

Entre íconos, índices y símbolos: una lectura triádica de la construcción simbólica en The Sandman

Between icons, indexes, and symbols: a triadic reading of symbolic construction in The Sandman

Vanessa Ojeda- Carrasco & Genoveva Ponce-Naranjo

DIMENSIÓN CIENTÍFICA

Enero - junio, V°7 - N°1; 2026

Recibido: 04-05-2026

Aceptado: 06-05-2026

Publicado: 09-05-2026

PAIS

- Ecuador, Riobamba
- Ecuador, Riobamba

INSTITUCION

- Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí
- Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí

CORREO:

- ✉ vanessad.ojeda@pg.ulead.edu.ec
- ✉ genoveva.ponce@pg.ulead.edu.ec

ORCID:

- 🌐 <https://orcid.org/0009-0008-8560-2807>
- 🌐 <https://orcid.org/0000-0002-9631-5474>

FORMATO DE CITA APA.

Ojeda- Carrasco, v. & Ponce-Naranjo, G. (2026). Entre íconos, índices y símbolos: una lectura triádica de la construcción simbólica en The Sandman. *Revista G-ner@ndo*, V°7 (N°1). Pág. 4757 – 4777.

Resumen

La semiótica se ha implantado en el campo de la comprensión de los procesos de significación de las manifestaciones culturales contemporáneas, de forma especial en el campo del cine y de las series audiovisuales, donde coexisten lenguajes verbales y no verbales, imágenes, sonidos y estructuras narrativas que generan sentidos complejos. No obstante, en el contexto ecuatoriano, existen limitaciones teóricas y metodológicas en el análisis semiótico sobre contenidos audiovisuales en el cual se crean vacíos de estudio desde una perspectiva lingüística y literaria. A partir de estos argumentos, se estableció como propósito desarrollar un análisis semiótico de fragmentos seleccionados de los capítulos X y XI de la segunda temporada de The Sandman producida por Allan Heinberg, Neil Gaiman y David Goyer, con el fin de profundizar en su construcción significativa, conjugando la teoría triádica del signo de Charles Sanders Peirce con la semiótica estructural cinematográfica de Christian Metz. Con un enfoque de análisis cualitativo, descriptivo e interpretativo se examinan los signos visuales, narrativos y cromáticos, para lo que se incluyen escenas importantes con atmósferas situacionales, simbólicas y emocionales. El estudio se basa en el audiovisual como un sistema de signos complejos cuyo sentido escapa a las consideraciones de entretenimiento e induce a un valor cultural formativo y reflexivo. A su vez, se incluye la consideración del color como concepto comunicativo que realza los significantes y las memorias sensoriales.

Palabras clave: Semiótica, The Sandman, audiovisual, color, Peirce.

Abstract

Semiotics has been implemented in the field of understanding the processes of meaning in contemporary cultural manifestations, especially in the field of cinema and audiovisual series, where verbal and nonverbal languages, images, sounds, and narrative structures coexist to generate complex meanings. However, in the Ecuadorian context, there are theoretical and methodological limitations in the semiotic analysis of audiovisual content, which creates gaps in study from a linguistic and literary perspective. Based on these arguments, the purpose of this study is to develop a semiotic analysis of selected fragments from episodes X and XI of the second season of The Sandman, produced by Allan Heinberg, Neil Gaiman, and David Goyer, in order to delve deeper into their meaningful construction, combining Charles Sanders Peirce's triadic theory of the sign with Christian Metz's structural semiotics of cinema. Using a qualitative, descriptive, and interpretive analytical approach, this study examines visual, narrative, and chromatic signs, including key scenes with situational, symbolic, and emotional atmospheres. The research is based on the audiovisual medium as a complex system of signs whose meaning transcends mere entertainment and fosters a formative and reflective cultural value. Furthermore, it considers color as a communicative concept that enhances signifiers and sensory memories.

Keywords: Semiotics, Sandman, qualitative, signs, Peirce.

Introducción

La semiótica es una de las disciplinas fundamentales para la explicación de los procesos de significación de las distintas manifestaciones culturales, las cuales son, entre otras, cine, series audiovisuales y narrativas gráficas a las que se puede considerar como discursos complejos que amplían los lenguajes verbal y no verbal, imágenes, sonidos, colores y estructuras narrativas, generando sentidos densos y representaciones simbólicas de la realidad social. Como apuntan Castilla et al. (2025), la semiótica —estudio de signos y símbolos— es el estudio del fenómeno del análisis de los comportamientos comunicativos y de la forma en la que pueden ayudar a constituir el significado.

La modernización tecnológica y las plataformas digitales han multiplicado los objetos de estudio; no obstante, los estudios semióticos para el análisis audiovisual aún son escasos en el contexto ecuatoriano generando huecos teórico-metodológicos de lo que es la visión integral de signo desde la impronta lingüística, estructural y cultural.

La semiótica ha sido, desde los años sesenta y setenta, una de las disciplinas fundamentales en las Ciencias Sociales, aunque, tal y como indica Pérez (2021), su rol ha decrecido indudablemente en los últimos años, si bien también ha transformado la comunicación contemporánea, dada la radical puesta a punto de todo tipo de discurso humano que ha supuesto (especialmente) la irrupción de la comunicación a través del medio digital, entre otras cosas. En palabras de Vidales (2024):

En la relación entre el campo semiótico y el de la comunicación se argumenta que el concepto de comunicación desde la semiótica se funda tanto en la teoría matemática de la comunicación como en la producción de significación, de manera que la semiosis y la producción de sentido constituyen el eje de la construcción conceptual de la comunicación, estableciendo diálogos, intersecciones y divergencias entre ambas tradiciones (p.55)

Lo cual reafirma que la semiosis es el concepto fundamental de la comunicación que desde la percepción del signo se desarrolla como proceso de interpretación en la mente del intérprete.

El audiovisual, por su parte, se perfila como un sistema complejo sin contenido puro e integrador de múltiples tipos de código. Aguilar (2018) plantea que “el discurso audiovisual basa su funcionamiento en mecanismos metafóricos que articulan sentidos más allá del texto lingüístico” (p. 94), lo que evidencia que la significación es el resultado de la interacción de imagen sonido-color-narrativa. En la misma línea, Chahuara, et al. (2022) comentan que “la semiótica y la narrativa audiovisual trabajan juntas para crear un mundo de significados y símbolos que son interpretados por la audiencia de diferentes maneras” (p. 10). Así mismo, Martínez et al. (2025) reafirman que el cine no es solo una forma de diversión sino un espacio donde confluyen lenguaje-cultura-marketing-emociones por medio de la semiótica.

La cultura actual puede asimilarse también como una cultura de lo predominantemente visual, como se indica también en Mourella (1994). “Desde siempre, la cultura humana ha venido siendo cultura de/por imágenes. Así, desde el principio de la civilización, la condición sensoria del hombre encontró en los ojos su más rica” (p. 1083). Esta centralidad de la imagen viene a fundamentar la posibilidad de estudiar las narrativas gráficas y audiovisuales bajo la óptica de los estudios semióticos.

En los últimos años, la narrativa gráfica ha cobrado un notable interés académico. Así, Rodríguez et. al (2026) indican que, en particular, el manga ha adquirido una indiscutible relevancia en el contexto del análisis semiótico. Artieda (2022) advierte que la narrativa gráfica articula un discurso que es semiótico y argumentativo a la vez, presentándose por medio de la actividad textual, icónica y simbólica, en el cual se producen

significados que se escapan de la mera gráfica. De un modo semejante, Olvera (2022) manifiesta que las narrativas gráficas (cómic, novela gráfica, libro álbum y animaciones) utilizan imágenes para contar historias y producen significado a partir de una relación de signos, códigos y procesos interpretativos.

Desde esta perspectiva, Cuñarro y Finol (2013) aseguran que la lectura de la novela gráfica es, a la vez, un proceso de apreciación estética y un ejercicio intelectual que evidencia la complejidad interpretativa que exige este tipo de texto. García (2025) añade que “la semiótica de la moda y el cómic confluyen en la utilización de texturas, colores y formas para crear un sistema de significados que son culturalmente atribuidos, reflejando no sólo preferencias estéticas, sino también valores e ideologías” (p40). Se suman, García y Chaosakun (2025) quienes indican que “se estudia la semiótica de la novela gráfica; es decir, los códigos icónicos, los planos, los gestos, el uso de onomatopeyas y la relación entre color y contenido” (p. 420)

En el ámbito de los estudios lingüísticos y literarios contemporáneos, la semiótica se ha posicionado como una disciplina fundamental para el análisis de los procesos de significación que atraviesan las diversas manifestaciones culturales. Entre estas, el cine y las series audiovisuales destacan como discursos complejos que integran lenguajes verbales y no verbales, imágenes, sonidos, colores y estructuras narrativas, los cuales configuran sentidos profundos y representaciones simbólicas de la realidad social. Además, que con la modernización y el fácil acceso a este contenido ha diversificado de análisis semiótico de todo lo que rodea al ser humano, presentándole una adaptabilidad de estudio. No obstante, en el contexto ecuatoriano, las investigaciones semióticas aplicadas al análisis audiovisual siguen siendo limitadas, lo que genera vacíos teóricos y metodológicos en la comprensión integral del signo desde una perspectiva lingüística, estructural y cultural.

El análisis semántico de un producto audiovisual se propuso porque a pesar de la existencia de estos, se procura el estudio desde un producto contemporáneo. Si se piensa en el contexto ecuatoriano existe poca producción que aborde las series televisivas desde una visión semiótica sistemática, especialmente en el campo de la Lingüística y la Literatura, produciendo vacíos en la comprensión del audiovisual como un sistema de signos complejo y limitando su uso como objeto legítimo de análisis. En ese marco se planteó como objetivo el análisis semiótico de los capítulos X y XI de la segunda temporada de la serie *The Sandman* de los productores Allan Heinberg, Neil Gaiman, y David Goyer, desde la teoría triádica del signo de Charles Peirce y la semiótica estructural del cine de Christian Metz, incluyendo el análisis del color como un significante en la construcción del sentido.

Jódar (2007) manifiesta que *The Sandman* explora las complejidades de la realidad y la identidad, ofreciendo una nueva visión del mundo y rompiendo con los estándares tradicionales del cómic. Esta resignificación simbólica; tal como propone Calderón (2026), “no se halla solamente en la posibilidad de la revisión de una figura arquetípica, sino en su capacidad para ofrecer nuevas maneras de imaginar la subjetividad, la diferencia y la conexión con los demás” (p. 29).

El peso teórico de este estudio recae en la teoría triádica del signo que nos ofrece Charles Peirce, pues tal y como explica Andacht (2022) "existe una estrecha conexión entre la estructura triádica del signo (representamen-objeto-interpretante) y la conocida clasificación sígnica de ícono, índice y símbolo..." (p. 3), lo que permite conocer la semiosis va a ser el hecho de que se manifieste aquello que aparece ante la mente. De este modo, González (2009) argumenta que la semiótica no se limita a entender la comunicación como un simple intercambio de mensajes, sino que la entiende como un proceso de producción de sentido mediante el cual los signos se encuentran y producen y generan significación de

forma inherente a otros sistemas de significación. De esta misma forma, Eulogio y Quintana (2023) “precisan que la semiótica ha sido utilizada en el cine hace más de tres décadas, siendo una forma de articularla con la emoción y el arte que produce” (p. 46); a lo que se puede añadir que Cabrejo (2024) incide en el hecho de que “hay que explicar didácticamente las posibilidades de la semiótica en el análisis cinematográfico.

El imaginario cultural también se expresa en la serie a través de mitologías, arquetipos o construcciones simbólicas, o bien entendido desde el pensamiento de Herrera & Torres (2023) como ese conjunto de representaciones y significaciones compartidas por una especie de comunidad. En cuanto a esto, la inclusión de una teoría del color como parte del significado está presente en el análisis, ya que tal y como menciona Vélez (2019) “se ha podido observar como el color es capaz de transmitir ideas, modos de expresión de valores o significados que luego se pueden traducir en conocimiento” (p. 325), lo cual hace pertinente el hecho de revisar los esquemas coloristas de la serie.

Por último, esta investigación ofrece un proceso metodológico consistente para el análisis semiótico del cine de esta adaptación proyectada en Netflix, asumiendo que los capítulos seleccionados son un microcosmos semiótico, un fenómeno cultural y dimensional. Asimismo, el aporte de los signos cromáticos, que se vuelcan en este estudio intensivo, cobra importancia para la profundización de la lectura desde diversos ámbitos.

Métodos y Materiales

La investigación es correspondiente al paradigma cualitativo; puesto que se estudian fenómenos simbólicos y culturales; en la medida en que el imaginario de *The Sandman* se articula a partir de significados, narrativas y disposiciones semióticas, se justifica la toma de decisiones en torno de una metodología que priorice la comprensión e interpretación, antes que la cuantificación.

Se asumió la faceta cualitativa como el marco conductual del estudio, entendido este como un proceso de construcción teórica mediante el análisis interpretado; puesto que este enfoque “trata de descubrir teorías, conceptos, hipótesis y proposiciones partiendo directamente de los datos, de otras investigaciones o de marcos teóricos existentes” (Salazar, 2020, p. 105). Así, el artículo incluye las interpretaciones y comprensiones de los procesos de significación presentes en un producto audiovisual desde una perspectiva semiótica, lingüística y estructural.

El estudio de tipo descriptivo-interpretativo se ha propuesto desde los elementos semióticos presentes en el décimo y undécimo capítulos de la segunda temporada de la serie *The Sandman*, de esto modo, se ha analizado a la luz de las teorías de Charles Peirce (1867) con su propuesta de la triádica manifestando que un signo no funciona en forma aislada, sino dentro de una relación entre el signo mismo, el objeto al que refiere y el interpretante, en otras palabras, el significado que se produce en la mente se proyecta en la relación existente entre las tres partes indicadas efectuándose el proceso de significación.

El problema del cine y su interpretación no hace más que duplicarse con la teoría del cine, y solo se puede obtener el conocimiento a partir de lo que somos, lo que somos en tanto como personas, como interpretantes y decodificadores de lo inédito que trata de plasmar el cine, debido a esto, el imaginario del cine se enlaza con lo imaginario del buen objeto, debido a que plantea una reflexión psicoanalítica sobre este, reducida a una gestión de desprender el objeto-cine de lo imaginario y ganarlo para lo simbólico.

La investigación documental se ha definido como un proceso dirigido a la búsqueda de nuevos conocimientos mediante la recuperación, análisis e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y publicados por otros investigadores o instituciones

científicas en fuentes (Odón, 2023, p. 12) y el estudio es propio de un diseño documental y analítico, sustentado en fuentes teóricas y visuales en los elementos formales del lenguaje cinematográfico. Este análisis permitió comprender cómo la estructura del relato audiovisual contribuye a la producción de significado.

Para el proceso de recolección de datos se estimó el uso de tablas de contenido, las cuales permitieron organizar, sistematizar e interpretar los signos presentes en el corpus audiovisual seleccionado. En una primera instancia, para el análisis semiótico de los capítulos elegidos en la segunda temporada de la serie *The Sandman* se empleó el gráfico generador de signos de Charles Peirce, presentado por Cobley y Jansz en su obra *Semiótica para principiantes* (2004). Dichos autores explican que este gráfico se estructura a partir de la relación entre las categorías fenomenológicas y la tríada del signo, señalando que “las filas comprenden las categorías (primeridad, segundidad y terceridad) según se relacionan con cada elemento de la tríada del signo, mientras que las columnas comprenden las categorías según se relacionan con la existencia (cualidad, hechos en bruto y leyes generales)” (Cobley y Jansz, 2004, p. 31). El gráfico a utilizar para el análisis triádico presentará una estructura de 4x4, lo que permitirá realizar un análisis sistemático y riguroso de los signos lingüísticos, visuales y audiovisuales presentes en la serie.

Análisis de resultados

El ingenio de llevar a la pantalla grande lo que muchas de las veces se consideran como insignificante, genera un interés de decodificar lo más implícito, lo más escondido dentro de cada símbolo o ícono, lo que muchas de las veces inclusive es casi inobservables para la sensibilidad del ser humano.

La selección de los fragmentos específicos se llevó a cabo sobre la base de los criterios de análisis que buscan dar respuesta a los objetivos que orientaron la

investigación, una investigación que analiza las dicotomías de la construcción simbólica del personaje Sueño y la psicología del color. Tomando este enfoque, se seleccionaron los fragmentos que reflejan la tensión entre dos representaciones antípodas de Sueño: una, la de la figura constituida por la cautela, el misterio y la austeridad, la que se quiere de la ensoñación y del orden del mundo, la otra, la constitutiva de alegría, ternura y luminosidad, la del uso del blanco.

La elección de estos fragmentos respondió a la pertinencia temática y a la operatividad de los fragmentos a mostrar la transformación simbólica del personaje y de la construcción simbólica dentro del imaginario narrativo que propone Neil Gaiman, y que da lugar también a poder hacer un análisis que responda a los objetivos planteados.

Tabla 1. Descripción de los personajes relevantes de los fragmentos de los Capítulos X y XI en *The Sandman*.

Personajes	Cualidades
Mathew	<i>Ejemplo del obediente, fiel compañero de Sueño</i>
Sueño	<i>Frío, responsable, melancólico, omnipotente.</i>
Lucien	<i>Fiel súbdito durante todos los capítulos</i>
Muerte	<i>Hermana de sueño, dulce y libre de cumplir su trabajo.</i>
Las Moiras	<i>Diosas del destino (Cloto, la hilandera, que comienza la vida, Láquesis, la tejedora, que mide la duración, y Átropos, la cortadora, que establece la muerte).</i>
Corintio	<i>Dulce, responsable, reivindicado.</i>
Daniel	<i>Semi humano, dulce, nuevo Sueño</i>
Lady Nuala	<i>Decidida, temeraria y leal hacia el reino de la Ensoñación.</i>

Nota: Descripción de los personajes.

Fuente: elaboración propia.

La definición de los personajes muestra una estructura rígida y simbólica que construye el mundo narrativo en el eje de Sueño. Este personaje se configura a partir de

atributos como el de la frialdad, la responsabilidad, la melancolía, rasgos que le otorgan el mando y la omnipotencia en el planeamiento de la Ensoñación. No solo establece la configuración de su personaje como entidad rectora, sino que establece una constante tensión entre el poder y la ternura, la cual es tan importante en la narración.

Por el contrario, personajes como el de la Muerte presentan una vertiente complementaria que suaviza la rigidez del personaje de Sueño, su dulzura y su serenidad transforman la idea de la trascendencia, aportando la idea de que las fuerzas inevitables también llegan a manifestarse desde la dulzura y la empatía. Esta dualidad reconduce una de las dualidades de la narración: rigidez con calor, control con aceptación.

Por otra parte, personajes como Lucien y Mathew encarnan lealtad y obediencia como bases para mantener la estabilidad en el reino. Ambos actúan como válvulas de funcionamiento del poder de Sueño, pues garantizan así la perdurabilidad del orden consuetudinario. De este modo, el tema de la lealtad resulta no una cualidad del individuo, sino un parámetro de la composición de la estructura de la parte contada.

La existencia de Las Moiras amplía la carga simbólica del propio texto al introducir el tema del destino, como algo por encima de los Eternos. Su definición tripartita inicio - medida - final incide en el carácter cíclico del ciclo vital, y pues considera la limitación de cualquier tipo de poder, incluida la de Sueño.

Además, la transformación del Corintio y la aparición de Daniel como nuevo Sueño sugiere un proceso de transformación y resignificación del poder, siendo el primero un canalizador de posibilidad de reivindicación y cambios, mientras que el segundo habla de una versión más dulce y luminosa del poder, sugiriendo un cambio simbólico dentro del imaginario narrativo.

Por último, Lady Nuala es la determinación y la lealtad activa, donde se conjuntan tanto la emoción como la acción orientada al objetivo de defensa del reino; su consejo reivindica la idea del compromiso y de la pertenencia en el contexto de la fábula; es decir, la tabla no contaría la historia sino que más bien sería la expresión del entramado de relaciones en donde se remontan las dicotomías frialdad/dulzura, poder/servicio, destino/libertad, permanencia/transformación y que caracterizan el imaginario que nos proponen Allan Heinberg, Neil Gaiman, y David Goyer y su universo narrativo.

Tabla 2. *Análisis de los colores que predominan en las dos secuencias*

Color	Función
Negro	Dentro de la secuencia manifiesta el fin y tristeza de Sueño.
Gris	Plasmar fin de algo.
Tintes monocromáticos	Melancolía, tensión, nostalgia o irrealidad.

Nota: Análisis del color y su función predominante dentro de la serie The Sandman

Fuente: Elaboración propia

La dimensión cromática expuesta en la tabla no solo cumple una función simbólica, sino que configura un dispositivo semiótico que delimita ontológicamente el espacio narrativo. El predominio del negro no se reduce a representar el fin o la tristeza asociada a Sueño; también opera como signo de separación del mundo humanado, instaurando una distancia entre lo terrenal y lo metafísico. Esta oscuridad constante sugiere clausura, pero además insinúa culpa y peso existencial, como si la atmósfera absorbiera la carga emocional del personaje.

El gris, por su parte, no funciona únicamente como transición, sino como zona intermedia donde convergen la pérdida, resignación y saturación afectiva. La ausencia de contrastes cromáticos intensos y la presencia de tintes monocromáticos generan una sensación de asfixia visual que refuerza la saturación emocional del relato. De este modo, la monocromía no solo intensifica la melancolía y la nostalgia, sino que construye un

universo aislado, donde la experiencia onírica se distancia de la vitalidad del mundo humano.

En consecuencia, el color se constituye en un signo de alto valor semiótico que no solo potencia la atmósfera, sino que materializa visualmente estados internos, tensiones morales y fractura ontológicas dentro del universo narrativo desarrollado por Allan Heinberg, Neil Gaiman y David S. Goye.

Tabla 3. *Primera secuencia, el final de Sueño Cap. X en The Sandman del minuto*

26:00 al 45:00

	Primeridad	Segundidad	Terceridad
Sueño Muerte, Matthew Las Moiras Corintio Daniel (bebé) Lady Nuala	Lealtad, compasión, fidelidad, presión, reivindicación, resurgimiento	Amistad Lealtad Cambios de decisión Lo correcto e incorrecto	Lealtad a lo antiguo.
La Ensoñación	Reino	Fin de la Ensoñación	Cada acto tiene su consecuencia.
Trata de evitar la destrucción de la Ensoñación	Colores monocromáticos (Sueño y la Ensoñación)	Surge un nuevo Sueño	Todo principio tiene un fin.

Nota: Análisis interpretativo de la primera secuencia.

Fuente: Elaboración propia.

Las columnas comprenden las categorías de primeridad, segundidad y terceridad, por consiguiente, la visión triádica planteada por Pierce realiza el análisis de significación de los diferentes elementos percibidos dentro de la secuencia seleccionada. La primera fila horizontal se divide en representamen que vienen a ser los personajes Sueño, Muerte, Matthew Las Moiras, Corintio, Daniel (bebé), Lady Nuala dado que en este caso de análisis los personajes son los significantes que se encuentran dentro de esta primera secuencia. De ahí tenemos al cualisigno que representa la cualidad o sentimiento que engloba de

manera general en los primeros minutos de análisis, que son lealtad, compasión, fidelidad, presión, reivindicación y resurgimiento dentro de lo más significativo de la secuencia que es la decisión de la muerte de Sueño.

Con respecto a la columna de segundidad que se enfoca en el sinsigno que se refiere a la realidad o existencia de algo aquí es necesario destacar que se presenta la existencia real de un Reino de la Ensoñación, porque dentro de la secuencia se observan íconos representativos de este reino dentro de la historia de la mitología. También al momento de hablar de las emociones que también son existencia de lo real se encuentran presentes el aislamiento, soledad e incomunicación. Para concluir esta primera fila de análisis tenemos al legisigno que forma parte de los elementos de terceridad, en este apartado se analiza las leyes convencionales dentro del contexto de lo que se pretende estudiar, por lo tanto, en esta primera secuencia seleccionada se encontró la ley convencional antigua de “huir no es una opción” y esto se palpó cuando el personaje principal decide su fin a pesar de que su hermana Muerte lo busca convencer a que no tome esta decisión.

Siguiendo con las columnas de análisis, en este apartado se analiza la segunda fila que corresponde al objeto o cosa material o existente dentro del plano de estudio y de la realidad que vendría a formar parte en este apartado: el reino La Ensoñación de los personajes debido a que se parecen a las de existencia real, también otra cosa material y representativa son las emociones de fidelidad y lealtad hacia Sueño. Continuamos con el análisis de ícono que es la imitación de lo real, entendiéndose y relacionándose con las decisiones que toman los seres humanos, al mencionar la frase “yo ya no soy el mismo, la libertad puede ser una especie de jaula” refiriéndose al libre albedrío, que en muchas ocasiones tener esa opción genera mayor daño y pérdida de la esencia humana.

Por último, el símbolo se considera un elemento de terceridad que cobra sentido social en tanto medie procesos de significado compartido; la semiótica peirceana podría, tal

y como indica Hiippala (2024) ofrecer ese andamiaje teórico para entender cómo se produciría el significado y cómo los signos median la experiencia social. Entonces, este se trata de una pequeña secuencia que nace a partir de, en primer lugar, del fin de Sueño por una decisión un tanto egoísta y precipitada de su parte, la indignación de sus compañeros por pensar en solo el bien común de él, la reivindicación de él como creador de la Ensoñación y la valentía de recibir a la muerte como amiga y una decisión bien tomada.

Tabla 4. Segunda secuencia, el surgimiento del nuevo Sueño Capítulo XI en *The Sandman del minuto 1:00 a 10:00*

	Primeridad	Segundidad	Terceridad
Nuevo Sueño, Caín y Abel, Goldi, Mattew, Lady Nuala	Temeroso, Misterio y Secretos, Lealtad,	Amistad Lealtad Cambios de decisión	Lealtad a lo antiguo.
La Ensoñación	Reino	Resurgimiento	Cada acto tiene su consecuencia.
Nueva Reino	Colores monocromáticos (Sueño y la Ensoñación)	Surge un nuevo Sueño	Todo principio tiene un fin.

Nota: Análisis interpretativo de la segunda secuencia, surgimiento del nuevo Sueño.
Fuente: Elaboración propia

Las columnas comprenden las categorías de primeridad, segundidad y terceridad, por consiguiente, la visión triádica planteada por Pierce realiza el análisis de significación de los diferentes elementos percibidos dentro de la secuencia seleccionada. En esta secuencia seleccionada se observa y se comprende que dentro del análisis se presenta un nuevo Sueño, pero este es obediente incluso sumiso ante las peticiones de las anteriores creaciones de su antecesor, tal vez por miedo o por buscar aceptación, manifestó en varias ocasiones que no desea ser llamado Lord Morfeo, porque no puede ser como él, simplemente es Sueño de los Eternos, con deseo de ser querido y respetado cumple las súplicas de Caín de revivir a su hermano Abel, incluso cuando se deben presentar al funeral del ya no existente sueño suplica que lo aconseje Lucien. Sin embargo, ella responde de

manera cortés que no, que su misión ha terminado, que solamente está en el reino por los preparativos del funeral, lo cual demuestra un símbolo de lealtad entendiéndose que las actitudes que forman un representamen de la realidad de los seres de la pantalla ante un imaginario del análisis de Peirce.

En conclusión, analizar las listas en términos de categorías primarias, secundarias y terciarias nos permite comprender cómo los elementos simbólicos, las acciones y las relaciones entre actores constituyen un proceso coherente de construcción de significado en la secuencia analizada. La suma de estos elementos, las acciones y las relaciones con los actores conforman un proceso significativo coherente en la secuencia analizada ya que, tal como sostiene Flores Solano (2021), la semiótica social explica el significado en la construcción de significados a partir del uso de recursos semióticos en contextos sociales y que los significados sólo tienen sentido si se dan en su realización social a través de las interacciones comunicativas entre los participantes. Esta lectura tripartita muestra que las actitudes de obediencia, aprobación y confianza no solo corresponden a características narrativas, sino que también funcionan como indicadores que vinculan la experiencia cognitiva con el significado interpretativo, reforzando así el marco teórico de Peirce para la comprensión de las señales del habla audiovisual.

Conclusiones

El trabajo permitió el análisis semiótico del discurso audiovisual y este supone una vía adecuada y necesaria para poder entender los procesos de construcción de sentido que van haciendo las producciones culturales contemporáneas. Indudablemente, las series y películas no son solo productos de entretenimiento o de consumo masivo, sino que se tratan de sistemas simbólicos complejos que tejen códigos lingüísticos, visuales, sonoros, cromáticos y narrativos de forma estructural. En este aspecto, Gómez Tarín (2017) apoya que los textos audiovisuales son tejidos de significación donde estos códigos se agrupan tejiendo estructuras coherentes de sentido. Desde este ángulo, el análisis de los episodios selectos de *The Sandman* señaló que cada uno de los elementos formales del lenguaje audiovisual contribuyen activamente en la producción de significados, confirmando a su vez que el cine y las series han de ser entendidas como textos culturales con su propia gramática.

En lo concerniente a la teoría, la puesta en práctica del modelo triádico del signo que Charles Sanders Peirce planteó fue clave para dar cuenta de la dinámica de la significación, porque la relación entre representamen, objeto e interpretante puso de manifiesto que el sentido no se encuentra fijado en la imagen o en el argumento, sino que emerge de un proceso de semiosis permanente. Así, la comunicación audiovisual no se limita al simple intercambio de mensajes cerrados, sino que, por el contrario, opera como un proceso abierto de interpretaciones, debido a la intervención de la experiencia, la memoria y el contexto sociocultural de cada receptor, ya que también el lenguaje audiovisual presenta un conjunto de símbolos que son interpretado activamente por las audiencias en función del contexto cultural y la experiencia previa de las mismas (Hernández & Paz, 2024), lo cual refuerza el carácter activo del receptor, el cual deja de ser un sujeto pasivo y se convierte en coautor de la significación.

Simultáneamente, las aportaciones de la semiótica estructural del cine planteada por Christian Metz permitieron al cine pensar el audiovisual como un lenguaje a través de códigos concretos. El orden de los planos, encuadres, movimientos de la cámara, iluminación y montaje con el que se presenta la obra fílmica hace referencia a fórmulas de orden sistemático con fines específicos, similares a las reglas gramaticales de la lengua. De este modo, se puede avalar la incorporación de los estudios del cine en el ámbito de la Lingüística y la Literatura, expandiendo el concepto tradicional de texto hacia nuevas formas de materialidades discursivas. Asimismo, el análisis semiótico apunta a que el significado cinematográfico no proviene sólo de la narración verbal de la historia, sino de la relación organizada de diferentes formas de signos que componen una sintaxis audiovisual.

La inclusión del análisis del color como significado es un aspecto que fortalece; puesto que la importancia que este ostenta en la comunicación audiovisual no es solo una cuestión estrictamente estética, sino que también debe considerarse que este comunica y ayuda en el proceso de construcción de significado; por ejemplo, cuando se lo usa intencionalmente desde la psicología en ciertos estudios del cine para la infancia garantizando el efecto que tiene en la experiencia emocional del espectador y en su lectura del mensaje audiovisual (Silva Álvarez, Montañez Corona & Abril Sánchez, 2024).

Los resultados pusieron de manifiesto que el color no solo tiene una función ornamental o estética, es un medio de comunicación con significado y un sentido de carga afectiva. Las preferencias de los esquemas monocromáticos, contrastes de luz o gamas frías u oscuras configuraron atmósferas susceptibles a la tensión, la melancolía o la introspección y que podrían configurar la reacción afectiva del espectador y a su vez, afianzar la caracterización psicológica de los personajes. Bajo esta perspectiva, el elemento se configuró como un signo capaz de activar recuerdos sensoriales y asociaciones culturales para demostrar que la dimensión visual del discurso es muy sensible a su

construcción; por lo tanto, es necesario incluirlo en los estudios de elementos audiovisuales, ya que su influencia queda desprovista de lo decorativo y encierra una producción compleja de sentido.

En el nivel metodológico, el uso de la aproximación cualitativa, descriptivo-interpretativa fue la que mejor significó la complejidad del objeto de estudio. Utilizar las tablas de contenido y el gráfico que genera signos sirvió para sistematizar los elementos observados y llevarlos a categorías teóricas, atando el análisis coherentemente a lo conceptual. De esta forma, la opción metodológica no solo permitió encuadrar en la interpretación del caso objeto de estudio, sino que también presenta una herramienta útil y replicable en otras investigaciones relacionadas con cine y series. Por otro lado, el trabajo presenta así un modelo operativo que puede ser aplicado en otros contextos educativos y académicos para reforzar el análisis crítico de los medios audiovisuales.

Sobre el contexto ecuatoriano, donde los estudios semióticos del audiovisual son casi inexistentes, esta investigación permite la disminución de vacíos existentes y también en la apertura de nuevas líneas de investigación, favoreciendo el abordaje interdisciplinario. Considerar las producciones audiovisuales como un objeto de estudio legítimo implica abrir la lengua y la literatura hacia sus formas contemporáneas, las cuales juegan un papel determinante en la construcción de imaginarios sociales; y esto, claro está, por el hecho de que el análisis semiótico se presenta con serias aspiraciones de llegar a ser una de las metodologías pedagógicas para el profesorado y los investigadores, dado que promueve la lectura crítica del material audiovisual, la interpretación simbólica de la imagen, y la formulación de competencias analíticas frente al consumo de los medios.

Referencias bibliográficas

- Aguilar, R. R. (2018). La metáfora del discurso cinematográfico. *Revista de hermenéutica*, 3(2), 91-111. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8500632>
- Alfonso, E. A., & Enrique, L. E. (2024). Criterios y concepciones sobre el procesamiento de la información audiovisual. *Anagramas -Rumbos y sentidos de la comunicación*, 23(45), 1-20. <https://doi.org/10.22395/anqr.v23n45a04>
- Alvarez, M. A., Corona, Z. D., & Sanchez, A. Y. (2024). Análisis del color en la comunicación audiovisual del cine infantil. *Convicciones*, 11(21), 96-106. <https://doi.org/0009-0003-1015-5698>
- Andacht, F. (2024). La semiótica de C. S. Peirce como bisagra teórica entre información y comunicación. *Informatio*, 29(1), 1-12. http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2301-13782024000101101
- Artieda, P. V. (2022). La construcción gráfica y literaria de la ciudad de Quito en la novela gráfica ecuatoriana *El ejército de los tiburones martillo* de Fabián Patinho. PUCE. <https://repositorio.puce.edu.ec/handle/123456789/22761>
- Calderón, P. R. (2026). Lecturas posthumanas de “El último unicornio”: Resignificación del mito y subjetividad femenina. *Wimb Lu*, 21(1), 1-31. <https://doi.org/10.15517/fmvmwv30>
- Castilla, J., Gálvez, J., Cardenas, J., & Kwan, C. (2025). La semiótica como eje de la investigación cualitativa: Un análisis bibliométrico. *Revista Científica de la UCSA*, 12(1), 41-53. <https://doi.org/10.18004/ucsa/2409-8752/2025.012.01.041>
- Chahuara Escala, D. D., Cruz Montero, C. E., Jacobo Morales, D., & Gonzales Medina, M. A. (2022). Semiotics and audiovisual narrative in animated series and films. A systematic review of the literature between 2012 and 2022. *Universidad Privada del Norte*, 1, 1-11. <https://doi.org/10.18687/LACCEI2023.1.1.313>
- Cabrejo Cobián, J. C. (2024). La semiótica del cine según Desiderio Blanco. *Tópicos Del Seminario*, 2(52), 95–111. <https://doi.org/10.35494/topsem.2024.2.52.868>
- Cuñarro, L., & Finol, J. E. (2013). Semiótica del cómic : códigos y convenciones. *Revista Signa*, 22, 267-290. <https://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/6353>
- Eulogio, S. L., & Quintana, M. R. (2023). La semiótica de color en el cine de autor. *Apuntes De Ciencia & Sociedad*, 11(2), 45-57. <https://doi.org/10.18259/acs.2023018>
- García, M. B. (2025). Entre hilos y viñetas: la semiótica como puente entre la moda y la narración gráfica. *Norba*, 44, 37-60. <https://doi.org/10.17398/2660-714X.44.37>
- García, M. M., & Chaosakun, N. (2025). Don Juan Tenorio Ilustrado: Una Aventura Gráfica. *Revista de Filología*, 51, 413-431.
-

<https://doi.org/10.25145/j.refiull.2025.51.17>

Gómez Tarín, F. J. (2015). Elementos de narrativa audiovisual : : expresión y narración. Shangrila.

https://granatensis.ugr.es/permalink/34CBUA_UGR/138nfak/alma991014210159604990

Gonzáles, C. E. (2009). La relación entre la semiótica y los estudios de la comunicación: un diálogo por construir. *Comunicación y sociedad*, 11, 37-71.

https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0188-252X2009000100003

Herrera, M. C., & Torres, A. (2023). El imaginario cultural se refiere a un conjunto de representaciones, símbolos y significaciones compartidas por una comunidad, las cuales funcionan como marco de interpretación y comprensión de la realidad social y cultural en la que se producen y reprodu. *Folios*, 58, 205-216.
<https://doi.org/10.17227/folios.58-14682>

Heinberg, A., Gaiman, N. y Goyer, D. (Productores). (2022). *The Sandman*. [serie de televisión]. Warner Bros. Television y DC Entertainment

Hiippala, T. (2024). Rethinking multimodal corpora from the perspective of Peircean semiotics. *Frontiers in Communication*, 9, 1-15.

<https://doi.org/10.3389/fcomm.2024.1337434>

Jódar, A. R. (2007). Somewhere over the Rainbow. *Revista Canaroa de Estudios Ingleses*, 54, 149-168.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2501098&>

Martínez, J. N., Espinosa, L. L., Moreno, L. N., & Rojas, M. G. (2025). Branding on Screen: Cinema, Color, and Thought in Audiovisual Discourse. *Southern perspective / Perspectiva austral*, 12(3), 1-9. <https://doi.org/10.56294/pa2025163>

Mourella, M. (1994). *Semiótica audiovisual aproximación a su estudio*. Universidad Complutense de Madrid, 1083-1090.

<https://www.cervantesvirtual.com/downloadPdf/semiotica-audiovisual-aproximacion-a-su-estudio-1263121/>

Odón, F. A. (2023). Investigación documental, investigación bibliométrica y revisiones. *REDHECS*, 31(22), 9-28. <https://doi.org/0000-0002-1786-7343>

Olvera, I. L. (2022). Narrativa gráfica y hermenéutica. Hacia una interpretación y comprensión de las imágenes que narran. *Zincografía*, 6(11), 184-196.

<https://doi.org/10.32870/zcr.v6i11.133>

P, C., & Litza, J. (2004). *Semiótica para principiantes*. Longseller.

<https://www.calameo.com/read/0026522045fbc6dc9aa46>

Peirce, C. S. (1931–1958). *Collected Papers of Charles Sanders Peirce*. Harvard University Press.

https://www.academia.edu/43409940/CHARLES_SANDERS_PEIRCE

- Pérez, M. B. (2021). Cine y semiótica transdiscursiva. El cine digital en la era de las multipantallas: un nuevo entorno, un nuevo espectador. *Comunicación y sociedad*, 18, 1-21. <https://doi.org/10.32870/cys.v2021.7886>
- Rodríguez, K. B., Pérez, C., Domínguez, J. C., & García, A. (2026). Diseño de un modelo de análisis semiótico y multimodal del manga en contextos educativos formales. *Tejuelo*, 43, 31-68. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.43.31>
- Salazar, L. S. (2020). Investigación Cualitativa: Una respuesta a las Investigaciones Sociales Educativas. *CIENCIAMATRIA*, 6(11), 101-111. <https://doi.org/10.35381/cm.v6i11.327>
- Solano, C. F. (2021). Introducción a la semiótica social multimodal y sus aplicaciones para el análisis de contextos escolares. *Revista Educación*, 45(1), 592-608. <https://doi.org/10.15517/revedu.v45i1.42732>
- Vélez, A. (2019). El lenguaje del color. Aplicación de la semiótica del color cinematográfico en las aulas. *EARI Educación Artística Revista De Investigación*, 10, 313–327. <https://doi.org/10.7203/eari.10.14145>
- Vidales, C. (2024). Comunicación y semiótica: intersecciones, diálogos y algunos problemas conceptuales. *Revista Chilena de Semiótica*, 20, 55-75. <https://www.revistachilenasemiotica.cl//comunicacion-y-semiotica-intersecciones-dialogos-y-algunos-problemas-conceptuales/>
-