

## **RESUMEN**

Título: Lenguaje Kinésico en la Revista Moralejas Comic.  
(1999-2004)

Autora: MARLENI JEANNETTE MARTÍNEZ VÁSQUEZ

Universidad: De San Carlos de Guatemala

Unidad Académica: Escuela de Ciencias de la Comunicación

Planteamiento

del problema: ¿Cuál es el lenguaje kinésico que aparece dentro  
de la revista Moralejas Comic?

## **PROCEDIMIENTO PARA OBTENER DATOS E INFORMACIÓN**

Se obtuvo información de la Biblioteca de la Universidad de San Carlos de Guatemala, de la Biblioteca Flavio Herrera de la Escuela de Ciencias de la Comunicación y en las oficinas de Moralejas S. A. (15 Av. 41-41 zona 8, Ciudad); a través de comunicación interpersonal con los actores Jimmy y Samuel Morales.

Por otro lado, también se recopiló información de las revistas Moralejas Comic y de internet.

Se realizó un análisis del lenguaje kinésico

El análisis de los resultados obtenidos tuvo como finalidad determinar, señalar y analizar el lenguaje kinésico dentro de la revista.

## **RESULTADOS OBTENIDOS y CONCLUSIONES**

Se concluye que la revista está elaborada con elementos no verbales, por medio del lenguaje escrito y simbólico (expresiones faciales, la mirada, los gestos, las posturas y todos los movimientos del cuerpo), es decir que utilizan la kinésica.

## INTRODUCCIÓN

Durante los últimos años se ha descubierto y explorado la kinésica o cinésica que tiene como objetivo estudiar los movimientos del cuerpo, las posturas corporales, las expresiones faciales y los gestos; es decir todos aquellos fenómenos no verbales que utiliza el ser humano.

Cuando se inició la búsqueda de información para elaborar este trabajo, surgió la dificultad de que el tema kinésica no ha sido suficientemente estudiado y, por lo tanto, las fuentes son limitadas. No obstante, se encontró que el término tiene su origen a partir de 1952 cuando Ray Birdwhistell se refiere a kinésica como tal.

El objetivo general de esta investigación fue determinar el lenguaje kinésico dentro de la revista *Moralejas Comic*, el campo de estudio está constituido por todas y cada una de las viñetas que encierran los chistes de los personajes Nito y Neto, así como los personajes los Bolemios que aparecen dentro de las cuatro primeras ediciones de las revistas *Moralejas Comic*.

Con el propósito de facilitar al lector la búsqueda de información, de acuerdo con sus intereses, el estudio se presenta en cinco capítulos que determinan el lenguaje kinésico que aparece en la revista *Moralejas Comic*.

El capítulo II incluye todo lo relacionado con kinésica, gestos, movimientos del cuerpo, forma de andar, comunicación facial, mirada y las manos.

En el capítulo III se presenta una breve reseña del origen de la historieta y el surgimiento de la revista *Moralejas Comic*.

En el capítulo IV aparece el análisis de la revista *Moralejas*. Por motivos prácticos, esta tesis se elaboró en blanco y negro, se prescindió del color debido a que éste no es un aspecto kinésico y tampoco abarca ninguno de los objetivos de la investigación.

La revista *Moralejas Comic* está compuesta por varias secciones en las que aparecen diferentes personajes; sin embargo, en este trabajo sólo se analizó cada uno de los chistes de la sección de los Bolemios y los de la sección de Nito y Neto cuyos resultados se describen en el capítulo V.

De acuerdo con la estructura del análisis, en el principio se presenta la página completa del chiste, luego aparece una ficha en la que se especifica el análisis de los códigos kinésicos propuestos por Harrison (profesor del departamento de Comunicación de la Universidad de Michigan) quien hizo la siguiente clasificación acerca de los códigos kinésicos: código de Actividad, de Cosas Accesorias, de Espacio Temporal o Proxemia y de Medios de Comunicación. Acevedo (2000).

Como se anotó con anterioridad, la clasificación realizada por Harrison es la que se utilizó para decodificar los mensajes no verbales dentro de la revista *Moralejas Comic*.

En el final del trabajo aparecen las conclusiones a las que se llegó mediante el análisis realizado, así como las recomendaciones pertinentes.

## OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### General

Determinar el lenguaje kinésico que aparece en 2 secciones de la revista *Moralejas* Comic.

### Específicos

1. - Señalar los códigos kinésicos que aparecen en 2 segmentos de la revista *Moralejas* Comic.
2. - Analizar cada uno de los códigos kinésicos que aparecen dentro de las secciones de los personajes: "Los Bolemios" y dentro de la sección de los personajes "Nito y Neto", en las primeras cuatro ediciones de la revista *Moralejas* Comic.

# **CAPÍTULO I**

## **Comunicación**

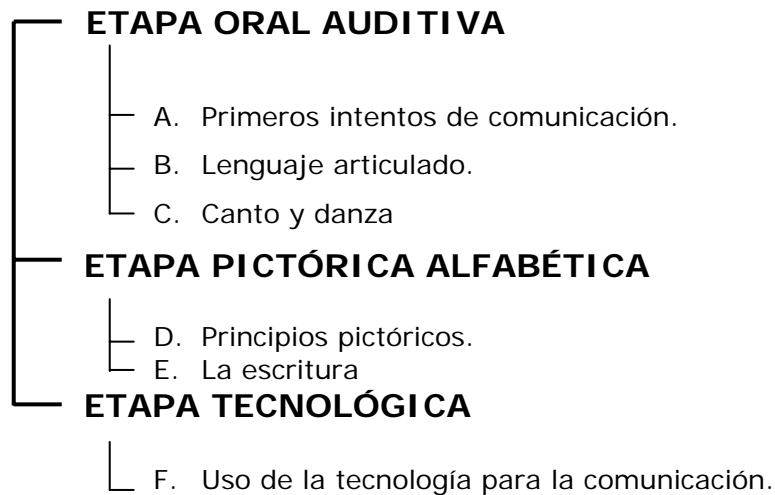
Desde los inicios, la comunicación ha sido constantemente mejorada debido a las necesidades del hombre, quien siempre ha buscado la forma más adecuada de interpretar sus pensamientos, por medio de diferentes métodos, hasta lograr un lenguaje que constituye parte esencial de la sociedad.

El origen del hombre lleva consigo el origen de la comunicación que es, entre todas, la más importante actividad humana; es decir que el hombre no podría existir sin la comunicación y esta última se constituye en el fundamento principal de la sociedad.

González (s.f. p. 23) señala: "Esta tendencia del hombre por comunicarse se prolonga a través de todo su tiempo histórico y adquiere modificaciones diversas en la medida en que los descubrimientos y la tecnología la determinan".

De acuerdo con lo anterior, la comunicación nace con el hombre y el hombre nace con la capacidad de comunicarse.

En el cronograma de Acevedo (2000 p. 6), se presenta de forma resumida la evolución de la comunicación que sirvió como guía para el desarrollo de esta investigación:



- ❖ Es importante mencionar y agregar la invención de la **imprensa**, ya que no aparece en el cronograma anterior.

## Etapa Oral Auditiva

### Primeros intentos de comunicación

Desde tiempos primitivos hasta hoy, las personas conocen el mundo exterior a través de los cinco sentidos, por medio de los cuales se puede oír sonidos, ver y tocar objetos, sentir la lluvia, la fragancia de las flores y el sabor de las comidas.

Para vivir y trabajar, el hombre primitivo se vio en la necesidad de encontrar formas para comunicarse con los demás, se limitó grandemente a cosas que podía oír, ver, o tocar, utilizó sonidos, acciones y caricias como símbolos; un quejido pudo haber indicado que una piedra era demasiado pesada para alzarla solo.

Sin embargo, no hace falta quién pregunte ¿Cuándo surgió la comunicación humana? González (s.f. p. 23) dice al respecto: “Es muy

difícil establecer con exactitud cuándo surgió el primer intento de comunicación humana". Pero, la necesidad de comunicar a sus semejantes sus deseos y emociones, obligó al hombre a hacer uso de gritos, imitaciones de sonidos (que aún se preservan y se denominan sonidos onomatopéyicos) y un sin fin de expresiones hasta lograr un lenguaje biológico que, hoy por hoy, constituye la primera forma de comunicación.

## **Lenguaje articulado**

Cuando el hombre logró dominar los movimientos de su boca y estableció una pronunciación distintiva de los demás sonidos, estableció lo que se conoce como lenguaje articulado.

"El lenguaje humano puede contar con 30.000 ó 40.000 años de existencia Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2003. (Programa de computadora). La enorme diversidad de lenguas que hay en el mundo demuestra que una vez que apareció el lenguaje se produjeron los cambios a gran velocidad".

## **Origen del canto y la danza**

Con la aparición de las primeras palabras, el hombre surcó el camino que lo conduciría a la civilización. Es muy probable que después del habla surgió el canto y éste dio lugar a la aparición de la danza, ambos, ya en conjunto, establecieron los primeros rudimentos que constituyen la base de lo que hoy son modernos sistemas de comunicación.

## **Etapa Pictórica Alfabética**

### **Principios pictóricos**

Como forma de tatuaje y colocando color en su propio cuerpo, nació la preferencia del hombre por la pintura; rápidamente pasó a decorar vasijas hasta alcanzar los muros, las pinturas que se hallan en las cuevas representan animales, dibujos geométricos y algunas veces figuras humanas que simbolizan los motivos que le preocupaban o le eran de interés.

### **Escritura**

De acuerdo con Acevedo (2000 p. 7): "De la combinación de dibujo y pintura se derivó la escritura pictográfica utilizada por los egipcios".

Siguió el jeroglífico y mediante un desarrollo gradual se llegó al silabario, donde las sílabas ya se representaban con signos, de modo que cuando se originó la escritura cuneiforme en el mundo mesopotámico, en el año de 160 (3000 a.C.), apareció el alfabeto.

Con la aparición de la escritura surgieron también el trueque y los símbolos, se dice que la contribución fenicia más importante a la civilización fue el alfabeto. Biblioteca de Consulta Microsoft® Encarta® 2003. (Programa de computadora), Sin embargo, existen muchas confusiones respecto del origen de éste. Algunos lo atribuyen a los egipcios y otros a los fenicios.



## **Etapa tecnológica**

### **Imprenta**

La forma de impresión más antigua que se conoce, posiblemente sea la utilización de las piedras para sellar, como sustituto de la firma y como símbolo religioso.

En el siglo II d.C. los chinos habían desarrollado e implantado con carácter general el arte de imprimir textos. En el siglo XI d.C., durante la dinastía Chang un herrero llamado Pi Shang descubrió la primera forma conocida de tipografía mediante la impresión de tipos móviles hechos de madera.

Al holandés Laurens Coster se le otorga la primera impresión de un libro utilizando letras móviles de madera. A mediados del siglo XV, en Europa se realizó la primera fundición de tipos móviles de metal.

En el año 1450, Johann Gutenberg, natural de Maguncia, Alemania, inventó la imprenta en Occidente. El gran logro de Gutenberg contribuyó, sin duda, de forma decisiva a la aceptación inmediata del libro impreso como sustituto del libro manuscrito.

### **Uso de la tecnología para la comunicación**

Con la invención de la imprenta inició al uso de la tecnología para facilitar el trabajo humano. Acevedo (2000 p. 8) define la secuencia del desarrollo de la tecnología de la siguiente forma: "El telégrafo, como el proceso electrónico de la palabra alfabetizada; el teléfono, como el proceso electrónico de la palabra oral; la radio, como el resultado de lo que primero fuera una extensión del telégrafo y posteriormente del teléfono; las películas sonoras, sonido electrónico sumado a la visión

proyectada en forma electrónica; la televisión, visión electrónica agregada al sonido electrónico; la computadora, la palabra silenciosa y el uso de redes de computadoras para transmitir mensajes visuales, orales y auditivos por medio de Internet.

### **Proceso de comunicación**

El proceso de comunicación está compuesto por 7 elementos que son: emisor, mensaje, canal, receptor, código, contexto y retroalimentación; esta última crea un efecto en el receptor. Sólo cuando existe retroalimentación se puede hablar realmente de comunicación, ya que ésta implanta un efecto sobre el receptor. Acevedo (2000 p. 8).

De la Mota (1988 p.161), en su Diccionario de la Comunicación indica: "Comunicación es una ciencia que estudia la transmisión de un mensaje directa o indirectamente de un emisor a un receptor y de éste a aquél, a través de medios personales o masivos, humanos o mecánicos, mediante un sistema de signos convenidos".

La comunicación se da cuando existe una respuesta o feed-back (retroalimentación) y ésta se realiza cuando dos personas, cara a cara, intercambian ideas, palabras o acciones. Se establece cuando existe un mensaje que transmitir y cuando se tiene una finalidad, es decir se buscan resultados o efectos: Hacerse entender y/o causar emoción.

Esta facultad de comunicarse de modos diversos, complejos y creativos es un atributo peculiar y distintivo del hombre; al respecto Acevedo (2000 p. 8) anota: "El hombre es un "emirec" (emisor - receptor), alternativa o simultáneamente, ya que comunica a sus semejantes, se comunica con sus semejantes, con las máquinas que

crea, con el medio que forma y deforma, informa y transforma. Adicionalmente, se comunica consigo mismo"; pero de una u otra forma permanece comunicado.

De acuerdo con Birdwhistell, la comunicación no es simplemente la transmisión de un mensaje a un perceptor, sino también, un acto creativo en el que dos personas contribuyen a intercambiar mensajes a través de la acción, interactuando, reaccionando e integrando un sistema.

En este sistema se integran la comunicación facial, la mirada, el comportamiento gestual y las manos.

### **Comunicación no verbal**

El hombre ha ido mejorando su sistema de comunicación, de tal manera, que la comunicación no verbal complementa la comunicación oral y a su vez afirma el mensaje hablado. Benito (1991 P. 266) subraya: "Las palabras pueden muy bien ser lo que emplea el hombre cuando falla todo lo demás".

Los sonidos, las acciones y caricias se utilizan como símbolos, conjuntamente se emplean las expresiones faciales que permiten el feed-back o retroalimentación produciendo en la comunicación verbal una especie de refuerzo o de puntualización visual que acompaña a las palabras, mejorando su significado.

El terreno predilecto de la comunicación no verbal es el rostro, en donde se localizan inmediatamente las expresiones debido a que la mayor parte de la comunicación humana ocurre en conversaciones

espontáneas, con frecuencia inesperadas y rara vez planeadas.

En esta permanente manera de comunicar es precisamente donde la comunicación no verbal cobra suma importancia, porque aun sin hacer uso de la palabra, el ser humano constantemente envía diferentes mensajes que van desde la forma de caminar y vestir, hasta la manera de transmitir información por medio de la mímica del rostro o la kinésica, la comunicación puede ser verbal (por medio del habla), no verbal (escrita, o por medio de signos, de señas, símbolos, gestos o movimientos del cuerpo). Algunos de estos elementos son innatos en el ser humano, mientras que otros son adquiridos en sociedad.

## **CAPÍTULO II**

### **Kinésica**

La kinésica tiene como objetivo estudiar los movimientos del cuerpo, las posturas corporales, las expresiones faciales y los gestos; es decir aquellos fenómenos no verbales en el ser humano, entre el comportamiento y la comunicación.

La kinésica, conocida también como cinésica, no es un término nuevo, a principios de los años cincuenta el doctor Whistle, de la Universidad de los Ángeles, California, desarrolló trabajos acerca del comportamiento humano ante el estrés y sus efectos en los movimientos corporales.

Según una definición derivada del Diccionario Webster´s, en lo relativo al estudio de movimientos del cuerpo y expresiones faciales como forma de comunicación, kinesic proviene del griego KIENEIEN que significa movimiento.

El término kinésica, propuesto por Ray Birdwhistell, implica el estudio del movimiento del cuerpo con fines comunicativos, su obra de 1952 Introducción a la kinésica, no fue sólo la búsqueda de una estructura para el lenguaje corporal; además proporcionó al estudio de los movimientos corporales y gestuales el nombre de kinésica.

De acuerdo con los principios expuestos por Birdwhistell, la Kinésica estudia los movimientos y las posiciones corporales que son significativos y que tienen fines comunicativos dentro de un grupo cultural determinado, comprende los gestos, tanto intencionados como los no intencionados.

Los estudiosos de la escuela Kinésica citan, entre otros fundamentos y principios, que la metodología kinésica es tan antigua como la humanidad misma; Papirus Vedas en la antigua Grecia 900 a.C., describía como normal los cambios de la conducta corporal que sucedían en personas que sentían temor o miedo; Charles Darwin, padre de la Teoría de la Evolución de las Especies, decía en su obra "las emociones reprimidas pueden manifestarse en el ser humano por movimientos en el cuerpo y en un cambio en la forma de hablar".

El movimiento del cuerpo o comportamiento kinésico comprende de modo característico los gestos, los movimientos corporales, las expresiones faciales, la conducta de los ojos (parpadeo, dirección y duración de la mirada y dilatación de la pupila) y también la postura.

La kinésica estudia los aspectos comunicativos del comportamiento adquirido y estructurado del cuerpo en movimiento. Acevedo (2000 p. 9) manifiesta que la conducta no verbal, mediante el lenguaje corporal, se refiere a la detección de movimientos gesticulares como: posición al sentarse, inclinación, mirarse las manos y uñas, bostezar, el ángulo de la visión, actitud como pensante, cruzar las piernas, movimientos de cabeza, escupir, rascarse o tocarse la nariz, cruzar los brazos; entre otros, estos detalles son los que reflejan actitudes de colaboración, rechazo y autodefensa, falsedad o egoísmo.

La kinésica estudia el comportamiento social de los individuos en su relación con el lenguaje, esto quiere decir que al comunicarnos nuestro cuerpo acompaña el habla con gestos; además, el gesto variará en medida que existen diferencias culturales, un claro ejemplo de esto son las revistas de historietas, en donde la cultura es un factor

importante ya que determina el lenguaje kinésico de un grupo social, debido a que cada gesto recibe una etiqueta que resiste al tiempo, a la cultura y a los diferentes usuarios porque son signos aceptados.

En el texto didáctico de Acevedo (2000 p. 10) se encuentra que R. Harrison, profesor del departamento de Comunicación de la Universidad de Michigan, clasificó los códigos kinésicos de la siguiente forma:

- A. **Códigos de actividad:** *Donde están agrupados todos los movimientos que un individuo puede realizar con su cuerpo, posturas, gestos de las manos, expresiones faciales, etc.*
- B. **Código de las cosas accesorias:** *Como el vestido, el arreglo personal, accesorios, etc., que sirven para manifestar algo.*
- C. **Código de espacio temporal:** *También conocido como PROXEMIA, habla de la utilización de su espacio íntimo y el entorno social, de tal forma que la distancia que guardamos con nuestros semejantes depende de nuestro grado de familiaridad.*
- D. **Código de medios de comunicación:** *Donde se encuentran todos los medios que utiliza el individuo para comunicar algo, fotos, señales, películas, disfraces e insignias.*

A continuación se describen los signos que forman un lenguaje corporal.

### **Los gestos**

El gesto incluye toda clase de movimiento o postura corporal, incluyendo las expresiones faciales que transmiten un mensaje al observador. Para entender mejor los gestos se dividirán en:

1. **Gestos ilustradores:** Se hallan representados por todos aquellos movimientos que la mayoría de los individuos realizan durante la

comunicación verbal y que ilustran lo que van diciendo. Son apuntadores cuando orientan hacia algo; pictográficos cuando describen, espaciales cuando expresan dimensión, cinetógrafos cuando narran; "gestos-batuta" para enfatizar y afirmar la expresión.

2. **Gestos reguladores:** Son señales que tienden a mantener el flujo de la conversación y que pueden indicar a quién se está hablando, si su interlocutor está interesado en lo que dice o no.
3. **Gestos adaptadores:** Forman parte del repertorio del individuo, su uso puede ser personal, en dirección hacia algún objeto o para uso del prójimo.
4. **Gestos señales:** En ellos se recogen los gestos que van destinados a manifestar una emoción, pues las manos están controladas por la voluntad del rostro.
5. **Gestos emblema:** Señales emitidas en forma intencional con un significado específico que puede ser traducido directamente por palabras.

## **Los movimientos del cuerpo**

(La postura y el andar)

Dentro del significado del movimiento del cuerpo se encuentran dos elementos que merecen ser estudiados: La postura y la forma de caminar o andar.

### **Postura**

Por medio de esta actitud se envían diferentes mensajes que manifiestan la personalidad del individuo; cuando se sienta o se pone de



pie dará la pauta de su estado, por ejemplo:

- ✓ **Sentarse y cruzar las piernas:** Si lo realiza un hombre, muestra su figura masculina, cuando lo hace una mujer intenta llamar la atención o trata de dominar la situación.
- ✓ **Levantarse bruscamente:** Falta de cortesía, indica irritación e impaciencia.
- ✓ **Levantarse, sentarse y volver a levantarse:** Muestra inestabilidad, también puede revelar impaciencia e incomodidad.
- ✓ **Levantarse cuando otros están sentados:** Manifiesta desvergüenza y decisión, si se opta por retirarse del lugar, es gesto de desaprobación.

### **Forma de andar**

Se dice que el hecho de caminar es un reflejo; sin embargo, no hay dos personas que caminen igual, cada uno anda a su paso y habrá quien dé pasos breves mientras que otro caminará a grandes pasos. Cada persona posee su propio estilo; igual que la escritura todos tienen un modo personalizado, por ejemplo:

- ✓ **Andar comedida o tranquilamente:** Denota equilibrio, firmeza y precisión en la toma de decisiones.
- ✓ **Andar lentamente, con las piernas separadas y con el vientre hacia adelante:** Vanidad y personalidad acentuada.
- ✓ **Andar lento y descuidado:** Cansancio, indecisión, aburrimiento y desánimo.
- ✓ **Andar ágil y vivaz:** Demuestra entusiasmo, resolución y satisfacción por la vida.
- ✓ **Andar vacilante:** Vacilación, timidez y temor.
- ✓ **Caminar con pasos cortados:** Es propio de un ser meticuloso y

detallista.

- ✓ **Caminar a grandes pasos:** Es característico de una persona temeraria, ambiciosa y determinada.
- ✓ **Caminar orientando los pies hacia adentro:** Es signo de prudencia y reflexión.
- ✓ **Caminar orientando los pies hacia afuera:** Exhibe satisfacción de sí mismo, pero escasa prudencia.

### **Comunicación facial**

Las señales de la comunicación facial se limitan a los cambios de posición de los ojos, de la boca, de las cejas y de los músculos faciales. La cara puede contemplarse como "la zona de comunicación especializada", ya que permite la comunicación de las emociones, pensamientos y actitudes.

El rostro queda dividido en tres partes: ceja y frente, ojos y párpados y la parte inferior que comprenden: boca, mentón, mejillas y nariz. Acevedo (2000 p. 14).

1. La alegría aparece esencialmente en la parte inferior del rostro y ojos.
2. La tristeza, en los ojos.
3. La reflexión en el rostro impávido.
4. La insatisfacción afecta a la parte inferior del rostro.
5. La cólera, en la parte inferior del rostro y en la zona frente-cejas.
6. La sorpresa en los ojos.
7. El asombro en los ojos.
8. El miedo se manifiesta, sobre todo, en los ojos.
9. El desprecio en la zona frente / cejas y los ojos.

La persona que se pasa la mano por el pelo sin que tenga necesidad de peinarse, se pone la mano en la boca, toma a alguien de los hombros para convencerle o juguetea con algún objeto, lo que persigue es reafirmar su deseo o sentir seguridad.

Los signos musculares del rostro tienen un valor expresivo tan grande que algunas veces reemplazan la palabra y con éxito.

“Existen diferentes tipos de mímica combinados con la comunicación no verbal, las emociones (sorpresa, cólera, miedo, placer), las sensaciones corporales agradables o desagradables y las sensaciones musculares (por ejemplo, el esfuerzo)” Kowsan (1997 P. 14).

“El sistema de codificación llamado F.A.S.T (Facial Affect Scoring Technique) señala que parte del rostro reacciona con mayor fuerza a nueve estímulos que son:

Asco -Boca / mejillas.

Miedo -Párpados / ojos.

Tristeza -Frente, párpados, ojos y cejas.

Alegría -Mejillas, boca y cejas.

Cólera -Mejillas, boca y cejas.

Sorpresa -Ojos, boca y mejillas.” Acevedo 2000 (p. 14).

## **La mirada**

Los movimientos de los ojos desarrollan una función de extraordinaria importancia en el transcurso de la interacción social. Algunos autores hablan de la “dirección de la mirada”, “el movimiento de los ojos” o el “contacto visual”. La mirada forma parte de la

expresión global de la cara y es enormemente expresiva, cumple una función esencial en el momento de comunicar actitudes o de instaurar relaciones. Es utilizada como señal para propiciar encuentros o saludar.

### **Las manos**

Las manos poseen un lenguaje, tienen la fuerza expresiva por sí mismas y enriquecen la comunicación verbal, son un medio de expresión para sentimientos más profundos. Kowsan (1997 p. 15) "Los teóricos del gesto sostienen que es posible hacer con la mano y el brazo hasta 700,000 signos".

Lo que una persona revela, mientras está comunicando un mensaje, determina el contenido de lo que manifiesta el perceptor, ya sea un mensaje cálido, sonriente, interesante, o bien grave o indiferente; un simple movimiento de boca o de las cejas, puede revelar aceptación o escepticismo e incluso rechazo, es importante por ello saber lo que se manifiesta.

## **CAPÍTULO III**

### **La historieta**

Estas narraciones son conocidas en Estados Unidos como comics, aunque en España se ha popularizado la palabra tebeo, la cual deriva del título de una revista infantil barcelonesa que ha existido en el mercado desde 1917 llamada T.B.O., el término inglés fue aplicado al castellano desde 1968, cuando lo oficializó el Diccionario de la Real Academia; en algunos otros países donde se habla el idioma español se conocen con el nombre de historietas o según la palabra inglesa, cómic.

Su historia se relaciona con la de la imprenta y la caricatura, De la Mota (1998 P.154) describe al término comic como “voz inglesa que se da a las tiras cómicas en que cada situación de su historia se expone en un cuadro mediante dibujos con texto o sin él”.

Los orígenes de la historieta están estrechamente ligados con el desarrollo del periodismo moderno, estos orígenes se relacionan con las particulares características del periodismo norteamericano de fines del siglo XIX, en su lucha por la conquista de nuevos lectores, deciden incorporar los novedosos y atractivos cartoons a todo color, convertidos después en historietas.

La historieta constituye un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de aventuras, con texto o sin él, puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro Claudín y Anabitarte (1989 p.210) describen a la viñeta como “una ilustración que habitualmente se caracteriza por su contenido irónico o humorístico”; sin embargo, el término cómic deriva de sus orígenes cómicos, pero el humor no es un

elemento definitivo porque el medio se ocupa de asuntos tan variados como puede hacerlo la literatura o el cine.

Avendaño (2001 p.66), dice: "Las historietas, tebeos, chistes o tiras cómicas, son algunos de los vocablos con los que se busca o pretende designar una forma de expresión surgida hace más o menos un siglo cuyo auge se ha incrementado como consecuencia de la alta precisión tecnológica alcanzada en las máquinas de impresión".

Los comics o tebeos son una narración contada por medio de una serie de dibujos dispuestos en líneas horizontales y que se leen de izquierda a derecha; estas imágenes habitualmente están separadas unas de otras y quedan contenidas dentro de los límites de unos cuadros rectangulares llamados viñetas.

Los artistas han desarrollado un vocabulario visual para representar los efectos sonoros; utilizan símbolos y otros recursos gráficos con el fin de expresar una amplia variedad de elementos narrativos. Por ejemplo, cuando se utiliza el lenguaje escrito con las imágenes, éste aparece dentro de una viñeta o dentro de "globos" o "bocadillos" que salen de la boca del que habla para interpretar una conversación; o de la cabeza, en nubes, para representar el pensamiento.

La viñeta confirma textualmente o complementa la información del comic como lo explica Ferrero (1975 P.358) cuando define a la viñeta como "ilustración al principio o al fin de un texto o intercalada entre el mismo para complementar su información, darle mayor amenidad de lectura e invitar a ella".

Hay quienes piensan que el comic nació en Alemania; no obstante, el país que lo introdujo en la cultura popular fue Estados Unidos de Norteamérica; aunque fueron los japoneses quienes publicaron las primeras revistas de comics en los años veinte.

El 24 de diciembre de 1983 apareció el primer suplemento cómico a color en el periódico World, de Nueva York. Por primera vez se utilizó una narración ilustrada sirviéndose de globos o bocadillos de diálogo; este primer personaje fue Yellow Kid, creado por Richard Felton Outcault (1863- 1928); quien es señalado como el punto de partida de la historieta moderna.

### **Revista *Moralejas* Comic**

Los hermanos Sammy y Jimmy Morales dieron sus primeros pasos artísticos en el teatro, pero su incursión en el campo del humor la hicieron por medio de la radio; posteriormente participaron dos años en el programa de televisión Aló Que Tal América (apareciendo en cápsulas humorísticas) de canal 3 de Guatemala. Tiempo después, presentaron una propuesta para armar su propio programa de televisión llamado *Moralejas*. En la actualidad es transmitido dentro de la franja cómica de canal 7 de Guatemala, los domingos a las 19:30 horas.

Después de dos años de estar haciendo televisión, surgió la idea de caricaturizar a los personajes del programa y el pensamiento se concretó mediante una revista que lleva el mismo nombre del programa de televisión *Moralejas*.

Jimmy Morales (comunicación personal Junio 02, 2003) comentó que la idea de la revista nació de la necesidad de este tipo de medios en

Guatemala, y al preguntarle el ¿por qué del nombre *Moralejas*? dijo que una moraleja es una aplicación o una enseñanza que pueda dejar cierta situación en la vida, una historia ficticia, una historia real, una experiencia o una vivencia.

Los hermanos Morales consideran que por medio de la revista aportan algo a la sociedad debido a que inicia y termina con una moraleja que brinda una enseñanza diferente cada vez.

El nombre *Moralejas* también se eligió por la semejanza que tiene el término con el apellido de los hermanos Morales.

La revista cuenta con varias secciones y sus personajes son: Nito y Neto, Black Pitaya, Juan y Pedro, La Tropa Loca, Los Bolemios, Don Remedios, La Tranza, Agarrado y Usurero, Los Anticuarios, Aristónteles y Soócrates.

Los personajes los han ido creando gradualmente, algunos surgieron por su participación en el programa Aló Que Tal América, como Los Anticuarios, que antes eran Aló Antiguo, La Tranza antes eran Aló Honesto, Nito y Neto eran Aló Nito, Los Gallegos eran Aló Macho. Ruiz (2004).

La idea original y adaptación de textos está a cargo de los licenciados Jimmy y Samuel Morales. La revista *Moralejas* Comic se imprime bimestralmente, es full color, mide 10 pulgadas  $\frac{3}{4}$  de largo por 8 pulgadas  $\frac{1}{4}$  de ancho, consta de 28 páginas (14 hojas); el material de la cubierta es de papel couché 100, las hojas interiores son de papel



bond 80. Su costo en moneda nacional es de Q10.00 y en moneda extranjera de US\$ 2.50.

El 15 de octubre de 2002 los hermanos Morales sacaron a la venta el primer ejemplar de la revista. En la portada se presenta a los personajes Nito y Neto.

## CAPÍTULO IV

### Metodología y análisis

#### Investigación o método

El método que se utilizó en esta investigación fué el descriptivo, se evaluaron los datos cualitativos a través del análisis y la observación.

#### Instrumentos

Fichas bibliográficas e Internet, se empleó la ficha de análisis de Acevedo (2000 p. 33) según la clasificación de los códigos kinésicos propuestos por R. Harrison (código de Actividad, de Cosas Accesorias, de Proxemia y de Medios De Comunicación).

#### Universo

Todas las revistas *Moralejas* Comic, hasta la fecha, son siete los ejemplares que han salido al mercado.

#### Muestra

Los primeros cuatro ejemplares de la revista *Moralejas* Comic, en las secciones de los personajes Nito y Neto y la de Los Bolemos.

#### Técnica

Los procedimientos para recopilar información fueron: comunicaciones personales, recopilación bibliográfica, revistas *Moralejas* Comic y búsqueda de temas relacionados a través de Internet.

En los capítulos anteriores se presentó la historia y la base teórica que fundamenta este análisis.

Dentro de la revista se presentan varias secciones y diversidad de personajes, en cada sección aparece gran variedad de códigos kinésicos y por ello fue necesario delimitar el tema; de modo que se eligió analizar las primeras cuatro ediciones de la revista y se optó por dos secciones que son: los personajes los Bolemios y los personajes Nito y Neto.

Se seleccionaron específicamente porque ambas presentan más códigos kinésicos que otras secciones dentro de la misma revista.

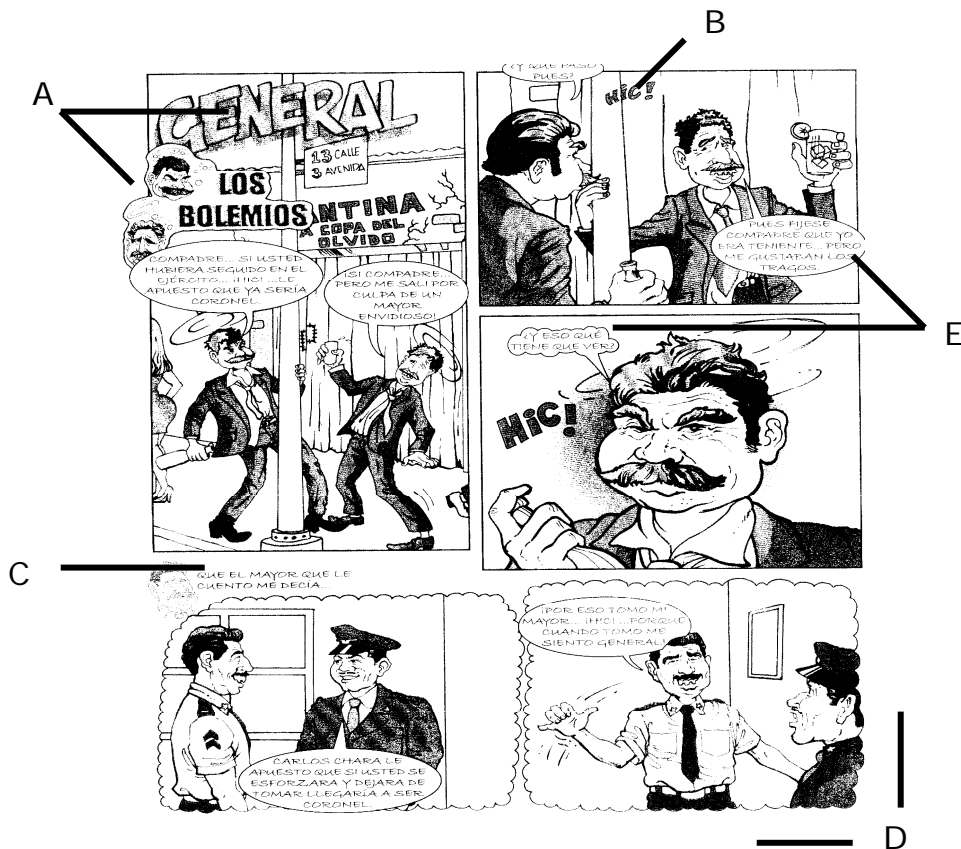
La forma en que se realizó el análisis es la siguiente: Se presenta la página completa del chiste, después aparece una ficha en la que se realiza el análisis de los códigos kinésicos propuesto por R. Harrison, por medio de los cuales se decodifican los mensajes no verbales dentro de la revista *Moralejas Comic*.

## EJEMPLO DE FICHA DE ANÁLISIS

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><i>Donde están agrupados todos los movimientos que un individuo puede realizar con su cuerpo, posturas, gestos de las manos, expresiones faciales, etc.</i></p>	<p><i>Como el vestido, el arreglo personal, accesorios, etc., que sirven para manifestar algo.</i></p>	<p><i>También conocido como PROXEMIA, habla de la utilización de su espacio íntimo y el entorno social, de tal forma que la distancia que guardamos con nuestros semejantes depende de nuestro grado de familiaridad.</i></p>	<p><i>Donde se encuentran todos los medios que utiliza el individuo para comunicar algo: fotos, señales, películas, disfraces e insignias.</i></p>

Al finalizar el análisis de las viñetas que conforman cada uno de los chistes, aparece uno colectivo que presenta la idea general y los códigos manejados dentro de la sección de Nito y Neto, así como en la sección de Los Bolemios.

La terminología que se utilizó dentro de la revista *Moralejas Comic* es:



- A:** Se llama **recuadro o cajetín del título** al título que ocupa generalmente un espacio separado del dibujo.
- B:** La onomatopeya **HIC!**, es un **efecto de sonido**.
- C:** Al texto que no forma parte de los bocadillos y que va dirigido al lector se llama **texto de apoyo**.
- D:** Cada una de las ilustraciones se llama **viñeta**.
- E:** Los globos en los que se lee lo que están diciendo los personajes, se llaman **bocadillos de diálogo**.

## **CAPÍTULO IV**

### **Metodología y análisis**

#### **Investigación o método**

El método que se utilizó en esta investigación fue el descriptivo, se evaluaron los datos cualitativos a través del análisis y la observación.

#### **Técnica**

Los procedimientos para recopilar información fueron: análisis de los códigos kinésicos según la clasificación de Harrison (código de Actividad, de Cosas Accesorias, de Proxemia y de Medios De Comunicación), comunicaciones personales, recopilación bibliográfica, revista *Moralejas Comic* y búsqueda de temas relacionados a través de Internet.

#### **Instrumentos**

Fichas bibliográficas e Internet y ficha de análisis (Ver cuadro No. 1. )

#### **Universo**

Todas las revistas *Moralejas Comic*, hasta la fecha, son siete los ejemplares que han salido al mercado.

#### **Muestra**

Los primeros cuatro ejemplares de la revista *Moralejas Comic*, en las secciones de los personajes Nito y Neto y la de Los Bolemios.

## **Procedimiento**

En los capítulos anteriores se presentó la historia y la base teórica que fundamenta este análisis.

Dentro de la revista se presentan varias secciones y diversidad de personajes, en cada sección aparece gran variedad de códigos kinésicos y por ello fue necesario delimitar el tema; de modo que se eligió analizar las primeras cuatro ediciones de la revista y se optó por dos secciones que son: los personajes los Bolemios y los personajes Nito y Neto.

Se seleccionaron específicamente porque ambas presentan más códigos kinésicos que otras secciones dentro de la misma revista.

La forma en que se realizó el análisis es la siguiente: Se presenta la página completa del chiste, después aparece una ficha en la que se realiza el análisis de los códigos kinésicos propuesto por R. Harrison, por medio de los cuales se decodifican los mensajes no verbales dentro de la revista *Moralejas Comic*.

## EJEMPLO DE FICHA DE ANÁLISIS

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><i>Donde están agrupados todos los movimientos que un individuo puede realizar con su cuerpo, posturas, gestos de las manos, expresiones faciales, etc.</i></p>	<p><i>Como el vestido, el arreglo personal, accesorios, etc., que sirven para manifestar algo.</i></p>	<p><i>También conocido como PROXEMIA, habla de la utilización de su espacio íntimo y el entorno social, de tal forma que la distancia que guardamos con nuestros semejantes depende de nuestro grado de familiaridad.</i></p>	<p><i>Donde se encuentran todos los medios que utiliza el individuo para comunicar algo: fotos, señales, películas, disfraces e insignias.</i></p>

Al finalizar el análisis de las viñetas que conforman cada uno de los chistes, aparece uno colectivo que presenta la idea general y los códigos manejados dentro de la sección de Nito y Neto, así como en la sección de Los Bolemos.



La terminología que se utilizó dentro de la revista *Moralejas Comic* es:



**A:** Se llama **recuadro o cajetín del título** al título que ocupa generalmente un espacio separado del dibujo.

**B:** La onomatopeya **HIC!**, es un **efecto de sonido**.

**C:** Al texto que no forma parte de los bocadillos y que va dirigido al lector se llama **texto de apoyo**.

**D:** Cada una de las ilustraciones se llama **viñeta**.

**E:** Los globos en los que se lee lo que están diciendo los personajes, se llaman **bocadillos de diálogo**.



**Moralejas** Comic

Revista No. 01  
 Página No.: 18  
 Personajes: Los Bolemos  
 Chiste: Sin título  
 Mes: Octubre  
 Año: 2002.

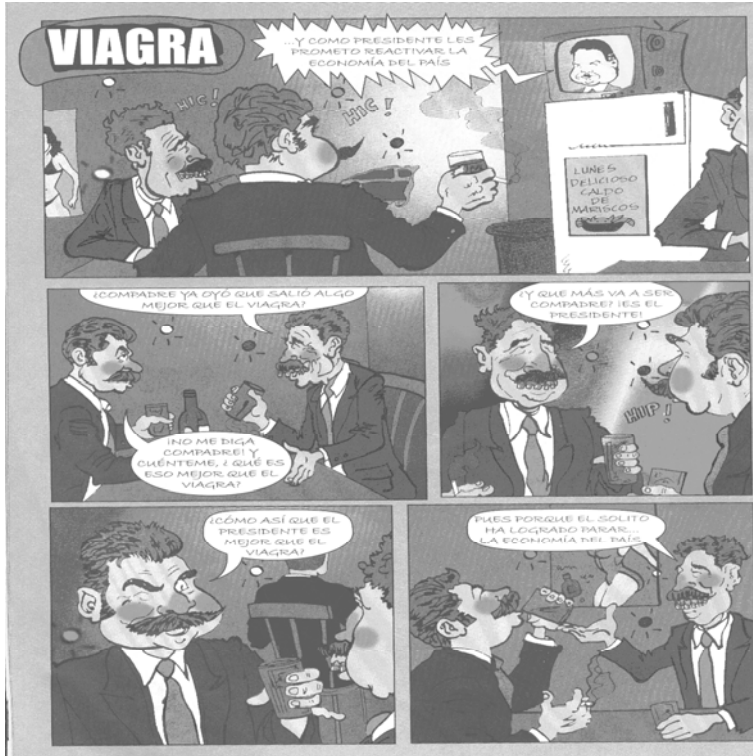
CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>            Puede observarse que ambos personajes sostienen vasos y que están a punto de beber; uno de los compadres tiene solo un ojo abierto lo que indica que se esfuerza por entender a su compañero.            Se muestran unos pequeños soles que dan la sensación de que los personajes están mareados; esto indica una especie de tambaleo, si se observa el color de sus mejillas y nariz se confirma que, en efecto están ebrios.</p>	<p>Todos los códigos accesorios indican que se encuentran en un lugar público; las sillas, mesas, los manteles, botellas, vasos, el cenicero, cigarro, personas y la pared.            Aparte de la ropa de los personajes; los sacos, las camisas, las corbatas y tres figuras en forma de sol.</p>	<p>Están bebiendo y charlando como dos grandes amigos, las otras personas forman parte de los códigos accesorios.</p>	<p>Dentro del cajetín del título, se ve el nombre de los personajes y los rostros de ellos, el chiste carece de título.            Otros códigos de comunicación son: las etiquetas de las botellas y los bocadillos de diálogo, así como las figuras de sol que son efectos de sonido.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>2ª. Viñeta</b> Aparecen los dos personajes alzando los vasos que tienen en sus manos; esto indican que están a punto de beber. Uno de ellos tiene ambos ojos cerrados y ríe en señal de gozo. Se ve de nuevo los pequeños soles dan la sensación de que los personajes están mareados, el color de sus rostros lo confirma.</p>	<p>Una botella de licor, los vasos y el mantel de la mesa indican que es un restaurante. Las figuras de soles son un efecto de movimiento. La ropa de los personajes: los sacos, las camisas, las corbatas son el vestuario que los distingue de lo demás.</p>	<p>Aparecen solo ellos dos en la viñeta; sin embargo, el personaje que está de frente atrae la atención del lector.</p>	<p>La onomatopeya "HIC"; y las figuras de sol como efectos de sonido. La etiqueta de la botella y los bocadillos de diálogo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>3ª. Viñeta</b> Con los ojos completamente cerrados el personaje que aparece del lado izquierdo de la viñeta; incorpora su cuerpo exteriorizando que le interesa la conversación; extiende su mano indicando que hace una pregunta. El otro personaje, con su mano apunta a su compañero; esto es en señal de atención. Se ven sus mejillas y nariz enrojecidas y los pequeños soles que dan la impresión de que los compadres están ebrios.</p>	<p>Cinco figuras de sol, para darle mayor sensación de movimiento. Las paredes, parte de una ventana, una mesa, un mantel, un vaso, una botella y un cigarro evidencia que los personajes se encuentran en un restaurante. La ropa de los personajes, los sacos, la corbata y las camisas son distintivos de los Bolemios.</p>	<p>La distancia que se da entre ellos es muy poca ya que conversan cosas familiares; lo que da a entender que son amigos.</p>	<p>La etiqueta de la botella, los bocadillos de diálogo y las figuras de sol que son efectos de sonido.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>4ª. Viñeta</b>  La acción de llevarse el vaso a la boca y beber de él es el mayor movimiento que se presenta en esta viñeta.  El otro compadre tiene la botella en la mano y se dispone a llenar su vaso, por ello está la otra mano extendida indicando que está a punto de sujetar el mismo.  Aparecen de nuevo las figuras de sol y se ven sus mejillas y nariz enrojecidas que refuerzan la idea de que beben licor y que están ebrios.</p>	<p>Una mesera, un caballero al fondo, mesas con manteles, sillas, unas hojas como decoración, un cenicero, vasos, una pared con una ventana en donde se puede observar una montaña y algunas ramas; indican que los personajes se encuentran en un restaurante.  Por último la ropa de los personajes que son dos camisas, dos sacos y una corbata forman parte del vestuario que los diferencia.</p>	<p>Siguen en la misma posición, conversan y comparten el licor.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo y las figuras de sol como efectos de sonido.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Uno de los compadres se ha puesto de pie y tiene la mano empuñada; lo que indica que se ha exaltado, estos movimientos son corroborados por las líneas que se ven cerca del personaje.  El otro personaje contrae su cuerpo y dirige su mirada hacia arriba; esto anuncia admiración.  Las figuras de sol han sido colocadas alrededor de un solo personaje por lo que se deduce que está ebrio.  Los rostros de ambos personajes se muestran enrojecidos por lo tanto se deduce que los dos están ebrios.</p>	<p>Parte de una mesa con un mantel y dos vasos apuntan a que los personajes están en un restaurante.  Las figuras de sol, dan acción a la viñeta.  El vestuario: sacos, camisas y corbatas, es el vestuario por el que se distinguen los personajes.</p>	<p>Uno de los personajes se levantó bruscamente lo que indica irritación; esto causa un distanciamiento entre ambos, ya que el otro personaje dirige su mirada hacia otro lugar.</p>	<p>El signo de admiración y las figuras de sol, como efectos de sonido. También el bocadillo de diálogo, como medio de comunicación.</p>



*Moralejas* Comic

Revista No. 02  
 Página No.: 20  
 Personajes: Los Bolemios  
 Chiste: Viagra  
 Mes: Diciembre  
 Año: 2002.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>          Ambos personajes giran sus cabezas y dirigen su atención a un televisor, uno de ellos levanta su brazo sugiriendo que se dispone a beber de un vaso que sostiene con su mano.          Aparecen figuras de pequeños soles lo que advierte que ambos están tomando licor, lo confirma el enrojecimiento de sus mejillas y nariz.</p>	<p>Las paredes y algunos ladrillos de ésta, un bote de basura, una refrigeradora, un televisor, un afiche, un póster, un vaso, un cigarro, el humo de éste, una silla, unas mesas, indican que están en una cantina.          La ropa de los personajes; los sacos, las camisas y una corbata, son distintivos.</p>	<p>Los personajes principales están cerca uno del otro; lo que indica que son amigos, el otro hombre que aparece un poco distante es parte de los códigos accesorios.</p>	<p>El afiche y el póster son publicidad impresa, además está también el televisor, la onomatopeya "HIC", que se repite dos veces y las figuras en forma de sol, como efectos de sonido. También son medios de comunicación el cajetín del título y el bocadillo de diálogo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>2ª. Viñeta</b>  El personaje que aparece del lado izquierdo de la viñeta, se dispone a beber del vaso que sostiene, este es el movimiento que más resalta; el otro personaje también sostiene un vaso pero no hace ningún intento de beberlo.  Este personaje que se ve a la izquierda levanta una ceja y trata de mantener la vista en su compañero; lo que denota cierto desequilibrio.  También aparecen reforzando esto las figuras de sol y el enrojecimiento de sus rostros; que indica que ambos están mareados.</p>	<p>La pared, una mesa, una silla, una botella, dos vasos; indican el lugar donde se encuentra que se deduce que es una cantina.  Las dos figuras de sol, son un efecto de movimiento.  Aparte de esto la ropa dos sacos, dos camisas y dos corbatas son los accesorios que distinguen a los personajes.</p>	<p>Conversan frente a frente como dos amigos.</p>	<p>La etiqueta de la botella por ser publicidad impresa, los bocadillos de diálogo y las figuras de sol como un efecto de sonido.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>3ª. Viñeta</b>  El enrojecimiento de sus mejillas y nariz, así como las figuras de sol indican que están ebrios.  Los gestos que hace el personaje que está de frente señala cierto agotamiento ya que tiene sus ojos cerrados.</p>	<p>Las figuras de sol son un efecto para darle movimiento a los personajes.  El cigarro, el humo de éste y los dos vasos, indican que están en un lugar público.  Los sacos de los personajes, así como las corbatas y la camisa son el vestuario que los identifica.</p>	<p>Conversan de cerca lo que indica que son amigos.</p>	<p>La onomatopeya "HIP!" y las figuras de sol, como efectos de sonido y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Con las mejillas y nariz enrojecidos los personajes denotan que han bebido mucho; el que aparece de frente al lector trata de prestar atención a su compañero y se esfuerza, por ello se ve que sólo tiene un ojo abierto; esto indica agotamiento. Toma el vaso de una manera muy peculiar lo que puede interpretarse como un signo.</p>	<p>Al fondo se ve a un hombre de espaldas, es parte de la locación; también lo son una silla y un vaso.  Así como los códigos accesorios de las figuras de sol y la ropa de los personajes, la cual los distingue.</p>	<p>La conversación sólo, la comparten entre ellos, el hombre que se ve al fondo es parte de los códigos accesorios.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y las figuras de sol como efecto de sonido.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Con la cabeza inclinada hacia atrás, uno de los personajes bebe del vaso que sostiene con su mano y que lleva hasta su boca; éste es el mayor movimiento que se presenta en todo el chiste. El otro personaje mueve la mano con un gesto propio, ya que solo lo usa para explicar lo que dice el bocadillo de diálogo. Se ven las figuras de sol que dan sensación de movimiento y los rostros enrojecidos que indican que están ebrios.</p>	<p>La pared, el afiche, los vasos, el cigarro, el humo de éste y una mesa, señalan que es una cantina.  Las figuras de sol le dan movimiento a los personajes.  Los sacos, las camisas y las corbatas; son el vestuario que distingue a los personajes de otros.</p>	<p>Conversan y se mantienen cerca.</p>	<p>El afiche que se ve al fondo, el bocadillo de diálogo y las figuras de sol que son un efecto de sonido.</p>



*Moralejas* Comic  
 Revista No. 02  
 Página No.: 21  
 Personajes: Los Bolemios  
 Chiste: Política  
 Mes: Diciembre  
 Año: 2002.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>            Un compadre se encuentra de pie, con las piernas cruzada y recostado sobre el mostrador; por lo que se deduce que esta debilitado.            El otro se encuentra sentado en un banco, lleva a su boca un vaso y dirige su mirada hacia su compañero.            Sus mejillas y narices están enrojecidas; indicador de que están ebrios. Esto lo refuerzan las figuras de soles que dan la sensación de que están mareados.</p>	<p>Un estante, varias botellas, dos vasos, dos sillas, dos bancos, una cubeta, un mostrador, un cigarro, el humo de este, un cantinero y dos clientes más todo esto indica que están en una cantina, además se ven unas notas musicales y figuras de soles que dan armonía y movimiento a la viñeta.            Uno de nuestros personajes usa botas, el otro usa mocasines, ambos usan traje de saco y pantalón, camisas y corbatas.</p>	<p>En medio de los personajes aparece el cantinero, lo que crea distanciamiento entre ambos.</p>	<p>El cajetín del título, el rótulo de la cantina, las etiquetas de las botellas, las notas musicales como efecto de sonido y el bocadillo de diálogo.</p>



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Los rostros de ambos se ven enrojecidos, lo que indica que están ebrios; las figuras de sol le dan la sensación de que están mareados, el hecho de que se vean los ojos cerrados advierte que están agotados.</p>	<p>Muchos de los accesorios indican claramente que están de parranda: un vaso, un cigarro y el humo de éste.  Las figuras de sol transmiten la sensación de movimiento.  Los sacos, las camisas y una corbata son la ropa que identifica a los personajes.</p>	<p>Aquí aparecen solos los dos personajes, por lo que existe más acercamiento.</p>	<p>Únicamente el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Tambaleándose hacia un costado el personaje que aparece de frente al lector; indica que se encuentra un poco desequilibrado, se nota que tiene un ojo abierto y el otro cerrado, alrededor de él, se ven figuras de soles esto reafirma que está mareado. Los rostros de ambos están enrojecidos lo que señala que están ebrios.</p>	<p>Un afiche, una mesa, un cigarro y el humo de éste, indican que están en una cantina. La ropa de los personajes con lo cual los identificamos es: sacos, camisas y una corbata.</p>	<p>El personaje que aparece de frente al lector, capta toda la atención pero no se encuentra solo ya que a un costado se ve a su compañero.</p>	<p>El afiche de cigarrillos y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Uno de los compadres aparece en primer plano, lleva su mano hacia la boca y se dispone a fumar un cigarro. Alrededor de él se ven figuras de soles que dan la sensación de que esta mareado. Sus mejillas y nariz se ven enrojecidas lo que comprueba que está pasado de copas.</p>	<p>Los accesorios indican que se encuentra en una cantina se ven: mesas, una mesera y una silla. También forman parte de los códigos accesorios el cigarro y el humo de éste así como la ropa que identifica al personaje.</p>	<p>Esta sólo ya que la mujer que se ve al fondo solo forma parte de los códigos accesorios; y no aparece el otro personaje que se ve en las viñetas anteriores.</p>	<p>Solamente el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Se ve que uno de los personajes se encuentra de pie; esto porque logramos ver sus piernas. Ambos están felices, se puede observar que sonrien; uno de ellos inclina su cabeza hacia atrás debido a la fuerza de la emoción con la que se ríe. Los rostros de los personajes están enrojecidos; señalándonos que están ebrios. Las figuras de sol que se ven dan la sensación de movimiento.</p>	<p>El afiche, la mesa, el cigarro y el vaso indican que están en una cantina. Los sacos, las camisas y las corbatas son accesorios que distinguen a los personajes de los demás.</p>	<p>Permanecen cerca y del mismo lado; lo que señala que están de acuerdo.</p>	<p>El afiche de "GUARO" y el bocadillo de diálogo.</p>



**Moralejas** Comic

Revista No. 03  
 Página No.: 10  
 Personajes: Los Bolemos  
 Chiste: Trabajo  
 Mes: Febrero  
 Año: 2003.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>            Parado con un pie adelante y el otro atrás indica uno de los personajes que esta llegando a éste lugar, levanta su brazo y extiende su dedo índice en señal de atención.            La acción que ejecuta el otro personaje es que dirige su mirada hacia su plato de comida y con su mano se dispone a exprimir un limón sobre ésta.            Las figuras de sol dan la sensación de que los personajes están mareados.            El color enrojecido de sus rostros lo ratifica.</p>	<p>El texto de apoyo indica el lugar en el que se encuentran los personajes por lo que el afiche, el rótulo, la mesera, un hombre de traje, las botellas, los vasos, los limones, los platos, el cangrejo, la cuchara, las mesas con manteles, la maceta, las paredes y las puertas indican que los personajes se encuentran en una cantina.            Se ven las figuras de sol como parte de los códigos accesorios de la acción.            También la ropa característica de los personajes que es: trajes de saco y pantalón, camisas y corbatas.</p>	<p>Existe una intención de acercamiento por parte del personaje que va entrando en a la cantina.            Las otras personas que aparecen dentro de la viñeta sólo son parte de los códigos accesorios de esta.</p>	<p>Un afiche, un rótulo, las etiquetas de las botellas, el cajetín del titulo, el texto de apoyo que aparece dentro de un recuadro con el texto "EN LA CANTINA...".            También son medios de comunicación; el bocadillo de diálogo, el nombre y los rostros de los personajes, que aparecen dentro de un globo y las figuras en forma de sol que son efectos de sonido.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Uno de los personajes se dispone a beber del vaso que sostiene con una de sus manos extiende la otra mano como un gesto, que acompaña la pregunta que él realiza.  El otro personaje también extiende su mano pero en señal de preocupación.  Podemos ver las mejillas y nariz enrojecida de los personajes por lo que se deduce que están ebrios.</p>	<p>Como ya sabemos que la locación es una cantina; solo mencionaremos los accesorios que aparecen y que son: tres sillas, dos mesas con su respectivo mantel, un afiche, una botella, un cenicero, un cigarro y el humo de éste, tres vasos una mesera y un hombre de traje.  Así como la vestimenta de los personajes: sus trajes, camisas y corbatas.</p>	<p>En esta viñeta aparecen los dos personajes frente a frente y conversando.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo, el afiche y la etiqueta de la botella.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>3ª. Viñeta</b>  El movimiento que se ve en esta viñeta; es la acción que hace el personaje de levantar el vaso y dirigirlo hacia su boca.  El color que se ve en su rostro y las figuras de sol alrededor del personaje nos indican que está ebrio.</p>	<p>Un vaso, un limón, un cenicero, un cigarro y el humo de éste.  También está la ropa que caracteriza al personaje y las figuras de sol.</p>	<p>El personaje aparece completamente sólo para lograr centrar toda la atención del lector en él.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y las figuritas en forma de sol como efectos de sonido.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  El único movimiento que se ve es el intento de uno de los personajes por tratar de agarrar un vaso. Aparecen de nuevo las figuras de sol dándonos la sensación de que están mareados.</p>	<p>Se ven mesas, sillas, vasos, ceniceros, una botella, humo, las figuras de sol y la ropa que distingue a los personajes.</p>	<p>Aparecen sentado en una mesa frente a frente y conversando.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo, la etiqueta de la botella que esta sobre la mesa y las figuras en forma de sol como efectos de sonido.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  El movimiento que se da es que ambos chocan sus vasos, esto se deduce por la forma en que los sostienen y por el efecto de sonido que se ha colocado dentro de la viñeta. Los rostros de los personajes presentan enrojecimiento, lo que indica que ambos están ebrios.</p>	<p>Vasos, un limón, una botella, una mesa, la onomatopeya CLICK y la ropa distintiva de los personajes.</p>	<p>Se acercan un poco más, debido al choque que ambos hacen con sus vasos.</p>	<p>La etiqueta de la botella, el bocadillo de diálogo y la onomatopeya "CLICK", ésta última como efecto de sonido.</p>



*Moralejas* Comic  
 Revista No. 03  
 Página No.: 11  
 Personajes: Los Bolemios  
 Chiste: Marcianos  
 Mes: Febrero  
 Año: 2003.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>            Dos mujeres tratan de escapar de unos marcianos que las persiguen, un niño ve con asombro como las persiguen. Todos los gestos que hacen los humanos, son en señal de terror y preocupación. Si se observa se puede distinguir que ambas mujeres gritan y que el niño suda de miedo. Se ve que unas naves espaciales sobrevuelan la ciudad.</p>	<p>Es una ciudad con edificios grandes y con varias ventanas, una casa con una ventana, pasto y árboles. Esta ciudad esta siendo invadida por marcianos que vienen en naves espaciales. Dos mujeres que tratan de escapar y un niño que observa.</p>	<p>El acercamiento de los marcianos a las mujeres es forzoso ya que se trata de un secuestro. El niño ésta más distante pero se percata de la situación.</p>	<p>El cajetin del título, la onomatopeya "AAAAAY!" y la llamada de "AUXILO!".</p>

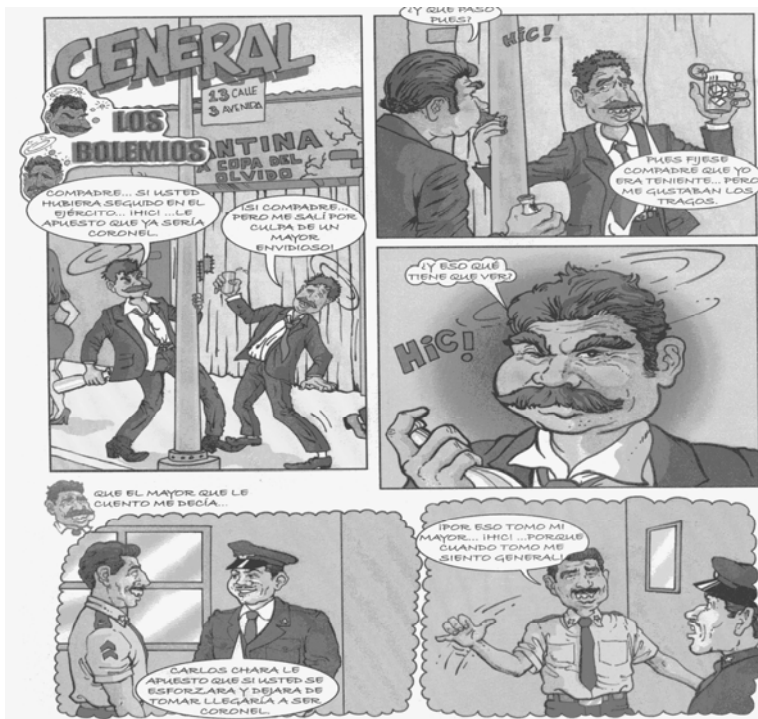
CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Los Bolemios se encuentran uno al lado del otro, el niño llega y los separa al dirigirse hacia uno de ellos.  Por la ventana se puede observar como sobrevuelan y atacan la ciudad las naves espaciales.</p>	<p>Aparece otra locación distinta a la anterior viñeta, esta vez encontramos a Los Bolemios dentro de una cantina donde se ven botellas, una cubeta, vasos, platos con comida, un limón, una mesa, sillas, una maceta, paredes, unas cortinas y una ventana por donde se ven naves espaciales y fuego sobre una ciudad.  Aparece un niño con una playera y los personajes con sus distintivos trajes.</p>	<p>Los dos compadres son separados por el niño que se dirige hacia uno de ellos y es precisamente en éste niño donde se centra la atención del lector.</p>	<p>El texto de apoyo, el bocadillo de diálogo, las etiquetas de las botellas y el letrero que dice BAR.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  El rostro enrojecido, con sólo un ojo abierto y las figuras de sol dando la sensación de que el personaje esta mareado; son signos de que está ebrio.</p>	<p>Aparte de la ropa que distingue a este personaje vemos las figuras de sol. Atrás del personaje aparece una rueda como fondo, la cual da la impresión de ser el sol.</p>	<p>Aparece sólo uno de Los Bolemios, esto para centrar la atención únicamente hacia él.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y las figuras de sol como efecto de sonido.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Uno de Los Bolemios tiene colocada su mano en la barbilla lo que indica que está pensando.  El otro, tiene su mano en la mejilla mostrando que está aburrido.  Ambos observan al niño, que se encuentra de pie y señalando la ventana. Los dos Bolemios tienen los rostros enrojecido y las figuras girando alrededor de ellos, lo que indica que están ebrios.</p>	<p>Siguen dentro de la cantina ya que se ven paredes, la cortina, la ventana y a través de ella vemos una ciudad en llamas y parte de una nave así como una mesa, una silla, una botella, dos vasos, dos copas y un plato.  El niño viste una camisa con serigrafía, un jeans de lona y zapato de vestir; Los Bolemios con sus trajes distintivos, sus camisas, corbatas, mocasines y calcetines.</p>	<p>Los Bolemios están sentados uno a la par del otro; mientras el niño está de pie a cierta distancia de ellos.</p>	<p>El bocadillo de diálogo, la etiqueta de la botella, la serigrafía de la playera del niño y las figuras de sol como efecto de sonido.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Los dos Bolemios ríen, uno de ellos levanta su brazo en señal de gozo; el otro encoge su cuerpo y se dispone a fumar el cigarrillo que tiene en la mano.  Ambos tienen las mejillas y nariz enrojecidas, lo que es indicador de que están ebrios.  Solo uno de ellos está rodeado por las figuras de sol; lo que muestra que está más mareado que el otro.  El niño muestra asombro con los gestos que hace con su cara y sus manos.</p>	<p>Pared, una cortina, una mesa, vasos, platos con comida, una botella, cigarros, el humo de estos, un cenicero, una carterita de fósforos, limones, un carretilla con varias botellas.  La ropa que diferencia a los personajes de los demás y la playera que lleva el niño.  También son parte de los códigos accesorios las figuras de sol y las onomatopeyas.</p>	<p>Los Bolemios siguen sentados uno a la par del otro mientras que el niño sigue de pie y retirado de la mesa.</p>	<p>El bocadillo de diálogo, las onomatopeyas "JA JA JA JA!", las etiquetas de las botellas y la cajetilla de cigarros.  La figuras de sol como efectos de sonido.</p>





*Moralejas* Comic  
 Revista No. 04  
 Página No.: 22  
 Personajes: Los Bolemos  
 Chiste: General  
 Mes: Abril  
 Año: 2003.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>            Ambos personajes aparecen de pie, con las piernas abiertas y tambaleándose; uno de ellos se sostiene de un poste público. Sus rostros se ven enrojecidos y arriba de sus cabezas se ven líneas curvas; todo esto indica que están totalmente mareados; uno sostiene una botella y el otro un vaso lo que revela que beben y que se están ebrios.</p>	<p>Se encuentran en la calle, cerca de un comercio público que es una cantina; el techo es de lámina, la pared está agrietada se ven también unos ladrillos, una cortina vieja con remiendos está sirve de entrada; Se ve parte del asfalto de la calle, la banqueta, un poste público y en él una señalización. Sobre la banqueta van dos personas caminando. Uno de los compadres sostiene una botella y el otro un vaso; ambos usan su traje de saco y pantalón, sus camisas y corbatas, uno usa mocasines y el otro usa botas.</p>	<p>Se acercan y se alejan debido al tambaleo que hacen sus cuerpos; las otras personas son parte de los códigos accesorios.</p>	<p>El título, el globo en el que aparece el nombre de los personajes y sus rostros, los bocadillos de diálogo, el rótulo pintado en la pared y señal de tráfico.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Uno de los personajes se sostiene de un poste, en la mano sostiene un vaso a la altura de su rostro y dirige su mirada hacia su compañero.  El otro aparece de lado, sosteniendo una botella.</p>	<p>La cortina de la calle, la pared, el poste, una botella, un vaso con líquido, hielo y una rodaja de limón.  Se ve a los personajes con sus ropas distintivas.</p>	<p>Están uno frente al otro.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la onomatopeya "HIC!".</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  El personaje aparece con un ojo abierto y el otro cerrado y unas líneas en círculo giran alrededor de su cabeza y su rostro esta enrojecido; lo que indica que está ebrio.  La onomatopeya HIC! Y la botella en la mano lo ratifican.</p>	<p>La botella, la onomatopeya y las líneas curvas.</p>	<p>Aparece sólo un personaje esto es para centrar la atención en él.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la onomatopeya "HIC!".</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>4ª. Viñeta</b> Se ve a dos personajes vestidos de policías, parados firmemente y sonrientes, uno de ellos es uno de Los Bolemios. Por la vestimenta policíaca, deducimos que uno de ellos es de mayor rango que el otro.</p>	<p>Cambia totalmente la locación; ya que por la ropa de los personajes se concluye que se encuentran en una estación de policías. Se ve que usan uniformes de policías, insignias y una gorra. Al fondo se ve una pared y una ventana.</p>	<p>Conversan, pero la postura y la mirada indican que existe un alto grado de respeto entre ellos.</p>	<p>El texto de apoyo, el bocadillo de diálogo y los trajes de los personajes que indican que son policías.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>5ª. Viñeta</b> Moviendo una de sus manos; de izquierda derecha con el dedo índice y pulgar extendidos hace un gesto; que nos enfatiza la respuesta que da en el bocadillo de diálogo. La reacción del otro personaje es de sorpresa se ven sus ojos muy abiertos y fijos en el personaje también su boca está abierta como señal de asombro.</p>	<p>Siguen dentro de la estación de policías pero, en esta viñeta sólo se ve una pared y un cuadro que podría ser un espejo. La ropa de los personajes que los identifica como policías y las insignias que portan.</p>	<p>En esta viñeta se rompe la seriedad que vimos en la anterior; ya que debido a la respuesta y acción del compadre, el mayor se aleja de él.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y los uniformes de los personajes que indican que son policías. El gesto que hace con su mano como lenguaje de señas.</p>



*Moralejas* Comic  
 Revista No. 04  
 Página No.: 23  
 Personajes: Los Bolemios  
 Chiste: Asalto  
 Mes: Abril  
 Año: 2003.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>            Uno de Los Bolemios sale de un banco acompañado de una mujer; va detrás de ella hacia la calle. Lleva su mano colocada en la espalda de la mujer; como gesto de apoyo. Sin embargo la mujer hace un gesto de rechazo hacia él. Atrás de ellos una mujer entra al Banco. Se aproximan hacia ellos dos hombres que los observan; por la vestimenta de éstos y porque uno de ellos lleva un tatuaje se deduce que son delincuentes.</p>	<p>Una calle, un auto, una banqueta y un banco indican que se encuentran en un área urbana. Todos los accesorios que llevan los hombres que observan a uno de Los Bolemios y a la mujer que lo acompaña indican que son delincuentes, en nuestra sociedad un tatuaje vincula a una persona a ser parte de una pandilla. La mujer lleva una cartera y en la mano varios billetes; lleva puesto un vestido y tacones. El Bolemio, viste como siempre traje se saco pantalón, corbata, y mocasines.</p>	<p>Se ve que la mujer rechaza al personaje que trata de acompañarla, ya que se puede observar que la persigue y ella lo ignora.</p>	<p>El cajetín del título, el bocadillo de diálogo, el letrero del banco, la etiqueta de la botella, el tatuaje en uno de los brazos de los delincuentes y los billetes por ser estos un medio impreso.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Se ve a uno de los delincuentes sujetar a la mujer del cuello mientras el otro le arrebatara los billetes y trata de golpearla con una botella.  La mujer forcejea con los ladrones se observa angustia en su rostro mientras que en las caras de los delincuentes se ve maldad.  El Bolemio corre rápidamente lo que indica que huye del lugar.</p>	<p>Siguen fuera del banco; se ve la calle, la banqueta, el auto, los ladrones, la mujer y el Bolemio.</p>	<p>Se ve que el Bolemio se aleja dejando a los ladrones atrapar a la mujer.</p>	<p>El texto de apoyo, la etiqueta de la botella, el tatuaje en el brazo de uno de los asaltantes, los billetes y la onomatopeya "AAAAAY!", por ser esta un efecto de sonido.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Uno de los Bolemios, se encuentra sentado bebiendo de un vaso el otro se encuentra de pie. Por las expresiones de su rostro y la postura de sus manos se deduce que está asustado.  Otro personaje que se ve en la viñeta exhala aire: por el humo, el cigarro que vemos y el gesto de su rostro sabemos que él esta fumando.</p>	<p>Encontramos a Los Bolemios dentro de una cantina se pueden ver bancos, mesas, vasos, ceniceros, un cartel, una ventana y la pared.  El hombre que se ve, usa traje, al igual que Los Bolemios.</p>	<p>El hombre que se ve sólo forma parte de los códigos accesorios sin embargo, un compadre se dirige hacia donde se encuentra el otro.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo y el rótulo que esta en la pared.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Los compadres están sentados y se disponen a hacer un brindis.  Aquí es donde se ve la acción, que es el intento por chocar sus vasos.</p>	<p>Siguen en la cantina y se ve parte de una mesa, un cigarro y dos vasos.</p>	<p>Esta vez sólo aparecen los compadres en la viñeta, y se observa que existe entre ellos confianza y amistad ya que se disponen a brindar.</p>	<p>Únicamente el bocadillo de diálogo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Los compadres se ven a los ojos, uno de ellos hace un gesto con la mano.</p>	<p>Siguen en la cantina y se ve la pared, los vasos y un cigarro.</p>	<p>Únicamente están los dos compadres al igual que en la anterior viñeta y siguen conversando.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>6ª. Viñeta</b>  Con la cabeza inclinada hacia atrás, uno de los compadres bebe de su vaso.  El otro dirige su rostro en dirección del lector; esto para darle complicidad al lector.</p>	<p>Dos vasos, una botella y un cigarro.</p>	<p>Están uno al lado del otro.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo y la etiqueta de la botella.</p>



*Moralejas* Comic  
 Revista No. 04  
 Página No.: 24  
 Personajes: Los Bolemios  
 Chiste: ¡Qué llave!  
 Mes: Abril  
 Año: 2003.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>            Se ve que uno de los Bolemios está frente a una casa, intenta introducir un objeto por la cerradura. Sus piernas están separadas e intenta sostenerse con la puerta por estas acciones y por el enrojecimiento de su rostro evidencia que está ebrio. Por la esquina se asoma un policía que camina a grandes pasos y su mirada la dirige hacia el Bolemio.</p>	<p>Se encuentran en la calle; Por lo que se ve una banqueta, un árbol, una maceta, hierba, una casa, ladrillos, ventanas, paredes y una puerta de madera con cerradura. Identificamos a un individuo como policía por la vestimenta que lleva puesta. El Bolemio tiene en la mano un supositorio.</p>	<p>El policía se dirige hacia la puerta de la casa en donde se encuentra uno de los personajes de Los Bolemios.</p>	<p>El cajetín del título, el bocadillo de diálogo y la insignia de la gorra del policía.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b> Se ve al policía con los ojos muy agrandados y sonriendo. Entendemos que esta expresión es de preocupación por el bocadillo de diálogo.</p>	<p>La gorra del policía y la insignia de ésta así como la camisa que forma parte del uniforme de él.</p>	<p>Aparece solamente el rostro del policía, esto hace atraer la atención del lector hacia esta viñeta.</p>	<p>La insignia que se ve en al gorra del policía y el bocadillo de diálogo. Un elemento muy importante es que en este bocadillo de diálogo, se menciona por primera vez el nombre del personaje que es Carlos.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b> Con el cuerpo inclinado hacia delante e intentando introducir el supositorio en la puerta, don Carlos se encuentra un poco desubicado, si se observa con atención tiene una ceja arriba y la otra abajo en señal de desacierto. Se concluye que está ebrio por el enrojecimiento de su rostro. El policía lo observa y su boca está abierta lo que indica que está sorprendido.</p>	<p>La casa, ventanas y la puerta de madera.</p>	<p>El policía esta más cerca de don Carlos en esta viñeta que en las anteriores.</p>	<p>Únicamente el bocadillo de diálogo.</p>



<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Vemos a los personajes de arriba hacia abajo, el policía extiende su brazo con la intención de recibir el supositorio que tiene en su poder don Carlos.  Don Carlos extiende sus dos brazos intentando nivelarse.</p>	Las sombras de los dos personajes.	El policía trata de acerca su brazo hasta donde está don Carlos.	El bocadillo de diálogo.

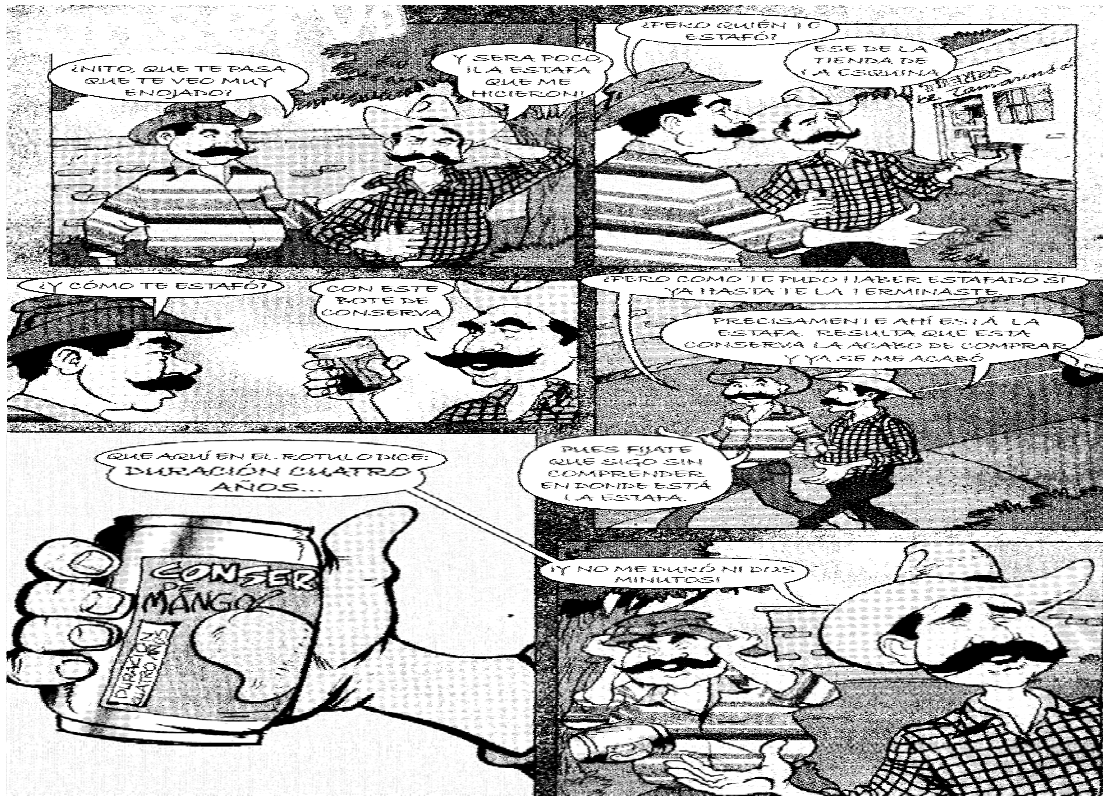
<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>5ª. Viñeta</b>  La palma de la mano extendida de don Carlos con un supositorio.</p>	El supositorio.	Solamente aparece una mano con un supositorio la intención de está viñeta es enfatizarlo.	El bocadillo de diálogo.

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>6ª. Viñeta</b>  El policía levanta su brazo a la altura de su rostro; en su mano tiene el supositorio. Por el gesto que tiene en su rostro muestra que está sorprendido. Don Carlos se rasca la cabeza como signo de preocupación, su rostro está enrojecido y podría ser por que siente vergüenza o por que está ebrio.</p>	Una calle, una banqueta, dos casas, ventanas, ladrillos, una onomatopeya, la inscripción en la pared, el uniforme que identifica al policía.	El policía está a un lado de don Carlos, muy cerca de él.	Los bocadillos de diálogo la onomatopeya "HIC!", la inscripción en la pared, las insignias que se encuentran en la gorra y en la camisa del policía.



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p>Se ve Nito acostado en una hamaca, sonríe y tiene cruzados los pies y su cabeza recostada en un de sus brazos con el otro brazo hace un movimiento, el cual consiste en empujar su sombrero hacia atrás esto demuestra que se encuentra cómodo y feliz. Neto, esta sentado sobre un banco de madera; ha retirado el sombrero de su cabeza como muestra de respeto hacia Nito, sus piernas están separadas esto es un gesto propio de sexo masculino, sus manos están colocadas sobre sus rodillas y su cuerpo inclinado hacia delante, figurando comodidad. Sonríe y su mirada la dirige hacia Nito en señal de aprobación.</p>	<p>Al fondo se ven montañas, un nopal, vegetación, una casa, ladrillos, puerta de madera, techo de paja, una lagartija, un poste de madera, un lazo, un gallo, piedras, grama, una rana, una hamaca, un banco de madera, sombreros, camisas, pistolas, cinturones, hebillas, jeans de lona, botas y el piso que es de tierra. Todo esto indica que los personajes son de escasos recursos económicos y que se encuentran en un área rural.</p>	<p>Los personajes están cerca uno del otro, dando la sensación de que conversan.</p>	<p>Por ser la portada tiene como medios de comunicación el nombre de la revista, el título, el precio y número. También son medios de comunicación los bocadillos de diálogo, la imagen que se ve en las hebillas de los cinturones que pertenecen a una marca, la palabra FERRY que aparece en la parte inferior derecha de la portada y las letras FROG que se aprecian en una de las patas del banco de madera.</p>

## ANÁLISIS No. 10



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1er. Viñeta:</b>                      Nos encontramos con la postura de Neto, éste personaje tiene colocada su mano sobre el hombro de Nito. Esto nos revela un apoyo emocional o moral.                      Por otro lado Nito, indica con su rostro cierto descontento, ya que tiene fruncido el seño y para darle mayor énfasis a ésta acción se ve la mano de Nito colocada detrás de su sombrero esto en señal de desacuerdo.</p>	<p>La pared, el árbol, la rama de otro árbol y la grama, indican que se encuentran en la calle; los ladrillos de la pared indican que es antigua.                      La lata que tiene Nito en su mano, en esta viñeta es un accesorio más que no tiene mayor relevancia.                      Las camisas, los cinchos, las hebillas, los sombreros e incluso el bigote de estos los personajes, son parte del vestuario que los identifica.</p>	<p>El acercamiento que se ve de Neto hacia Nito refleja una clara familiaridad entre los dos personajes.</p>	<p>La etiqueta de la lata, los bocadillos de diálogo y el cajetín del título.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta:</b> El movimiento que hace Neto con su mano es en señal de pregunta o de duda, éste movimiento refuerza al mensaje escrito que aparece dentro del bocadillo de diálogo; Nito utilizando su dedo índice y señala un lugar en respuesta al cuestionamiento de Neto.</p>	<p>En la esquina superior derecha de la viñeta, aparece una tienda; que indica que siguen en la calle. La tienda tiene una puerta y una ventana fuera de la casa está un bote de basura. La calle es asfaltada y también podemos ver una banqueta a un costado de la casa y se observan algunos árboles, en la esquina inferior derecha se ve grama.</p>	<p>Los personajes siguen dialogando entre ellos en forma amistosa y confiable.</p>	<p>El rótulo pintado en la pared de la tienda, los afiches, los bocadillos de diálogo y la etiqueta de la lata.</p>

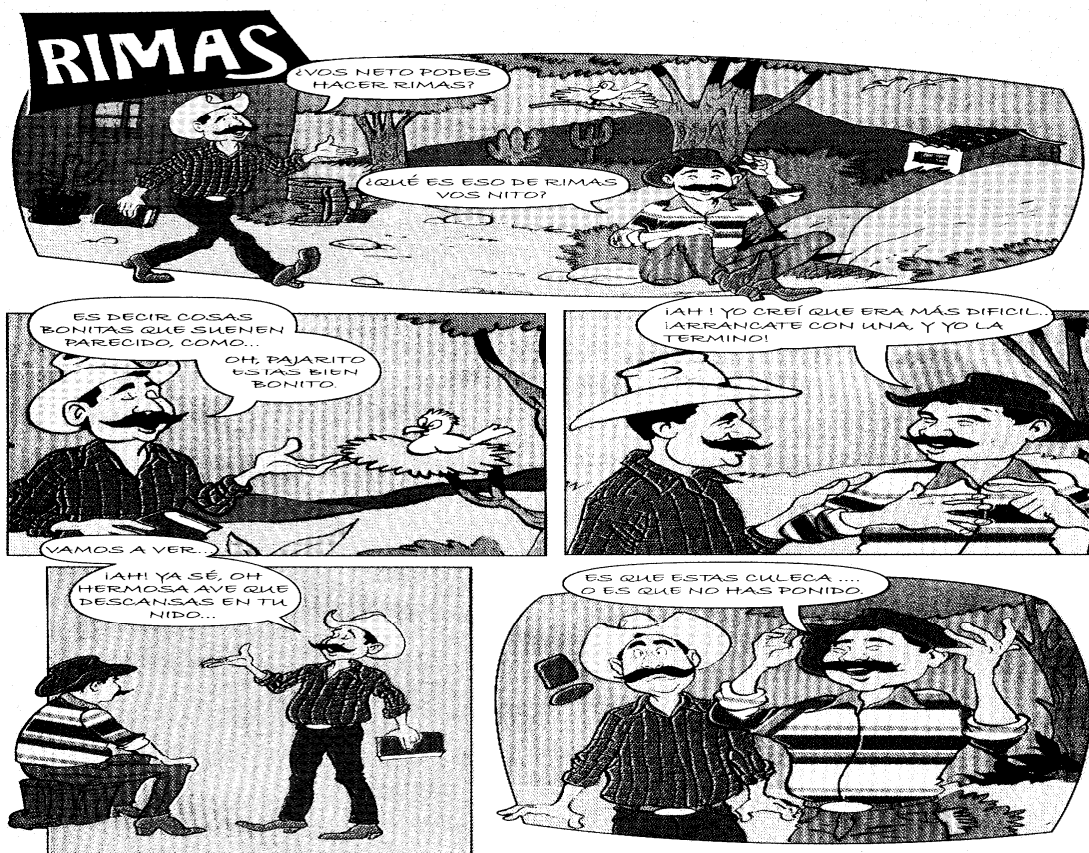
CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3er. Viñeta:</b> En esta viñeta es Nito quien hace un movimiento ya que levanta con su mano la lata a la altura de los ojos, ésta acapara la atención tanto de los personajes como del lector; puede observarse que la mirada de los personajes va dirigida hacia la lata, dándole mayor importancia a la misma.</p>	<p>Aparte de los sombreros de los personajes y las camisas, es la lata el accesorio relevante de la viñeta.</p>	<p>Están frente a frente, pero han colocado la lata en medio de ambos para centrar la atención en ella.</p>	<p>La etiqueta de la lata y los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta:</b> Se ven a los dos personajes caminar juntos a un paso sincronizado; esto se deduce por la forma en que están sus piernas, ambos se dirigen la mirada para indicar que están conversando.</p>	<p>Aparece una cinta asfáltica, lo indica que están en la calle también se ve parte de un carro, banquetas, grama y una pared. Se pueden observar los jeans de lona, las camisas, la lata, una bota, los sombreros, un cinturón con la hebilla.</p>	<p>Esta vez los personajes se dirigen juntos hacia algún lugar.</p>	<p>La etiqueta de la lata y los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta:</b> En esta viñeta se omiten los rostros de los personajes, sólo aparece una mano sujetando una lata; esto es para darle mayor énfasis a la misma y centrar toda la atención del lector en ella.</p>	<p>Una lata con su etiqueta en la cual se ven unas letras y una figura de mango la sostiene una mano y a un costado vemos parte de una manga.</p>	<p>Se ve una mano sosteniendo una la lata esto se hizo con la intención de centrar la atención del lector en ella y al mismo tiempo darle mayor comprensión al chiste.</p>	<p>La etiqueta de la lata y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>6ª. Viñeta:</b>  El rostro de Nito, indica preocupación, la lata aparece fuera de la mano de Nito, como símbolo de rechazo. El rostro de Neto indica todo lo contrario, ya que se ve feliz y sonriente; agarra su sombrero y lo inclina hacia abajo como gesto de burla.</p>	<p>La pared, el árbol, la grama, la banqueta, la calle, los sombreros, las camisas, un jeans y por último la lata, todos ellos forman parte de los códigos accesorios.</p>	<p>Se observa cierta distancia entre los personajes, Nito se va alejando de Neto.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la etiqueta de a lata.</p>

## ANÁLISIS No. 11



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b> Se ve a Nito caminar hacia Neto, esto se deduce por el movimiento de sus piernas; lleva una mano extendida como formulando una pregunta y con la otra sostiene un libro. Neto se encuentra sentado en el suelo recostado en un árbol indica que descansa toca su sombrero en señal de saludo y sonríe indicando agrado.</p>	<p>Por medio de los caseríos se deduce que se encuentran en el campo, se ven un volcán, un nopal, árboles, vegetación, pájaros, casas, ventanas, macetas, tejas, rocas, un barril y un libro. Además de la ropa que identifica a los personajes: botas, jeans de lona, cinturones, hebillas y sombreros.</p>	<p>Existe intención de acercamiento, ya Nito que se dirige hacia Neto.</p>	<p>El cajetín del título, los bocadillos de diálogos y el libro que sostiene Nito, por ser éste un medio escrito.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>            Todos los gestos y movimientos que hace Nito con su rostro y su mano, sugieren que esta declamando.            Mantiene una postura recta, ojos cerrados y con su mano sitúa el objeto de su inspiración.</p>	<p>Montañas, ramas, hojas, un nido de ave, un pájaro y un libro; sugieren que está en el campo.</p>	<p>Nito aparece sólo, se centra la atención en él.            El ave que se ve es parte de los códigos accesorios.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y el libro que sostiene Nito.</p>

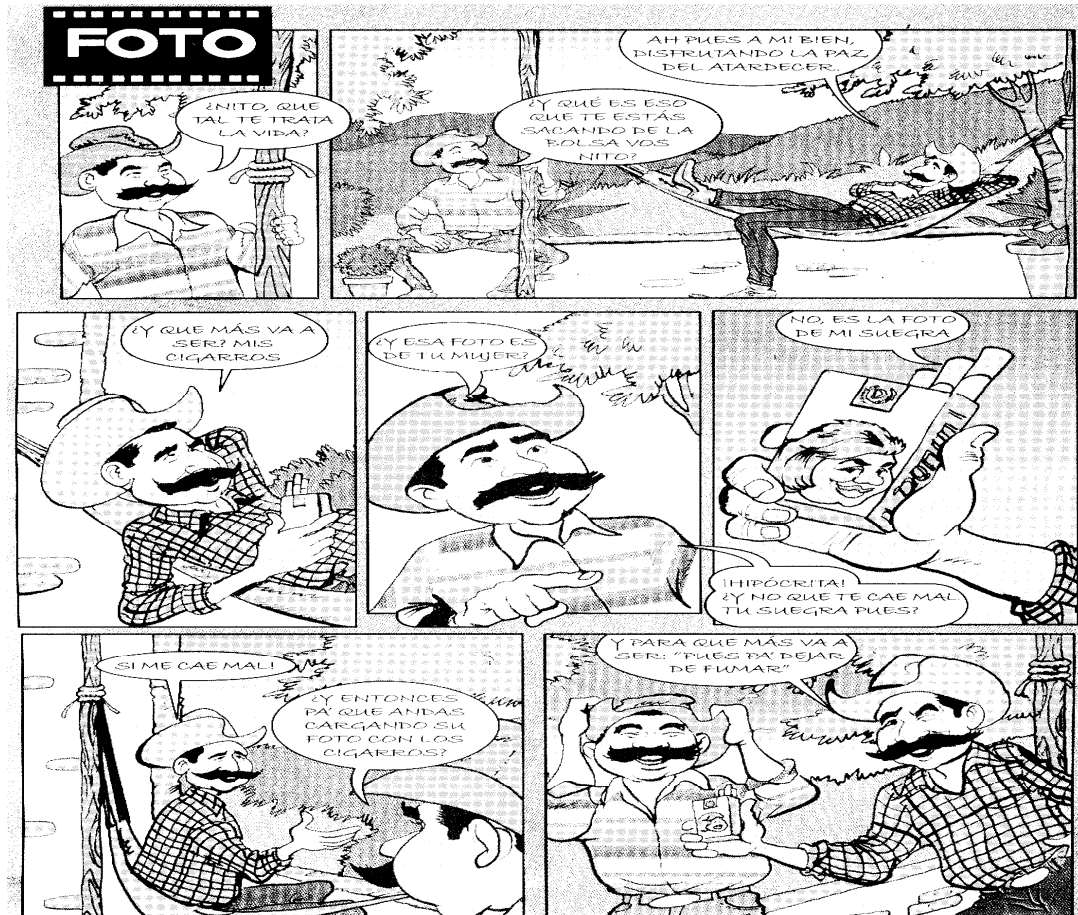
CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>            Nito da unas palmadas en la espalda de Neto como manifestación de apoyo.            Neto toca su pecho con una mano y con la otra mano extendida se señala él mismo. Con la otra mano señala a Nito en señal de atención.</p>	<p>Pasto y un árbol.</p>	<p>La confianza con la Nito se acerca a Neto.</p>	<p>Únicamente el bocadillo de diálogo.</p>



<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Neto sentado en un trozo de madera con sus manos apoyadas en las rodillas y su rostro en dirección a Nito indica que presta atención a su compañero.  Nito se encuentra de pie, vuelve a mostrar la postura de poeta manteniendo los ojos cerrados y la mano extendida, se observa que sus piernas están abiertas lo que indica desequilibrio.</p>	<p>El trozo de madera, la grama y el libro.</p>	<p>Se mantiene cierta distancia entre un personaje y el otro, esto para dar mayor énfasis a Nito.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y el libro que aún sostiene Nito.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>5ª. Viñeta</b>  La expresión del rostro de Nito así como la postura de sus manos indican asombro.  Neto sonrío y hasta alza los brazos como manifestación de felicidad.</p>	<p>Un árbol, la sombra de este y la grama.</p>	<p>Pareciera que Nito retrocede, esto es debido al asombro que le ha causado la reacción de Neto.</p>	<p>El signo de admiración como efecto de sonido y el bocadillo de diálogo.</p>

ANÁLISIS No. 12



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1er. Viñeta:</b> Neto aparece con una cara sonriente, aparece agarrando un poste.</p>	<p>Un lazo, un poste, y las ramas de un árbol, no nos dan mayor información de lugar.</p>	<p>Neto se muestra completamente solo, por lo que centramos nuestra atención hacia él.</p>	<p>El cajetín del título y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta:</b>  Neto está sentado con las piernas separadas; lo que es un gesto masculino; tiene agarrado el poste con su mano.  Nito está recostado en una hamaca, tiene una pierna sobre ésta y la otra en el piso, su cabeza descansada en uno de sus brazo, con el otro toca su pecho, todo estos gestos indica que se halla descansando.</p>	<p>Lomas, pasto, ramas, árboles, macetas, hojas, un poste, la hamaca, un muro y ladrillos indica que los personajes están en el corredor de alguna casa que se halla en el campo.</p>	<p>Se encuentran a una distancia moderada; como la que se le da entre amigos.</p>	<p>Únicamente los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3er. Viñeta:</b>  Nito se encuentra recostado en la hamaca y su cabeza está descansando sobre su brazo en una mano sostiene una cajetilla de cigarros.</p>	<p>Unas ramas, una pared, ladrillos, una hamaca indican que siguen en el mismo lugar.  Una cajetilla de cigarros, también forma parte de los códigos accesorios.</p>	<p>En esta viñeta aparece sólo Nito, en su mano se ve una cajetilla éste elemento forma parte de los códigos accesorios.</p>	<p>La etiqueta de la cajetilla de cigarros y el bocadillo de diálogo.</p>

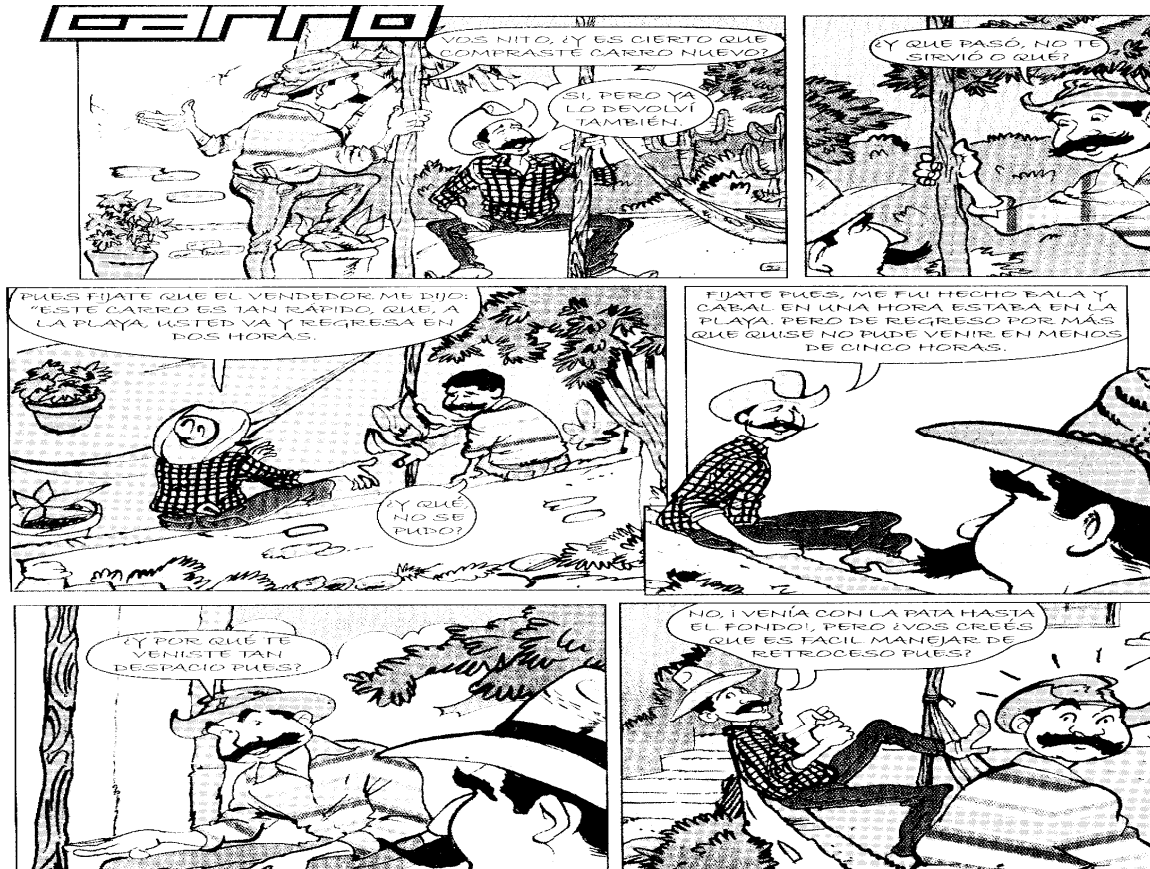
<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>4ª. Viñeta:</b> Se ve a Neto, señalar con su dedo índice este es un signo de atención y elemento importante de la pregunta que se encuentra dentro del bocadillo de diálogo.</p>	Un árbol y su follaje.	Neto aparece sólo, esto con el fin de centrar la atención en él.	El bocadillo de diálogo.

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>5ª. Viñeta:</b> Aparece una mano, sosteniendo una cajetilla de cigarros. Se ve en ella el rostro de una mujer que sonríe.</p>	La cajetilla de cigarros, con todos sus accesorios y el rostro de la mujer.	En esta viñeta aparece solamente una mano sosteniendo una cajetilla de cigarros, la foto que aparece en la cajetilla es parte de los códigos accesorios.	La etiqueta de la cajetilla la foto de la mujer y el bocadillo de diálogo.

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>6ª. Viñeta:</b> Nito se ha sentado en la hamaca lo que indica que le interesa la conversación, tiene extendida su mano y sus cejas muestran molestia, hace un ademán con su mano y observa a Neto.</p>	Una pared, ladrillos, un poste, follaje, arbustos, la hamaca y un lazo.	Observamos cierta distancia entre ellos.	Los globos de diálogo.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>7ª. Viñeta:</b>  Vemos un gesto muy propio de Neto que realiza al estar feliz, el cual consiste en tomar su sombrero de ambos lados.  Nito muestra la cajetilla al lector y al mismo tiempo le guiña un ojo.</p>	<p>Gramas, ramas frondosas, parte de una pequeña pared, ladrillos, un poste y un lazo.</p>	<p>Se encuentran mucho más cerca entre ellos; pero sus rostros van dirigidos hacia el lector.</p>	<p>La etiqueta de la cajetilla de cigarros y los bocadillos de diálogo.</p>

ANÁLISIS No. 13



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>                      Aparece Neto de espaldas y con un pie sobre una maceta; esto es signo de cansancio, tiene extendido su brazo y mano como indicador de que realiza una pregunta.                      Nito se encuentra sentado con las piernas abierta esta es una postura propia del género masculino.                      Dirige su mirada a otro lado, evadiendo a Neto.                      Ambos se sujetan de unos postes de madera.</p>	<p>Todos los accesorios indican que se encuentran en el campo y en una casa vieja.                      Se ven dos postes de madera, una hamaca, dos macetas, paredes, ladrillos, nopales, una palma y follaje.</p>	<p>Neto esta frente a Nito pero éste lo evade dirigiendo su mirada hacia otro lugar.</p>	<p>El cajetín del título y los bocadillos de diálogo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>2ª Viñeta</b>  Neto tiene agarrado el poste de madera, sus ojos están totalmente abiertos y dirige su mirada hacia Nito esto indica que está sorprendido.  Nito alza su rostro para presta atención a Neto.</p>	<p>Un poste de madera, un árbol y follaje.</p>	<p>Se encuentran frente a frente esta vez ambos se ven a los ojos.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Aparecen los dos personajes sentados lado a lado Nito extiende sus manos haciendo ademanes al hablar.  Neto está con las piernas  Se ha quitado el sombrero como indicador de que tiene calor.</p>	<p>Las macetas, un árbol, ladrillos, piedras, un poste de madera, la hamaca grama, gradas y las paredes.</p>	<p>Se han acercado más, se sentaron y se colocaron uno a lado del otro.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b> Nito apoya su mano en el muro, su postura es recta y dirige su mirada a Neto; lo que indica que presta atención a su compañero.</p>	<p>Un muro, grama y ladrillos.</p>	<p>Se observa que están distantes ya que la diferencia del tamaño de los rostros lo demuestran.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b> Neto está sentado, tiene su cuerpo inclinado hacia delante pero está volteado hacia Nito al cual observa y presta atención. Tiene sus manos extendidas y con la palma hacia abajo.</p>	<p>Un poste de madera, una pared, la rama de un árbol y una nube.</p>	<p>Se ve que están distantes ya que la diferencia del tamaño de los rostros lo manifiestan.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>6ª.Viñeta</b>  Nito sigue sentado, cierra los puños de sus manos y patalea como fingiendo que maneja un auto.  Neto levanta sus cejas en señal de desacierto, las líneas que rodean su cabeza le dan más énfasis a la acción.  Ambos dirigen su mirada hacia el lector.</p>	<p>Una ventana, una pared, ladrillos, unas gradas, un poste grama, follaje y una hamaca.</p>	<p>Aparecen sentados y están uno al lado del otro.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Neto extiende su brazo en señal de entusiasmo, dirige su mirada hacia Nito éste también lo observa.  Las líneas que se ven cerca del sombrero de Nito revelan que esta confundido.</p>	<p>Parte de una ventana, una pared, la rama de un árbol, follaje y las líneas cerca del sombrero de Nito y la marca en la pared.</p>	<p>Neto va caminando frente a Nito.</p>	<p>El bocadillo de diálogo, la hebilla de su cinturón y las marcas en la pared.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Nito toca su sombrero en señal de incertidumbre, muestra la palma de su mano manifestando duda.  Neto está de espaldas y presta atención a Nito.</p>	<p>Un árbol y una pared.</p>	<p>Están frente a frente y Neto ha detenido su marcha.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Nito está recostado en un árbol tiene una de sus piernas elevada y doblada, ha introducido sus manos dentro de los bolsillos de su jeans. Esto indica que está descansando.  Neto se ha quitado el sombrero en señal de respeto.</p>	<p>Paredes, grama, un árbol, y el sobre que lleva Neto en su mano.</p>	<p>Están conversando frente a frente.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la hebilla del cinturón de Nito.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Ambos ríen; Neto alza su sombrero en señal de alegría.</p>	<p>Se ven un árbol, la onomatopeya y el sobre.  El fondo oscuro de la viñeta nos recuerda que es de noche.</p>	<p>Nito y Neto están juntos lado a lado.</p>	<p>El bocadillo de diálogo, la hebilla del cinturón y la onomatopeya "JA JA JA!", como efecto de sonido.</p>

ANÁLISIS No. 15



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>                      Nito está montado en un caballo, sujeta la sogá con fuerza esto indica que se ha detenido para saludar a Neto.                      Neto, toca su sombrero como señal de saludo y pareciera que va a estrechar su mano con la de Nito.                      Tiene uno de sus pies sobre una piedra y alza su cabeza para ver a Nito.</p>	<p>El caballo, una casa con techo de teja, los árboles, las piedras y la grama revelan que los personajes se encuentran en el campo.                      También son cosas accesorias la silla del caballo y la correa.                      Aparecen con sus sombreros, sus camisas vaqueras, cinturones con hebilla, los jeans de lona y las botas; que son el vestuario que los identifica.</p>	<p>Nito ha detenido su marcha para saludar a Neto.</p>	<p>El cajetín del título la hebilla del cinturón y los bocadillos de diálogo.</p>

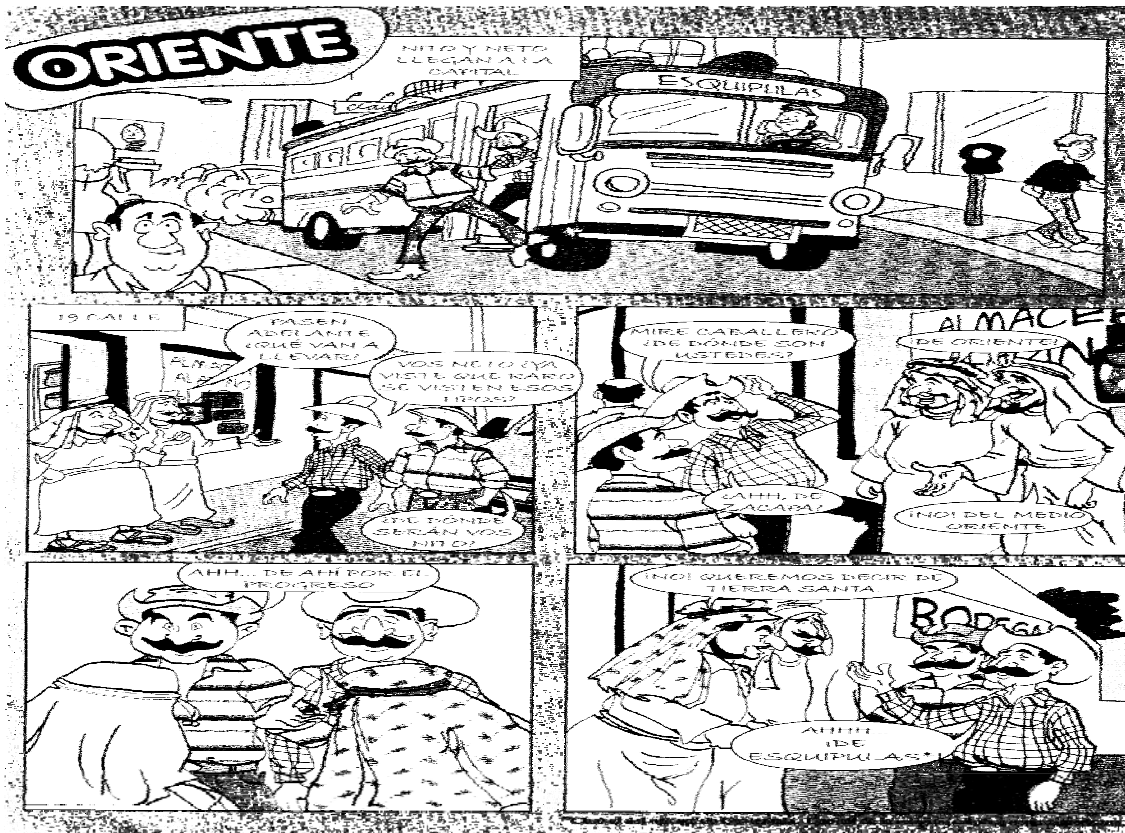
CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Nito sostiene la sogá del caballo lo que señala que trata de mantenerse en equilibrio. Neto levanta su brazo y extiende su mano como señal de afirmación.</p>	<p>Árboles, montañas y vegetación; también son parte de los códigos accesorios el caballo, la correa y la silla de montar.</p>	<p>Ambos personajes se encuentran frente a frente dialogando.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Nito tiene empuñada una mano, mientras que con la otra sostiene la sogá del caballo; esto indica que ejerce fuerza para mantenerse en equilibrio. Nito alza su rostro y su mirada para ver a Nito, su mano la extiende como indicación de que da una explicación.</p>	<p>El caballo, la silla y la correa de este.</p>	<p>Siguen uno frente al otro.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la hebilla del cinturón.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Por la posición de las cejas de Nito y el diálogo del bocadillo se deduce que es un gesto de compasión.</p>	<p>Solamente la ropa que usa el personaje.</p>	<p>Nito aparece sólo en esta viñeta esto para centrar la atención en él.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Con los ojos completamente abiertos, la mandíbula estrujada y las gotas de sudor; Nito señala que está asustado o asombrado.  Neto ríe y alza su mano en señal de alegría.</p>	<p>Los árboles, la montaña, la vegetación, el caballo, la correa y las gotas de sudor.</p>	<p>Ambos aparecen lado a lado, pero de frente hacia el lector.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la hebilla del cinturón.</p>

ANÁLISIS No. 16



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>                      Neto se sostiene de la puerta de una camioneta, tiene un pie en el asfalto y el otro en la camioneta esto indica que está bajando de ella. Nito viene atrás de Neto lo que muestra que también trata de bajar de la camioneta.</p>	<p>Las vallas publicitarias, el alumbrado público, los edificios, los almacenes, una vitrina, las banquetas, los parquímetros, un carro, personas caminando, el humo y la camioneta con muchas maletas sobre su parrilla muestra que Nito y Neto han llegado a la ciudad capital. Llevan puesto el vestuario que los identifica: sombreros, camisas vaqueras cinturones con hebilla, jeans y botas.</p>	<p>Nito sigue a Neto.</p>	<p>El cajetín del título, el texto de apoyo, las vallas publicitarias, el rótulo del almacén, la publicidad de tránsito de la camioneta y el letrero de la misma.</p>



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Nito y Neto caminan a un paso simétrico, ambos dirigen la mirada hacia unos personajes que llaman su atención, moviendo sus brazos en señal de cortesía. Neto tiene su mano dentro del bolsillo como signo de equilibrio.</p>	<p>Un carro, la calle, la banqueta, un almacén, una vitrina, una persiana, tres grabadoras y una televisión. Aparecen otros dos personajes con túnicas y turbantes, uno de ellos usa sandalias y el otro botines.</p>	<p>Nito y Neto caminan juntos sobre la cinta asfáltica.</p>	<p>Texto de apoyo, el rótulo del almacén y los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Neto se echa hacia atrás expresando asombro mientras toca su sombrero y reafirma la acción. Neto se limita a observar a los dos personajes extraños. Estos personajes sonríen y uno de ellos extiende su mano todos estos gestos y posturas indican amabilidad.</p>	<p>Una persiana, paredes, una vitrina, una televisión, una grabadora.</p>	<p>Nito y Neto se acercan a los dos personajes extraños.</p>	<p>El rótulo del almacén y los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Neto tiene sus cejas alzadas y sus ojos completamente abiertos y extiende su mano en señal de asombro.  Nito arruga el rostro en señal de satisfacción.</p>	<p>Los turbantes de los otros personajes.</p>	<p>Nito y Neto conversan frente a frente con los otros dos personajes.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Se ven los gestos de los rostros de Nito y Neto, los cuales señalan que ambos están conformes.  Nito alza su brazo y extiende su mano en señal de contestación.</p>	<p>Paredes, un árbol, la calle y una persiana.</p>	<p>Nito y Neto siguen conversando con los personajes.</p>	<p>El texto de apoyo, el rótulo de bodega y los bocadillos de diálogo.</p>

ANÁLISIS No. 17



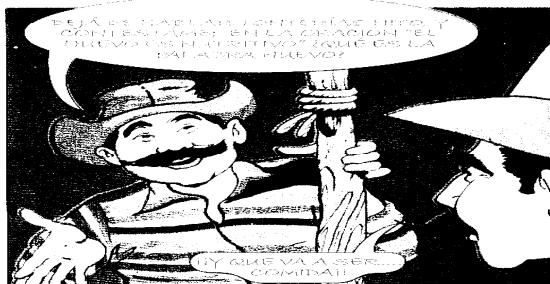
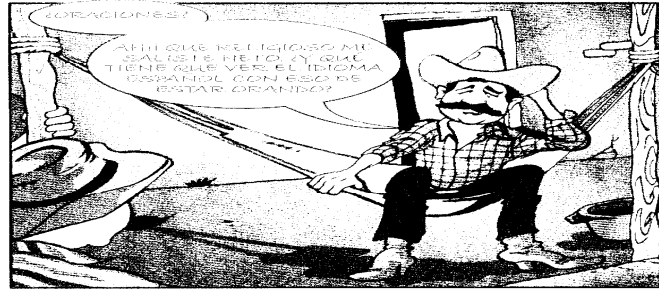
CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b> Ambos personajes están sentados dentro de una lancha que está sobre el agua, sujetan unos remos y por la posición de sus manos muestran que están remando.</p>	<p>Un lago, vegetación, rocas, árboles, hojas, bejucos, cocodrilos una lancha y unos remos indican que Nito y Neto se encuentran en un pantano.</p>	<p>Están uno frente a otro y reman a un ritmo sincronizado.</p>	<p>El cajetín del título, el cajetín donde vemos el nombre de los personajes y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<b>2ª. Viñeta</b> Se ve a Nito remando mientras que Neto se sostiene de la lancha y lo observa.	Unas ramas, el agua, una lancha, remos y una escopeta. Sobre el agua se ven líneas de movimiento.	Siguen en la misma posición que en la viñeta anterior.	El bocadillo de diálogo.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<b>3ª. Viñeta</b> Neto se levanta y con un palo que sostiene trata de golpear dentro del agua indicando que busca algo.	Vegetación, una palma, piedras, tierra, agua, la lancha y los remos.	Nito se ha movido de su lugar, pero neto sigue en la misma posición.	El bocadillo de diálogo.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<b>4ª. Viñeta</b> Neto eleva sus manos en señal de desacierto sus cejas elevadas reafirman este gesto. Nito lo observa fijamente.	Follaje, tierra, la lancha y los remos.	Observamos a los personajes uno frente del otro.	El bocadillo de diálogo.

ANÁLISI No. 18



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>  Nito se encuentra recostado sobre una hamaca, tiene las piernas cruzadas y su cabeza sobre sus brazos todos esto indica que esta descansando.  Neto se sostiene del poste de madera y se dispone a dar un paso por ello tiene la pierna levantada. Esto indica que se dispone a salir.</p>	<p>Montañas, pasto, un árbol, una hamaca, un poste de madera, un lazo, una silla, una pared y ladrillos indican que los personajes se encuentran dentro de una casa humilde.  La luna muestra que es de noche.  El sobre que lleva Neto es parte de los códigos accesorios como lo son las ropas de los personajes: sombreros, camisas vaqueras, cinturones con hebillas, jeans y botas.</p>	<p>Neto, se está alejando de Nito.</p>	<p>El cajetín del título la hebilla del cinturón de Neto y los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Nito no ha cambiado de posición se ve recostado en la hamaca y con su cabeza sobre sus brazos sugiriéndonos que descansa.</p>	<p>La luna, las montañas, el follaje y el pasto, la pared, ladrillos, la hamaca y la silla.</p>	<p>Se ve a Nito sólo en la viñeta esto es para centrar la atención en él.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la hebilla del cinturón de Nito.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Neto, apunta con su dedo índice en señal de atención; extiende la otra mano indicando que hace una pregunta.</p>	<p>La luna, un árbol, montañas, un poste de madera con un lazo.</p>	<p>En esta viñeta aparece solamente Neto esto con el fin de centrar la atención en él.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Nito se sienta sobre la hamaca se sujeta de ella y se toca el sombrero en señal de desorientación. Sus piernas están abiertas lo que es un gesto muy masculino. Neto se sostiene del poste de madera mostrando molestia.</p>	<p>Una pared, una puerta, una cazoleja, dos postes de madera, lazos, ladrillos grietas en la pared, un poco de grama, una hamaca, y la sombra de Nito sobre la hamaca.</p>	<p>Se mantienen a cierta distancia sin embargo, Nito se muestra interesado en la conversación.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo y la hebilla del cinturón de Nito.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Neto sigue sujetando el poste de madera extendiendo la otra mano indicando que hace una pregunta.  En su rostro vemos complacencia ya que vemos sus cejas alzadas.</p>	Un poste y un lazo.	Los personajes se encuentran frente a frente y se encuentran más cerca uno del otro.	Los bocadillos de diálogo.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>6ª. Viñeta</b>  Neto sigue sentado sobre la hamaca, descansa su brazo en ella esto indica que esta cansado.  Neto, se encuentra de pie y descansa su mano en su pierna, la cual tiene doblada, señalándonos que esta descansando.  Extiende su mano para indicar que hace una pregunta.</p>	Follaje, una pared, ladrillos y una hamaca.	Están frente a frente, más cerca uno del otro que en las viñetas anteriores.	Los bocadillos de diálogo, la hebilla del cinturón de Neto y el texto de apoyo.



<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>7ª. Viñeta</b>  Neto extiende su mano indica que se encuentra alterado tiene el ceño fruncido y los ojos medio abiertos reafirmando lo anterior.</p>	<p>Una montaña, follaje y un árbol.</p>	<p>Se ve sólo a Neto.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y el texto de apoyo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>8ª. Viñeta</b>  Neto sostiene su sombrero y extiende su mano en señal de burla.  Nito extiende ambos brazos indicándonos que da una explicación.</p>	<p>Pared, ladrillos, una puerta de madera, postes de madera, grama, una tinaja de barro y la hamaca.</p>	<p>Neto da la espalda a Nito indicando que se aleja de él.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la hebilla del cinturón de Nito.</p>



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>                      Nito sostiene una bolsa a la altura de su rostro indicando que la está mostrando a Neto.                      Neto está recostado en un árbol, tiene los brazos cruzados y un pie puesto en el tronco del árbol está postura señala que está descansando.</p>	<p>La grama y un árbol indican que Nito y Neto se encuentran en el campo.                      Aparece también una bolsa que parece tener cubos de hielo.                      Ambos personajes visten sus ropas distintivas.</p>	<p>Están uno frente a otro pero existe cierta distancia entre ellos.</p>	<p>El cajetín del título y los bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta.</b>            La mirada de Neto está dirigida hacia arriba, rechazando todo lo demás.</p>	<p>Un fondo sin elementos.</p>	<p>Vemos sólo a Neto.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>            Nito extiende su mano indicando que hace una pregunta. Neto, toca su sombrero en señal de desacuerdo. Las gotas de sudor que rodean su cabeza nos indican que está alterado.</p>	<p>Cerros, grama, un árbol, la bolsa con cubos de hielo y las gotas de sudor que rodean la cabeza de Neto.</p>	<p>Nito y Neto se encuentran uno a la par del otro.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>            La mujer con el dedo índice señala un lugar orientando a Nito. Neto con sus manos en los bolsillo muestra paciencia.</p>	<p>Una pared, un bote de basura, una ventana, y las sombras de tres personas.</p>	<p>Nito esta cerca de la mujer, mientras Neto los observa.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>            No hay ningún movimiento visible sabemos que conversan por los bocadillos de diálogo.</p>	<p>Una calle, una banqueta, un basurero, follaje, unos edificios, ventanas ladrillos y alumbrado público. Este escenario indica que los personajes están dentro de un edificio.</p>	<p>No vemos a ninguna persona en la viñeta.</p>	<p>El texto de apoyo y los bocadillo de diálogo</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>            Nito señala con su dedo índice los botones del elevador la mujer también utiliza su dedo índice como indicador.</p>	<p>Lámparas en el techo, paredes, puertas y lo botones del elevador, el piso, unas hojas y una mujer.</p>	<p>Nito y Neto están juntos y la mujer los observa a cierta distancia.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo.</p>

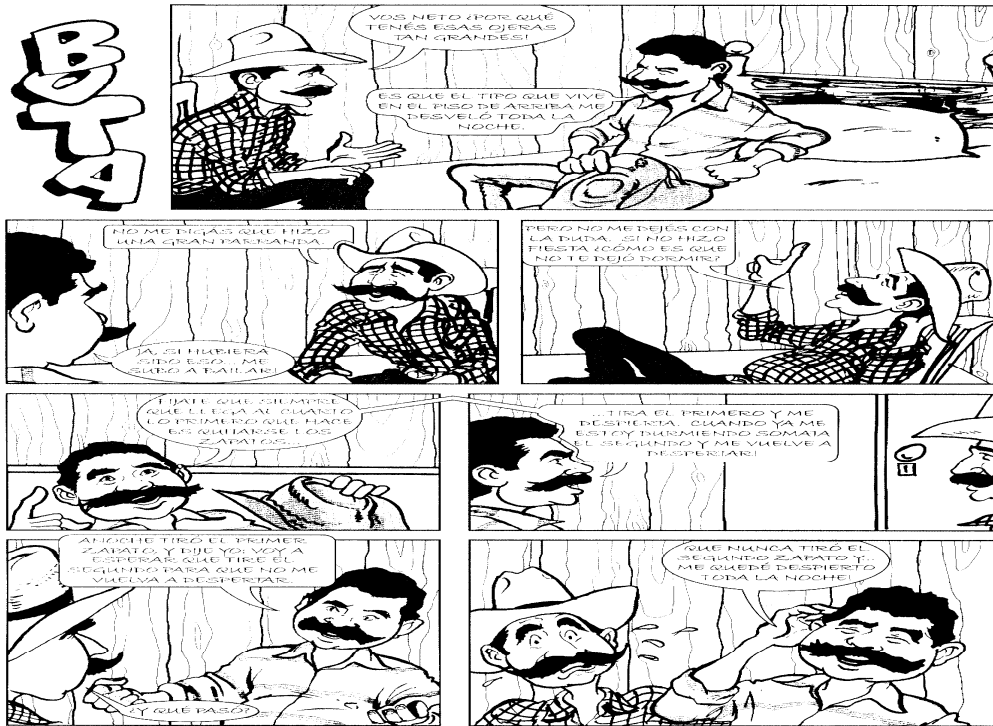
<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>6ª. Viñeta</b>  Con la mano simulando una trompeta, la boca abierta y el señó fruncido Nito evidencia que está gritando.  Neto frunce su rostro indicando que el grito le desagrada.</p>	Paredes y techo.	Vemos a Nito y a Neto muy cerca uno del otro.	El bocadillo de diálogo.

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>7ª. Viñeta</b>  La mujer se dirige hacia Nito y Neto.  El movimiento de su mano lo ratifica y por la expresión de su rostro se deduce que está preocupada  Nito y Neto la observan.</p>	Paredes, el techo y una mujer.	Nito y Neto están juntos y la mujer se dirige hacia ellos.	El bocadillo de diálogo.

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>8ª. Viñeta</b>  Neto esta inclinado hacia delante y su mano la dirige hacia los botones del elevador.</p>	<p>Techo, una lámpara, paredes el piso, los botones del elevador y una mujer.</p>	<p>Nito y la mujer observan a Neto.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo.</p>

<b>CÓDIGO DE ACTIVIDAD</b>	<b>CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS</b>	<b>CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA</b>	<b>CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN</b>
<p><b>9ª. Viñeta</b>  Con la mano Neto está simulando una trompeta y su boca esta abierta lo que indica que está gritando o hablando fuerte.  La mujer está con la boca abierta y en sus ojos vemos asombro.</p>	<p>Pared, un mujer los botones del elevador y el signo de admiración.</p>	<p>Vemos a la mujer a la par de Neto.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y el signo de admiración como efecto de sonido.</p>

## ANÁLISIS No. 21



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b>                      Nito está sentado en una silla, tiene sus piernas cerradas y los brazos sobre ellas, en su rostro se ve seriedad todo esto evidencia que Nito está preocupado.                      El hecho de que Neto este recostado sobre una cama, nos muestra que esta enfermo o cansado.                      Se quito el sombrero los que muestra cortesia hacia Nito.</p>	<p>Paredes de madera, piso, una cama, una cabecera, una almohada, una silla y un sábana indican que Nito y Neto están dentro de una casa en un dormitorio.</p>	<p>Están solos y conversan, la intimidad del lugar indica que son amigos o parientes.</p>	<p>El cajetín del título y los bocadillos de diálogo.</p>



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Nito tiene su cuerpo inclinado hacia delante sigue sentado y tiene sus brazos sobre las piernas, por los gestos de su rostro (cejas levantadas) muestra interés.</p>	<p>Pared de madera, la silla y el piso.</p>	<p>Aparecen de nuevo los dos personajes conversando, pero es Nito quién aparece de frente al lector.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo y la hebilla del cinturón de Nito.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Nito, aparece recostado en la silla acomodándose, tiene las piernas cruzadas y el dedo índice levantado como señal de atención, acompaña el movimiento con el gesto de su rostro.</p>	<p>Una pared de madera, una silla y el piso.</p>	<p>Vemos a Nito sólo en esta viñeta.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y la hebilla del cinturón de Nito.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Esta vez es Neto quién levanta su dedo índice en señal de atención.  Levanta el sombrero a la altura del hombro lo que insinúa que está soplándose.</p>	<p>La cabecera de la cama y la pared de madera.</p>	<p>Neto aparece sólo en esta viñeta.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  Nito y Neto se ven a los ojos pero es Neto el que habla ya que se ve el movimiento de su boca.</p>	<p>Una pared de madera, una puerta, una cerradura.</p>	<p>Aparecen un personaje en cada esquina esto hace que el lector centre su atención al bocadillo de diálogo.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<b>6ª. Viñeta</b> Neto tiene empuñada una mano lo que refleja enojo o cólera.	La pared de madera.	En esta viñeta Neto aparece de frente al lector, atrayendo su atención.	Los bocadillos de diálogo.

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<b>7ª. Viñeta</b> Nito tiene sus cejas levantadas, sus ojos bien abiertos y con la boca hace un gesto que indica que está desconcertado y preocupado. Esta preocupación se refuerza con la gotas de sudor que rodean su rostro. Neto, ríe mientras se rasca la cabeza como signo de astucia.	La pared de madera y las gotas de sudor que rodean a Nito.	Aparecen uno al lado del otro.	El bocadillo de diálogo.

ANÁLISIS No. 22

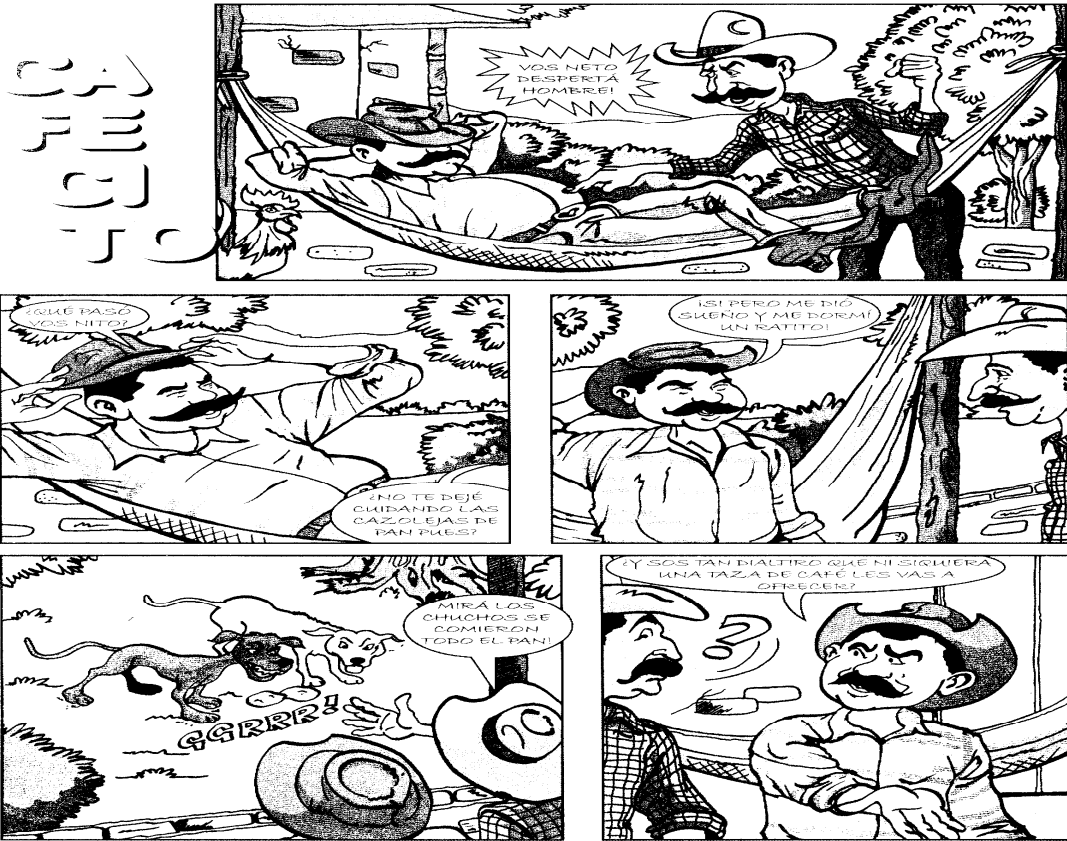


CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b> El farmacéutico con un rostro agradable y con su mano extendida da la bienvenida a Nito y a Neto, ellos están dentro de una farmacia y han colocado sus manos sobre el mostrador esperando ser atendidos.</p>	<p>Un estante con varios frascos, cajas de medicina, afiches, una macetas, folletos, mostrador de vidrio con cajas y frascos de medicina, el farmacéutico con bata blanca y una insignia, una pared y una puerta. Todo indica que Nito y Neto están dentro de una farmacia. Los personajes aparte de su vestuario distintivo, llevan armas de fuego colocadas en la cintura.</p>	<p>Nito y Neto llegan juntos a la farmacia y ambos esperan que el farmacéutico les atienda.</p>	<p>Los afiches, los folletos, la etiquetas de los frascos, las cajas impresas de medicamentos (todo el material P.O.P), la cruz del botiquín y la de la bata del farmacéutico, además del cajetín del título y los bocadillos de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b> El farmacéutico se ve sonriente y su rostro refleja amabilidad.</p>	<p>Una pared, un afiche, un estante con frascos de medicina, unos empaques de preservativos, unas hojas y el farmacéutico.</p>	<p>Solamente se ve al farmacéutico esto hace que el lector centre la atención en él y en lo que dice el bocadillo de diálogo.</p>	<p>El afiche, las etiquetas de los frascos, la impresión que tienen los empaques de los preservativos y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b> El farmacéutico ríe y dirige su atención a Nito sus ojos están completamente abiertos lo que indica que esta sorprendido. Neto toca su sombrero indicando desconcierto mientras que Nito cierra sus ojos y frunce el seño expresando desinterés.</p>	<p>El mostrador de vidrio, la pared, y el farmacéutico. También es parte de los códigos accesorios la pistola que lleva Nito en su cintura.</p>	<p>Nito y Neto están a la par uno del otro pero es Nito quién conversa con el farmacéutico.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

ANÁLISIS No. 23



CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>1ª. Viñeta</b></p> <p>Neto está acostado en una hamaca tiene el sombrero sobre el rostro, las piernas cruzadas y la cabeza recostada sobre sus brazos, todo esto indica que está durmiendo. Nito, tiene un brazo levantado y la mano empuñada indica que esta molesto. Con su dedo índice toca el estomago de Neto con la intención de despertarlo.</p>	<p>Una casa, ladrillos, un árbol follaje, postes de madera, cuerdas, una hamaca y un gallo todo esto indica que están en el campo las grietas en la pared y los ladrillos reflejan que la casa es vieja. Los personajes como siempre visten sus sombreros, botas, camisas vaqueras, cinchos, hebillas, jeans y botas.</p>	<p>Nito se acerca a Neto y lo toca para atraer su atención.</p>	<p>El cajetín del título, la hebilla del cinturón y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>2ª. Viñeta</b>  Neto retira el sombrero de su rostro y tiene los ojos medios abiertos esto muestra que está despertándose.</p>	<p>Al fondo montañas, follaje, una pared, ladrillos y una hamaca.</p>	<p>Se ve sólo a Neto esto es para que el lector certifique que se está despertando.</p>	<p>Los bocadillos de diálogo y la hebilla del cinturón de Neto.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>3ª. Viñeta</b>  Neto toca su sombrero, se ha puesto de pie y tiene los ojos medio abiertos por sus gestos se deduce que está desconcertado.</p>	<p>Cerros, follaje, la hamaca, un poste de madera, ladrillos y una pequeña pared.</p>	<p>Los personajes aparecen frente a frente.</p>	<p>El bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>4ª. Viñeta</b>  Aparecen dos perros con el seño fruncido y uno de ellos muestra los dientes, lo que indica que están furiosos.  Nito extiende su mano y los señala esto como símbolo de rechazo.</p>	<p>La raíz de un árbol, follaje, grama, unos ladrillos , una pared y un poste.</p>	<p>Ambos personajes aparecen de espaldas hacia el lector esto para centra la atención en los perros furiosos.</p>	<p>El rugido "GRRRR!", como efecto de sonido y el bocadillo de diálogo.</p>

CÓDIGO DE ACTIVIDAD	CÓDIGO DE COSAS ACCESORIAS	CÓDIGO DE ESPACIO TEMPORAL O PROXEMIA	CÓDIGOS DE MEDIOS DE COMUNICACIÓN
<p><b>5ª. Viñeta</b>  El rostro de Nito muestra admiración mientras que Neto tiene el seño fruncido indicando molestia, con su mano extendida hacia delante orienta la mirada de Nito.</p>	<p>Una pared, unas tablas de madera, una hamaca, unos ladrillos y un signo de admiración.</p>	<p>Aparecen uno al lado del otro.</p>	<p>El bocadillo de diálogo y el signo de interrogación, este como efecto de sonido.</p>



## **CAPÍTULO V**

### **Resultados**

En todas las páginas donde se presentan los chistes de los Bolemios y los de Nito y Neto está presente cada uno de los códigos kinésicos propuestos por el profesor Harrison.

Se encuentran movimientos, gestos y posturas que indican que existe actividad.

Los Bolemios, por lo general se presentan con el rostro enrojecido, los ojos semiabiertos o completamente cerrados; en algunas ocasiones se nota que no logran estabilizarse, lo que es indicador de que están ebrios.

Los Bolemios aparecen en pareja; sin embargo, en algunas viñetas de los chistes General, Asalto y Que llave (P. 22, 23, 24 revista No. 4); se presenta sólo a uno de ellos acompañado de personajes anónimos.

Nito y Neto por lo general aparecen rodeados de montañas y de vegetación, así como de ranchos de ladrillos con techos de teja; accesorios que indican que los personajes pertenecen a la provincia; el vestuario que utilizan ratifica el mensaje porque siempre visten con ropa vaquera (sombreros, camisas manga larga, jeans de lona y botas).

Una de las posturas que caracterizan a Nito y Neto es que, en determinadas ocasiones se ven sentados y con las piernas completamente abiertas; postura propia del sexo masculino.

El código de Proxemia o espacio temporal, surge desde el inicio de cada chiste; se observa que en las dos secciones analizadas, tanto Nito y Neto como los Bolemios, se presentan en pareja y siempre están cerca uno del otro.

La revista es rica en códigos de medios de comunicación como: los bocadillos de diálogo, los textos de apoyo, el cajetín del título, los epígrafes y las onomatopeyas.

Dentro de los chistes, surgen como medios de comunicación elementos publicitarios como: etiquetas, rótulos, afiches, epígrafes y vallas. Interna y exteriormente la revista contiene publicidad de varios anunciantes, el tamaño de los anuncios varía; así como la colocación de los mismos dentro de las páginas. El anunciante que aparece en la contraportada es el único que se mantuvo estable y no presentó ningún cambio en las cuatro ediciones analizadas.

La revista está elaborada con elementos no verbales, por medio del lenguaje escrito y simbólico a través de las expresiones faciales, la mirada, los gestos, las posturas y todos los movimientos del cuerpo; es decir por medio de la kinésica.

Se señalan y analizan los códigos kinésicos, dentro de Moralejas Comic, para contraponer la negación de movimiento de los dibujos por ser imágenes estáticas; la viñeta representa un espacio y un tiempo de la acción narrada.

Se observa que se emplea el lenguaje escrito ante la carencia de sonido; de tal manera que la onomatopeya escrita, por lo regular se excluye de los globos, el diseño de las letras expresa la intensidad, procedencia o alcance del sonido.

En la sección de Los Bolemios y en la de Nito y Neto se encontraron los códigos de actividad, de cosas accesorias, de proxemia o de espacio temporal y de medios de comunicación.

Todos estos códigos revelan que el movimiento está presente dentro de la revista y que, por lo tanto, existe el lenguaje kinésico dentro de *MoralejasComic*.

## CONCLUSIONES

1. Se concluye que el lenguaje kinésico aparece en las dos secciones analizadas de la revista Moralejas Comic.
2. Que la revista está elaborada con elementos no verbales, por medio del lenguaje escrito y simbólico (expresiones faciales, la mirada, los gestos, las posturas y todos los movimientos del cuerpo), es decir que utilizan la kinésica.
3. Los códigos de medios de comunicación predominan en la sección de Los Bolemios, debido a que dentro de las viñetas utilizan diferentes onomatopeyas como efectos de sonido y los personajes aparecen en lugares públicos donde se ve una gran variedad de publicidad (afiches, etiquetas, anuncios, y rótulos).
4. El código de espacio temporal o de Proxemia, surge desde el inicio de cada chiste, se observa que tanto Nito y Neto así como Los Bolemios se muestran en pareja y que en raras ocasiones aparece sólo uno de ellos acompañado de algún personaje anónimo.
5. En el 100% de las secciones analizadas se encontraron los cuatro códigos kinésicos propuestos por R. Harrison, (código de Actividad, de Cosas Accesorias, de Proxemia y de Medios De Comunicación); concretando los objetivos de esta investigación.

## **RECOMENDACIONES**

Con base a las conclusiones, se presentan las recomendaciones siguientes:

1. Se recomienda la utilización del cuadro de análisis propuesto por el profesor Harrison en el cual se presentan cuatro códigos kinésicos, para facilitar cualquier análisis posterior.
2. Promover la lectura y análisis de la revista nacional Moralejas Comics para investigaciones futuras en cualquier área de estudio.
3. Fortalecer nuestra identidad como guatemaltecos apoyando al equipo de Moralejas Comic y cualquier otro tipo de material producido en nuestro país.



## CONCLUSIONES

1. Se concluye que el lenguaje kinésico aparece en las dos secciones analizadas de la revista Moralejas Comic.
2. Que la revista está elaborada con elementos no verbales, por medio del lenguaje escrito y simbólico (expresiones faciales, la mirada, los gestos, las posturas y todos los movimientos del cuerpo), es decir que utilizan la kinésica.
3. Los códigos de medios de comunicación predominan en la sección de Los Bolemios, debido a que dentro de las viñetas utilizan diferentes onomatopeyas como efectos de sonido y los personajes aparecen en lugares públicos donde se ve una gran variedad de publicidad (afiches, etiquetas, anuncios, y rótulos).
4. El código de espacio temporal o de Proxemia, surge desde el inicio de cada chiste, se observa que tanto Nito y Neto así como Los Bolemios se muestran en pareja y que en raras ocasiones aparece sólo uno de ellos acompañado de algún personaje anónimo.
5. En el 100% de las secciones analizadas se encontraron los cuatro códigos kinésicos propuestos por R. Harrison, (código de Actividad, de Cosas Accesorias, de Proxemia y de Medios De Comunicación); concretando los objetivos de esta investigación.

## **RECOMENDACIONES**

Con base a las conclusiones, se presentan las recomendaciones siguientes:

1. Se recomienda la utilización del cuadro de análisis propuesto por el profesor Harrison en el cual se presentan cuatro códigos kinésicos, para facilitar cualquier análisis posterior.
2. Promover la lectura de la revista nacional Moralejas Comics.
3. Fortalecer nuestra identidad como guatemaltecos apoyando al equipo de Moralejas Comic y cualquier otro tipo de material producido en nuestro país.





## Bibliografía

1. - Acevedo G, Wendy Susana. 2000. Lenguaje Kinésico en el Desfile Centenario de la Huelga de Dolores. Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
2. - Avendaño Amaya, Ismael. 2001. Manual de Géneros Periodísticos: Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
3. - Benito, Ángel. 1991. Diccionario De Ciencias Y Técnicas De La Comunicación. España: Ediciones Paulinas.
4. - Chamalé Arana, Thelma Doridalma. 1999. Aplicación del Método Dialéctico al Análisis de tiras Cómicas "Los Melaza". Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
5. - De La Mota, Ignacio H. 1988. Diccionario de la Comunicación TOMO I A-H. España: Editorial Paraninfo.
6. - De La Mota, Ignacio H. 1988. Diccionario de la Comunicación TOMO II. I-Z. España: Editorial Paraninfo.
7. - Encarta. 2004. Enciclopedia. EE.UU. Microsoft. 4 CDS.
8. - Ferrero, Juan José. 1975. La comunicación y Los Mass Media. España: Ediciones Mensajero.
9. - González, Sandra. (Comp.) s.f. Comunicaciones Interpersonales. Universidad de San Carlos De Guatemala. Guatemala: Editores Paz.
10. - González, Carlos Alonso. 1989. Principios Básicos de Comunicación. 2ª. Edición. México: Editorial Trillas.
11. - Kowzan, Tadeusz. 1997. La semiología y los 13 signos del teatro. Guatemala: Escuela de Ciencias de la Comunicación. Universidad de San Carlos de Guatemala.
12. - Lee, Stan Y Buscema, John. 1999. Cómo dibujar comics al estilo Marvel. España: Ediciones Martínez Roca.

13. - Martínez De Souza , José. 1992. Diccionario de Información Comunicación y Periodismo. 2da. (Edición Actualizada). España: PARANINFO.
14. - Martínez Vásquez, Marleni Jeannette. 2002. kinésica. Revista El blasfemante. (Guatemala) No. 1 (2): 3-4.
15. - Mérida González, Aracelly Krisanda. 2000. Apuntes para la Búsqueda de Datos, Citas Dentro del Texto y la Redacción de Referencias Bibliográficas. Guatemala. ARCASAVI.
16. - Mérida González, Aracelly Krisanda. 2000. Guía para elaborar y presentar el Proyecto de Tesis. 4ª. Edición (corregida y aumentada) Guatemala: ARCASAVI.
17. - Ramos Ramírez, Emma Yolanda. 1999. Análisis Semiológico De La Caricatura Filóchofo (propuesta metodológica para su interpretación). Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
18. - Ruiz Fajardo, Ana Carlota. 2004. Producción y Aceptación de Programas Nacionales de Televisión en Formato Cómico. Tesis Licenciada en Ciencias de la Comunicación. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. Escuela de Ciencias de la Comunicación.
19. - Víctor Y Claudín Y Héctor Anabitarte. 1986. Diccionario General De La Comunicación. España: Editorial Mitre.

### **Revistas Consultadas Y Analizadas**

1. Moralejas Comic. 2002. Nito y Neto. (1). 3-6, 18 Octubre.
2. Moralejas Comic. 2002. Black Pitaya. (2). 20-24 Diciembre.
3. Moralejas Comic. 2003. Juan y Pedro. (3). 1-11, 23-26 Febrero.
4. Moralejas Comic. 2003. La Tropa Loca. (4). 10-12, 22-24 Abril.