no necesita saber, o tal vez, dejándoselo a la imaginación del espectador, para que lo rellene con su propia imaginación.

En otros casos, se encuentran espacios indefinidos, es decir, habitaciones donde no se puede distinguir con claridad donde terminan, ejemplo de esto es la habitación donde V tortura a Prothero, en las viñetas de la 11 a la 16 del capítulo 4, libro 1; o la galería de las sombras, como se puede ver en las viñetas de la 39 a la 41 del capítulo 13, libro 2. Estos espacios indefinidos pueden representar el espacio de la mente en la realidad, o resaltar que lo más importante es el hecho y no el lugar.

Así, se aprecia como los objetos recrean el mundo de los personajes, tanto de manera física como mental, porque a través de los objetos se van colando subjetividades de la mente de los personajes, de cómo ven el mundo y de cómo lo entienden. Al final, es el lector quien determina si eso forma parte de la realidad o de la psique del personaje.

- ESCALA

Las viñetas están cargadas de elementos de diversas escalas, prácticamente en ninguna hay elementos de igual tamaño o distancia, siempre aparecen otros elementos para llenar el cuadro y agregarle vida. Esto puede verse como un intento de realismo por parte de los autores para agregarle sentido de tridimensionalidad a las escenas, agregándole elementos en diversos tamaños, enriqueciendo visualmente las viñetas de un sin fin de elementos, permitiendo relatar y darles corporeidad.

A su vez, a través de esta escala se juega con el protagonismo de los elementos. Presentar dos elementos en una misma viñeta con escalas distintas puede estar estableciendo una escala de protagonismo para la historia, o estar hablando de aquello que está por detrás de los individuos.

Esta perspectiva se ve reforzada con la proporción en el espacio, dado que la escala está en estrecha relación a cómo se distribuyen los elementos en el espacio. Además, la escala afecta la manera en que se puede interpretar el símbolo, ya que dado su tamaño relativo con el espacio en comparación a otros elementos puede connotársele otros atributos, como importancia, grandeza o secreto.

- COLOR

La paleta de colores presente en V for Vendetta no es de las más variadas que se puede encontrar en los cómics, pero a pesar de ello, los autores son capaces de usarlo a su favor, presentando una historieta suave a la vista del espectador. Se presenta una paleta de colores base, como el estuche de ocho colores, es decir, los colores serían: blanco, amarillo, naranja, rojo, rosa, azul, morado, verde, marrón y negro.

Lo impresionante es que a partir de esta gama de colores tan sencilla, David Lloyd crea una multiplicidad de colores y matices, dadas por el degradé, la

superposición de varios colores en un mismo elemento, colores más claros o más oscuros, lo cual amplía la percepción de colores por parte del espectador.

Otro detalle del color es su uso para iluminar las viñetas, o los elementos dentro de ellas. A partir de la luz que bañe el lugar donde ocurre la acción, el resto de los elementos quedan sujetos a esa luz, por lo que toda la serie de viñetas relacionadas presentan esa coloración, sin que le parezca extraño o imposible al lector.

Ejemplo de esto es la variación de iluminación de los personajes a lo largo de las viñetas de la 01 a la 48 del capítulo 5, libro 3. Los personajes pasan por colores desde el amarillo verdoso, azul pálido, morado claro y color real en cuestión de unas cuantas viñetas de separación, pero al lector le parece natural o tan sencillamente lo ignora. Esto representa el cuidado con que se dibuja una historieta, además del aprendizaje en la vida real de cómo afecta la iluminación a las tonalidades de los objetos presentes en ese espacio.

A su vez, asociados directamente a los colores se presentan una serie de significados psicológicos o mitológicos, lo cual puede agregarle elementos a los símbolos que colorean o iluminan. Ejemplo de esto se presenta en la viñeta 22 del capítulo 1, libro 1. Esa coloración amarilla sólo justo sobre los personajes no es solamente incidental, sino intencional, dado que el amarillo le da fuerza y resalta una serie de connotaciones sobre lo que ocurre en esa viñeta, haciendo que el color amarillo sea por sí mismo un símbolo.

Así los colores adquieren protagonismo en la historieta, ya que ellos mismos adquieren sentido simbólico e imprimen una emotividad subjetiva a los lugares, personajes y las acciones que colorean.

- COMPOSICIÓN:

- PLANO

En la muestra seleccionada se pueden registrar la aparición de todos los planos, esto establece una riqueza visual, donde a través de varios encuadres se presenta la historia, permitiéndole al lector observar desde los más intrincados detalles, hasta habitaciones completas.

Esto refuerza el hecho de que la historia le es narrada con imágenes al lector, y el autor determina qué desea que vea y cómo quiere que lo vea. Aunque predominan los planos medios, ya que de las viñetas analizadas 47 son planos medios, este permite apreciar con mayor facilidad los detalles sin llegar a necesitar un plano cerrado, mas no significa que sea excluyente de otros tipos de planos.

Aunado a esto está cómo se leen los planos. El lector tiene una interpretación de la escena diferente de acuerdo al plano en que se le presente. Mientras más cercano es el plano, el espectador se siente más involucrado emocionalmente con la trama, ya que siente que forma parte de ella, que es un cómplice. Por otro lado, las tomas lejanas separan al espectador de la acción, lo colocan en la situación de mero observador.

A su vez, lo abierto y cerrado del plano permite ajustar cuánto se desea mostrar de la acción, o cuán crudo se quiere ser, además de intervenir el juego del suspenso. A través de éste recurso el escritor puede mantener el interés del lector en alto, develando poco a poco las cosas, sin tener que mostrar todas las señales a la primera.

- PROPORCIÓN EN EL ESPACIO

Tanto las viñetas como los elementos dentro de ellas se ajustan en el espacio por diversas razones, desde estética para equilibrar los tamaños de las viñetas a lo largo de una página, como por la importancia de la imagen que contengan; tanto viñetas donde sólo se aprecian elementos aislados a un lado y otras donde un solo elemento ocupa la totalidad de la viñeta.

Esta proporción en el espacio muchas veces está ligada al tipo de plano que contenga la viñeta y a la importancia subjetiva que le quiera inferir el autor del cómic a dicha viñeta.

Además, no adquiere el mismo significado un objeto lejano aislado del resto en una esquina, al mismo objeto centrado y ocupando todo el espacio. Aquí se aprecia la intencionalidad del autor, su manera de ver las cosas y de cómo quiere que el lector las vea.

A su vez, el tamaño relativo de la viñeta con respecto a un grupo de viñetas puede tener una intencionalidad, ya que al presentar un cuadro más grande que el resto le añade relevancia o protagonismo a la misma, haciendo que el lector le preste más atención a su contenido. Ejemplo de esto se presentan en las viñetas de la 32 a la 57 del capítulo 9, libro 3. Aquí se puede ver como todas las viñetas presentan el mismo tamaño, menos la viñeta final, lo cual le agrega peso a esa última escena.

De esta manera, los símbolos van presentándose en lugares específicos, lugares que en sí mismos adquieren un significado, por lo que la connotación final que se realiza del símbolo también esta mediada por este elemento.

3. Mensaje icónico codificado

- CONNOTADORES

A lo largo del cómic se pueden apreciar connotadores textuales, como el nombre del capítulo, o el nombre del lugar dado en una caja de información. En otros casos, los connotadores son reafirmados por los diálogos o pensamientos que tienen los personajes. Ejemplo de esto son las viñetas de la 10 a la 16 del capítulo 2, libro 1; y las viñetas 07 y 08 del capítulo 11, libro 3.

En otros casos, los connotadores pueden ser más sutiles, como el color de la iluminación, un objeto aislado en una viñeta que no necesita diálogo que lo sustente. Ejemplo de esto es la viñeta 29 del capítulo 10, libro 3. Otros connotadores se asemejan mucho al símbolo que representan, haciendo más sencilla su identificación. Ejemplo de ello son las viñetas 23 y 24 del capítulo 7 del libro 1.

Esto también refleja lo que se ha planteado con anterioridad, que el autor de la obra coloca detalles a lo largo de la historia con una intención, de tal manera que si el espectador los nota podrá descubrir algo nuevo o interesante, pero si no los nota no afecta a la trama, debido a que ella se va explicando por sí misma. También es reflejo de que la cultura y el conocimiento del lector media significativamente al momento de identificar los símbolos. Allí radica la sutileza de los mismos, dado que para algunos lectores cosas sutiles pueden parecer obvias, mientras para otros no son significantes.

De esta manera una alfombra de piel de tigre puede parecer sólo un accesorio o decoración de la habitación, para otras personas es el connotador de todo lo que simboliza el tigre y que está asociado a lo que ocurre en dicha habitación. Esto se muestra en las viñetas 23 y 24 del capítulo 7, libro 1.

En cualquiera de los casos, los connotadores, además de presentar alguna intencionalidad por parte del autor, están adaptados a la historia, en tamaño, forma, color, para reforzar o enriquecer la historia y el símbolo que representa. Aunado a esto, muchos de estos connotadores presentan colores muy específicos, color que por sí mismo simboliza algo y le agrega valor al símbolo que connotan.

- CONNOTACIÓN

Las connotaciones se presentan tanto es viñetas aisladas, como ocurre en la viñeta 12 del capítulo 4, libro 2; o se logra a través de una serie de viñetas, tantas como en el caso de las viñetas de la 01 a la 48 del capítulo 5, libro 3.

Esto es señal de la sencillez y complejidad de símbolos que se presentan a lo largo de la historia, muchos de ellos pasando por desapercibido a los ojos del lector. Aunado a esto, los símbolos no necesariamente están representados en cosas únicas, sino que en un conjunto de ellas y que unidas, conforman la idea.

Claro está que el proceso de connotación es subjetivo, como claramente afirma Barthes, y que está mediado por la cultura, vida y nivel de educación del individuo que se expone al signo.

Además, también dependerá de la naturaleza misma de lo connotado, dado que hay símbolos que presentan signos o figuras para identificarlos, en otros casos son ideas que pueden identificarse tanto visualmente como por asociación de ideas.

Ahí casos donde el connotador y el símbolo no se parecen, sino que se llega a la connotación a través del conocimiento del significado del símbolo y de cómo ese significado se asemeja a lo presentado en la viñeta. Ejemplo de ello son las viñetas 09 y 10 del capítulo 7, libro 1.

En estas viñetas el connotador es el sacerdote pedófilo atacando a Evey, de manera casi directa, y la connotación es el hipopótamo, como símbolo de las fuerzas indomables de la naturaleza, de los instintos, además de identificar a todo aquello que sea irracional.

Por otro lado, están presentes símbolos que evocan estandartes, ideales o tienen similitudes con acciones y personajes que hicieron vida dentro de regímenes totalitarios del siglo XX. Ejemplo claro de esto se presenta en las viñetas 27 y 28 del capítulo 4, libro 2. Aquí se ve al personaje de V rodeado de cuatro fotografías, tres de las cuales son los rostros de tres líderes autoritarios muy conocidos y que participaron en la Segunda Guerra Mundial, Adolf Hitler, José Stalin y Benito Mussolini. El cuarto rostro queda oculto bajo un globo de conversación, permitiéndole al lector llenarlo con el dictador que desee, y así completar el cuarteto.

El cómic está cargado con atrocidades que han sido cometidas por estos tres regímenes y muchos otros, como campos de concentración, genocidio, discriminación racial y cultural, experimentación médica ilegal con humanos, represión social, vigilancia indiscriminada, militarización del estado, control total del aparato de gobierno, manejo de arsenal nuclear y guerras a gran escala.

Así el lector se encuentra con toda una serie de imágenes y simbologías producto de la diseminación informativa sobre este tipo de atrocidades a la población luego de la caída de estados autoritarios. De alguna forma todos estos han calado en la mente de la sociedad, llevando a que se usen estos símbolos para representar sistemas de gobiernos opresivos.

Aunado a esto, se encuentran símbolos de ascendencia mitológica, como el carro de fuego, la rosa, el descenso a los infiernos, entre otros; lo cual crea un aura mágica alrededor de la historia, dándole majestuosidad y llevando al personaje principal a un escalafón de divinidad, de mesías enviado para salvar al pueblo de las cadenas que ellos mismos se impusieron.

Otro aspecto interesante es la valoración de la cultura como medio de ascenso del hombre, de liberación. Esto puede representar que el control que los estados totalitarios aplican sobre la educación los medios de comunicación es el medio por el

cual pueden permanecer en el poder. Un pueblo sin información no es capaz de determinar si algo es bueno o malo.

CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

1. CONCLUSIONES

Se puede establecer que en el cómic de V for Vendetta hay una utilización planificada del lenguaje, usando sus recursos para infundirle profundidad a los textos y develarle al lector los sentimientos de los personajes.

De esta manera, el autor hace uso de convencionalismos, como las comillas y los puntos suspensivos, para así sumergir al lector en la psique de los actantes, permitiéndole especificar si en un texto se está recordando algo dicho por otra persona, si está tomando un respiro o si se tomó una pausa reflexiva.

Aunado a esto, los textos en ocasiones parecen interrogar directamente al lector sobre lo que se le plantea en la escena, haciéndolo partícipe directo de la trama, permitiendo que el espectador pase a un plano más activo y comience a reflexionar.

Por otro lado, los diferentes elementos que conforman la matriz del mensaje icónico no codificado no actúan por sí mismos, sino que cada uno de ellos le aporta algo al siguiente, y que a través de la combinación de todos esos elementos se le imprime una connotación especial al símbolo planteado en la o las viñetas.

Así, debe verse a cada uno de los objetos, escalas, colores, planos y proporciones en el espacio como parte actante importante en cada uno de los símbolos, y que la diferencia en alguno de ellos hace variar el significado final que se le dé a un símbolo o a una escena.

Esto resalta que los símbolos no están presentes de forma aislada, sino que están interactuando constantemente con un espacio que contiene elementos, y que es a través de esa combinación de elementos lo que crea las connotaciones por parte del lector.

A su vez, se pudo apreciar que en el cómic hay presente una variedad de símbolos e imágenes asociados a regímenes autoritarios y totalitarios del siglo XX, a través de los cuales el autor busca representar a una sociedad decadente, carente de fortaleza, doblegada por unos pocos.

Esto resalta cómo esos gobiernos han calado en la mente de las sociedades modernas, y cómo sus signos y símbolos generan connotaciones más profundas, además de terminar asociándose como signos de la opresión, del dolor y pérdida de libertad.

Por otro lado, se puede establecer que los símbolos presentes en esta historieta provienen de muy diversas culturas. Los símbolos mitológicos no pertenecen a una única civilización, sino que muchos de ellos tienen fundamento en varias culturas, por lo que el significado del símbolo se ve ampliado.

Cabe resaltar que en este cómic el autor utiliza signos o imágenes que representen varios símbolos. De esta manera el significado se obtiene de la asociación de todos esos símbolos, lo cual lleva a un nuevo significado, más amplio y profundo de lo que la imagen puede parecer.

Esto refuerza que el proceso de connotación es un acto subjetivo, y que opera de manera diferente en los individuos, ya que su cultura y nivel educativo determinará que connotaciones realizará de los símbolos que se le presentan.

Algo resaltante que plantea Alan Moore a través de la historieta es la importancia de la cultura, la educación y los medios de comunicación para el crecimiento y libertad de los seres humanos. Sin ellos el hombre pasa a ser un títere, sin herramientas para determinar por sí mismo si algo bueno o es malo, si las políticas de gobierno son acertadas, o qué es lo que desea para su vida.

Así, esta obra se presenta como una reflexión sobre la desvalorización de la moral, de la corrupción, el totalitarismo como sistema de gobierno, y de la necesidad de los seres humanos de crearse su propio destino a partir de la razón, colocando al conocimiento, la cultura y el amor como valores esenciales de la raza humana.

2. RECOMENDACIONES

El análisis desarrollado en este trabajo de grado puede ser aplicado al resto de la historieta de V for Vendetta, para desentramarlo por completo, permitiendo ofrecer resultados que representen la totalidad de la obra.

A su vez, se puede utilizar el método de análisis aquí desarrollado en otros cómics, de cualquier género o autor, para abrir una discusión más amplia sobre los temas que se están manejando en estas obras, debido a que su fácil acceso y público de todas las edades permite preguntarse de qué están hablándole a la sociedad y con qué símbolos lo están haciendo.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- Anderson, D., Sweeney, D., Williams, T. (2008) *Estadística para Administración y Contaduría*. (10ma ed.). México D.F., México. Cengage Learning Editores.
- Barbieri, D. (1993). *Los lenguajes del cómic*. Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica.
- Barker, B. (2005). *Alan Moore spells it out*. Connecticut, E.E.U.U. Airwave Publishing, Llc.
- Barker, B. (2007). *Alan Moore's exit interview*. Connecticut, E.E.U.U. Airwave Publishing, Llc.
- Barthes, R. (1976). *La semiología*. (4ta ed.). Buenos Aires, Argentina. Editorial Tiempo Contemporáneo.
- Chevalier, J., Gheerbrant, A, (2003). *Diccionario de los símbolos*. (7ma ed.). Barcelona, España. Heder Editorial.
- Dmytryk, E. (1995). *El cine concepto y práctica*. México D.F., México. Editorial Limusa.
- Dondis, D. (1992). *La Sintaxis de la Imagen: Introducción al alfabeto Visual*. (10ma ed.). Barcelona, España. Ediciones Gustavo Gili
- Eco, H. (1985). *Tratado de semiótica general*. (3ra ed.) Barcelona, España. Editorial Lumen.
- Fernández, F. Martínez, J. (1999). *Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual*. Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica.
- Gasca L., Gubern R. (1994). *El discurso del cómic*. Madrid, España. Ediciones Cátedra.
- Gubern, R. (1979). *El lenguaje de los comics*. Barcelona, España. Ediciones Península.
- Moore, A. Lloyd, D. (s.f.). *V for Vendetta*. Barcelona, España. Ediciones Zinco.
- Moore, A., Lloyd, D. (2005). *V for Vendetta*. New York, E.E.U.U. DC Comics.

- Rose, T (1973). *Así se hace cine*. (1era ed.). Barcelona, España. Instituto Parramon Ediciones.
- Santalla, Z. (2003) *Guía para la elaboración formal de reportes de investigación*. Caracas, Venezuela. Publicaciones UCAB.
- Sebeok, T. (1996). *Signo: una introducción a la semiótica*. (1era ed.). Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica.
- Serrano, A., Pascual, A. (2007). *Diccionario de los símbolos*. Madrid, España. Editorial LIBSA.
- Todorov, T. (1981). *Simbolismo e interpretación*. Caracas, Venezuela. Monte Ávila Editores.

Páginas Web y documentos digitales:

- Alan Moore Fan Site <http://www.alanmoorefansite.com/index.html>
- Diccionario de la Real Academia Española <http://www.rae.es/rae.html>
- Fundación Germán Sánchez Ruipérez. (2006). *La fiesta digital*. Salamanca, España. Editorial Peñaranda de Bracamonte.
<http://www.fundaciongsr.es/documentos/frames.htm>
- Onpedia <http://www.onpedia.com/encyclopedia/V-for-Vendetta>
- The Internet Movie Database <http://www.imdb.com/>
- The meaning of the mask!
http://www.herinteractive.com/news/0804_newsletter.pdf

Documentos Audiovisuales:

- Hull, N. (1987). Alan Moore: Monsters Maniacs and Moore. [Episodio de una serie de Televisión]. Naden, D. (Productor). *England their England*. Gran Bretaña: Central Independent Television.
- Vylenz, D. (Productor, Escritor y Director). (2003). *The mindscape of Alan Moore*. [Documental para Dvd]. Gran Bretaña: Shadowsnake Films.