



Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Facultad de Arquitectura

Colegio de Diseño Gráfico

***Teorías de la Comunicación Visual en la
conceptualización de cortometrajes animados***

*Tesis para obtener el título de
Licenciatura en diseño gráfico
presenta:*

Ariel Alejandro Mendo Pérez

Asesores:

Elda Emma Lobo Vázquez

Adriana Quiroz Hernández

Jorge Torres Ríos

Noviembre 2015

ÍNDICE

| | | | |
|--|-----|--|-----|
| <i>Antecedentes</i> | /7 | c) Sintáctica | /23 |
| <i>Justificación</i> | /8 | d) Pragmática | /23 |
| <i>Objetivo General</i> | /9 | 1.2.2 Retórica | /27 |
| <i>Objetivos Particulares</i> | /9 | a) Retórica Literaria | /27 |
| <i>Hipótesis</i> | /10 | b) Mensaje Literario | /28 |
| <i>Delimitación</i> | /11 | c) La retórica de la palabra | /29 |
| <i>Recursos</i> | /11 | d) Retórica del silencio | /30 |
| <i>Alcances</i> | /11 | e) La memoria en la retórica | /31 |
| <i>Limitantes</i> | /12 | f) Formas del discurso | /31 |
| <i>Metodología</i> | /12 | g) Realismo, Objetividad y Subjetividad | /32 |
| Capítulo I. Marco Teórico | | h) Manipulación del Público | /34 |
| 1.1 Comunicación Visual | /14 | i) Retórica Visual | /35 |
| 1.1.1 Modelos de Comunicación Visual | /15 | j) Retórica Icónica | /36 |
| 1.2 Teorías de la Comunicación Visual | /17 | k) Retórica Plástica | /38 |
| 1.2.1 Semiótica | /17 | 1.3 Comportamiento Humano | /41 |
| a) Clasificación de Signos | /19 | 1.3.1 Psicología de las Masas | /43 |
| • Índice | /19 | 1.3.2 Teoría del framing | /45 |
| • Símbolo | /20 | 1.4 Elementos Cinematográficos | /48 |
| • Signo Icónico | /20 | 1.4.1 La imagen cinematográfica | /48 |
| • Signo Plástico | /21 | 1.4.2 El montaje y la función creadora de la cámara | /51 |
| b) Semántica | /22 | 1.4.3 Elementos fílmicos | /58 |

| | | | |
|---|------|--|------|
| 1.4.4 El sonido | /60 | 4.2.2 Documentación Teórica | /122 |
| 1.4.5 Los Diálogos y narraciones secundarias | /62 | 4.2.3 Documentación Gráfica | /122 |
| 1.4.6 Espacio y Tiempo | /64 | 4.2.4 Personajes | /123 |
| Capítulo II El Mensaje Eficaz en el Cortometraje Animado | | a) Semiótica y Retórica en el desarrollo | /123 |
| 2.1 Semiótica del mensaje fílmico | /67 | 4.2.6 Guión | /123 |
| 2.1.1 Teoría de la cooperación de Grice | /71 | 4.2.7 Storyboard | /125 |
| 2.1.2 Teoría de la relevancia | /71 | 4.3 Producción | /126 |
| 2.2 Retórica del mensaje fílmico | /74 | 4.3.1 Animación 2D | /127 |
| 2.3 La eficacia del mensaje fílmico | /77 | 4.3.2 Entorno 3D | /129 |
| Capítulo III Análisis Iconográfico | | 4.4 Postproducción | /130 |
| Capítulo IV Rediseño de Cortometraje Animado. | | 4.5 Comprobación | /131 |
| 4.1 Fundamentación del Proyecto | /116 | <i>Conclusión</i> | /132 |
| 4.1.1 Características | /117 | <i>Bibliografía</i> | /133 |
| 4.1.2 Intención | /117 | <i>Glosario</i> | /136 |
| 4.1.3 Alcances | /117 | <i>Anexos</i> | |
| 4.1.4 Metodología de Diseño | /118 | | |
| 4.1.5 Metodología de Proyecto de Diseño | /119 | | |
| 4.2 Preproducción | /120 | | |
| 4.2.1 Idea Principal o Concepto/ | /120 | | |

PROTOCOLO DE INVESTIGACIÓN

ANTECEDENTES

La comunicación visual ha estado presente desde el inicio de la civilización usando pictogramas que relataban acontecimientos e historias, muchos siglos después las personas tenían ya un mayor conocimiento acerca de la comunicación, se definió un sistema y convencionalismos para saber cómo era la manera correcta de comunicarse, pero fue hasta finales del siglo XIX que empezaron a reconocer las artes aplicadas, las cuales eran responsables de la comunicación visual (Meggs, 1983).

Estos elementos han sido utilizados por los diversos medios de comunicación visual como la publicidad, la ilustración, los carteles, portadas de libros y revistas, los cuales en su uso adecuado han llegado a transmitir el mensaje que su emisor ha querido enviar de manera adecuada para que el receptor reciba lo que él ha deseado. Como dice Milton Glaser “el diseño

debe comunicar una información basada en los conocimientos previos de un público que reclama unas exigencias definidas del objeto del diseño.”(1998). No solo el uso de estos elementos hace que la comunicación sea eficaz, sino que también ayuda de manera creativa y atractiva al discurso visual para que a la audiencia le parezca más interesante y llamativo.

Los nuevos campos de la comunicación visual sobrepasan incluso las clásicas colaboraciones del diseño gráfico con la arquitectura, el diseño industrial, la moda, la publicidad y el marketing. La sociedad del conocimiento reclama la intervención de la comunicación visual en los grandes ámbitos en desarrollo...” (Costa, 2012, p.14)

Es por esto que la comunicación visual también ha sido usada en el cine para crear discursos visuales nuevos e interesantes como es el caso de la película “El origen” la cual creó discursos visuales con la premisa de adentrarse en los sueños de las personas pudiendo crear realidades alternativas, modificar la física y crear materia de la nada. También la semiótica juegan un papel importante ya que mediante los signos pueden resultar de mucha ayuda para estructurar a los personajes, los paisajes o fondos y formas de comu-

nicar sin tener que crear diálogos como en el caso de “El perro anda luz” de Luis Buñuel y Salvador Dalí en el cual hacen uso de múltiples signos y símbolos para transmitir ideas.

Con esto se puede decir que existen cintas cinematográficas que toman en cuenta estos aspectos de las teorías de comunicación ya sea de manera consciente o inconsciente, sin embargo, se propone hacer la analizar qué pasa cuando estas teorías no son usadas y que pasa cuando se aplican, de demostrar que su función puede ser utilizada en este ámbito obteniendo buenos resultados. Es por eso que se infiere que la utilización de los elementos comunicación es importante en el desarrollo del mensaje porque a través del uso de signos la audiencia entiende mejor el mensaje y éste sea permeable.

JUSTIFICACIÓN

“Toda comunicación tiene un nivel de contenido y un nivel de relación, de tal manera que el último clasifica al primero, y es, por tanto, una metacomunicación” esta frase es conocida como uno de los axiomas de Paul Waltzlawick que se encuentra en la teoría general de comunicación humana. Basado en este axioma se busca demostrar cómo es que las teorías de comunicación gráfica como la semiótica, pragmática, retórica y de igual manera la forma como se ilustra, tienen su propia carga de contenido y llevan una relación con el mensaje aplicados en un cortometraje animado.

Como diseñadores gráficos se busca aplicar los elementos que conforman un mensaje visual de manera adecuada, mediante el análisis de éstos, a una herramienta de comunicación masiva como lo es un cortometraje animado.

Además, el abordar temas como semiótica (estudio del signo), la pragmática (cómo se va entender), de

retórica (cómo tratar un mensaje) y estilos gráficos que tienen una carga semántica dependiendo de la audiencia a la que van dirigidos. De igual manera tiene la finalidad de aportar información sobre cómo el diseño gráfico se ve inmerso en el proceso de la elaboración de un cortometraje animado (Pre-producción, producción y postproducción) y el rol que puede desempeñar.

También se tiene un deber con la comunidad de llevar a cabo proyectos sociales para el bienestar y mejoramiento del entorno así como realizar trabajos que no agredan o sean ofensivos para la sociedad.

El proyecto tiene como finalidad dar a conocer la importancia de los elementos de comunicación gráfica en el mensaje para que éste sea eficaz en el ámbito de la relación diseño gráfico-cinematografía y con disciplinas a fines con la comunicación.

OBJETIVO GENERAL

Demostrar la influencia de las teorías de la comunicación para el diseño de un mensaje eficaz a partir del rediseño de un cortometraje animado.

OBJETIVOS PARTICULARES

Investigar las teorías de comunicación visual y las características que las conforman.

Determinar las características y el comportamiento de una audiencia

Definir las características o elementos necesarios para el desarrollo de un mensaje eficaz.

Analizar las características gráficas que utilizan los cortometrajes animados nacionales e internacionales.

Rediseñar un cortometraje animado basado en los parámetros analizados

HIPÓTESIS

El uso de las teorías de la comunicación podrían determinar los elementos de la comunicación gráfica adecuados para crear un mensaje eficaz en el rediseño de un cortometraje.

DELIMITACIÓN

El estudio se enfoca en los elementos de comunicación gráfica dentro de los cortometrajes animados para adultos entre 27 y 33 años. Dicho estudio se aplica en la ciudad de Puebla, por cuestiones de viabilidad y tiempo. El proyecto se realiza a partir enero hasta diciembre del 2015.

RECURSOS

Analizando proyectos cinematográficos, se definen los recursos que se necesitan y éstos se dividen en dos aspectos: la parte de planeación (parte teórica) y parte práctica que es el uso del software para parte de producción y postproducción.

En recursos humanos, es necesaria la ayuda de un especialista en cinematografía en la creación del guión para correcciones y retroalimentación sobre que se habrá de agregar u omitir, un experto de elementos de comunicación gráfica para asesorarnos en este tema y un grupo piloto para llevar a cabo las pruebas necesarias para la comprobación de la investigación. Es necesario el uso de computadoras que nos faciliten el trabajo y de complementos para acelerar procesos de digitalización como son escáneres, tabletas digitalizadoras, etc. Asimismo se requerirá de materiales básicos para bocetaje como papel, plumones, lápices, etc.

ALCANCES

Se pretende vincular el diseño gráfico aplicando los conocimientos de comunicación gráfica en el ámbito cinematográfico puesto que son necesarios para el desarrollo y una buena ejecución de un cortometraje animado. Se busca encontrarlas características necesarias adecuadas para lograr que el mensaje sea comunicado de manera eficaz. Se realizará un rediseño de un corto animado en todas sus etapas: pre-producción, producción y post-producción.

LIMITANTES

Al ser un proyecto que se necesita el contacto continuo con un grupo piloto para retroalimentación, se necesita de tiempo para poder realizar el focus group y no siempre se tendrá la misma disponibilidad de tiempo por parte de los integrantes del grupo piloto. Dependiendo de la técnica de animación a ocupar, hay que analizar costos o el uso del software necesario para realizar el rediseño del cortometraje.

Al ser un proyecto que se necesita el contacto continuo con un grupo piloto para retroalimentación, se necesita de tiempo para poder realizar el focus group y no siempre se tendrá la misma disponibilidad de tiempo por parte de los integrantes del grupo piloto.

METODOLOGÍA

Para investigar las teorías de comunicación gráfica se aplica el método descriptivo ya que se basará en aspectos establecidos con anterioridad y el método deductivo porque a partir de los conceptos generales establecidos se irá a lo particular de nuestro objeto de diseño con ayuda de las técnicas de revisión bibliográfica, recopilación de datos e investigación de campo.

También para determinar la audiencia se usará el método crítico-existencial donde se involucran sus puntos de vista y el contexto, usando como técnica de investigación de campo para estudiar adecuadamente al público incluyendo la observación y las entrevistas.

Asimismo se define el mensaje eficaz aplicando los métodos cartesiano, experimental y comparativo ya que se segmentara una idea ya establecida y en base a esos puntos se harán nuevas propuestas que al final se compararan llegando a una conclusión, aplicando

la técnica de recopilación de datos para ayudar en la investigación.

Por consiguiente, en el análisis de los cortometrajes se usará el método de síntesis ya que se reunirán varios ejemplos y con ayuda de la técnica de observación se seleccionará uno que no cumpla con los parámetros analizados anteriormente.

Finalmente, se rediseñará el cortometraje animado basado en un proceso de diseño que se definirá en base a la investigación realizada con anterioridad.

CAPITULO 1

MARCO TEÓRICO

1.1 COMUNICACIÓN VISUAL

Transmitir un mensaje es un trabajo que le corresponde a varias áreas que tienen que ver con la comunicación, entre ellas el diseño gráfico.

A pesar de que este se encarga de la transmisión de mensajes exclusivamente visuales no quiere decir que también sea el creador o el emisor original del mensaje. El diseñador es un conductor para que un mensaje visual se lleve a cabo. Como dice Jorge Frascara:

El diseñador, a diferencia del artista, no es normalmente la fuente de los mensajes que comunica, sino un intérprete que configura mensajes originados por otras personas de manera que sean accesibles para un público dado. También a diferencia del artista, el trabajo del diseñador debe estar desposeído de rasgos personales notorios que se interpongan entre el público y el mensaje. (2006, pág. 25)

Es por esto último que el diseñador debe de dejar todo tipo de prejuicios estéticos y no centrar la atención de su discurso visual en si la pieza es “bonita” o

si es catalogada como algo hermoso y artístico. Las entidades de comunicación visual nacen a partir de la necesidad de transmitir un mensaje específico y no ambiguo para un determinado público o audiencia. Si se le presta excesiva o demasiada atención a lo artístico del mensaje dejara de tener su principal función como entidad de comunicación visual y dejara al mensaje en un segundo plano.

Incluso la originalidad ha llegado a ser más perjudicial que beneficiosa ya que ponen demasiada atención en que su creación no haya sido realizada anteriormente y prestan menos atención a la efectividad que tendrá el mensaje ante la audiencia a la que se le ha conferido el trabajo.

Para entender al diseño de comunicación visual debemos de pensar más en la función de las acciones que provocará nuestro discurso con el cual el público interactuara y creará reacciones en ellos y de ser posible, hasta convencer de alguna idea o forma de pensamiento respecto a algo.

En el pasado surgió la necesidad de crear esquemas que mostraran como funciona un proceso de comunicación y a partir de eso ilustrar más sencillamente como se llevara a cabo de manera más clara dicho proceso y ver también los problemas que podrían surgir o tener para que el mensaje llegue al destinatario o haya obstáculos que hagan que el mensaje a pesar de ser transmitido no provoque el efecto deseado y por lo tanto la comunicación no se haya llevado a cabo de manera efectiva.

1.1.1 MODELOS DE COMUNICACIÓN VISUAL

El modelo más sencillo que existe es el de emisor, mensaje, receptor basado en el modelo de Aristóteles (emisor-mensaje-audiencia) la cual es un modelo de comunicación lineal el cual gira entorno a los intereses del emisor, sin embargo conforme avanzaron los años las necesidades de comunicar se diversificaban y comenzaban a surgir diferentes modelos que cumplían ciertas necesidades o se aplicaban para diversas situaciones, con lo cual también surgieron más términos como código, canal, filtro, ruido, respuesta, fuente, codificador, decodificador, retroalimentación.

También había una forma que se desarrolló en 1948 por Harold Lasweel de la Universidad de Yale con la cual sirvió de referencia para futuras investigaciones en el campo de la comunicación, esta se basaba en una serie de cinco preguntas para poder ubicar el mismo número de elementos dentro de un sistema de comu-

nicación: ¿Quién?, ¿Dice qué?, ¿Por cuál canal?, ¿A quién se lo dice? y ¿Con cuál efecto?

Uno de los modelos que surgió a partir de esto fue el de Shannon y Weaver el cual establece como elemento inicial una fuente de información seguida de un transmisor que a través de una señal, la cual puede sufrir de interferencia o ruido, es enviada a través de un canal y es recibida por un receptor el cual es considerado el destinatario del mensaje. Este modelo sentó las bases de la teoría de la información.

Otro modelo fue el de Osgood y Schramm del cual, dichos autores dicen que la comunicación no puede iniciar en un punto y terminar en otro. Proponen un modelo totalmente circular en donde se maneja a los emisores y receptores como iguales, es decir, un emisor va a tener la función de un receptor y un receptor la de un emisor, por lo tanto ambos realizan las mismas acciones, codificación, decodificación e interpretación. Este modelo presta mayor atención a los individuos de la comunicación que al mensaje o al canal, lo que lo hace un modelo ideal para tratar temas como la comunicación interpersonal.

Con esto para la comunicación visual nació el modelo de Bruno Munari, un modelo de comunicación lineal en donde pone elementos como el emisor (en este caso es el creador del mensaje visual), el mensaje visual, el ruido, las alteraciones visuales del ambiente (consideradas como parte del ruido), los filtros los cuales los divide en tres: filtros sensoriales (se refieren a los sentidos de las personas), los filtros operativos (se refiere al entendimiento que le pueden dar las personas) y los filtros culturales (se refieren a los conocimientos previos que tengan las personas para poder entender el mensaje), la reacción interna, la respuesta y el receptor.

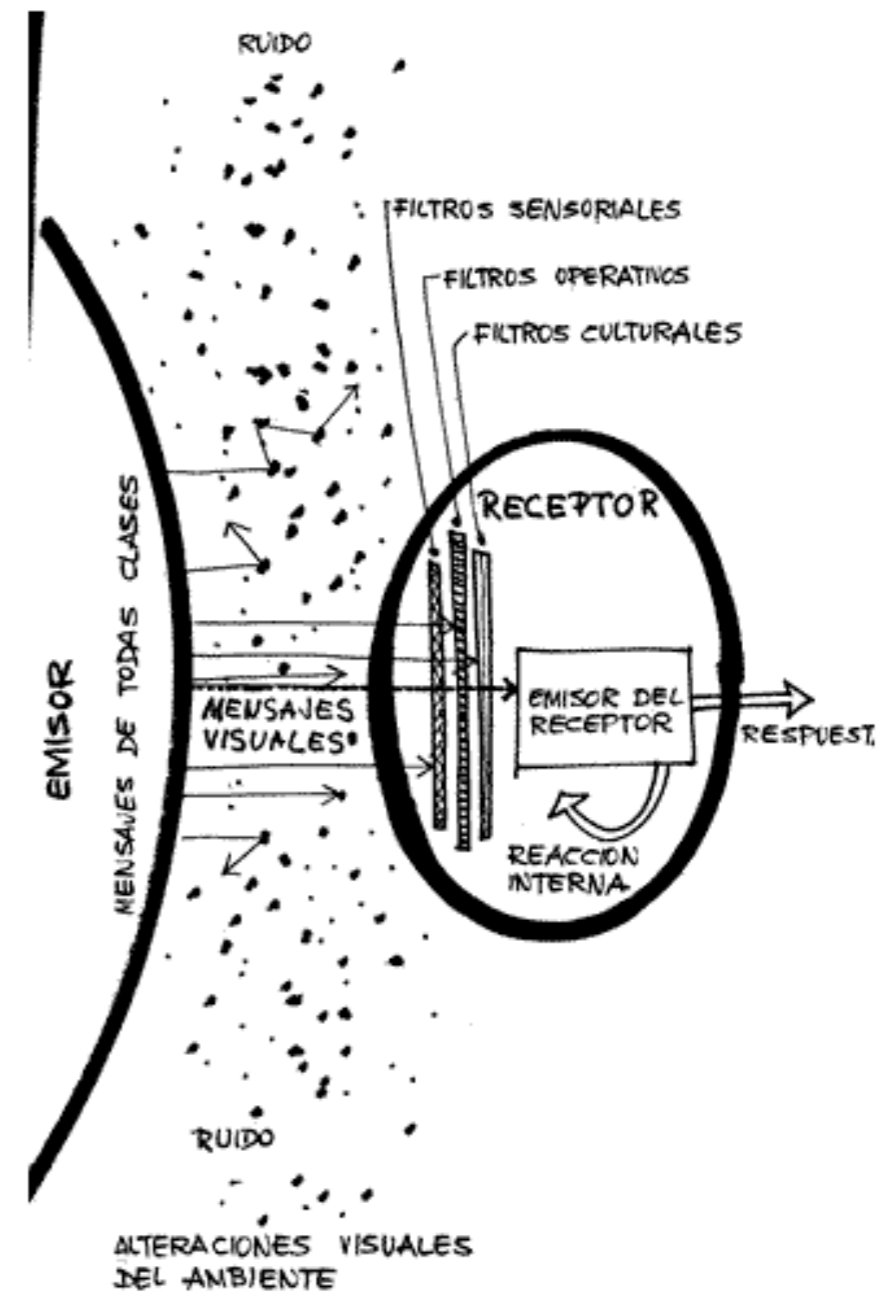
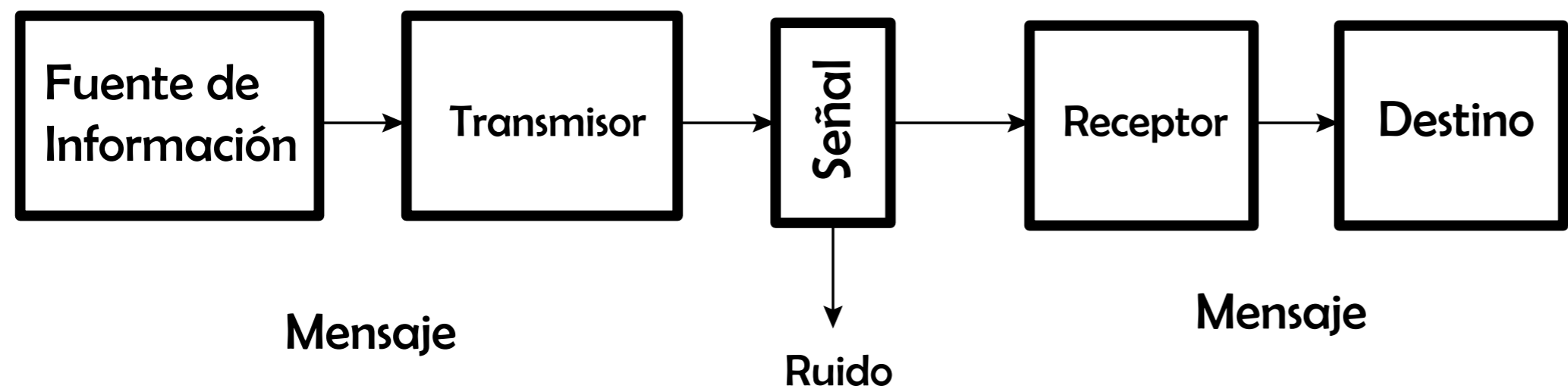
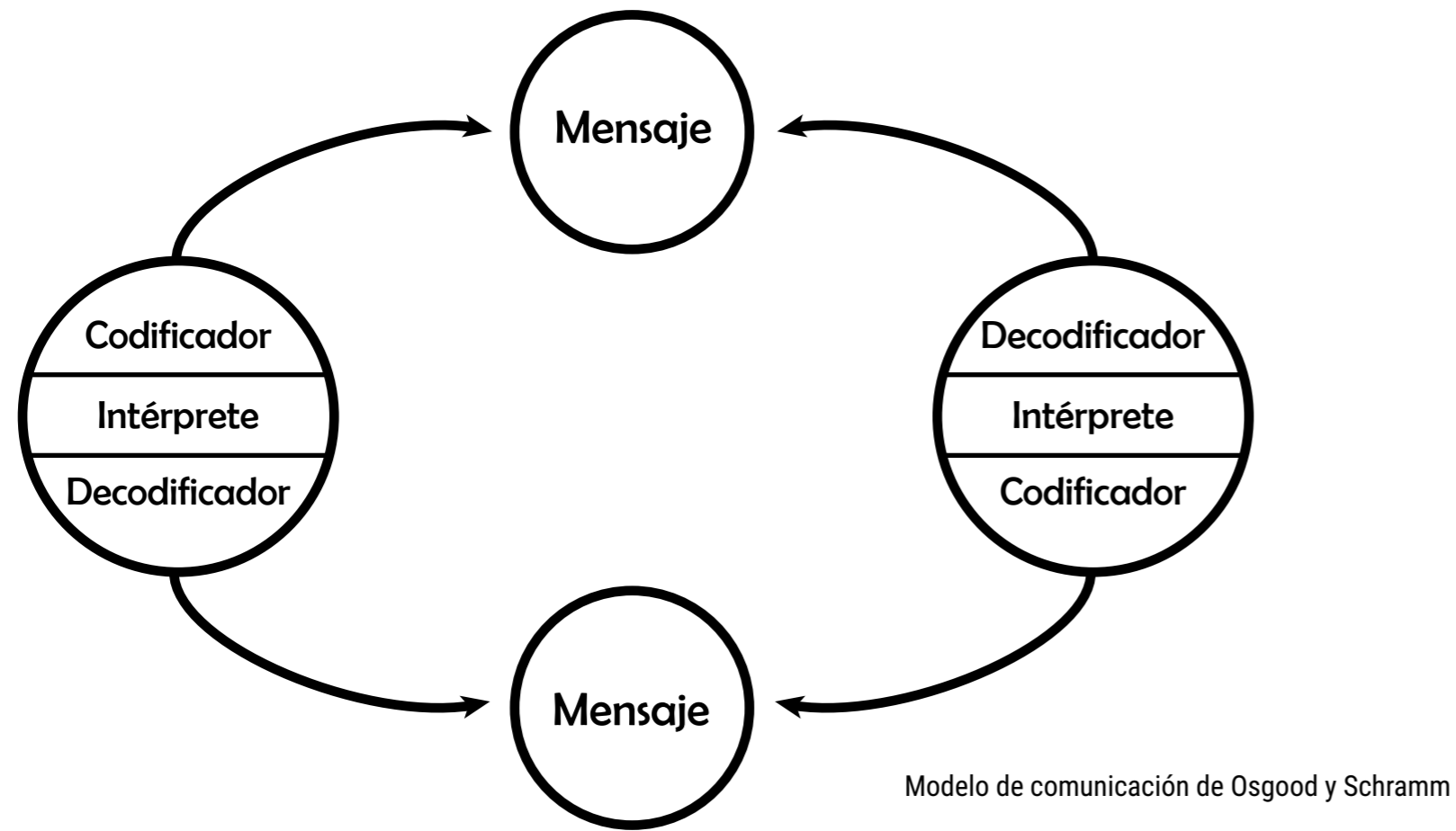


Fig 1 Modelo de comunicación de Bruno Murani explicado en su libro Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica en 2002

1.2 TEORÍAS DE LA COMUNICACIÓN VISUAL

1.2.1 SEMIÓTICA

La semiótica, término aceptado en 1965 por la *International Association for Semiotic Studies*, forma parte de un gran campo donde muchos autores han discutido acerca de su finalidad; si es una disciplina o un simple campo de investigación. En el libro de la Estructura Ausente de Umberto Eco menciona que antes de iniciar una investigación semiótica es necesario definir sus alcances:

Al iniciar una investigación sobre el alcance de las leyes de la semiótica ante todo es necesario establecer si a) con el nombre de “*semiótica*” distinguimos una disciplina específica con un método unificado y un objeto concreto; o bien si b) consideramos la semiótica como un simple campo de investigaciones semiótica se justifican por el mero hecho de existir y la definición de “*semiótica*” se ha de inducir por la extrapolación de una serie de tendencias constante en el campo de investigaciones, y por ellas, de un modelo unificado (Eco, 1986).

En el 2000, Umberto Eco delimita este campo llamándolo proyecto de semiótica general que comprende dos teorías; una de ellas es la teoría de los códigos que es desarrollada por una semiótica de la significación y la otra teoría de la producción de signos en donde la semiótica de la comunicación interviene. De este mismo tema el Grupo μ propone una perspectiva sobre cómo son vistas estas dos semióticas por parte de los funcionalistas:

Para ellos, una semiología de la significación aparece como una disciplina imperialista, la cual pierde su especificidad a medida que extiende sus fronteras, y en el mejor de los casos termina por asimilarse con la epistemología. (...) <<una semiología de la comunicación>> estricta, se reduciría al estudio de las insignias de los grados del ejército, a las señales de tráfico y a algunos otros códigos(...). (Grupo μ , 2010).

Es necesario recalcar, que el fin de esta investigación no es contraponer los argumentos que presentan los diferentes autores, sino para dar un panorama claro de cómo es considerada la semiótica y que parámetros o caminos tomar para tener certeza a la hora de elegir un análisis.

Ya sea como campo de investigación o disciplina tiene muchos aspectos que hay que tomar en cuenta. Desde el punto de vista de la investigación de la teoría de la semiótica general, los límites o umbrales de la semiótica, se dividen en dos: Los límites políticos y los naturales (Eco, 2005).

En El tratado de semiótica general, Umberto Eco divide los límites políticos en tres: los límites académicos, cooperativos y empíricos:

(i) Hay límites “académicos”, en el sentido que otras disciplinas han desarrollado ya investigaciones sobre temas que el semiólogo no puede dejar de reconocer como propios (...) (ii) hay límites “cooperativos”, en el sentido de que varias disciplinas han elaborado teorías o descripciones que todo el mundo reconoce como típicamente semióticas (por ejemplo la lingüística o la teoría de la información han desarrollado el concepto de código (...)) (iii) hay límites “empíricos, más allá de los que cuales se encuentran grupos de fenómenos todavía no analizados, fenómenos cuya importancia semiótica es indudable (...). (Eco, 1986 pág. 21-22).

Y los límites naturales, los define como: “aquellos que la investigación semiótica no puede traspasar porque en ese caso entraríamos en un terreno no semiótico, en el que aparecen fenómenos que no pueden entenderse como funciones semióticas”. (pág. 22)

En esta parte se incorpora otra característica importante porque delimita el objeto de estudio, y justamente Umberto Eco habla de ella en su libro de la Estructura Ausente, como el campo o terreno semió-

tico que es definido como: lo que la semiótica estudia. Entre diversos campos de investigación serán analizados estos dos campos que intervienen en el área cinematográfico son el estudio de las comunicaciones visuales y de masas.

Para comenzar sobre el estudio de la semiótica es necesario mencionar dos definiciones que fueron parte aguas a discusiones sobre la semiótica. Por un lado se encuentra la definición de Saussure (1916) donde explica: “la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y, por esa razón, es comparable con la escritura (...). Así pues, podemos concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el marco de la vida social. Esta definición fue importante ya que Saussure le atribuyó al signo dos elementos que influyen en él, que es el significado y el significante. (Eco, 2005).

Por otro lado Pierce (1931) define: “*Soy, por lo que yo conozco, un pionero, o más bien un hombre del bosque, en la obra de la compensación y la apertura de lo que yo llamo semiótica, es decir, la doctrina de la naturaleza esencial y variedades fundamentales de semiosis posible.*”. A diferencia de Saussure, Pierce habla de tres elementos que intervienen en la semiosis, estos son el signo, el interpretante y el destinatario.

Eco (1986) explica que en una relación de semiosis, el signo tiene el papel de estímulo que va a producir una reacción y esta puede ser definida por interpretante y que el signo hace representación de el mismo objeto para el destinatario.

De forma que se pueden aislar componentes fundamentales en la **semiosis**, el vehículo sígnico (S), el designatum (D) el interpretante y el intérprete. Morris en el libro de fundamentos de la teoría de los signos, nos define una caracterización eficaz del signo: S es un signo de D para I en la medida en que I tome en consideración D en virtud de la presencia de S. De manera que concluye que la semiosis es una consideración mediada, donde los vehículos sígnicos juegan el papel de mediadores, bajo las consideraciones que se definen como interpretante, los agentes que actúan en este proceso son los intérpretes y en donde se toma en consideración un designatum. (1985).

Está estructura da una forma de análisis basado en estos elementos y da una perspectiva amplia de cómo funciona la semiosis, para retroalimentar esta investigación.

Finalmente existen ramas de la semiótica muy importantes que deben ser tomadas en consideración, ya

que sin ellas no puede complementarse una investigación de la comunicación visual. Tanto Morris (1985) como el libro de El lenguaje de los símbolos gráficos (1992) definen como dimensiones de la semiótica, estas áreas que influyen en el significado del signo, se dividen en tres y son: semántica, sintáctica y pragmática. El conjunto de estas tres dimensiones dará una perspectiva más amplia de un signo.

a) Clasificación de Signos

Como se definió anteriormente no se puede realizar una investigación de la semiótica y no hablar del signo pero este debe ser analizado como fenómeno de comunicación visual. En el libro de la Estructura Ausente (1986, pág. 167) Umberto Eco comenta una clasificación basada en la clasificación trídica propuesta por Peirce. Lo clasifica en tres los signos que son: considerado en sí mismo en el encontramos el qualisign (qualisigno), el sinsign (sinsigno) y un legisign (legisigno), cuando la relación es al objeto: un icon (icono), un index (indicio) y el symbol (símbolo); y finalmente cuando es en relación al interpretante tenemos un rhema, un dicent (decisigno) y un argument (argumento).



Fig. 2 Ejemplo de Índice Recuperado en: <http://noticias.eltiempo.es/>

Al ser toda esta clasificación aplicada a fenómenos visuales, este se basa en un sistema de relaciones y experiencias conocidas que establece una relación convencional con el signo. El grupo μ (2010, pág. 79) estructura un esquema de decodificación visual donde habla de un repertorio (cognitivo) que se constituye de estos sistemas de relaciones y experiencias y por la otra parte encontramos la parte de sensorial que está relacionado con el plano de percepción donde influyen elementos como la textura, forma y color, y finalmente se realiza una prueba de conformidad (comparación) para reconocer un objeto, o bien, un signo.

• Índice

El índice son representaciones visuales, se definen como la similitud o analogía que tiene un signo, no por sus características generales sino por conexiones dinámicas que las relacionan con el objeto. Un índice puede distinguirse por tres características principales: primera, no se asemeja con el objeto; segunda, es definida a que pertenece a unidades singulares o colecciones de unidades singulares, es decir, que cada una de estas unidades que caracterizan a ese objeto; tercera, la relación con el objeto es directa sin la necesidad de una representación visual exacta (Peirce, 1974).

- **Símbolo**

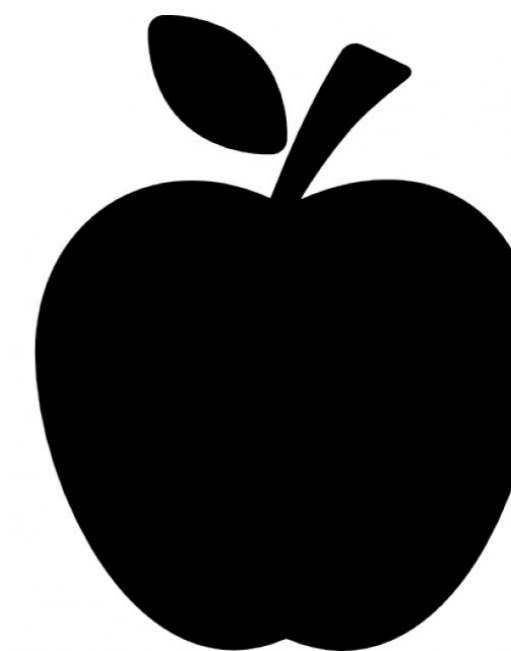
El símbolo a diferencia de un índice o un icono, la relación del símbolo con el objeto es la convención social que se le ha dado, es decir un símbolo no denota al objeto que representa sino que connota el significado que convencionalmente se le otorgo, como por ejemplo: la paloma de la paz es uno de los símbolos más conocidos por toda la carga semántica que lleva consigo.(Pierce, 1974).

- **Signo Icónico**

Umberto Eco (1986, pág. 170) en la Estructura Ausente habla acerca la definición que Pierce propuso sobre el signo icónico, él definía a los iconos como los signos que originariamente, tienen cierta semejanza con el objeto a que se refiere, de igual manera cita la definición que acuño Morris, para él era icónico el signo que poseía alguna de las propiedades del objeto representado, o mejor, “*que tenía las propiedades de sus denotados*”. Es así que es llamado signo icónico, a todo signo que mantenga relación con el objeto que representa. Pero hay ciertas características del signo icónico que deben ser tomadas en cuenta, la primera la define Umberto Eco en el libro de la Estructura



Fig. 3 Ejemplo de Símbolo(Señalización)Recuperado en: grufos.com Fig. 4 Icono (Manzana)



Ausente (pág. 170), Morris aclara que es un signo semejante en ciertos aspectos y entonces ya podemos hablar sobre grados de iconicidad. Y bajo esta premisa desarrollan la primera conclusión:

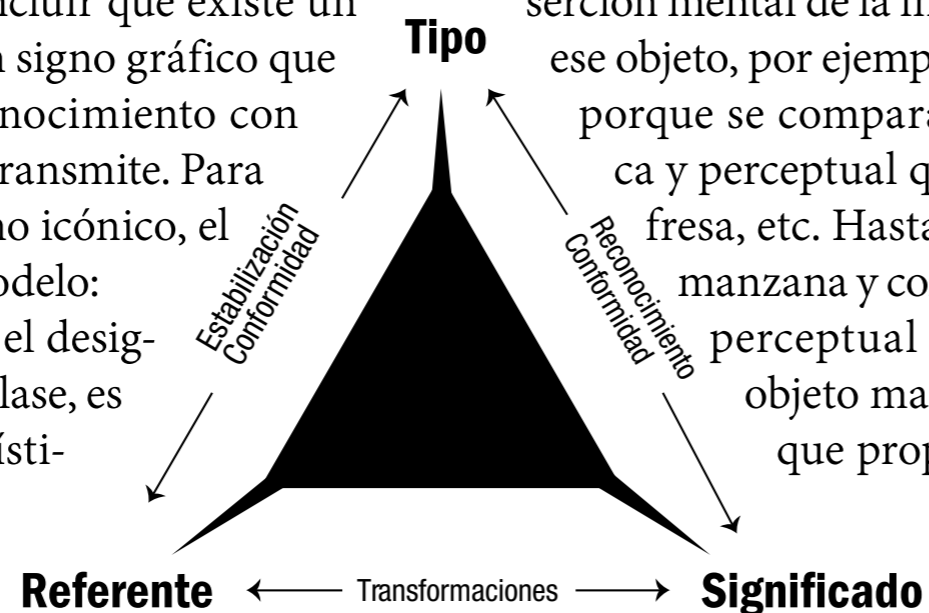
Los signos icónicos no poseen las propiedades del objeto representado sino que reproducen algunas condiciones de la percepción común, basándose en códigos perceptivos normales y seleccionando los estímulos que – con exclusión de otros- permiten construir una estructura perceptiva que – fundada en códigos de experiencia adquirida – tenga el mismo “significado” que

el de la experiencia real denotada por el signo icónico. (pág. 172).

Dado que un signo icónico reproduce ciertas condiciones del objeto real, es necesario que un código perciba ciertas características y que haga la relación entre el signo y el objeto real, éste código es definido, de acuerdo con Eco (1985) como un código de reconocimiento, que son todas aquellas de características únicas que tiene un objeto real, por lo que no puede ser confundido con otro objeto, Eco lo ejemplifica de la siguiente forma: reconocemos algo, una caracterís-

tica de cierto objeto (A) por la información gráfica que obtenemos de él, y además lo diferenciamos con otros objetos (B, C, etc) por lo que hace que concluyamos que ese objeto(A) no es otro objeto(B) sino ese objeto(A), con esto se puede concluir que existe un código icónico que equivale a un signo gráfico que complementa al código de reconocimiento con toda la información gráfica que transmite. Para entender este proceso de un signo icónico, el grupo μ propone el siguiente modelo:

En este modelo el referente es el designatum, el tipo lo define como la clase, es decir, el referente tiene características físicas y el tipo se encuentra en el plano conceptual (nuestra percepción) y finalmente tenemos al significante que es definido como los estímulos visuales que corresponden al tipo y son asociados al referente (2010). Regresando al ejemplo que planteó Eco, dice que el objeto real es conocido como el referente, el tipo son todos la información gráfica que hemos obtenido de él ya sea visto o por nuestras experiencias y finalmente el significante son todas esas características tanto físicas



como perceptuales que el objeto mantiene. Este modelo agrega ciertos aspectos que forman parte de esta triada. Cuando se habla de conformidad se refiere a una prueba conceptual basado en comparación y deserción mental de la información que tengamos de ese objeto, por ejemplo, sabemos que es manzana porque se compara con la información gráfica y perceptual que tenemos de una naranja, fresa, etc. Hasta que se compara con el tipo manzana y concluimos que la información perceptual que se tiene es parecida al objeto manzana. Basado en el modelo que propone tanto en el eje de referente-tipo utiliza esa prueba de conformidad para sacar conclusiones y se considera como estabilización a la integración de los elementos que provienen del referente para compararlos con el tipo. De igual manera, existe una prueba de conformidad en el eje de tipo-significante pero esta se basa en reconocimiento de las características del significante para poder realizar la prueba de conformidad con el tipo. Finalmente se encuentra el eje referente-significante que son definidas

por transformaciones físicas que puede sufrir el referente que afectan a la percepción en el significante y que de igual manera afecta al tipo.

- **Signo Plástico**

Un signo plástico es examinado, basado en la definición del grupo μ , bajo la perspectiva de formas, colores, texturas y la combinación de éstas. Estos análisis plásticos son hechos en términos de oposiciones, proponen como ejemplificación las siguientes: alto-bajas, cerrado-abierto, puro-compuesto, claro-oscuro y liso-granulado, estas oposiciones pueden dar inicio a un análisis de mensaje visual.

Como se dijo un signo plástico es analizado bajo los paradigmas de la forma, color y textura, y cada uno de éstos se forma por sus sintagmas.

Textura

Se define por textura de una imagen a su “microtopografía constituida por la repetición de elementos” (Grupo μ , 2010 pág. 178) y es denominada como una unidad textural, para el desarrollo de un análisis de unidades texturales es necesario dividirla en dos texturas, el primero tiene que ver con los elementos y su calidad para que sea mejor percibida por una per-

sona. El segundo definido como la repetición de elementos estructurados que siguen una ley perceptible: catalogada como ritmo. A su vez se clasifica en dos subcaracterísticas que influyen en el análisis de una textura, el soporte del signo plástico, la materia definida como la repetición de elementos y por último el comportamiento motor que produce que es conocido como la manera. Finalmente Grupo μ distingue en dos familias los signos texturales: a) los signos que hacen intervenir directamente la tercera dimensión (grano), b) los signos que sólo hace intervenir indirectamente esta tercera dimensión (mácula), es decir un elemento pictórico en dos dimensiones.

Forma

Se define como semiología de la forma, que no interfieren una característica cromática o textural, de acuerdo como el grupo μ es considerado como un objeto teórico. Donde hay elementos de análisis como son el fondo y la forma. En el segundo se encuentran si significantes y significados.

Cuando se habla del significante de la forma éste se divide los estatutos de la forma y del fondo que son analizados bajo tres formemas: el primero que se re-

fiera a la posición de la forma pero bajo los parámetros del plano perceptual, es decir, una relación foco (lugar geométrico de la percepción), la forma y el fondo y pueden ser analizado bajo las siguientes oposiciones: centralidad-marginalidad, elevación-lateralidad, alto-bajo, izquierdo-derecho, etc. El segundo formema que influye es la dimensión, como la posición se habla de una dimensión relativa, porque interfieren 2 factores la escala del observador donde depende el ángulo de los objetos y el tamaño del fondo. En éste mismo formema entra la relación de foco-forma-fondo y son analizados bajo las oposiciones: grande-pequeño, largo-corto y ancho-estrecho. Finalmente el último formema, la orientación, éste se relaciona con dos puntos de referencia que son el foco y el fondo y estudia la noción del movimiento que es analizada bajo las oposiciones de centrípeto-centrífugo y dependiendo su posición es decir horizontal-vertical.

b) Semántica

La semántica se encarga del estudio de la relación que los signos comparten con el objeto que representan y por consecuencia lo que denotan. (Morris, 1986, pág. 55). De la Torre asienta que el objetivo primordial

de la semántica es el analizar todo las características que influyen en el significado de los signos: ¿qué?, ¿con qué? y ¿para qué?, con el fin de que la creación de elementos gráficos sea más precisa en su motivación, denotación y significación (1992).

El uso de la semántica en un análisis es importante por la información que se obtiene acerca de la denotación y connotación que el signo puede emitir, para que de cierta manera se pueda crear o transformar los signos basados en las características de una audiencia.

Morris habla acerca una “regla semántica” que determina las condiciones donde un signo es aplicado a un objeto o situación, además de establecer las correlaciones entre signos y situaciones denotables mediante un signo. Éstas definen los parámetros o condiciones de designación además de las clases o tipo de *designatum* del signo. La regla semánticas se aplican en signos indéxicos que designa a todo lo que se dirige la atención, también encontramos al signo caracterizador, en pocas palabras, muestra la propiedades de un objeto tiene para que pueda ser tal objeto, es decir, el signo caracterizador es un icono y de no ser así puede ser denominado símbolo. Cuando se habla de un icono la regla establece que éstos denotan aquellos objetos

que tienen las características que ellos mismos poseen, es decir, cierto conjunto especificado de sus características y para el uso de símbolos debe expresarse en términos de otros símbolos cuyas reglas o usos no se cuestionan, o bien señalando objetos específicos que sirven como modelos, de forma que el símbolo en cuestión emplea para denotar objetos similares a los modelos.(1986).

La aportación que la semántica aporta sobre el estudio del significado de un signo es tener un panorama amplio y conocer las directrices que pueden facilitar la estructuración de un mensaje, De la Torre (1992) aporta acerca de la gestación de un significante gráfico, éstas son todas las consideraciones que se deben tomar en cuenta para un nuevo símbolo o signo, explica que se debe de tomar en cuenta como donde el significante va a pertenecer (cartel, logotipo, etc.), su objetivo secundario (características visuales y de funcionalidad), la motivación gráfica que está puede ser analógica, es decir, la denotación gráfica de un objeto real, puede ser abstracta pero sin perder sus características principales: un pictograma, o también es homológica que es definida como representación gráfica de forma convencional, es decir, tiene un sig-

nificado arbitrario, y por último que contenido debe tener el significado desde el punto de vista semántico.

c) Sintáctica

La sintaxis, es el estudio de las relaciones con sus significantes entre si y la relación con su estructura. Se ha clasificado para un mejor entendimiento, por un lado tenemos la estructura formal que estudia los elementos visuales de una figura o forma de los significantes y por el otro la estructura relacional que estudia estas relaciones que tienen los significantes entre sí, que conforman el proceso de comunicación. (De la Torre, 1992)

Como parte de un estudio semiótico la sintáctica, forma parte importante por que analiza toda las características que forman parte de un signo, Morris habla de un regla sintáctica, al conjunto de consideraciones en un lenguaje que la sintaxis lógica relaciona, hay tipos de reglas de formación que define las combinaciones que permiten los elementos del conjunto y las reglas de transformación, que determinan las oraciones que pueden obtenerse de otras oraciones.(1986). Estas reglas que Morris propuso están aplicadas en el plano lingüístico, la investigación busca encontrar

una forma de que puedan ser plasmada en el área de lo perceptual y gráfico. El libro de bases generales de la semiótica, justamente plasma la sintáctica en el área del diseño gráfico, a esto lo llama áreas sintáctica de los gráficos que además de las ya mencionadas áreas, se anexan dos nuevas áreas: la estructura armónica que estudia la estética y las leyes de la percepción, busca el desarrollo de una estructuración armónica de las formas y el de los sistemas visuales de la comunicación que su principal meta es el estudio de la normalización en el uso de la información gráfica, es decir, su contenido. Esto sirve para obtener un aspecto estético que atraiga e impacte visualmente la mente de la gente.

d) Pragmática

La pragmática es una disciplina primordial en la búsqueda de una respuesta factible de cómo es que el ser humano se comunica a partir de códigos y signos que necesitan de un proceso, no necesariamente notorio, para interpretarlos y que a pesar de que estos códigos están establecidos por convención existe una cierta ambigüedad en el momento de comprender el verdadero significado o la intención con que se expresa un supuesto.

Como lo especifica Victoria Escandell en su libro *Introducción a la Pragmática*:

La pragmática es, por tanto, una disciplina que toma en consideración los factores extralingüísticos que determinan el uso del lenguaje, precisamente todos aquellos factores a los que no puede hacer referencia un estudio puramente gramatical: nociones como las de emisor, destinatario, intención comunicativa, contexto verbal, situación o conocimiento del mundo van a resultar de capital importancia. (2000, pág. 13).

Ya que no siempre lo que se quiere decir va estrechamente ligado con el significado literal, la pragmática no se centra solo en lo lingüístico sino comprende también aquellos elementos que son de igual importancia y que dan un sentido más completo a lo que se trata de expresar. Según Victoria Escandell (pág. 109), Esto quiere decir que la comunicación no solo consiste en que un emisor mande un mensaje codificado y un receptor lo decodifique tal cual. Si no que un solo mensaje, o específicamente un enunciado, puede tener infinidad de interpretaciones, llamadas significados no convencionales, que son imposibles de juntar pero que si se quiere conocer el verdadero significado, el entorno, el contexto y la situación en el que se da la

comunicación, se encargan de aterrizar y especificar de qué es lo que se habla.

Otro factor que influye en la comunicación es conocer de qué se está hablando, es decir conocer e identificar los referentes de los que se hablan que ayudan a interpretar el mensaje de una manera más eficaz.

Las proformas son palabras que nos sirven y dan referencia sobre un contexto determinado, que del mismo modo sirven de conexión entre enunciados como son los deícticos, como pronombres y adverbios, que nos dan referencias de espacio y tiempo (Frías Conde, 2001).

En el modelo establecido por Victoria Escandell expone como la pragmática se divide en dos clases de elementos: Los que son de naturaleza material, es decir que son perceptibles y descriptibles y los que son de naturaleza inmaterial, refiriéndose a la relación que se establece entre los elementos materiales (2000, pág.14).

Dentro del primer grupo se encuentran:

Emisor

Es el individuo produce un mensaje, ya sea verbal o no verbal, con la intención de comunicar. En ocasiones se suele referir como hablante, sin embargo un

hablante es aquel que utiliza o tiene conocimiento de una lengua para comunicarse independientemente si en determinado momento la utiliza o no. En cambio el termino emisor alude a que solo emite un mensaje sea cual sea el tipo de codificación, además que dentro de la comunicación cambian su rol dependiendo las circunstancias en que se da el proceso. Por lo que en un momento puede ser emisor y en otro destinatario y viceversa.

Destinatario

De igual forma un destinatario es aquel que recibe e interpreta el mensaje o enunciado que el emisor transmite. En otros modelos a esta persona se suele definir como oyente, pero igual que en el caso anterior, es un término abstracto que puede referirse a cualquier individuo que tenga la capacidad de escuchar.

Enunciado

Es la expresión verbal o no verbal que un emisor emite hacia un destinatario.

Un enunciado no es más que un estímulo, una modificación del entorno, sea el entorno auditivo (comunicación oral), sea el entorno visual (escrita). Frente

a otros términos más generales como mensaje, que pueden designar cualquier tipo de información transmitida por cualquier tipo de código, el término enunciado se usa específicamente para hacer referencia a un mensaje construido según un código lingüístico (Escandell, 2000).

Entorno

El entorno, también llamado contexto, son las circunstancias y situaciones en las que se da la comunicación. Esta es de vital importancia ya que puede influenciar en la forma en que se interpreta un enunciado y contribuye a una comunicación eficaz.

Sin embargo la autora no solo se refiere al entorno físico en donde se da el proceso comunicativo, sino también a todos los elementos conceptuales que cada uno de los interlocutores aportan a la interpretación y producción de un enunciado.

Por otro lado, como los clasifica Victoria Escandell están también los elementos relacionales o no materiales, como se mencionó anteriormente son aquellas relaciones entre cada uno de los elementos materiales.

Las relaciones que se establecen dan lugar a conceptualizaciones subjetivas; éstas, a su vez, generan principios

reguladores de la conducta que se objetivan en forma de leyes empíricas (es decir, de regularidades observables de naturaleza no prescriptiva). La existencia de estos otros factores se justifica en vista de los resultados que produce su funcionamiento (2000).

Este grupo está compuesto por:
La información Pragmática
La intención
La relación social

Información Pragmática

Se refiere a todos los conocimientos, creencias, sentimientos y experiencias de un individuo. Y se refieren a la forma de ver el mundo de cada persona y que como lo indica Victoria Escandell se componen en tres grupos: (2000)

Generales: abarca el conocimiento que se tiene del mundo.

Situacional: es el conocimiento que se da durante una interacción entre el emisor y el destinatario.

Contextual: que se deriva de las expresiones dadas en el discurso.

Sin embargo la información pragmática de cada individuo no es diferente de la otra, de hecho comparten ciertas cosas, pero que no es precisamente definida ya

que no se sabe con exactitud qué es lo que se comparte y por lo que no garantiza que la comunicación sea siempre eficaz y la interpretación exitosa.

Intención

Este tipo de elemento consiste en la relación dinámica que existe entre el emisor y su información pragmática y el destinatario con el entorno. Sin embargo se refiere a intención no como la motivación a realizar una cosa cualquiera, sino más bien como el objetivo, la fuerza y la actitud con el que se dice un enunciado para que el destinatario lo capte y lo descodifique.

Efectivamente, toda actividad humana consciente y voluntaria se concibe siempre como reflejo de una determinada actitud de un sujeto ante su entorno. Por tanto, es legítimo tratar de descubrir qué actitud hay detrás de un determinado acto, es decir, preguntarse cuál es la intencionalidad de los actos y decisiones. (Escandell, 2000)

Además esta intención es aquella que logra que el emisor reconozca los medios a utilizar para alcanzar sus objetivos dentro de la comunicación, por lo que elegir incluso el no decir nada puede ser una intención de comunicar.

Por parte del destinatario, se busca encontrar dicha intención con la que el emisor manda un enunciado, puesto que no solo es necesario conocer el código que se utiliza sino también la forma y por qué fue elegido dicho código.

Relación Social

Se refiere a que es lo que vincula al emisor con el destinatario solo por pertenecer a un círculo social. Este elemento es importante ya que se debe tomar en cuanto los factores de la sociedad que influyen para que la comunicación se dé, puesto que el emisor crea su mensaje acorde al destinatario (Escandell ,2000).

Pragmática y Semiosis

Charles Morris dentro de su libro Fundamentos de la teoría de los signos describe como la pragmática, está estrechamente relacionada con la semiótica ya que, indica que dentro del proceso de semiosis existen diferentes relaciones entre el signo y el objeto: (1985, pág.31)

“[...] el objeto de estudio también puede ser la relación de los signos con los intérpretes. En ese caso, la relación resultante se denominará dimensión pragmática de la

semiosis, y la simbolizaremos como «DP»; el estudio de esta dimensión recibirá el nombre de pragmática.”

Por lo que para Morris la pragmática es la relación entre el intérprete-signo, es decir, cómo un sujeto da significado a un signo en relación con su experiencia, sentimientos y sentidos. Además propone, basándose en William James que un concepto no es solo una entidad sino una forma en que percepciones y sensaciones funcionan, en lugar de ser una contemplación del mundo. Es un proceso selectivo en el que se le indica al sujeto como actuar en relación al mundo en el que vive (1985, págs. 69-70).

Así mismo explica cómo, dentro de la semiosis, un sujeto a través de un signo toma en consideración las propiedades de un objeto o un entorno sin que éste se encuentre presente y da una respuesta a través de los sentidos.

1.2.2 RETÓRICA

La retórica tiene su historia en la antigua Roma, en donde se ocupaba únicamente de manera lingüística en diversas áreas de la política como en derecho y leyes para crear discursos que convencieran al juzgado de sus palabras y demostrar de manera oral que lo que decían era cierto y que al mismo tiempo no hubiese manera de poder contradecir esto. De igual manera era ocupado y hasta la actualidad en los discursos políticos, solo que al que se convencerá será al pueblo y no a un juzgado. Los filósofos también usaron la retórica como parte de sus prácticas de comunicación, ellos fueron los que ampliaron este campo y desarrollaron estudios acerca de la comunicación.

Sin embargo, fue en la retórica literaria donde surgió una amplia gama de términos y utilidades los cuales con su tiempo fueron siendo utilizados en los demás campos de la retórica y de la comunicación, como en los diversos tipos de discurso, en la literatura

clásica, en la novela, en los guiones de teatro y cine, en la comunicación visual como la publicidad, los carteles e inclusive en las artes plásticas como la pintura y la escultura.

Es en la comunicación visual donde surgen otras formas de retórica, en las cuales se empiezan a hacer estudios de estas para el auxilio de áreas relacionadas como el diseño gráfico, la comunicación, el diseño visual y la publicidad. Con la ayuda y el estudio de estas nuevas figuras se crean imágenes con nuevos símbolos que conllevan a interpretaciones con un mensaje más espectacular, atrayente e identificable el cual crea un impacto en la audiencia y esta tiene una respuesta al mensaje transmitido, es decir, que está tiene la finalidad de persuadir a la audiencia que está dirigiendo el mensaje mediante diferentes métodos y técnicas de representación que se han estudiado, por ejemplo, los llamados tropos o figuras retóricas que estilizan y potencializan el mensaje visual.

Podemos así decir, que para comenzar con los estudios de la retórica es necesario abordar la retórica literaria, ya que todos estos elementos retóricos provienen de una base lingüística.

a) Retórica Literaria

La retórica en la literatura se ocupa de muchas áreas, se podría decir que la literatura misma es retórica. En sentido general, la retórica literaria se ocupa de utilizar las palabras de manera que se alejan de su uso habitual y cotidiano y se emplean formas gramaticales

o semánticas en estas para crear nuevas formas de expresión que resultan ser más atractivas en diversos sentidos (gramatical, intelectual y estético) para provocar diversas emociones y reacciones por parte de los lectores o los espectadores en el caso de la literatura teatral.

La retórica al ser parte de la comunicación y ocupada para formular discursos, contiene elementos, definiciones, procesos y recursos que permiten que pueda ser ocupado de manera correcta y efectiva.

b) Mensaje literario

La utilización del lenguaje de manera ordinaria provoca que el mensaje no sea perdurable y este se agote en el momento en que es comprendido por el destinatario, sin embargo, cuando se construye de manera poética el mensaje perdura y en ocasiones se vuelve parte del receptor, esto es porque contiene ritmos, desafía nuestra parte intelectual y la consideramos de alguna manera una forma bella y estética de comunicar un mensaje.

El lenguaje siempre se ha visto como un medio de comunicación y para saber su funcionamiento se debe tener el conocimiento del lenguaje mismo. Por ejem-

plo, si ocupamos una frase como “entre tu soledad y tu cuerpo”, al analizarlo nos daremos cuenta que el sustantivo soledad gracias al adverbio entre, pasa de referirse a una entidad abstracta a referirse algo en concreto, que se puede sentir (Dorra, 2002). A esto nos podemos referir a una metáfora, estamos dándole a la palabra soledad atributos que no le corresponden en un sentido ordinario.

Es así como nos damos cuenta que una palabra frecuentemente ocupada con la misma intención como se mostró anteriormente puede cambiar la forma de expresión de una oración que si se dijera de manera más simple u ordinaria. Podemos percatarnos de como el tener conocimiento del lenguaje nos puede ser de mucha ayuda para la construcción de mensajes.

También podemos ver que la metáfora tiene un efecto muy positivo para la creación de mensajes. Según Aristóteles en su Poética define a la metáfora como la transposición del nombre de una cosa a otra, transposición que se hace del género a la especie, de la especie al género, de la especie a la especie o siguiendo una relación de analogía. Sin embargo esta definición también se ha ocupado como parte de la definición de figura en la retórica literaria.

Si nos ponemos a analizar la frase anteriormente dicha y la metáfora podemos apreciar que la metáfora consiste en más de lo que define Aristóteles.

(...)volviendo a la definición de Aristóteles, podríamos decir que la metáfora –o la figura- no consiste tanto en la transposición de un sentido en e interior de un nombre sino en una suerte de euforización o potenciación de un significado. Si digo... “sol de mi vida” no estoy transponiendo o reemplazando el nombre mujer –que supuestamente debería estar allí- sino exponiendo el significado de sol: para que sol signifique mujer del modo como quiero que signifique, necesito que en primer lugar signifique sol, y que este significado agregue a otro, en este caso mujer, es decir que concurren dos significaciones para que el significante duplique su potencia. (Dorra, 2002, pág. 30)

En términos más simple podemos decir que toda cosa tiene un nombre que le pertenece, que le es propio, sin embargo, también puede adquirir otro mediante una transformación o una derivación. Por ejemplo para decir que una persona es hermosa o siendo aún más exactos que una mujer es hermosa necesitamos hacer una semejanza para poder transformar la idea de mujer hermosa a otra palabra u oración, así

buscamos algo que pueda ser semejante como la flor y diciendo “eres como una flor” se podrá entender que es hermosa ya que se le considera a las flores como algo hermoso de la naturaleza.

A estas formas en la retórica clásica se le llamaron figura de palabras o más propiamente tropos. Los tropos son la sustitución de una expresión por otra, la manipulación del significado para lograr un efecto mediante la comparación y el sentido figurado. Son habitualmente usados en la metáfora, la alegoría, la sinécdoque, el énfasis y la ironía.

A los tropos se le ha llegado a considerar como figuras y viceversa, existen diversas clasificaciones de estas según diversos autores como Fontanier quien dijo que existen 4 clases: 1) las figuras de construcción que operan en el nivel de la sintaxis, 2) las figuras de elocución que dan énfasis en la dicción como la consonancia o la repetición, 3) las figuras de estilo encargadas de darle realce y vivacidad como la interrogación o la exclamación y 4) las figuras de pensamiento que provienen de la imaginación, el razonamiento, de la relación como la prosopopeya o la ironía. Por otra parte Roman Jakobson basándose en escritos de Saussure dice que la **metáfora** y la **metonimia** son los dos núcleos organizadores del campo de la retórica

y en general de las operaciones discursivas. El grupo μ dividió las figuras retóricas en cuatro conjuntos a los que llamaron **metaplasmos** (figuras del sonido o prosódicas), **metataxis** (**figuras sintácticas**), **metasenemas** (**figuras semánticas**) y **metalogismos** (**figuras del pensamiento**).

“Comprender cómo opera la figuras en el interior del discurso nos puede servir para comprender como opera en el interior del sujeto y, más aún, nos lleva a comprender que la retórica, así como teoría de la comunicación, es también una teoría del sujeto. Específicamente, del sujeto movido por el deseo de actuar sobre el otro, para que este último adquiera sobre las cosas –y sobre la propia lengua- un punto de vista, esto es, un modo de mirar, semejante al suyo.” (Dorra, 2002, pág. 44)

c) La retórica en la palabra

En la antigüedad como se sabe, eran pocos los que tenían el privilegio de poder aprender a leer y escribir, por estas razones es que los mensajes y las enseñanzas que había eran en su mayoría a través de discursos, de transmitir las ideas y los aprendizajes a través de la palabra hablada, sin embargo existían problemas con esto, como el no poder expresar las ideas con claridad, de dar interpretaciones personales o algún filtro que

haga que el mensaje no llegue adecuadamente a receptor. Sin embargo, conforme fue avanzado a lo largo de la Edad Media esto fue quedando atrás dándole paso así a lo visual, es decir, el estudio y prácticas visuales sustituyó a la auditiva.

A pesar de esto, como podemos ver en la actualidad, lo auditivo no fue sustituido por completo, pero si fue desplazado como única forma de estudio que había hasta entonces, sin embargo hubo otras prácticas que también utilizaban la retórica, como lo es la literatura en el teatro y la oratoria, la cual solían ocupar los actores, poetas y cuentacuentos, en donde es elemental el movimiento del cuerpo para transmitir emociones y logren captar la atención de su público. “La voz según Parret es...lo que percibo y siento cuando una voz me toca no es una voz ‘liberada’ del cuerpo que la profiere, sino el cuerpo mismo hecho voz.” (pág. 65, citado por Dorra 2002)

Por lo cual, la acción mientras la palabra es pronunciada es necesaria para la transmisión de ideas y emociones. Dando un ejemplo de un cuentacuentos mientras relata la historia de un gigante, este utilizara sus brazos extendiéndolos de arriba hacia los lados y la cara mirando hacia el cielo para dar una impresión de cuan grande era el gigante y dando un énfasis en la



Fig. 5 Escena de Película Muda de Charles Chaplin Recuperado en: cinescopia.com/

en el acto de bajar los parpados y callar. Esto daría lugar a la convicción de que existe otra retórica, una retórica del alma que es la antítesis de la retórica del orador, en suma: una retórica del silencio. (Dorra, 2002, pág. 54)

El silencio de una persona puede transmitir tantas emociones como cuando habla, y con ayuda de la gesticulación y de la acción mientras el silencio permanece puede ser de tanta ayuda como cuando se está hablando. Una situación clásica puede ser cuando tenemos una pelea con nuestra pareja, es entonces que el silencio predomina resaltando una atmósfera de tensión, mientras un sentimiento de orgullo es el que surge de los enamorados, incluso de enojo, o tristeza. Poniendo otros ejemplos son las películas mudas, en donde las palabras carecen mientras que las expresiones son las que predominan, en la película *The Artist* se puede ver como la música juega un papel impor-

narrativa a ciertos aspectos que pueden ser esenciales o que simplemente pueden causar más atracción de la historia para las personas.

d) *Retórica del Silencio*

En la música, el sonido se cree que es la parte fundamental, o lo que más importa, sin embargo esto es incorrecto, el silencio es igual de importante que el sonido, este también transmite sentimientos, y crea orden cuando diversos instrumentos están en ejecución, como en una sinfonía, todos los instrumentos

no pueden o no deben estar tocando todo el tiempo, simplemente no se entendería nada, deben de haber tiempos entre el sonido y el silencio. De igual manera en las obras teatrales los actores no deben estar hablando todo el tiempo, hay veces en las que estos se quedan en silencio y dentro de su silencio ocurren cosas en sus mentes y pueden transmitir sentimientos y emociones. Esto llega a ser necesario para crear diversos efectos dentro de la narrativa.

Así, pues, mientras el “hombre interior” se expresa peyorando y gesticulando, el “hombre interior” se realiza

tante para crear atmósferas y diversas sensaciones que ayudan al espectador a adentrarse más en la historia mientras los actores dentro de su silencio y gesticulación nos narran la historia. Sin embargo al ser una película totalmente muda se debe de tener cuidado con la interpretación del público, por lo cual se debe de hacer un trabajo excelente en las expresiones y movimientos del cuerpo para que transmitan lo que desean y no se den a malos entendidos.

e) *La memoria en la retórica*

La memoria es el tesoro de toda ciencia, porque es la base de todo, sin la memoria no se podría saber nada y por lo tanto no se podrían realizar nada, no habría conocimiento del alguna cosa, ni de nombres ni de funciones. Es por eso que la memoria es lo que preserva la existencia y el sentido de todo, allí está todo, sin la memoria teóricamente nada podría existir, los afectos, los nombres, las funciones, los sucesos, números, teorías, es así como la memoria se vuelve fundamental.

Resulta muy conveniente usarla en la retórica y ayudar a los discursos en las ideas que quieren plantar. “Pero asociar los objetos (que han de evocarse por

ejemplo en un determinado discurso) supone construir nuevos lugares según un sistema de clasificación que permita recurrir a ellos en el momento en que resulte conveniente hacerlo.” (Dorra, 2002, pág. 104)

Se pueden crear escenarios donde se dan detalles de pequeñas cosas que pasan y que hay, así mediante el uso de la memoria es que la historia se vuelve misteriosa y atrapante, veamos por ejemplo como *Sherlock Holmes* da uso de la memoria y la deducción como principal arma para resolver sus casos, en donde pequeños detalles son los que causan la diferencia, una simple sonrisa de alguna persona en el funeral de algún familiar suyo puede significar muchas cosas, recordarlo junto con otros hechos que hayan pasado aparentemente aleatorios pueden resultar de mucha ayuda para la resolución de un misterio.

Para los discursos resulta algo obvio, que el fin de la memoria es resaltar hechos del pasado, del presente o incluso crear escenarios que sean posibles en el futuro para reforzar ideas, crear analogías o visiones posibles del futuro mediante un proceso lógico de eventos que están ocurriendo en el presente y que fueron pasados por alto en el pasado.

f) *Formas del discurso*

“El discurso es una petición dirigida al otro para que, atravesando una serie de momentos y viviendo una sucesión de emociones, abandone una posición y adquiera otra.” (Dorra, 2002, pág.118)

Este tiene un total de cuatro partes: el exordio, es el comienzo de todo discurso y se exponen las ideas principales para atraer a la audiencia; la exposición es donde el discurso se desarrolla, es decir, aquí se define el qué, quien, cómo, dónde, por qué y con qué medios se da el discurso además de todos los elementos estilísticos que apoyan al discurso, estos son llamados como figuras retóricas; la argumentación en esta parte del discurso se justifican los elementos que prueban la posición del discurso y refuta todo argumento contrario y por último, el epílogo es la parte destinada a la audiencia son todos los elementos finales que buscan apelar a sus sentimientos para poder crear una impresión positiva. Cada una de estas están a su vez compuestas de otras tres partes: principio, medio y fin. Es así, como en todo discurso, que en su inicio (exordio) sea puesto para pedir y retener la atención del público mediante una manipulación de

sus pensamientos y sentimientos, lo cual llega a resultar decisivo para lograr convencer al público. Es por eso que debe presentarse una promesa que asegure la benevolencia del público, es por eso que el discurso es el arte de prometer y persuadir.

Se proponen 3 formas de discurso: la de la linealidad, es una sucesión de acontecimientos en orden cronológico; variabilidad, cuando una historia se ha asociado con otra porque ha sucedido antes y la de circularidad, es cuando la narración se cierra en el punto de comienzo. (Dorra, 2002)

g) Realismo, objetividad y subjetividad

Existen 3 criterios a considerar dentro de las obras literarias logren ser realistas: la obra misma, se exige que las novelas sean realistas, sean fieles a la vida, inclusive cuando esta trata de ficción o de hechos fantásticos no quiere decir que no sea real, siempre debe de haber cualidades de la vida plasmada en ellas, como motivos por los cuales son movidos los intereses de los personajes, ya sea una guerra, intereses personales. Otro criterio son las actitudes exigidas del autor, hay dos vertientes, una es que el autor se objetivo, desapegado y desapasionado y el otro es que sean apasionados, comprometidos y que se involucren de manera personal con los personajes y los eventos de la obra. El ultimo criterio son las actitudes requeridas



Fig 6. Encontramos esta cualidad en las famosas películas de *Harry Potter*, donde el realismo se hace notar en la creación de los elementos del mundo mágico que representan. Imagen recuperada de: <https://i.ytimg.com>

por el lector, en donde se requiere que una obra de más preguntas que respuestas y que el lector deba usar su mente, su inteligencia crítica al igual que sus emociones para captar su atención (Booth, 1978).

La ilusión de la realidad no es bastante, se necesita de la intensidad para resaltar estos hechos, los lectores siempre se preguntaran si lo que el autor les está diciendo es real. Si ellos no lo han vivido necesitaran de un impulso para que crean en la palabra de lo que se ha dicho, necesitan de la intensidad y descripción de los hechos o tan solo de la intensidad y hacer volar

su imaginación y piensen que es lo que está sintiendo algún personaje.

Sin embargo, hay otro problema, el autor no debe mostrar signo de tener control absoluto sobre la historia, porque al hacerlo condena la obra ya que puede que se vean envueltos sentimientos y gustos del propio autor, es entonces que la historia comienza a sentirse muy manipulada y por lo tanto, se deduce que no es realista lo cual puede conllevar al fracaso de alguna obra literaria. En el mundo real el orden de las cosas está regido a partir del caos, y dentro del mismo caos

existe un orden, es a partir de estas teorías científicas que también se deben de regir los autores para sus escritos.

Es por esto que se exige que los escritores muestren las ambigüedades de la humanidad y la vida para lograr un convencimiento intelectual y moral. Que se inspiren del mundo que nos rodea, que un personaje este basado en alguien de la vida real, aunque en el libro llegue a tener ciertas diferencias. También de eventos que han ocurrido, no es de sorprenderse que varias películas, libros y hasta comics que están basados o inspirados en hechos de la vida real lleguen a gustar tanto y sean nominados y hasta premiados por el gran trabajo que se ha hecho.

Como se ha mencionado antes, se pide al autor ser objetivo, tener una actitud de neutralidad e imparcialidad con todo lo que suceda.

“El artista no debería ser juez de sus personajes y de sus conversaciones, sino tan solo un testigo imparcial. Escuché una vez una voluble conversación entre dos rusos sobre el pesimismo, no soluciono nada, y mi tarea es relatar la conversación tal como la oí y dejar que el jurado, es decir, los lectores, estime su valor.” (Friedlan, pág. 65, citado por Booth 1978)

Con este objetivismo nos referimos a que el autor no involucre sus juicios y preferencias de la obra con el destino de esta. Si un personaje en particular le agrada y sin embargo su destino de acuerdo a los eventos que ha habido es morir, su interés por este personaje no debe de cambiar este hecho que esta lógicamente estructurado. En ocasiones se ha llegado ignorar este criterio sin embargo se logra rescatar cuando a este personaje por ejemplo, en vez de morir, queda paralizado o muere otro a causa suya, lo cual logra expectativa, sin embargo se debe tener mucho cuidado con el uso de este recurso, ya que puede ser contraproducente y en vez de favorecer, arruinar la obra.

A pesar de que se le pida al autor ser objetivo, eso no significa que la obra deba serlo, esta puede ser subjetiva como en el caso de los poemas, en donde al surgir sentimientos como piedad, miedo, ira, felicidad, amor, entre otros, produzcan efectos en el auditorio los cuales pueden tener fines particulares. Por ejemplo, para crear simpatía por alguna causa que haya dentro de una obra, como una rebelión o para la cercanía con un personaje, lo cual crea afinidad con este y por lo tanto gusto por la obra y saber cuál será el destino del personaje.

Esta simpatía hacia el personaje se puede lograr de diversas maneras, una es por similitud al lector, el personaje debe parecerse al lector en algún sentido, ya sea físico, psicológico o por circunstancias que haya vivido. Inmediatamente el público se sentirá identificado ya que sentirá que la obra fue escrita inspirada en él o en personas como él. La otra forma es de crear un personaje modelo a seguir, con el cual el lector quisiera vivir la vida que él está viviendo, o quisiera tener sus virtudes sociales para hablar, expresarse y de líder o cualidades físicas como un esgrimista hábil que ni las armas de fuego son suficiente para poder combatir contra él. La última es crear un personaje que mueva alguna sensación en el lector, uno muy usado es el de crear un hombre que tenga atributos que a ciertas mujeres les gusten, como que sea fiel, social, que para expresar sus sentimientos los haga de manera romántica, o un niño que haya pasado por varios eventos desafortunados pero que a pesar de ello sea bueno y crea que la vida es hermosa, que tenga un carácter lindo y con una madurez sorprendente para su edad.

“Pero incluso los personajes cuya conducta sería intolerable para nosotros en la vida real pueden hacerse simpáticos por medio de esa prueba paradójica de que son

seré humanos como nosotros.(...) Sentimos un hondo compromiso con este hombre aun cuando le condenamos y nos riamos de él.(...) Al ver toda la cosa a través de la visión del sufridor aislados nos vemos forzados a sentirlo a través de su corazón. Y es nuestro sentido de su aislamiento, de vulnerabilidad en un mundo donde ninguno puede enderezarle, lo que más contribuye a esta simpatía.” (Booth, 1978, pág.264-265)

Estas son características subjetivas que hay dentro de las obras que pueden coexistir junto con las cualidades objetivas que se desean en las obras y que el autor tenga en consideración, ser realista, objetivo y subjetivo a la vez puede llevar a que una obra literaria se diferencie de las demás por la calidad que puede llegar a tener y con ello el afecto del público.

h) Manipulación del público

En las obras literarias hay veces en las que se manejan otros tipos de realidades o inclusive cuando se usa nuestra realidad existen ciertas situaciones en las cuales al lector le es difícil creer lo que está leyendo ya que no hay algo que demuestre de cierta forma que lo que está diciendo el autor es posible dentro del escrito, es por ello que hay que inculcar o reforzar las

creencias que se tengan al respecto. En otros casos no es necesario formar creencias pues estas parecen ya estar allí, solo se dan en casos de secuelas, obras referenciadas a otras obras o en caso de ser muy realista.

Si el lector no se encuentra adentrado en el mundo de la obra, se necesita que el autor lo instruya para saber cuál es la realidad en esta, inculcarle una creencia es lo que se debe de hacer, en ocasiones es necesario entrar en muchos detalles si la obra lo requiere, en otros casos no es necesario y si lo hace puede hacer que la obra se vuelva aburrida por tanta información que al lector no le interesa. Si por ejemplo nos adentramos a un mundo como el de la magia, será necesario explicar qué tipo de magia es la que rige ese universo, puede que sea una de aprendices de magia oscura, puede que sea magia como la de los ilusionistas, tal vez sea magia buena y que tiene ciertos límites o hasta magia combinada con ciencia. Explicando cómo funciona el universo del que hablaras, de cuáles son sus normas es que empiezas a formar creencias.

Al hacer esto no solo se describe el funcionamiento del universo en la obra, sino que también estas creando un cierto control, dependiendo de que tan envolvente llegue a ser el autor. Es por esto que la descripción de

sucesos, lugares, cosas y personas es muy importante, es ahí en donde puedes controlar el estado de ánimo del lector (Booth, 1978). Sin embargo hay veces en que la forma de narrar llega a estar mal debido a que las relatan, esto no debe de ser así, deben de describirlas, que sean de ayuda visual para crear imágenes mentales y ellos mismos visualicen las cosas desde su punto de vista, por ejemplo un bosque oscuro y tenebroso será visto de maneras diferentes por dos lectores, quienes a partir de su concepción de oscuro y tenebroso es que se imaginaran ese bosque, para una de ellas puede que sea un bosque con árboles secos con un camino escalofriante, para la otra persona puede que sea un bosque lleno de árboles, con algún cadáver de algún animal o inclusive de alguna persona, esta forma de describir funcionará para todo tipo de lectores.

Se puede también controlar el juicio de los lectores, esto es, decidir quién es bueno y quien es malo como un ejemplo. Si se narra la historia como si fuese contada o vista desde la perspectiva del protagonista podemos jugar con esto, ya que el juicio que les damos a otros personajes es a partir del juicio del protagonista, puede que éste crea que un personaje es malo por lo que ha visto y escuchado pero puede que sea una

malinterpretación del personaje, o que el protagonista se haya propuesto el olvidar a alguna persona que la había herido pero después resulta que no, simplemente en el momento que tomo esa decisión sentía mucha ira y eso llego a confundir sus verdaderos sentimientos.

“En tanto que lo que el personaje piensa y siente pueda ser tomado directamente como una guía fidedigna de las circunstancias que afronta, el lector puede experimentar estas circunstancias en él aún más fuertemente a causa de su aislamiento moral. Tal aislamiento puede usarse para crear un sentido casi intolerablemente punzante del desamparo del héroe o la heroína en un mundo caótico y hostil.” (Booth, 1978, pág. 260)

Es así como podemos tener control del juicio del lector, mantenerlo con cierta expectativa y después darle el factor sorpresa de algo que posiblemente no esperaba. Esto hace que la obra sea más interesante y no sea tan predictiva, de lo contrario resultaría aburrida pues ya sabes cómo se desenvolverá todo.

i) Retórica Visual

Existen dos tipos de semióticas que se aplican dentro de la retórica, estas son: 1) las semióticas fuertemente codificadas, las cuales son muy estables en cuanto a su contenido, tienen códigos que son fácilmente iden-



Fig. 7 Ejemplo de Retórica visual cartel para Mind
Recuperado en: ibelieveinadv.com

tificables y por lo tanto su lectura solo conlleva hacia un punto en particular sin la necesidad de tener que descifrar de manera exhaustiva el mensaje y 2) las semióticas poco decodificadas las cuales son lo contrario de las primeras mencionadas. Su contenido es más fluido y con conjuntos más inestables lo cual puede llevar a decodificaciones vagas.

En el discurso informativo existe un primer nivel, se constituye en la norma, que es la parte referencial del mensaje. A éste se le designará como “grado cero”. Se define como un discurso tal cual es, sin artificios,

ni sobreentendidos o malentendidos. Un determinado discurso informativo debe contar con elementos mínimos para producir sentido y a partir de éste se podrán establecer las desviaciones. Este concepto de desviación es una transgresión al grado cero. A partir de lo anterior se establece el binomio desviación/grado cero en el que el primero se refiere al lenguaje figurado y el segundo al lenguaje natural o común. Es con esto que podemos identificar dentro de los discursos retóricos en donde se encuentra el sentido figurado y el sentido común.

“Recordemos que en un enunciado que incluya figuras, podemos teóricamente distinguir dos partes, la que no ha sido modificada -la base- y la que ha sufrido operaciones retóricas -el elemento figurado-. (...) La parte que ha sufrido operaciones (el grado percibido) conserva una cierta relación con su grado cero (grado concebido). Es esta relación la que podemos llamar mediación; se basa en el mantenimiento de una parte común entre los dos grados, o invariante.” (Grupo μ , 2010, pág. 239)

Existen cuatro modos de relación entre los grados concebidos y los grados percibidos los cuales son: 1) El modo *in absentia* conjunto (IAC): las dos entidades son conjuntas, ósea que ocupan el mismo lugar del enunciado por sustitución total uno del otro. 2) El modo *in praesentia* conjunto (IPC): las dos entidades están conjuntas en un mismo lugar, pero con sustitución parcial. 3) El modo *in praesentia disyunto* (IPD): las dos entidades ocupan lugares diferentes sin sustitución y 4) El modo *in absentia disyunto* (IAD) en donde un solo grado es manifestado y la otra es exterior al enunciado pero proyectada sobre este. (Grupo μ , 2010)

La redundancia es empleado en las figuras retóricas, en las cuales suelen reforzar las ideas, ayudar a la me-



Fig. 8 Ejemplo de Retórica Recuperado en: ecsphoto.files.wordpress.com

moria a que permanezca más claro el mensaje. Es producida por la superposición de varias ideas con una misma dirección para un fin en específico. Dentro de la retórica icónica y plástica pueden surgir redundancias o coincidencias entre los significados de una entidad icónica con los de una plástica y viceversa.

j) Retórica Icónica

En la retórica icónica se manejan dos formas: la retórica del tipo y la retórica de la transformación. En

la primera se planteaban preguntas respecto a esto ¿es el tipo una suma de rasgos pertinentes?, poniendo un ejemplo, la representación de una cabeza ¿debe constar necesariamente de dos ojos, una nariz, una boca y dos orejas? y acaso cualquiera que no cumpliera con esto ¿sería una manifestación desviante?, ¿Qué es lo que permite identificar a un tipo? Existen tres momentos de la decodificación retórica los cuales son: 1) La identificación de un grado concebido basándose en una invariante y una redundancia, 2) La localización de la desviación del grado percibido con relación al contexto y 3) La unión del grado concebido y el grado manifestado (Grupo μ , 2010). Con esto podemos decir que la retórica tipológica implica operaciones y operandos, en los cuales los operandos son los tipos y los determinantes y las operaciones son clásicamente supresiones, adjunciones, supresiones-adjunciones o permutaciones.

“Solo hablaremos, pues, de retórica transformativa en el caso de una violación de la homogeneidad de las transformaciones. Los ejemplos abundan: collages, dibujos que reemplazan elementos de una foto (o viceversa), porciones policromas de mensajes monocromos, (...) Esto no excluye que pueda existir una estilística de la

estilización: efectos distintos están ligados a las transformaciones escogidas, las cuales no son equivalentes.” (Grupo μ , 2010, pág.266)

En la Retórica del tipo se encuentra las figuras por incoordinación de la cual se desprenden las de supresión y adjunción de coordinación. Esta se basa en suprimir o añadir elementos coordinados. Estas figuras resultan ser numerosas y evidentes, un ejemplo muy claro sería en un dibujo de un caballo, añadir unas alas o un cuerno lo que lo volvería en un unicornio o un pegaso, o en el dibujo de un rostro, quitarle un ojo, lo cual lo volvería en un cíclope.

También se encuentra la supresión-adjunción de coordinación en donde se pueden encontrar subgrupos, todos a partir de dos criterios: la reversibilidad y la jerarquización. Tendremos así, tres grupos de figuras: las figuras jerarquizadas no reversibles, las figuras reversibles no jerarquizadas y las figuras no reversibles no jerarquizadas. Hace falta mencionar que: “una figura es reversible cuando el significante manifiesto -el grado percibido- corresponde a un tipo conocido. La figura es entonces reversible. (...) La figura es jerarquizada cuando una de las dos entidades (o clases de entidades) relacionadas domina a la otra.” (Grupo μ , 2010, pág. 269)



Fig. 9 Figura Reversible no jerarquizado, cartel publicitario recuperado en: luismaram.com

Las figuras jerarquizadas no reversibles tienen 2 rasgos importantes: El primero es el llenado, no existe espacios en las partes y el segundo es que las partes sustituidas hacen aparecer una coordinación de un nuevo tipo. Un ejemplo es tener el contorno de un rostro y en este reemplazar todas sus partes por frutas y verduras, los ojos por uvas o cerezas, la nariz por una pera o una zanahoria y continuar con el resto del rostro. De esta forma la imagen obliga a la vista a ver cada fruta y verdura como alguna parte del rostro transformada.

Las figuras reversibles no jerarquizadas se integran entre dos o más entidades visuales, en donde sus significantes tengan rasgos en común. De esta manera es creada una nueva entidad y resulta imposible decidir si se trata de una integración de A en B o de B en A. Esto no significa que todos los rasgos del significante

estén relacionados o sean de las dos o más entidades visuales involucradas. Pero si pueden haber ciertas características que solo correspondan a una entidad en particular (Grupo μ , 2010). Este modelo de dos conjuntos no lleva a una intersección entre ellos, un ejemplo sería la frase de Aquiles es un león en donde el conjunto A es Aquiles y el B es el león y la intersección C es representada por características en común como valor y fuerza.

Las figuras no reversibles no jerarquizadas es en donde podemos encontrar los ejemplos de las criaturas mitológicas las cuales están constituidas por partes de otros animales reales. Sin embargo ya no se trata de formar a un todo conocido, en este caso se forma un tipo nuevo lo que le impide a la figura ser reversible, además de que la yuxtaposición realizada no conlleva a una intersección de significados.

En la retórica del tipo también se encuentran otras, las figuras por insubordinación de donde surgen otras como la de supresión de subordinación. Estas van de la mano con las técnicas casi clásicas o académicas como el siluetaje, el cual consiste en hacer solamente el contorno de alguna figura, como el de una persona. También está el viñetaje, usado por los retratistas, los fotógrafos y actualmente los artistas de comic. Esta técnica consiste en la supresión parcial o total de lo que rodea al sujeto, como en el caso de los fondos, los cuales son desenfocados o incluso eliminados.

También está la adjunción de subordinación, en esta se representa a partir de una figura la cual desencadena representaciones cada vez más pequeñas de ella misma. Un ejemplo es el de las muñecas rusas, *matryochkas*, donde al abrir una saldrá otra más pequeña dentro de esta. “Con una relación de escala constante, se ha construido, así, una continuación potencialmente infinita de elementos, dotada de autosimilitud: la parte es parecida al todo.” (Grupo μ , 2010, pág. 276)

En cuanto a la retórica de la transformación, estas alteran las propiedades globales de una entidad, podemos encontrar la transformación heterogénea y homogénea. Existen veces en que las funciones están hechas

de manera homogénea, sin embargo esta pueden no funcionar, es aquí donde dan lugar a las operaciones de transformación heterogénea. Como por ejemplo en un retrato podemos exagerarlo o caricaturizarlo, de esta manera A sufre una transformación mientras que B quedan igual, sin transformación aparente. También están las del filtrado y las transformaciones geométricas, en donde la utilización de un efecto filtro puede producir efectos retóricos, véase por ejemplo en una fotografía familiar tomada actualmente, al colocarle a esta un efecto sepia o en blanco y negro daremos una apariencia de ser antigua o de melancolía. En las transformaciones geométricas se puede dar de ejemplo a las caricaturas, en donde partes del cuerpo son, en relación a otras partes más grandes o más pequeñas. Otro ejemplo es la pintura cubista, donde se realiza una transformación heterogénea.

k) Retórica Plástica

“Una ocurrencia plástica se define por tres parámetros: la forma, el color y la textura. La norma plástica de un mensaje dado se elabora, pues, sobre estos tres planos, y una ocurrencia puede transgredirla en uno, en dos o en tres puntos de vista.” (Grupo μ , 2010, pág. 286).

En la forma existe una regularidad global que permite crear un orden o un desorden dentro de las figuras. Esta regularidad global está resaltada por líneas rectas y perpendiculares, formando así una red. La organización del enunciado en esta red está bajo las unidades cuadrangulares ya que las horizontales y las verticales suelen ser más pregnantes que las diagonales. Cada posición está en una intersección de un eje vertical, uno horizontal y otros dos diagonales dentro de la red, mediante estos ejes es que podemos dar posiciones más exactas de la ubicación de la figura: centro, esquinas y polos.

Ya que el contenido depende de la posición de la figura se debe distinguir los diversos tipos de regularidades: 1) La regularidad por alineación, de la cual se ha mencionado los ejes y las ubicaciones de cómo puede estar o como se puede hallar la figura o el contenido, 2) La regularidad dimensional la cual se basa en las características métricas (las diversas dimensiones), 3) La regularidad por progresión, está regida por la proporcionalidad de los elementos que crecen o que decrecen y 4) La regularidad por alternancia, un ejemplo es la orientación de los ejes que van cambiando según el orden que se les haya dado (Grupo μ , 2010).

A pesar de que la pregnancia se dé más en los aspectos cuadrangulares, no significa que no se pueda recurrir a otras superficies como los círculos, polígonos regulares o convexos. Estos pueden llegar a tener la misma pregnancia que la forma habitual y crear cierta tensión en la lectura. En todos ellos se crea una regularidad a la que llamamos ritmo. También se puede transgredir a la forma y no solo a la posición dejando intacto el color y la textura, estas son: las de orientación las de dimensión y las de elección del tipo de forma (que una forma se modifique a otra a través de un proceso).

En la retórica de la textura existen dos casos: 1) Un mensaje plástico es homogéneo en la textura y con variaciones en las formas y colores y 2) Un mensaje plástico tiene variaciones en la forma, en el color y también en la textura. Es decir o toda la imagen posee una misma textura o las parte de esta entidad visual tienen diversas texturas en ellas. La homogeneidad en la textura es muy habitual, muchos mensajes llegan de manera que muestra una misma textura para la rápida visualización de las figuras, y en ocasiones, aunque estas contengan en realidad una diversidad de texturas nuestros ojos lo pueden homogenizar así como en



Fig. 10 Ejemplo de la influencia del color en la película *The Black Swan* Recuperado en: <http://www.elcineenlasombra.com>

algunas fotografías, sin embargo, se puede controlar esto, haciendo más evidente las texturas, así como en algunos estilos de ilustración y el estilo hiperealista.

Existe una norma que dice que un mensaje se realice con una sola materia, esto puede servir para hacer más sutil las variaciones de las texturas. Un ejemplo a esto es nuevamente la fotografía. Esta regla orienta a que los artistas no mezclen cualquier tipo de material y técnica como la aguada con el óleo, sin embargo, con esto se pueden crear nuevas figuras a partir de la sustitución como por ejemplo la pintura lisa puede ser sustituida por el vidrio.(Grupo μ , 2010) Es por eso que la textura así como el color tienden a poder crear formas.

En la retórica del color existen ciertas normas que pueden facilitar su uso y para dar significados distintos al mensaje de la entidad visual. Estas reglas son vistas en las escuelas de diseño y de artes, además de escritos que hablen del color o de psicología del color. Se pueden ver cómo utilizar una misma gradualidad de colores en una imagen, utilizar contrastes, un mismo registro, entre otros.

No hay duda de que esta noción de registro funciona como una poderosa coerción práctica, y lo prueba la existencia de un vocabulario que designa <familias> de colores, más que colores aislados: aparte de la familia de los colores <puros>, se habla de tonos <calientes> o <fríos> de los colores fauves, terrosos, metálicos, de

los matices color orina, de los tonos claros, apagados o pastel, etc. Cada familia así designada constituye un subconjunto homogéneo entre la infinidad de los colores posibles, que se puede considerar como un repertorio: es lo que se designa a menudo como la <paleta> de un pintor. (Grupo μ , 2010, pág. 306).

1.3 COMPORTAMIENTO HUMANO

Para entender el comportamiento humano de cada individuo es necesario analizar y tomar en cuenta todo lo relacionado a él, es decir, su entorno a nivel demográfico, social, etc., no se puede desligar de éstos ya que el individuo se acopla siempre a sus necesidades, estando siempre en cambios. Para José Luis Álvaro la conducta humana se puede entender desde tres perspectivas: personal, interpersonal y social, analíticamente estos tres factores pueden ser analizados independientemente, pero no se pueden descartar para entender el comportamiento de cada persona, para poder llegar al entendimiento de cada individuo se debe analizar las relaciones que lleva a cabo a lo largo de su vida y factores que influyen a su alrededor los cuales puede o no puede estar consciente de ellos.

En el análisis del comportamiento humano siempre habrá factores los cuales harán complicado el entendi-

miento ya que estos influyen en el cambio constante de las personas, por ejemplo, en una sociedad donde rige alguien superior depende de él y las herramientas que utilice para motivar o desmotivar a su gente y como sociedad salga adelante, también está la influencia que existe en riñas entre una sociedad y otra; estos son algunos factores que puede influir a que la persona esté en cambios constantes para poder llegar a sus objetivos.

Eso quiere decir que para entender el comportamiento psicológico de cada persona es necesario incluir todos sus factores que existen en su entorno, analizándolos particularmente pero sin desligarlos del individuo.

Ahora bien otra parte importante para el análisis del comportamiento humano es el estudio de las relaciones entre el sistema social y la identidad individual, aquí nos referimos a que todo individuo forma parte de una época, de una configuración histórica en la que consciente o inconscientemente lo ayuda a desarrollar sus actividades de la vida diaria y obviamente en su manera de pensar, sentir y actuar.

También en base a la relación de la sociedad con el individuo influye el consumo como elemento que vincula la satisfacción de necesidades materiales y lo simbólico, esto refuerza la relación importante entre el sistema social y la formación de una identidad individual.

Además hay que tomar en cuenta los valores por los que se rige cada sociedad, la coherencia, las reglas, la

integración social, pero estos necesitan símbolo para concretarse con éxito, siendo estos los principales fundamentos de la acción y orden social ya que estos ayudan a entender con éxito el significado, son vitales ya que su función principal es comunicar, hacer partícipe y la organización.

Por lo tanto cada grupo social estimula de diferentes formas al individuo de acorde a las necesidades que surjan y que están sujetos a cambios constantes, y así como no debemos desligar los factores mencionados con anterioridad, la sociedad en conjunto es parte fundamental para el desarrollo y comportamiento del ser humano.

Ahora, un complemento más para el comportamiento humano es una referencia a las bases sociales del conocimiento humano. Al igual que hacen los pensadores pragmatistas, debemos aceptar la idea de que el conocimiento es una forma de acción y que el comportamiento es, asimismo, una forma de conocimiento de la realidad. De esta forma, debemos entender que conocimiento y acción son como dos partes de un mismo proceso (Burillo, 1997; Chalmers, 1992).

Por lo tanto el comportamiento individual para entenderlo mejor hay que analizarlo como un aspecto de

las relaciones interpersonales, de las relaciones que se mantiene con otras personas y en la sociedad que se vive, a lo largo de esto podemos encontrar dos factores: la comprensión del comportamiento de las personas y de los fenómenos sociales.

Los términos socialización e identidad social son herramientas para hacer referencia a las relaciones individuo-sociedad, la socialización es el proceso por el cual el individuo descubre su identidad social, todo lo que lo rodea. Entonces el proceso de socialización es el de indagar en la estructura social por parte del individuo que concreta su aprendizaje cuando encuentra rasgos en común y se siente completo.

Finalmente hay que entender que la sociedad no está al margen del individuo ni existe individuo sin sociedad, así pues, la realidad social debe ser comprendida como un conjunto de los individuos y las relaciones que mantienen entre sí y que son básicas para el desarrollo de su comportamiento y que depende mucho del entorno que lo rodea, abarcando muchos factores influyentes en este como el social, la cultura, las tradiciones, los valores, la vida íntima del individuo, la época en la que se encuentre, etcétera, y siempre estos presentes en el comportamiento humano.

1.3.1 PSICOLOGÍA DE LAS MASAS

Empezamos por mencionar que existen dos tipos de psicología en el comportamiento humano las cuales son: psicología individual y psicología social o colectiva, la psicología individual hace referencia a la relación que lleva el individuo con otras personas de forma cercana, pudiendo ser solamente amistad, familiar o sentimental, esto siempre sacando lo mejor de ésta relación para sus necesidades. Ahora bien al hablar de psicología social o colectiva es la relación de muchas personas en un individuo estas pueden formar toda una sociedad y el individuo se rige bajo sus propias reglas y se desarrolla conforme a sus necesidades.

El individuo bajo la influencia de toda una sociedad puede llegar a cambiar su forma de pensar y actuar, dando como resultado todo un nuevo comportamiento o anterior que era, por eso es que en una sociedad es difícil ver realmente la personalidad de cada indi-

viduo, particularmente entender su comportamiento en entorno a su comunidad y en lo individual.

Se encuentran tres factores, el primero es que el individuo envuelto en una multitud llega a tener un sentimiento de comodidad, accediendo a circunstancias que estando solo hubiera rechazado forzosamente, siendo como consecuencias el conformismo y la irresponsabilidad, en segundo factor es el contagio mental, que incluye hacer lo que los demás hacen dejando de un lado intereses propios y el tercero, en conjunto con los dos anteriores nos lleva a la orientación sentimental, ya no es solo hacer las cosas por que los demás lo hacen sino porque tenemos cierto interés más allá de la curiosidad.

Por lo tanto el individuo integrado en una masa, sociedad o multitud, experimenta bajo la influencia de la misma, una modificación, que en ciertas ocasiones suele ser muy profunda. Su afectividad queda marcada y se nota un cambio en la limitación de su actividad intelectual. En este proceso pueden intervenir varios factores que inconscientemente o conscientemente el individuo se da cuenta que están ahí o no.

También está la experimentación, cabe mencionar que en la mayoría de veces bajo la influencia de la sociedad es muy difícil este factor, pero hay ocasiones que el individuo racionalmente se da la oportunidad de la experimentación ya sea en otro ambiente o con otra sociedad pudiendo adaptarse a estos o a veces teniendo la opción de regresar a su vida anterior. Entonces a partir de la experimentación para poder

saber si el individuo puede acoplarse al cambio el factor que interviene en esta parte es la identificación, conocida como la manifestación más temprana de un enlace afectivo de una persona a otra y desempeña un muy importante papel en el desarrollo de la nueva etapa en el individuo, siendo este un proceso que en primer lugar está la identificación en un modo afectuoso hacia la otra persona, esto al individuo le da la seguridad de quedarse, en segundo lugar este se convierte en una sustitución de un enlace, lo asocia con algo de su pasado y lo sustituye y tercero surge un rasgo en común, cuanto más sean estos rasgos el individuo siente perfecto la experimentación y llega a la identificación parcial posteriormente llegando a la identificación total dando un comportamiento diferente al anterior.

Así que cada individuo forma parte de varias masas, por identificación, en muy diversos sentidos y así construye su propio ideal conforme a los diferentes modelos, participando en muchas cuestiones colectivas, de su clase social, su comunidad, su estado, etcétera y puede, además, elevarse a un cierto grado de originalidad e independizarse, si es que el individuo siente que le hace falta más, sin embargo si se siente

“cómodo” es su situación, puede quedarse y seguir.

Finalmente el comportamiento de cada individuo es influyente y a la vez es influido por factores mencionados anteriormente, dependiendo la época en la que se encuentre pero siempre hay que tomarlos en cuenta para el análisis de su comportamiento, no dejarlos pasar por alto ya que es importante para entender cómo se desenvuelve en su ambiente y como es que por medio de su entorno este se va desarrollando, es importante recalcar este punto para el análisis por ejemplo de un mercado meta en específico, tomar en cuenta de las personas que lo rodea y en donde se desenvuelve, su entorno, las personas que lo rodean, etc. Para que la investigación sea exitosa y tenga un resultado positivo en el individuo y perdure en él, siendo el objetivo del análisis.

1.3.2 TEORÍA DEL FRAMING

Para poder hablar sobre comportamiento de un individuo y como es que éste percibe, entiende y reacciona al mundo en el que vive, es necesario adentrarnos en el concepto de marco (*frame*) que se refiere a ciertas experiencias que un agente o individuo adquiere sobre acontecimientos o situaciones que haya vivido, y de este modo le proporciona una perspectiva que les ayuda a entender e interpretar eventos o situaciones dándoles un cierto sentido

¿Qué es un marco? Un marco (*frame*) es un esquema interpretativo que simplifica y condensa el “mundo que está ahí afuera”, puntuando y codificando selectivamente objetos, situaciones, acontecimientos, experiencias y secuencias de acciones en el pasado y presente de cada individuo. Los marcos permiten a los individuos “ubicar, percibir, identificar y clasificar” los acontecimientos que tienen lugar dentro de su espacio vital o en el mundo en general” (Goffman, 1974, pág. 21, en Chihu, 2011).

Aquiles Chihu (s. f.) expone las ideas de Goffman sobre como un individuo utiliza marcos básicos para dar sentido a ciertas situaciones que ocurren en su entorno, organizándolos para que de este modo construyan una definición a dichos eventos.

Además en *El framing del spot político* (2011) describe cómo es que funcionan los marcos, asignándoles tres funciones importantes. La primera de ellas es seleccionar, es decir, se escogen sucesos u objetos de una situación resaltando y puntualizando los que en ese momento son de mayor interés, dejando de lado otros menos importantes, por lo que toda esa información percibida se organiza un todo en diferentes partes jerarquizando por orden de importancia. La segunda es a la atribución, que se refiere a como el marco se relaciona directamente con la acción, es decir, dirigir u orientar al individuo a dicha acción, en primer lugar reconociendo al actor o responsable de alguna situación y en segundo lugar, dar soluciones a dicha situación. La tercera de ellas es articulación, la cual agrupa diferentes sucesos y experiencias los alinea y unifica para que de este modo diferentes sucesos posteriores ya no tengan que interpretarse de nuevo.

En su libro *Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience* (1974) Goffman explica cómo es que cada individuo adquiere ciertas experiencias y conocimientos sobre el mundo. Dando a conocer la existencia de marcos primarios que actúan como esquemas interpretativos que solo son percibidos por aquel que los utiliza y que dan un cierto sentido a

eventos o acontecimientos que aparentemente no lo tienen, además agrega que existen dos tipos de marcos primarios; los naturales y los sociales. Los marcos naturales se refieren a aquellos que permiten identificar situaciones externas o “puramente físicas” que no son alteradas o constituidas por ninguna acción intencionada y que pueden percibirse como un acontecimiento significativo.

Los marcos sociales se refieren a situaciones externas o eventos que se perciben como acciones y que son influenciadas y regidas por las leyes sociales que determinan la dirección o el modo en que se realiza dicha acción.

Según Goffman estas acciones nos permiten acceder a dos tipos de entendimiento, la primera se refiere a las acciones puramente naturales o físicas que se son condicionadas por el mundo natural, mientras que el otro se refiere a las acciones en donde el individuo se ve envuelto, acciones regidas por un mundo completamente social (1974, pág. 23). Estos involucran una cierta conciencia y conocimiento de los actos que el individuo realiza.

Esto quiere decir que, de acuerdo con lo que el individuo observa asigna cierto tipo de marco que le pro-

porciona diferentes perspectivas del acontecimiento y que en ocasiones se combinan para dar un sentido más completo a lo que está observando y de este modo interpretan su entorno y actúan conforme al conocimiento adquirido.

Un individuo necesita de varios marcos para entender y percibir de mejor manera su entorno, es decir, que los marcos primarios solo nos muestran una parte por lo que, según cuanto comenta Goffman en su libro, es necesario de marcos secundarios, los cuales clasifica en dos tipos. *Keying* (modulaciones) y *Fabrications* (fabricaciones).

Para explicar en qué consisten el *keying*, Aquiles Chihu (2011, pág 23) comenta la teoría de Barteson, sobre la seriedad de una actividad. Esta teoría expone que cuando una actividad se realiza con una actitud seria le da cierta veracidad y la hace real, mientras que una actividad realizada con una actitud no seria, la vuelve un juego o una fantasía. Sin embargo mediante signos y señales que los actores proporcionan, estas actividades con un tono de seriedad pueden fácilmente convertirse en juego.

Es decir que una actividad, percibida mediante marcos primarios, es transformada en un modelo de dicha

actividad pero que es vista por los participantes como algo completamente distinto. Este proceso de transcripción se llama *Keying* (Goffman, 1974, pág. 44).

En lo que respecta a las Fabricaciones, Goffman (1974, pág. 87) se refiere a aquellas actividades que uno o varios individuos usar para crear falsas creencias acerca de un evento o acontecimiento. Goffman los clasifica en dos grupos basados en el propósito del fabricante. El primer grupo lo conforman las fabricaciones benignas, que consisten en beneficiar a los intereses y no agredir física o mentalmente a la “víctima”. También entran en esta categoría las bromas y experimentos que significan un engaño momentáneo.

La segunda categoría corresponden a las fabricaciones explosivas, las cuales de algún modo benefician directamente a los intereses del fabricante, tales como robos, estafas, o incluso hacer trampa en cualquier juego.

Otro concepto importante dentro de este tema es el *framing* el cual consiste en organizar y estructurar la percepción del individuo mediante la selección y no elección, según sea conveniente, de partes de la realidad. Según cuanto explica Aquiles Chihu (2011, pág. 26) el proceso de *framing* utiliza las técnicas de

inclusión y exclusión para resaltar y destacar una parte de la realidad y de este modo adquiera una relevancia dentro de la audiencia. Esto quiere decir que un individuo condensa partes de la realidad, eventos o problemas y darles una cierta importancia para, posteriormente encontrar una la acción adecuada y por lo tanto una solución. Además explica la importancia de cómo se presenta la información, ya que según la forma en que ésta se muestra es la influencia que tiene dentro de la percepción de cada individuo, influyendo en la creación de su perspectiva y su manera de accionar. Esta teoría ha sido utilizada por los medios de comunicación para influir en la opinión pública y desarrollar el enfoque que éstos requieren.

Dentro del *framing* Chihu (2011) habla sobre *framing* visual que, como su nombre lo indica, trata acerca el proceso de enmarcado dentro de las imágenes y como éstas actúan en la percepción de la audiencia.

Como se sabe la imagen es una representación visual de un objeto o acontecimiento que forman parte de nuestro pensamiento, y dependiendo de su grado de iconicidad es la percepción y la sensación que emiten a una audiencia.

El autor comenta que las imágenes tienen tres cuali-

dades que las distinguen de un mensaje verbal. Estas son la Analogía, Indexicalidad y la carencia de una sintaxis explícita (Chihu, 2011, pág. 37). La primera cualidad consiste en la relación que existe entre la imagen y su significado, es decir que, los significados que adquieren las imágenes está basado en la semejanza que guardan con los objetos que representan y por lo tanto mantengan un vínculo mayor a la realidad. La Indexicalidad se refiere a que las imágenes tienen ciertos signos o señales que hacen referencia directa a su representación lo que le da certeza y realidad. Esto quiere decir que entre más parecida la imagen a su objeto mejor será el vínculo con la realidad.

Otra de las cualidades de la imagen es la capacidad de lograr que la audiencia le otorgue significados a partir del contexto en el que el proceso se da. Esta propiedad es la carencia de una sintaxis explícita lo que quiere decir que no son sistemáticas y precisas, de este modo el individuo le proporciona sentido a partir de otro tipo de signos (Chihu, 2011, pág. 38).

Un ejemplo que el autor da acerca de esto es la yuxtaposición de imágenes que explica cómo, en una serie de imágenes, un objeto representado le transfiera sus cualidades a otro en la imagen siguiente. El efecto

Kuleshov es un ejemplo claro sobre esto. En sus experimentos, el cineasta descubrió que un conjunto de imágenes continuas da un sentido y un significado diferente al que da una sola imagen y que del mismo modo el orden de presentación de las mismas altera de igual forma su significado. De este modo el cineasta soviético concluyó que “el significado cinematográfico se encuentra en función de la de cuadros editada más que en el cuadro individual. El contenido o significado visual no se encuentra en un cuadro individual, sino en el conjunto que forma una secuencia de cuadros” (Chihu, 2011, pág. 39).

1.4.1 LA IMAGEN CINEMATOGRAFICA

1.4 LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Como es bien sabido el cine maneja el formato de vídeo con la utilización de películas, y el vídeo es una serie de imágenes que crean movimiento, es decir, si desfragmentamos el vídeo lo que obtendremos es su unidad principal la cual es la imagen. “La imagen constituye el elemento básico del lenguaje cinematográfico. Es la materia prima fílmica...”(Marcel, 2002, pág. 26). Y al ser una imagen podemos decir que está tiene ciertos niveles de realidad contenidos en ella como: realidad material con valor figurativo, realidad estética con valor afectivo y realidad intelectual con valor significativo.

Un filme está compuesto por un gran número de imágenes fijas, denominadas fotogramas que van acompañados con la imagen fílmica que está delimitada por un cuadro. El cuadro es una parte importante de un filme ya que es donde se trabaja con la compo-

sición de la imagen, es decir todo lo que se observa de la imagen fílmica como una representación realista de un espacio imaginario que creen percibir, en otras palabras, todo lo que se percibe dentro del cuadro es definido como campo. Cuando hablamos de él es necesario, hablar de igual manera, de un concepto que se denomina como fuera de campo, ya que ambos se encuentran ligados. El fuera de campo es definido por todos los elementos que no están incluidos en el campo pero el espectador los interpreta de manera imaginaria, un gran ejemplo son los encuadres a un personaje, hay características que no se ven pero por intuición se saben que están ahí. Todos estos conceptos sirven para poder denominar al cine como una forma narrativa y representativa, el libro de estética del cine lo define como “películas que de una u otra forman cuentan una historia y la sitúan en un cierto universo imaginario que materializan al representarlo”.(2008, pág 26).

Como se ha definido anteriormente el cine es una secuencia de imágenes fijas que son sucesivamente proyectados para provocar la sensación de movimiento y que tiene cierta duración. Estos movimientos son internos al cuadro, que es el movimiento que se percibe dentro del campo como los personajes y del cuadro con relación al campo, es decir los movimientos de la cámara. Las dimensiones, el cuadro, movimiento, duración, ritmo y la relación con otras imágenes, a todo el conjunto de estas características es definido como el plano y pero cuando se habla de estética del

DETALLE



PLANO ENTERO



PRIMER PLANO



PLANO AMERICANO



PLANO GENERAL



cine se define por tres tipos, en términos de tamaño, movilidad y duración. En el primero, se incluyen términos como el plano general, plano de conjunto, plano medio, plano americano, primer plano y gran primer plano. La movilidad está compuesta por el plano fijo y diversos movimientos de la cámara, incluido el *zoom*. Y por último los de duración que es como la unidad del montaje que habla sobre la secuencialidad de las escenas que se encuentran dentro de un plano es decir los acontecimientos que suceden. (Marcel, 2002)

La realidad material con valor figurativo se refiere a la imagen cinematográfica que restituye exacta y totalmente lo que se le presenta a la cámara y por lo tanto todo lo que esta graba es una percepción objetiva (Marcel, 2002). Por lo cual este tipo de imagen fílmica contiene todo tipo de cosas que hay en la realidad como el movimiento (el cual en otras épocas fue lo que causo el gran asombro de las personas, por ejemplo cuando los hermanos *Lumiere* mostraron su proyección de la llegada del tren, era tal la realidad e impresión de este elemento que la gente se asustó al pensar que en realidad un tren venía); el sonido el cual lo es todo aquello en el espacio ambiente, desde sonidos que se encuentran de forma ambiental para

Fig. 11 Ejemplos de diferentes planos cinematográficos, imágenes recuperadas en: materialesdelengua.org

alguna situación como pequeños sonidos de grillos o de las hojas de los árboles en movimiento por el aire; el color, en ocasiones se llega a creer que se necesita para que el realismo sea puro, que la imagen contenga cada pequeño detalle para que se acerque en lo más posible a la realidad, sin embargo se ha visto que no es necesario del color para lograr este efecto, tanto en la fotografía como e el cine mudo se pudo apreciar que usar blanco y negro podía ser más realista que el color o al menos conseguir el efecto de realismo.

Este tipo de realidad contiene dos características fundamentales de su imagen, en primer lugar es una representación unívoca: solo capta aspectos precisos de la realidad debido a su realismo y en segundo esta siempre en presente: se manifiesta al presente de nuestra percepción y conciencia y solo ocurre un desfase temporal cuando se realiza una intervención de nuestro juicio hacia esta.

La realidad estética con valor afectivo se refiere cuando se pretende hacer una obra de arte, la influencia de lo filmado está directamente relacionado con el realizador. Por lo cual es una imagen artística de modo que es totalmente no realista, esta es reconstruida con los arreglos que el realizador quiera para lo

que pretende expresar por lo cual la función creadora de la cámara es fundamental. En esta realidad se le pueden dar ciertos atributos al cine como la intensidad, porque la imagen tiene una fuerza que da de lo real una visión sumamente específica ; intimidad, nos hace adentrarnos en los seres, los personaje, todo aquello que pueda encontrarse dentro de las películas; y ubicuidad porque nos transportamos libremente en el espacio y el tiempo, el tiempo en la pantalla podrá haber pasado años mientras que en la realidad solo un poco más de una hora y a pesar de ellos, al igual que el cine habremos sentido pasar todo ese tiempo en nuestra mente.

Existe un concepto muy usado que puede definir lo que el cine agrega a lo real en su imagen: la fotogenia.

“Louis Delluc definió la fotogenia como “ese aspecto poético extremo de los seres y de las cosas, capaz de revelárenos por medio del cine” (...) León Moussinac ha escrito que “la imagen cinematográfica mantiene contacto con lo real y transfigura también lo real hasta la magia”.(Marcel, 2002, pág. 31)

La realidad intelectual con valor significativa se refiere a un sentido más profundo de la imagen, es decir,

aunque los acontecimientos filmados sean de la realidad no significa que por esto contenga en ella sentido alguno, solo afirma el hecho bruto que reproduce, solo lo que ves y nada más. Esta nos dice la amplia posibilidad que tiene el realizador para construir contenido y poder darle un sentido más preciso que la simple reproducción haciendo uso de las diversas tomas, los encuadres y darle una significación, esto es la dialéctica interna de la imagen. También existe una externa la cual es la relación que hay entre las imágenes entre sí: el montaje. Hay significaciones que se pueden pasar desapercibidas es por ellos que hay que aprender a leer el cine. Así como el sentido de la imagen depende del contexto fílmico creado por el montaje también del contexto del espectador: cómo reacciona, su cultura, sus creencias, opiniones. Es cierto que en ocasiones al espectador se le pasan ciertas cosas fundamentales, sin embargo esto puede ser corregido y evitar errores de interpretación.

1.4.2 EL MONTAJE Y LA FUNCIÓN CREADORA DE LA CÁMARA

La cámara es el ojo del espectador, inclusive el ojo del villano, del héroe o de algún personaje. La cámara es la guía que nos lleva a través de la historia de la película, por ejemplo cuando unas hojas van volando por el soplo del viento y la cámara nos lleva a través de su movimiento hacia alguna escena. Se podría decir inclusive que la cámara se ha vuelto activa y puede hacerse una actriz siendo esta la que está presenciando algún acontecimiento (aun cuando es a través del ojo de algún personaje). En este caso se le puede llamar cámara-actor en la cual nosotros nos convertimos en testigo-cámara, solo se percibe como datos objetivos. La audiencia no recibe el puñetazo que le dan a la cámara-actor solo percibimos la imagen que nos muestran, esta es la percepción de segundo grado. Existen factores de la expresividad de la imagen: encuadres, los planos, los ángulos y los movimientos de cámara.

Los encuadres son la composición del contenido de la imagen, el modo en el que el realizador desglosa y organiza la realidad filmada que presenta al espectador. La elección del material filmado es el elemental trabajo del creador seguido de su organización (Marcel, 2002). Algunas acciones que se pueden hacer en los encuadres son: 1) Dejar elementos de la acción fuera del cuadro, 2) mostrar un detalle significativo o simbólico, 3) componer arbitrariamente y de manera poco natural el contenido del cuadro, 4) modificar el punto de vista normal del espectador, 5) jugar con la tercera dimensión del espacio (la profundidad de campo) para efectos espectaculares o dramáticos. Sin embargo si el encuadre es estático se podrá compensar y existe un dinamismo interno, como los movimientos o los sentimientos.

Los planos están sujetos a la claridad del relato, por ejemplo un plano general suele ser más largo que un primer plano, sin embargo este último puede ser más largo si el realizador así lo quiere para poder expresar alguna idea más precisa, darle algún valor dramático. La mayoría de los planos no tienen más razón que la de comodidad de percepción y claridad de narración con excepción en el gran plano y el plano general que pueden tener un significado psicológico. Por ejemplo el plano general puede ser usado para hacer de una persona víctima de las cosas o el primer plano permite la penetración de las intimidades, adentrarse a ellas.

Los ángulos suelen ser justificados por lección, con ellos puedes reforzarlos. Existen algunos tipos de án-

gulos como el contrapicado en el cual el personaje es fotografiado de abajo hacia arriba, es decir, el objetivo está por debajo de la mirada, esta suele dar una impresión de superioridad, exaltación y de triunfo, suele aumentar y magnificar a los personajes. Otro es el picado, el cual la toma es desde arriba hacia abajo, tiende a empequeñecer al individuo, aplastarlo moralmente y bajándolo de nivel. También puede haber un encuadre ligeramente inclinado combinándolo con los anteriores, este encuadre suele dar la impresión de trastorno o desequilibrio moral o físico.

En los movimientos de la cámara podemos distinguir los tipos que existen y las funciones para la expresión cinematográfica. Las funciones son: 1) acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento en el cual la cámara sigue la trayectoria de algo o alguien; 2) creación de movimiento ilusorio de un objeto estático; 3) descripción de un espacio o de una acción con un contenido material o dramático; 4) definición de relaciones espaciales entre dos elementos de la acción ya sea dos personajes o un personaje y un objeto; 5) relieve dramático de un personaje o de un objeto, destinados a desempeñar un papel importante en la acción de la película; 6) expresión subjetiva de la vi-

sión de un personaje en movimiento y 7) expresión de la tensión mental de un personaje. Aquí podemos apreciar que las primeras tres funciones tienen valor descriptivo mientras que las cuatro siguientes tienen un valor más dramático.

En cuanto a los tipos de movimiento existen tres: el *travelling*, panorámica y trayectoria. En el *travelling* hay diversos tipos, el *travelling* vertical, el *travelling* lateral, el *travelling* hacia atrás y el *travelling* hacia adelante. El *travelling* vertical es escaso y solo tiene la función de acompañar a un personaje. El *travelling* lateral tiene una función totalmente descriptiva en la cual recorre el lugar o el espacio en donde se encuentran. El *travelling* hacia atrás tiene bastantes significados como: 1) conclusión, 2) alejamiento en el espacio, 3) acompañamiento de un personaje que avanza (en este es necesario que el rostro permanezca visible), 4) despreocupación psicológica y 5) impresión de so-

ledad, de impotencia y de muerte. El *travelling* hacia adelante es más frecuente, es el punto de vista de un personaje que avanza ya sea él o su mirada hacia un centro de interés, al igual que la anterior esta puede tener diversas expresiones como: 1) introducción, 2) descripción de un espacio material, 3) relieve de un elemento dramático importante, 4) paso a la interioridad y 5) objetividad y materializar la tensión mental de un personaje.

La panorámica consiste en una rotación de la cámara en torno de su eje vertical u horizontal sin que se desplace el aparato, en este tipo de movimiento hay tres principales: las panorámicas puramente descriptivas, estas exploran el espacio, suelen tener una función introductoria o concluyente o siendo cámara-actriz evoca la exploración con la mirada de algún personaje, las panorámicas expresivas, estas usan la

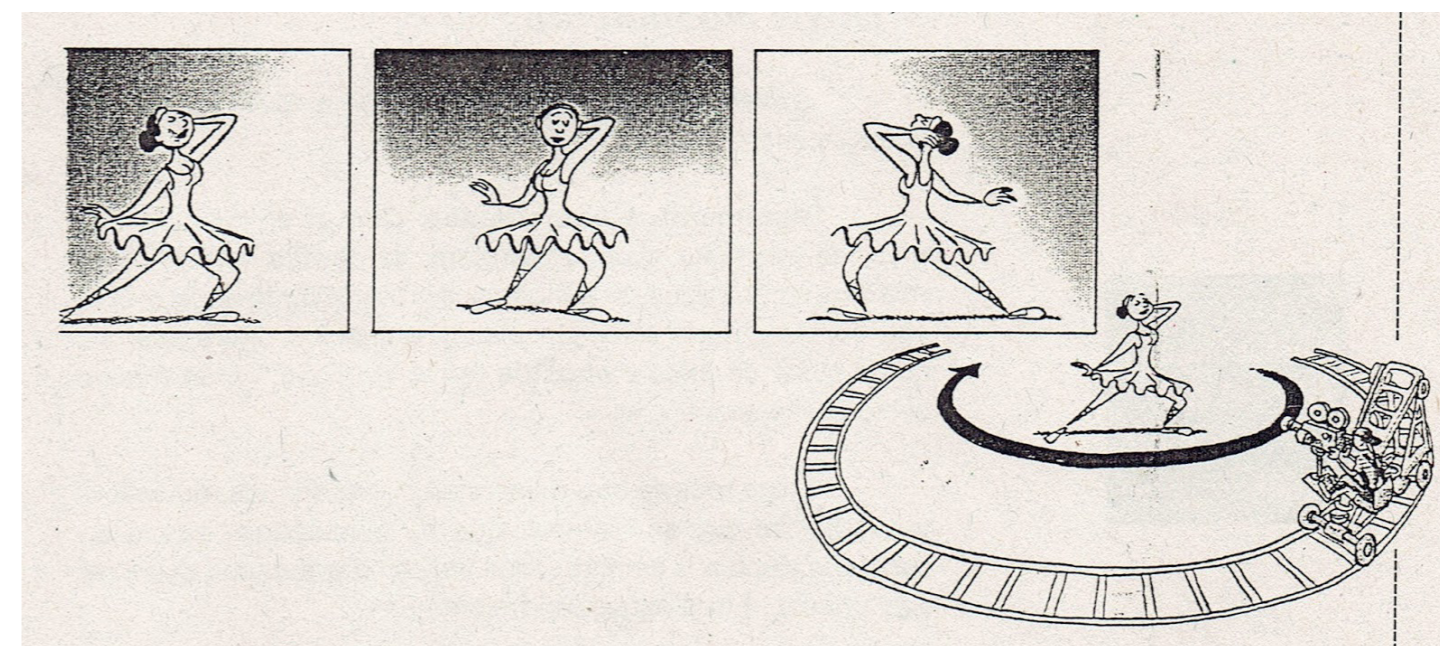


Fig. 12 Esquema de travelling circular, imagen recuperada en: <http://3.bp.blogspot.com>

cámara de un modo no realista dando una sensación o idea como de embriaguez o mareo (panorámica circular) y las panorámicas dramáticas, desempeñan un papel directo en el relato y suelen establecer relaciones entre un personaje y la escena o el objeto.

La trayectoria suele realizarse con la ayuda de una grúa, suele causar un gran asombro y en ocasiones es puramente descriptivo. Se suele usar en escenas de acción o colocada en un inicio para introducir al espectador en el mundo que la cámara describe. “... la función creadora de la cámara es la continuación lógica del capítulo anterior y constituye un estudio práctico de la imagen, entendida como un elemento básico del lenguaje cinematográfico”(Marcel, 2002, pág. 61) .

A pesar de que una película este compuesta de cientos de fragmentos e imágenes que tienen una secuencia y un orden, hay ocasiones en las cuales no es suficiente y no llega a ser totalmente comprensible para el espectador, para ello existen lo que se llama enlaces y transiciones.

Algunas transiciones son: 1) el cambio por corte seco, es la transición más elemental y más usada, es la sustitución de una imagen por otra y se realiza cuando

la transición no tiene valor significativo cuando solo es para un cambio de punto de vista; 2) la apertura en fundido y el cierre en fundido, sirven para marcar un importante cambio de acción secundario, transcurso de tiempo o de lugar, marca una notoria pausa en el relato y también suele detenerse la banda sonora; 3) el fundido encadenado, este consiste en la sustitución de un plano por otro por superposición de una imagen que aparece sobre la anterior que se desvanece, suele usarse para suavizar el corte seco y para saltos bruscos; 4) el barrido, consiste en pasar de una imagen a otra por medio de una panorámica; y 5) las cortinas y los iris, trata de una imagen que es remplazada poco a poco por otra que se desplaza delante de la anterior o la sustitución se realiza con una apertura en forma circular que se agranda o disminuye.

En el caso de los enlaces existen dos tipos: los de orden plástico y los de orden psicológico. Los enlaces de orden plástico se dividen en tres: 1) analogía de orden

material, es la semejanza como base de la transición, por ejemplo, paso de una carta de manos de su autor al destinatario; 2) analogía de contenido estructural, este se basa en la similitud de la composición interna de la imagen estática como por ejemplo el vestido de una bailarina dando vueltas a la de las ondas de agua en un lago; y 3) analogía de contenido dinámico, basada en movimientos análogos de personajes u objetos, en este caso son de movimiento, por ejemplo, un asesino usando el martillo para matar a su víctima a la de un carpintero usándolo para clavar dos tablas.

En los enlaces de orden psicológico la relación la establece la lógica del espectador y son los cambios de planos basados en la mirada. Estos enlaces se dividen en dos: 1) analogía de contenido nominal, se refiere a la yuxtaposición de dos planos en los cuales se hallan designados o evocados por algún personaje, un lugar, una época o un objeto que aparecen en el plano siguiente; y 2) analogía de contenido intelectual, estas pueden ser el pensamiento de un personaje o una idea sugerida al espectador.

Cuando se habla de la función creadora de la cámara también es necesario hablar acerca de la profundidad de campo. En el cine es de importancia ya que la

Fig. 13 Ejemplo de Profundidad de campo en la película *Hobbit* Recuperado en : cdn3.computerhoy.com



cámara capta a los personajes, objetos y locaciones y diversos planos longitudinales en donde los primeros se puede mover con libertad y entablar un entorno más fluido. Para poder justificar su uso basta con la mirada exploradora del ojo humano que busca captar todo lo posible dentro de un entorno. (Marcel, 2002).

La profundidad de campo también ayuda para no saturar el film con cambio de plano y movimientos de cámara, en esta basta con enfocar lo que se quiere mostrar y desenfocar lo que no, es una herramienta sumamente usada dentro de las películas, también ayuda a crear atmósferas más dramáticas como la simultaneidad de varias acciones, el ingreso de un primer plano lo cual intensifica la sorpresa tanto para el espectador como para el personaje y la presencia de una parte de un personaje y no su totalidad en primer plano.

Con esto se puede decir que cuando la profundidad de campo es usada primordialmente en los personajes corresponde a crear drama psicológico y en cuanto a los espacio o plano se refiere más a una intención dramática.

El montaje es el fundamento más específico del cine, “es la organización de los planos de un film en ciertas

condiciones de orden y duración” (Marcel, 2002, pág. 144). Un buen montaje está dado por el hecho de que la sucesión de planos pasa inadvertidamente, esto se debe a que estos movimiento corresponden a la atención en la realidad, es la forma en como el espectador percibe lo real por medio de esta ilusión. Es mediante el montaje que el cineasta muestra su propia visión del mundo. Hay dos tipos de montajes: 1) montaje narrativo, es la forma más sencilla de montaje, consiste en reunir las imágenes, encuadres o planos en forma de secuencia lógica y cronológica para poder contar una historia; y 2) montaje expresivo, el cual está basado en yuxtaposiciones de planos para producir un efecto directo y preciso a través del encuentro de dos imágenes, expresar un sentimiento o una idea, suelen ser o muy rápidos o muy lentos. Este montaje contiene otros dos: el montaje alternado y el montaje paralelo. El montaje expresivo tuvo su apogeo a fines del cine mudo. A pesar de esto existen montajes que son narrativos y cuentan con un valor expresivo.

Existen ciertos elementos que son necesarios para el entendimiento del montaje como la toma, esta es el fragmento de película filmada entre el momento en que la cámara se pone en marcha y hasta el momento



Fig. 14 Ejemplo de montaje Narrativo de la película *Psycho* Recuperado en: losfilmes.com

en que se detiene. También está la escena la cual se refiere al lugar y el tiempo y la secuencia, esta es una serie de tomas que se caracteriza por la unidad de una acción, como consejo para las tomas o escenas se recomienda que se inicie con una actividad y que acabe con otra que se continua para sugerir que la acción sigue fuera de las cámaras.

También hay ciertas normas generales a considerar en cuanto a las tomas y su continuidad como: a) continuidad de contenido material la cual es la presencia de un elemento idéntico en una y otra toma que permitirá su rápida identificación y situación; b) continuidad de contenido dinámico, se basa en que sigas el movimiento de manera lógica, si un personaje se muestra caminando hacia la derecha habrá que evitar que lo haga en sentido contrario en la toma siguiente; c) continuidad de contenido estructural, se refiere a

que contenga cosas semejantes o iguales que aseguren una conexión visual como por ejemplo, la misma calle, el mismo cuarto; d) continuidad de tamaño, esta se refiere al tamaño del encuadre y su relación, se recomienda pasar de forma progresiva del plano general al primer plano y e) continuidad de duración, evitar yuxtaponer tomas de duración distintas, si no se hace provocaría y desorden.

El montaje, al igual que la cámara, tiene la función creadora y podemos ver tres distintas como: 1) creación del movimiento, en ocasiones las imágenes, las tomas pueden llegar a ser algo estáticas y representar las cosas de igual manera, sin embargo esto se resuelve con esta creación, el montaje en si es creador movimiento puro. También se puede crear el efecto de transformación instantánea mediante una sustitución, ir transformando por ejemplo alguien gritan-



Fig. 15 En la película *Up* se ejemplifica un montaje poética Recuperado en. fondoswiki.com

do al micrófono al de un niño soplando un diente de león; 2) creación de ritmo, nace de la sucesión de los planos según las relaciones de extensión y de tamaño, el ritmo se refiere a la distribución métrica y plástica; y 3) la creación de la idea, esta es la más importante, consiste en reunir elementos tomados de la realidad, es decir, ver las cosas que no sean perceptibles, verlas desde otra perspectiva, examinarlas.

Según diversos autores existen diversos montajes y cada uno crea su propio cuadro de diversos montajes. Bela Balazs dice que existen estos tipos de montaje:

montaje ideológico, montaje metafórico, montaje poético, montaje alegórico, montaje intelectual, montaje rítmico, montaje formal y montaje subjetivo. Mientras que Pudovkin los menciona como: contraste, paralelismo, simbolismo, sincronismo y leimotiv. Y finalmente Eisenstein dio el mejor de todos: montaje métrico, montaje rítmico, montaje tonal, montaje armónico y montaje intelectual (Marcel, 2002).

Visto esto, se sintetizara los tipos de montaje en tres principales: Montaje rítmico, es la forma elemental, primaria y técnica del montaje, esta concierne a la lon-

gitud de toma determinada por el grado de interés psicológico, se presta atención para captar el significado de la toma. En cine, cuando hablamos de ritmo nos estamos refiriendo al tiempo que hay entre cada toma, en los casos de tomas largas, el ritmo se vuelve lento y da una impresión de languidez, si por el contrario, las tomas son cortas se tiene un ritmo acelerado que crea tensión, angustia por lo cual se sugiere que se acerca el clímax. El tiempo de las tomas estará determinado por el significado psicológico que quiere sugerir y no de lo que quiera mostrar, es por eso que los diversos tiempos en las tomas dependerá de la tensión dramática que se quiera generar. El movimiento también cumple con una función del ritmo de expresividad, así también, el ritmo no solo está dado por el montaje sino por el dinamismo de las tomas y la música.

Otro montaje es el ideológico, el cual designa las relaciones de las tomas que comunicaran al espectador una idea, un sentimiento o un punto de vista. En este existen dos funciones: el relacional y el intelectual. Se trata de crear relaciones entre acontecimientos, objetos o personajes o crear analogías psicológicas. En estas relaciones podemos ver cinco tipos principales: tiempo, lugar, causa, consecuencia y paralelismo.

El último es el montaje narrativo, el cual tiene como objetivo relatar una acción y desarrollar una serie de acontecimientos. En este tipo de montaje el tiempo es fundamental ya que crea el orden y posiciones de los acontecimientos. Existen cuatro tipos: 1) montaje lineal, designa la organización de una película de una serie de escenas puestas en orden lógico y cronológico; 2) montaje invertido, este designa los montajes para alternar el orden, se puede tratar solo de una vuelta atrás que ocupe parte de la película o mediante *flashbacks*; 3) montaje alternado, se trata de un paralelismo en la cual se basan dos acciones o historias distintas que se yuxtaponen para que al final terminen encontrándose. Este suele ser usado también para un encuentro de dos elementos de manera violenta; y 4) montaje paralelo, se refiere a dos o más acciones que son simultáneas mediante la intercalación de fragmentos para que así surja un significado de su confrontación, se caracteriza por su indiferencia hacia el tiempo ya que consiste en reunir acontecimientos alejados del tiempo, sin embargo su simultaneidad no es del todo necesaria.

“Resulta evidente que el montaje (vehículo del ritmo) es el concepto más sutil y, a la vez, fundamental de la estética cinematográfica; en una palabra, su elemento más específico: podemos decir que el montaje es la condición necesaria y suficiente de la instauración estética del cine.” (Marcel, 2002, pág. 173)



Fig. 16 En la película de Run Lola Run podemos observar un montaje invertido por la veces que se repite la misma acción. Imágenes recuperada de: <http://hdmoviespoint.com>

1.4.3 ELEMENTOS FÍLMICOS

Estos elementos también son usados por otras artes por lo cual no son únicos del cine y se le llaman elementos fílmicos no específicos. Entre ellos esta la iluminación, este es decisivo para la creación de la imagen ya que ayuda a crear la atmósfera, inclusive en escenas en donde es de día también se ocupa a partir de reflectores y proyectores para guiar la luz, suavizarla o desfragmentarla para algún efecto o ayuda del efecto que se quiera conseguir, también en las escenas nocturnas se usa la iluminación, en estas son de vital importancia ya que sin ella no veríamos nada, suelen usarse con brillo, luces reflectadas del color de la escena (gama cromática). Es en la iluminación de interiores en donde se puede explotar este elemento ya que dicha iluminación no obedece leyes naturales, no hay límites. Otro aspecto a resaltar es su posibilidad expresiva lo cual ayuda para causar efectos

psicológicos y dramáticos, como una luz inferior del rostro proyectada la cual provoca miedo o angustia. También se puede hacer uso de las luces móviles las cuales provocan efectos específicos.

El vestuario es parte del cine, es realista y simbólico, puedes identificar innumerables cosas mediante el vestuario.

“Si quisiéramos considerar al cine como un ojo discreto que ronda en torno del hombre, que capta sus actitudes, sus movimientos y sus emociones, hay que reconocer que la ropa es, por cierto, lo que está más cerca del individuo y lo que, al tomar su forma, lo embellece o, por el contrario, lo distingue y confirma su personalidad.” (Marcel, 2002, pág. 68)

Podemos distinguir tres tipos de vestuario en el cine: 1) el realista, basado en la realidad histórica; 2) pararealista; inspirada en la moda de época pero modificada, en esta la estética está por encima de la exactitud y 3) simbólica, esta tiene como objetivo el exteriorizar simbólicamente la personalidad, caracteres, tipos sociales y estados de ánimo.

En el teatro es conocido que la escenografía o los decorados son sumamente importantes, pues en el cine son, incluso más importantes que en el teatro. Cuando nos referimos a decorados estamos hablando desde paisajes naturales hasta construcciones humanas, sean interiores o exteriores. Estas pueden ser reales o contruidos (en este caso, se construyen en un estudio de grabación). Al igual que el vestuario, los decorados tienen una intención de simbolismo y existen cuatro

tipos: 1) realista, esta implica lo que es, no más; 2) impresionista, este va en función de la psicología de la acción y refleja el drama de los personajes; y 3) expresionista, está basado en una visión subjetiva del mundo, este casi siempre se crea artificialmente con el fin de sugerir alguna sensación.

Otro elemento que existe, a pesar de que en un inicio no se le ocupó es el color, muchos solo lo usan como elemento de realismo. Fue hasta fines del cine mudo que se empezó a usar el color, el procedimiento se basaba en teñir de un color uniforme la película usando azul para la noche, amarillo para el día, rojo para incendios y verde para paisajes (Marcel, 2002). Podemos ver que ya lo comenzaban a emplear con algún tipo de significado, fue hasta que los realizadores se dieron cuenta de que podían usarlo más allá de la necesidad de que sea realista y darle implicaciones psicológicas y dramáticas según las diversas tonalidades. Sin embargo el usar color también implica ciertos problemas como: técnicos (realismo de los colores), de conservación (necesitan rigurosas condiciones de almacenamiento) y psicológicos (percibimos menos los colores que los valores).



Fig. 17 Budapest Hotel es un ejemplo donde podemos ver todos los elementos técnicos fueron importantes para la ambientación. Recuperado en: images.huffingtonpost.com



“el color no existe en forma absoluta. [...] Podemos decir que el color es una relación entre el objeto y el estado psicológico del observador en el sentido de que ambos se sugestionan recíprocamente.” (Antonioni, pág. 76, cita por Marcel 2002).

Y por último está el actor, es el medio por el cual el cineasta crea su universo, a diferencia de los actores de teatro los cuales deben de forzar y estilizar su interpretación, en el cine esto no es tan necesario, la cámara ayudara a darle un realce a las expresiones gestuales y verbales desde el ángulo más correcto. Existen reflexiones las cuales dicen que el actor debe de ponerse en el lugar de los personajes o actuarlo sin encarnarlo.



1.4.4 EL SONIDO

El sonido se le considera muy aparte de los elementos fílmicos ya mencionados, esto es porque el cine antes de ser hablado fue y sigue siendo sonoro. Anteriormente el cine manejaba un lenguaje universal a través de imágenes y de todo tipo de fenómeno sonoro, más tarde, al incluirse la palabra, esta asumió un papel de valor emocional. Toda buena película debe ser entendible e interesante solo con imágenes, la palabra no debe de ocupar este valor. Sin embargo no se debe de confundir el sonido con las palabras, la última es parte de la primera y no en viceversa, el sonido forma parte de la esencia del cine, ya que fue en el cine mudo de donde salió y en el cual, el sonido compensaba imperfecciones que surgían antes, como lo era el representar de manera visual la percepción de un sonido a través de algún personaje y hacer notorio el sonido mismo, es por ello que recurrían a desesperados medios para aplicar la ausencia sonora.

El sonido puede ser usado de diversas maneras inclusive fuera del campo de visión (sonido en off) , estos son: a) el realismo, el sonido aumenta la autenticidad de la imagen, no solo material, también estética; b) la continuidad sonora, cuando la banda sonora establece una continuidad, suele ser relativamente independiente del montaje visual; c) empleo de la palabra, se le da una función explicativa y libra a la imagen de dicha función para que se concentre en un papel expresivo y la voz en off puede brindar diversos efectos como la exteriorización de ideas; d) la yuxtaposición de la imagen y el sonido como contrapunto o contraste, estas permiten la creación de metáforas; y e) la música, constituye un material rico en expresiones y también puede estar justificada para elemento de acción. Podemos separar los fenómenos sonoros en dos grandes categorías: los ruidos y la música.

Algo que parece irónico es el uso del ruido tomado directamente de la realidad, anteriormente colocaban un micrófono para que grabara los ruidos que se deseaban en el exterior, curiosamente esto no resultó bien, provocaba una sensación irreal del ruido por lo cual se tuvieron que inventar otras formas de crearlos ya fueran a partir la utilización de otros objetos que pudiesen asemejar o exagerar los ruidos o con los mismos objetos que generaban el ruido mostrado en la imagen grabándolo ya no en exteriores, sino en cuartos especiales. El ruido se puede ocupar de un modo realista, el cual está sujeto a la realidad; dándoles un valor simbólico y metafórico, el cual consiste en un

paralelo entre lo visual y lo sonoro en donde el segundo está destinado a señalar el significado del primero; y de un modo irreal superponiendo una imagen con un sonido que no va de acuerdo a lo visual pero haciendo una analogía. Los ruidos se pueden distinguir en dos tipos: 1) ruidos naturales (fenómenos sonoros de la naturaleza) y 2) ruidos humanos (ruidos mecánicos, las palabras ruido y las palabras).

En cuanto a la música, podemos ver ejemplos desde el cine mudo, en la cual era fundamental para la creación de situación y darle un ambiente a esta, en esa época cada sala de grabación disponía de un pianista o de una orquesta, demostrando que la música era y es de vital importancia en la industria del cine, a pesar de que aun actualmente existan realizadores que ignoren o menosprecien su valor dramático. Se podría considerar incluso que el músico de cine es un personaje relevante y que la música es un elemento específico del arte cinematográfico y con la capacidad de narrar la acción. Cabe destacar que a pesar de que algunos realizadores aprecien la música, no saben del todo como usarla, pues, la música es la combinación de silencios y sonidos, no se debe de tener todo el tiempo música, creas distracciones y saturas al espectador de sonido



Fig. 18 Trabajo de banda sonora para la realización de filmes. Recuperado en: <http://1.bp.blogspot.com>

lo cual puede causar disgusto, se debe también apreciar el valor del silencio como un valor dramático, psicológico y estético.

La música cumple con tres funciones principales: 1) función rítmica, es el reemplazo de un ruido real o virtual, este se subdivide en: a) sublimación de un ruido o grito: se refiere cuando un ruido o grito se convierten de a poco en música y b) resalto de un movimiento o de un ritmo visual o sonoro: resaltar el movimiento de algo material; 2) función dramática, interviene como contrapunto psicológico para proporcionar al espectador un elemento que le sirva para la comprensión de la atmósfera y la tonalidad, puede apoyar a una acción o dos en paralelo; y 3) función

lírica, contribuye a reforzar la importancia y la densidad dramática de un acto o momento para generar algo. (Marcel,2002)

Hay veces en que la música actúa como una totalidad y no usa efectos de sonido, generalmente en estos casos de usan música de orquestas o de música ya hecha como la de Bach, Vivaldi, Beethoven o Wagner haciendo que lo que se ve visualmente se refuerce con la música, como por ejemplo, una sucesión de bombas explotando al son de winter de Vivaldi justo en el estribillo, o las valquirias de Wagner para el inicio de una guerra en donde hace su aparición uno de los dos bandos.

1.4.5 LOS DIÁLOGOS Y LAS NARRACIONES SECUNDARIAS

Los diálogos son las palabras, sirven para darle un carácter descriptivo a la imagen y vincular mediante la continuidad sonora los encuadres para el montaje, al igual que otros elementos como el vestuario, este también sirve para la identificación del mensaje y le da una tonalidad humana. Tal vez sea por esta última razón que al doblaje se le ha llegado a considerar como una monstruosidad. Un problema que han tenido los realizadores es el poder hacer que en los diálogos prevalezca su explicación verbal sobre la expresión visual, como ya lo hemos dicho: una buena película puede significar sin tener que decir. Para evitar esto se le recomienda al director jugar con la dualidad de las palabras y el contenido de la imagen para hacer surgir efectos simbólicos, de esta forma la palabra jugará un doble papel: descriptivo y simbólico (al hacer la dualidad únicamente). “(...) por regla

general se habrá de mostrar al que habla o al que escucha según que el contenido dramático de las palabras sea más importante” (Marcel, 2002, pág. 191).

Existen otras formas de ocupar la palabra como la voz en off (proviene fuera del cuadro) que puede generar efectos interesantes o el comentario en primera o tercera persona mejor conocido como monólogo interior. Entre los diálogos existen diversos tipos de estos, como: a) diálogos teatrales: son escritos como en teatro y para ser dichos ante la cámara; b) diálogos literarios: en esta abundan las expresiones del autor; c) diálogos realistas: son los cotidianos, los que se expresan con naturalidad, simplicidad y claridad en donde se puede incluir la improvisación.

En las narraciones existen dos grandes grupos: 1) los procedimientos objetivos, tienen un uso realista de los elementos de la acción y no recurren a medios expresivos, su fin es darle una evolución al relato por lo que es un procedimiento más dramático que psicológico, unos ejemplos pueden ser los intertítulos que sirven para indicar fecha y lugar de una acción ya sea directamente impresa en la imagen o por medio de algún objeto como un periódico; y 2) los procedimientos subjetivos, estos pretenden materializar el contenido mental de un personaje, como podría ser el uso de la voz en off para escuchar un monólogo interno del personaje, así se nos da a conocer los pensamientos más íntimos y sutiles del este. De este procedimiento se desglosan dos: a) introducción de un plano o secuencia que no pertenece a la acción y que es conte-

nido mental del personaje como un recuerdo su imaginación o una alucinación y b) la modificación de la apariencia normal de las cosas y seres como resultado de un trastorno psicológico.

“Los trucos técnicos empleados son los siguientes: imágenes borrosas, barridos, cámara lenta, acelerado, inversión o detención del movimiento, superposición visual o sonora, distorsión de la imagen y del sonido, introducción o transformación o desaparición del color, modificación de la iluminación ambiental...” (Marcel, 2002, pág. 200).

El cine ha podido adentrarse a la mente de sus personajes, introducirse a sus conductas psicológicas a través de distintos medios como el sueño, usando otra toma con una transición de desvanecimiento; la ensueño despierta, en donde el personaje a través de algo comienza a imaginar algo en particular; el vértigo, el cual nos muestra la ansiedad u otras sensaciones del personaje que está pasando en ese momento como el de un alpinista mirando hacia abajo, también la ebriedad es parte de esta conducta y ambas se suelen mostrar con imágenes borrosas o con flashes; el desvanecimiento, se refiere a la pérdida total o parcial de la conciencia como un boxeador en knock-out o

una persona que se comienza a sentir mal por alguna droga, también puede ser algo simbólico como cuando un hombre encuentra a su amada después de un largo tiempo y todas las personas que se encuentran a su alrededor van desapareciendo lentamente; la alucinación, la cual trata de una obsesión mental debida a un estado anormal, en esta se suele usar en la transformación de algo o alguien la cual sugiere al paso de otra realidad, también se ocupa la alucinación auditiva en la que el sujeto escucha voces con respecto a su trastorno o situación; y la muerte, la cual se muestra por la superposición de otra imagen a la de la víctima, la iluminación o el color cambian o mediante alguna imagen simbólica.

1.4. 6 ESPACIO Y TIEMPO

“el espacio parece la forma general de sensibilidad más propia del cine, en la medida en que éste es un arte visual” (Marcel, 2002, pág. 208).

Existe un término en lenguaje cinematográfico llamado geografía creadora, como ejemplo, va una persona caminando de izquierda a derecha mientras que otra va de derecha a izquierda hasta un punto en donde ambos se encuentran, se dan la mano y entran a un edificio, aquí podemos ver que aunque los planos hayan sido tomados en diversos lugares del mundo, gracias al momento de encuentro de estos dos pareciese que estaban ubicados en el mismo plano, en el mismo espacio. La escena dio la impresión de unidad gracias a la sucesión creadora de piezas y trozos de las tomas. La semejanza que existe es también por una analogía o relación de contenido, en este caso las personas que están caminando en sentido de encontrarse, es por

eso que el espacio le concierne a la percepción. El cine goza de un dominio absoluto del espacio, pues puede usar o crear espacio los cuales los reproducirá de un modo realista y específico y con el uso de la cámara hará un dominio más fuerte del espacio.

El tiempo es la otra parte que junto al espacio conforman una parte fundamental del cine, el tiempo es una fuerza irresistible e irreversible, al menos de manera objetiva y científica. El espectador puede sentir el tiempo transcurrir de manera inconstante y vaga debido a la percepción del yo mediante un sentido complejo que se llama cinestesia. Es por ello que el cine introduce una triple idea del tiempo: el tiempo de la proyección, el tiempo de la acción y el tiempo de la percepción, además el cine nos ha dado un instrumento capaz de dominar el tiempo: la cámara. Con ella se puede crear diversos efectos para usar el tiempo, algunos de ellos son: a) el acelerado, puede hacer visibles movimientos muy lentos o casi imperceptibles, posee un interés científico; b) cámara lenta, permite percibir movimientos muy rápidos para la vista y puede provocar efectos dramáticos; c) la inversión del tiempo, como por ejemplo una pared demolida que se reconstruye sola; d) la detención del tiempo, esta

permite efectos interesantes como la evocación de la muerte; y e) la detención de la imagen, tiene un uso común, principalmente al final de los films para significar la detención del desarrollo de un relato, como cuando dos amigos se encuentran luego de años de separación. Pero definitivamente el montaje es el que expresa mejor el tiempo y refuerza su duración de este.

El tiempo traza el plan de todo el relato cinematográfico de un modo fundamental y determinante es por ello que existen 4 estructuras temporales: 1) el tiempo condensado, este es el más habitual, es una continuidad causal única y lineal de la historia; 2) el tiempo fiel, esta trata de respetar el transcurso del tiempo en la pantalla con el de su acción mostrada, en algunos casos hay películas que duran, por ejemplo hora y media y pretenden hacernos vivir un fragmento estrictamente idéntico; 3) el tiempo abolido, es la temporalidad en la acción, muestra imágenes del pasado o del futuro mientras los personajes hablan o describen alguna acción, es pues, la fusión de temporalidades distintas en un espacio único; y 4) el tiempo trastocado, esta basado en retrospectivas y flashbacks y se da por estas razones: a) razones estéticas, b) razones dramáticas, c) razones psicológicas y d) razones sociales.



Fig. 19 Ejemplo de una escena en cámara lenta. Imágenes recuperada de: le198.com

CAPITULO 2

EL MENSAJE EFICAZ EN

EL CORTOMETRAJE ANIMADO

2.1 SEMIÓTICA DEL MENSAJE FÍLMICO

El cine es un medio de comunicación donde se representan situaciones con imágenes en movimiento, por esta razón es que el cine puede ser analizado bajo la perspectiva semiótica, y abarca muchas de las áreas que se han citado.

Para poder hablar sobre semiótica en el cine se define lo siguiente; este trabaja bajo dos códigos que Umberto Eco define dos como, el código cinematográfico y fílmico, el primero habla acerca de la reproductibilidad con el uso de aparatos cinematográficos, y el código fílmico es definido como toda los aspectos comunicativos relacionados con reglas narrativas, es claro que está última apoya a la primera (1985).

Como se ha definido en los temas anteriores la semiótica, es el estudio de los signos y en este caso son signos visuales: como el icono, índice y símbolo. En su artículo Yoel Mesa (1987) explica que todo filme cine-

matográfico contiene un carácter icónico, es decir signos icónicos que pueden tomar un carácter indicial y simbólico y estos son considerados como un signo fílmico y pertenece a un término designado como signo connotativo. Bajo esta premisa divide al signo cinematográfico en cuatro tipos: Icónico, Icónicos-Indiciales, Icónicos-Connotativos e Icónicos-indicial-connotativo. Define que los dos primeros se clasifican como signos denotativos y los otros dos como connotativos. Los signos connotativos se clasifican de la siguiente manera:

Existen, por tanto, dos tipos de signos connotativos en cine (uno indicial y otro no indicial); 1) Un tipo de signo icónico connotativo, donde uno o varios signos icónicos (denotativos) constituyen el significante de un significado connotado. La unión de ambos planos produce la significación estética. 2) Un tipo de signo icónico indicial-connotativo, donde uno o varios signos icónicos-indiciales (denotativos) constituyen el significante de un significado connotado. La unión de ambos planos produce la significación estética (1987, pág. 31)

Al hablar de una semiótica del cine se refiera a que interfieren diferentes signos que conforman un código, Mosa en su artículo habla de unidades mínimas como los fotogramas, encuadres y figuras de una índole denotativa y son denominadas morfemas cinematográficos que se encuentran en el nivel morfemático. Los morfemas cinematográficos se componen en los motivos cinematográficos, definidos como la unidad mínima significativas que son los fotogramas, encua-

dres y figuras pero funcionan como signos connotativos. Estos motivos se enuncian en planos y secuencias que estructuran unidades significativas del filme o unidades sintácticas conocido como nivel sintáctico. Y por último, el filme que está formado por todas las unidades sintácticas que le da un significado estético global, estos objetos generales son los personajes, el ambiente, la diégesis, el montaje, etc. y es denominado como nivel textual.(1987)

Existe otra campo de estudio que aborda Umberto Eco y es el lenguaje cinestésico, que bajo la perspectiva semiótica, es la codificación de los gestos humanos como entidades de significación en un sistema y que abre la posibilidad a una sintaxis cinésica, es decir, que el significado de los gestos humanos son analizados para poder conocer su significado y su uso adecuado.

Finalmente Umberto Eco y Pasolini definen al código fílmico como un sistema de triple articulación, de acuerdo con ellos los componentes en el código cinematográfico están relacionados con el enunciado icónico que incluye todos los signos que forman parte de un fotograma, donde mientras va corriendo la película se forman varias figuras cinésicas, los encuadres y varios signos unidos en sintagmas, con caracterís-



Fig. 20 Cortometraje *Umbrella* de Pixar podemos ver como trabajan con los signos y elementos cinestésicos que son aplicados en las sombrillas. Imágenes recuperadas de: theworldwentaway.files.wordpress.com

ticas contextuales que contienen diferentes connotaciones (1985). Para simplificar las características de una doble articulación, se tiene que ver de la siguiente manera, en el ámbito gráfico se analiza una figura estática donde entran diferentes características como la composición, color, etc., en el cine es diferente no solo porque es una imagen movimiento sino también por los significados que los encuadres pueden representar, las expresiones que realizan, las situaciones, etc. que en conjunto desarrollan un código fílmico.

Para Christian Metz, cuando se desarrolla un mensaje cinematográfico se encuentran cinco diferentes niveles de codificación, el primero la percepción, que se forma definido como un sistema de inteligibilidad adquirido y variable según las culturas, el segundo es el reconocimiento y la identificación de los elementos visuales que lo componen y que aparecen en un filme,

el tercero como el conjunto de símbolos y mensajes codificados diferentes (connotaciones) que se le atribuye a los objetos que aparecen y que culturalmente tiene su significado, el cuarto se define como la estructura narrativa y finalmente el sistema que se conoce como “lenguaje cinematográfico” y apoyadas por las características anteriores dadas por el espectador. Metz define que un filme es un inteligible si pasa por tres instancias principales: la analogía perceptiva, los códigos de nominación icónica que sirven para nombrar los objetos o sonidos y finalmente los significantes cinematográficos. Las analogías perceptivas y los códigos de nominación perceptiva trabajan como el modelo de percepción del grupo u que se definió anteriormente pero la diferencia con el segundo es que funciona en una relación semántica entre el objeto su unidad lexical. Por último tenemos los significantes

cinematográficos que van en un solo sentido, es decir, en un mensaje denotado, aquí es donde entra toda la composición interna de una imagen, es decir todos los elementos internos como: los encuadres, movimientos de cámara, efectos de iluminación y el montaje. No hay reglas fijas en el desarrollo fílmico pero funcionan para el desarrollo de una inteligibilidad fílmica que varían según factores sociales. (citado en Aumont,,- Bergala, Marie y Vernet 2008).

Por último, respecto a signos, se tiene el signo plástico que para entender su funcionamiento hay que recordar lo siguiente, el signo icónico y el plástico comparten el significante aunque no significados porque el signo plástico comprenden los elementos de forma, textura y color. El signo plástico influye como parte de los elementos que visten al signo, es decir, la elección cromática, texturas visuales y formas que intervienen en la creación de personajes y escenarios para reforzar al signo, si se ve desde una perspectiva desde que todo el filme es un signo todos los elementos fílmicos definidos anteriormente son signos plásticos.

Es necesario también recordar que la semiótica está dividida por dimensiones que apoyan para entender la comprensión de los mensajes visuales. La semántica

es una parte importante ya que todos los elementos fílmicos que trabajan para darle vida a un producto audiovisual, tienen su propia carga de significación y afectan a la interpretación de las secuencias, es decir, el utilizar poca iluminación significa una situación de terror o dramática, de igual manera funcionan en las tomas, el utilizar un plano general significa que el espectador observe lo que la persona dentro del filme.

Por otro lado tenemos la sintáctica que analiza que todos los elementos conserven un sistema armónico y estético del film, por ejemplo, el filme histórico que se ve localizado en un contexto de una situación bélica, el poner un teléfono una televisión de plasma o un celular de última tecnología rompe con la realidad objetiva que el filme quiere presentar. Para la sintáctica el contenido, es decir, la reproducción, utilería, vestuario, entre otros son elementos importantes porque crean estructura armónicas y lógicas.

Finalmente, es necesario poner énfasis en la pragmática por ser una parte importante de la semiótica que trata explicar cómo el ser humano se comunica y cuáles son los elementos y procesos que sigue para establecer una comunicación, siendo éstos principalmente de inferencia y deducción, ya que el emisor

manda un mensaje codificado como lo es un filme. Lo que nos lleva a una de las teorías más importantes de la pragmática, la teoría de la relevancia, propuesta por Sperber y Wilson la cual nos explica dentro de otras cosas que la comunicación no solo es codificación y descodificación, sino también el contexto, los supuestos, la intención y el nivel de relevancia que tienen para con el destinatario, según la relación que tengan con la información que se dé y que tanto esfuerzo conlleva al momento de ser interpretada, determinar una correcta interpretación del mensaje. Pero también existe cierta relevancia en el momento en que el emisor decide mandar un mensaje, por lo que cuando el emisor manda un mensaje usa los estímulos que cree son los más adecuados y más relevantes para el destinatario y de este modo reciba dicho mensaje. Tal como Sperber y Wilson exponen dentro de su principio de relevancia, y del que se basa toda su investigación: “Todo acto de comunicación ostensiva comunica la presunción de su propia relevancia óptima” (en Escandell, 1996, pág. 121).

Su teoría indica que la comunicación no solo se basa en un determinado código lingüístico y por lo tanto en un proceso de codificación-descodificación, sino

también son necesarios otros elementos externos a la lengua incluso más importantes que los interlocutores comunican e infieren, a lo que ellos llaman comunicación ostensivo-inferencial.

Basado en las teorías de pragmática expuestas anteriormente y como explican el proceso que el ser humano sigue para la descodificación e interpretación de un mensaje, es necesario haciendo referencia específicamente a las máximas de Grice y su principio de cooperación (1975) crear un mensaje claro y conciso, sin dar más información que la que se necesita, además de evitar que esta sea de cierto modo desconocida por el espectador y que haga que éste pierda cierto interés por parte del espectador, por lo que es importante ser relevante en lo que se quiere mostrar.

Es importante tomar en cuenta el contexto en el que vive nuestro espectador para así poder construir un mensaje adecuado a las experiencias y supuestos que éste tenga para de este modo garantizar una correcta interpretación y comprensión por parte del espectador.

2.1.1 TEORÍA DE LA RELEVANCIA

Sperber y Wilson formularon una de las teorías más significativas dentro de la pragmática llamada la teoría de la relevancia que se enfoca principalmente en cómo es que un emisor construye su mensaje o enunciado y logra, mediante estímulos, atraer la atención del destinatario y de este modo capte y descodifique el mensaje a través de la relevancia que se le da a cada elemento del enunciado.

El autor Francisco Yus Ramos en su libro *Cooperación y relevancia* expone cómo esta teoría se basa en reformular cuatro conceptos del funcionamiento del lenguaje: “(a) el rango de la comunicación humana en general; (b) la importancia del contexto en la comprensión del lenguaje (c) la noción de conocimiento mutuo; y (d) las ideas de Grice en torno al Principio de Cooperación” (2003, pág.141).

Además expone que uno de los problemas de la explicación tradicional de la comunicación es afirmar que ésta solo se basa en un modelo de codificación que establece que los mensajes solo se producen y codifican por el emisor logrando que el destinatario lo reciba y decodifique tal cual se envió. Sino también utiliza un proceso de inferencia por parte del destinatario hacia un indicio comunicativo en el enuncia-

do del emisor, que además está basado en uno de los postulados de Grice.

Victoria Escandell habla de a este segundo modelo como Ostensión/Inferencia el cual se basa en atraer la atención del que recibe el enunciado para hacerle notar lo que se le quiere comunicar.

En la comunicación ostensivo-inferencial el que comunica produce un estímulo ostensivo que hace mutuamente manifiesto a él y al otro que, por medio de dicho estímulo está tratando de hacer manifiesto, o más manifiesto, un conjunto de hechos: el estímulo ostensivo atrae la atención del otro y la enfoca en la intención del emisor, tratando de revelar cuál es esa intención (2000:111).

Por lo tanto el propósito del modelo inferencial es explicar cómo el destinatario deduce el significado de lo que el emisor quiso decir a partir de la evidencia o estímulos que este le proporcionó.

En adición en el Libro *The Handbook of Pragmatics* de Laurence Horn y Gergory Ward comentan:

Desde luego, un enunciado es solo una parte de esa evidencia, un segmento que se ha codificado de forma lingüística, por lo que la comprensión del lenguaje oral implica siempre un factor de descodificación. Pero, en

cualquier caso, el significado lingüístico al que se llegue mediante tal descodificación será solo uno de los inputs que intervengan en un proceso de inferencia no-demonstrativa que provocara una interpretación particular del significado del hablante (2004:607).

De esta manera el modelo de inferencia no solo es de manera oral sino también puede darse sin un código lingüístico por lo que la comunicación será de igual forma eficaz.

Como se ha visto a lo largo de la teoría el proceso inferencial juega un papel importante dentro de la comunicación, sin embargo no se ha definido como es este proceso. Como primer concepto Victoria Escandell lo define como:

El proceso que nos hace aceptar como verdadero un supuesto sobre la base de la verdad de otro supuesto. Ello implica que la inferencia es un proceso que «crea» -más adelante estableceremos en qué sentido- un supuesto a partir de otro; o visto desde un ángulo distinto, es un tipo de relación que enlaza dos supuestos (2000, pág.114).

Aclarando que un supuesto es toda idea o pensamiento que el interlocutor tiene como representación del mundo real que depende de sus experiencias, sus

creencias y que dicho individuo acepta como verdaderas. Además que no todos los supuestos son iguales, ya que unos tienen mayor veracidad que otro basándose en cómo se obtuvo cada supuesto, es decir, si se obtuvo por experiencia, si se obtuvo de otro individuo y que tanto se “confía” en él. Sin embargo estos supuestos son modificables puesto que al momento de realizar el proceso de inferencia relacionamos dos supuesto pueden reforzar nuestra experiencia o si son contradictorios pueden quitarle veracidad (2000, pág. 114).

De este modo refuerza lo dicho por Sperber y Wilson: “los oyentes usan su conocimiento de las convenciones por un lado, y su conocimiento de la señal y el contexto por otro, para interpretar el mensaje” (en Ramos, 2003).

Según Horn y Ward propone que “la relevancia es una propiedad que atañe potencialmente no solo a los enunciados u otros fenómenos perceptibles, sino también a los pensamientos, a los recuerdos y a las conclusiones de las inferencias” (2004, pág. 608).

Estos enunciados o supuestos son relevantes cuando implican una cierta interacción con la información previamente dada y que puede causar o no, según Escandell, efectos contextuales. De lo contrario los su-

puestos pueden llamarse irrelevantes (2000, pág. 117).

Y es que el contexto juega un papel sumamente importante a la hora de dar relevancia a un enunciado ya que este puede ser elegido por el emisor de una manera adecuada para una correcta interpretación. Esto quiere decir que el destinatario puede determinar el contexto de cada enunciado según lo relevante que éste pueda ser (Ramos, 2003).

Para todo oyente existe, de este modo, un contexto inicial en la conversación, formado principalmente por el enunciado anterior (Wilson y Sperber 1979, págs. 13-14), pero ese contexto puede (y a menudo debe) variarse o ampliarse en la búsqueda de la relevancia del enunciado, y tal variación/ampliación puede ser positiva o negativa para la búsqueda de relevancia (Ramos, 2003).

Siendo de así la relevancia de cada supuesto concuerda con los efectos contextuales que este produce, pero además un supuesto puede ser más relevante que otro dependiendo también de cuanto esfuerzo nos genera su interpretación. Por lo que el destinatario de todos los estímulos que recibe selecciona solo la información relevante en base a estos aspectos y solo reacciona ante ellos.

La presunción de relevancia no sólo ayuda a explicar la interpretación; actúa también como un principio organizador de la producción de enunciados. El emisor tendrá que seleccionar, de entre todos los enunciados posibles, aquel que para su interlocutor pueda dar lugar a mejores efectos con un coste de procesamiento razonablemente bajo (Escandell, 2000, pág.121).

Hablando específicamente de la comunicación verbal cuando un emisor configura un enunciado de manera intencional, modificando el entorno ya sea sonora o visualmente, el destinatario inconscientemente trata de procesarlo ya sea descodificándolo o realizando un proceso inferencial, posteriormente identificando si el enunciado es una implicatura o una explicatura. Refiriéndose a la primera como el contenido que se deduce a partir de otros supuestos y la segunda como un contenido más literal o explícito (Escandell, 2000, pág.122). Por el contrario, también para las explicaturas es necesario tener un proceso de inferencia, ayudado con el entorno y el contexto, para poder definir de manera precisa a que se refiere el emisor. Como se puede notar esta teoría aclara el panorama de cómo es que la pragmática explica el comportamiento de los humanos dentro del proceso

comunicativo, los factores principales que influyen para la construcción y comprensión de un mensaje y como es que la mente humana los asimila.

2.2 RETÓRICA DEL MENSAJE FÍLMICO

Un cortometraje, una película y una serie animada requieren de diversos trabajos que en conjunto hacen que el proyecto fracase o que tenga un buen resultado, por ello hay que tener un cierto cuidado y dedicación a cada aspecto que lo conforma, lo cual hablaremos a continuación. La retórica literaria explica que el uso excesivo de palabras comunes para expresar ideas es tediosa lo que causa que tu audiencia pierda rápidamente la atención o tenga poca retención de lo que dijiste, por lo cual usar palabras y frases que desafíen más al intelecto es lo ideal, construir un guion más inteligente, esto no significa que no se pueda mostrar realidades cotidianas que muestren monotonía, un buen guion siempre contendrá temas que aunque no sean de interés pública, estas puedan cautivar y llamar la atención de la audiencia. Unas formas de lograrlo es dándole a las palabras atributos que no le

corresponden pero que están relacionados con algún concepto, de esta forma ir creando frases, oraciones que sean más desafiantes. También se puede hacer comparaciones retóricas o transformaciones.

Al igual que las palabras, el movimiento es importante, la comunicación corporal nos dice tanto como la comunicación verbal, crear acciones, ademanes o gesticulaciones mientras un personaje realiza su diálogo es necesario para la transmisión de ideas y de emociones, por lo cual, siempre que se muestre a un personaje, éste debe hacer expresiones corporales incluso aunque sea una persona tímida e introvertida, de lo contrario el diálogo del personaje no será tan creíble al igual que su personalidad por lo tanto no tendrá la empatía del público.

El silencio es otro recurso que se utiliza de muchas maneras y en algunas ocasiones de manera inconsciente, la más recurrida es simplemente para marcar pausas entre los diálogos de los personajes para que así no haya saturación de sonido o para cambios de escena, sin embargo, también puede ser usada para transmitir ideas, sensaciones como intriga de lo que ocurre dentro de la mente de algún personaje y crear diversos efectos dentro de la narrativa, el silencio puede transmitir tanto como cuando se habla pero se debe de tener cuidado para que el público no tenga una mala interpretación.

El autor de una obra debe de tener un estado de neutralidad y ser objetivo en su trabajo para que sus juicios y preferencias no intervengan con los sucesos

que ocurran, si se llega a ignorar este aspecto puede ser perjudicial y llegar a arruinar la obra. En la historia de un cortometraje se debe de tomar en cuenta que ésta debe de hablar de algún aspecto de la realidad, que sean fieles a la vida, es decir, que aunque se trate de una temática fantástica o de ciencia ficción, debe de contener aspectos de la realidad como sentimientos, reacciones, motivaciones, entre otras cosas e intensificar los hechos y mostrar las ambigüedades de la humanidad y la vida para lograr un mayor impacto y reforzar los hechos mostrados.

Existen formas de poder hacer que tu audiencia sea cercana o se identifique con los personajes de una historia, una de ellas es crear simpatía hacia el personaje, esto es que en algún aspecto éste se parezca al espectador ya sea por cuestiones físicas, psicológicas o circunstancias y momentos que haya vivido. Otra forma es crear un modelo a seguir con el cual el espectador quisiera vivir su vida, quisiera tener sus virtudes o algún otro aspecto y la última forma es que el personaje cree una sensación al espectador como un hombre con atributos que a la audiencia femenina les guste.

Hay que tener en cuenta que cuando se habla de algún mundo diferente, fantástico o inexistente dentro

Fig. 21 Se puede ver el trabajo retóricos en el cortometraje *Flying books of mr morris lessmore* de Pixar. Imagen recuperada de la-vida-es-corta.blogspot.com.



de la historia se debe de introducir a tu audiencia a dicho mundo, el cómo funciona, cuáles son sus reglas, para esto se necesita explicar, en ocasiones se debe detallar a fondo y en otras no, dependiendo de qué tan complicado es el funcionamiento de esta realidad.

Dentro de la retórica visual se puede hacer uso de los dos tipos existentes: las semióticas fuertemente codificadas las cuales se refieren a toda cosa que sea fácilmente identificable, como un perro o un humano, y las semióticas poco decodificadas que son lo contrario a las ya dichas, están pueden ser usadas para simbo-

lismos dentro de un cortometraje los cuales tengan un significado arbitrario y provoquen intriga y misterio a la audiencia.

En la retórica icónica podemos encontrar la retórica del tipo que nos dice que es posible suprimir o añadir elementos de una figura y que ésta siga siendo clara en cuanto a lo que es y lo que puede significar. Existen diferentes tipos de figuras a las cuales se le pueden hacer diversas operaciones como por ejemplo el sustituir partes por otras que llenen el espacio que dejaron las primeras como sustituir partes del rostro por frutas y

verduras. Otros casos son agregar y/o quitar partes de la figura para crear una nueva entidad la cual tendrá un significado distinto del que se partió, por ejemplo las criaturas mitológicas.

También existen las figuras por insubordinación las cuales pueden llegar a servir y suelen ser muy utilizadas, estas tratan de suprimir partes de la figura y están relacionadas con técnicas clásicas y académicas de arte como el siluetaje el cual consiste en solo dibujar el contorno de la figura y el viñetaje, esta trata de la supresión parcial o total de lo que rodea al sujeto. Otros recursos son la utilización de filtrado fotográfico el cual puede causar diversos efectos y la utilización de figuras geométricas, en esta se dan dos casos: las caricaturas que son hechas a partir de la combinación de figuras geométricas y la pintura cubista.

Y por último, en la retórica plástica existen algunos parámetros a considerar como la textura, en esta nos dice que existen dos casos: que todo tenga una misma textura o que cada elemento tenga una textura diferente. Esta regla explica que no se debe de tener las texturas a medias, no puede existir, por ejemplo, que los personajes tengan una textura y que los fondos tengan otra, sino que deberían de tener todas diversas texturas desde el cabello, la ropa, hasta los elementos del fondo como los árboles y el camino o tener todas una misma textura, como por ejemplo lisa. Otro parámetro es el color el cual explica que se debe de utilizar una misma gradualidad en el cortometraje, utilizar contrastes, que estén en un mismo registro que según la ambientación (luz y oscuridad) cambien su tonalidad dentro de los colores ya establecidos.

2.3 LA EFICACIA DE UN MENSAJE VISUAL

Bruno Munari (1985) afirma que es complicado definir lo que es eficaz o no respecto a un mensaje visual por los factores que influyen en él, por todas estas influencias que alteran e incluso pueden anular el mensaje. Aunque se pueden encontrar las características que convierten a un mensaje para que este sea comprensible e inteligible hay que vincular ciertos marcos en los que la comunicación influye.

Todo empieza por el discurso visual, que está formado por imágenes icónicas que tiene su propia carga semántica y pragmática, es decir por su comprensión e interpretación. Entonces para poder elaborar un enunciado visual que sea inédito y comprensible se encuentran las siguientes características: la experiencia sensorial observacional se refiere a las cosas o estados perceptibles (como se habló la sección 1.2) que forman parte del plano de la observación, a su vez,

forma parte de una realidad perceptiva y se basa en un el saber preteórico. La imagen icónica, en este plano, no es definida como un signo sino como el objeto real y por lo tanto, es estructurada por una realidad perceptible o de observación directa de la realidad y representada por signos. Después existe la experiencia comunicativa o comprensión que como su nombre lo dice está plasmada en el plano de la comprensión que se relaciona con la conciencia comunicativa que conlleva a la realidad simbólica, es decir un mundo de intencionalidades interpretativas y como en el plano de la observación, esté plano está definido por un saber categorial. Por consiguiente se define como un enunciado implícito al proceso deductivo y referencial de la comunicación visual donde los dos saberes trabajan de forma conjunta y conforman las características que inician la comprensión de un enunciado implícito (Pericot, 2015).

En el gráfico, Pericot habla sobre cómo trabajan de forma paralela y síntesis de un enunciado implícito:

Una relación paralela entre las relaciones de exposición de dos aspectos de la realidad. En el enunciado visual se representa un fragmento de la realidad perceptible (frp), de igual manera que en el enunciado interpretativo se manifiesta un cierto contenido o fragmento semántico de la realidad simbólica (fsrs). Una relación epistémica y paralela entre la experiencia y sus objetos. Así, de la misma manera que el referente cognitivo del acto de la observación es la realidad perceptiva re-presentada, en el acto de comprensión,

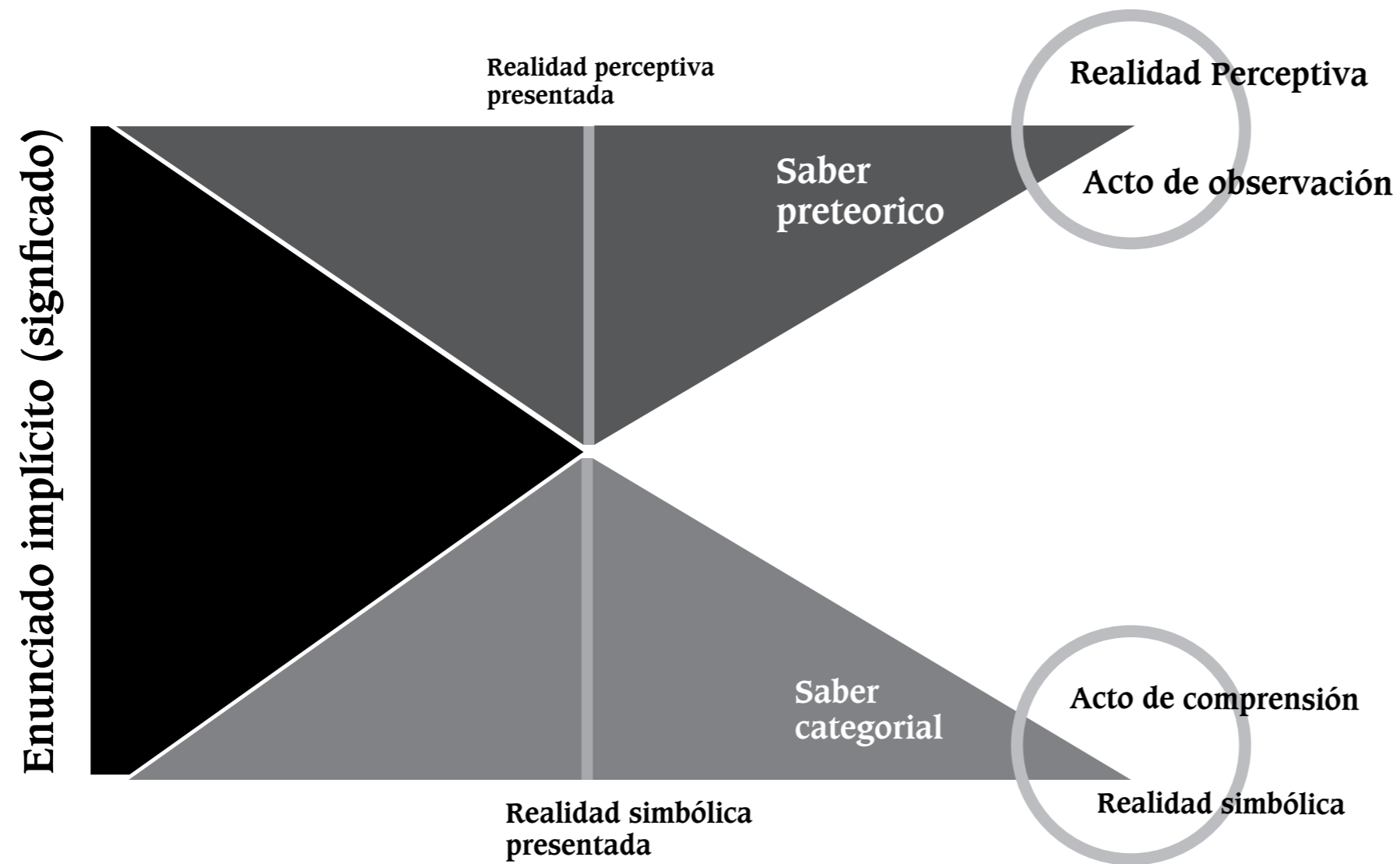


Fig. 22 Gráfica de Jordi Pericot (2015) sobre los enunciados icónicos

este referente se sitúa en la realidad que conforma el objeto simbólico enunciado. Como objetivo final, en este proceso se opera una relación de síntesis entre el acto de observación y el acto de comprensión, y que da lugar al enunciado implícito, en tanto que su significado es deducible de los elementos perceptibles y simbólicos mostrados

Finalmente concluye que un enunciado visual no debe ser una simple experiencia de la realidad sino que a partir de esta información que se obtiene día a día sea interpretada y comprendida en un significado implícito, es decir las estructuras perceptibles de representaciones y posteriormente estructuras que producen expresiones y emociones que son transformadas en productos que dicen algo y es importante no olvidar que el observador para poder deducir el significado utilizará sus saberes.

CAPITULO 3

ANÁLISIS ICONOGRÁFICO

MR. HUBLLOT

Imágenes recuperadas de:
Youtube y Mr. Hublot.com

Año de Producción: 2013

Lugar: Luxemburgo, Francia

Producido por: Laurent Wiltz

Duración: 11 min

Técnica: Animación 3D

Temática: Social

Personajes Principales: Mr Hublot, Perro.

Contexto en el que se desarrolla: Ciudad Industrializada

Sintáctica

I. Calidad Formal

a) Estructura

Código Cromático: Utiliza una gama de colores fríos que denota la relación entre una ciudad industrializada y sin ningún tipo de naturaleza, los predominante cromáticos son en tonalidades sepias y cobrizos.

Composición: Se encuentran diferentes tomas con encuadres de primer plano, foco selectivo, centradas cuando el personaje principal se encuentra solo en la escena y cuando comparten la escena con otro personaje se va a la regla de los tercios. La mayoría de las escenas son tomas a medio cuerpo y cuerpo completo.

Se encuentran tomas en primer plano, plano general, primerísimo plano y plano a detalle.

Apariencia: El uso de elementos poco comunes como es el contador en la frente del personaje, el buen trabajo de los materiales en el 3D, y todas la herramientas a su alrededor desarrollan un impacto visual en sus elementos, además de ser agradable por la combinación de formas y colores. Por lo que se puede definir que cumple con la función estética del mensaje.

Semántica

I. Constantes Semánticas

a. Significante:

Personajes:

- Mr. Hublot es la personificación de un humano como un tipo de robot, solo tiene ojos, boca y en la frente una especie de tacómetro que se va moviendo dependiendo su estados de ánimo, sus actitudes son muy rutinarias nos podemos dar cuenta cuando siempre apaga tres veces la luz y perfeccionista, se puede determinar que sufre un trastorno compulsivo.



- Perro: es la personificación de un canino con todas sus actitudes, sonidos y movimientos. El animal se encuentra hecho con desechos electrónicos lo que se relaciona con el mensaje que se desea transmitir. Denota ciertas características surrealistas ya que es un robot y cada vez que se alimenta él crece y por lo que conocemos de aspectos físicos de un metal no crece.

Ambiente/Contexto

La historia se desarrolla en una ciudad poblada que representa un mundo futurista e industrializado. La ciudad se encuentra llena de edificios, los ciudadanos ignoran todas las situaciones que pasan a su alrededor.

Significado

Mr. Hublot vive en un mundo absurdo, donde los personajes se unen, con partes mecánicas, conduciendo enormes vehículos, un mundo donde la escala gigante de las máquinas y la determinación hacia el reciclaje reinado supremo. Es un ambiente postindustrial donde la naturaleza ha desaparecido totalmente y también lo han hecho la mayoría de los sentimientos “humanos”. El hecho de que el perro llegue a su



vida es un cambio en su vida totalmente, ya que él al ser una persona muy rutinaria y el perro que actúa más por instinto, cambia mucho su forma de ser. El mensaje también transmite que las responsabilidades son importantes y como es la de cuidar un animal, no puedes solo dejarlo solo porque la situación ya no es la misma sino que también debes cambiar tu vida por una responsabilidad como esa.

b. Función

El cortometraje aborda una temática social y busca

reflexionar acerca de esta pérdida de sentimientos humanos y como es que el humano va perdiendo el buscar socializar con la gente que se encuentra a su alrededor y que cada vez vive más en un entorno industrializado y de rutinas.

II. Variantes semánticas

a. *Motivación homológica:* Los elementos representativos que utiliza el cortometraje como el diseño del personaje, los ciudadanos y el contexto, son fueron desarrollados por el creador tomando un modelo fí-



sico, es decir, las actitudes humanas y los elementos que lo conforman denotan un significado diferente para los interpretantes.

III. Tipos de Significantes

a. *Simbólico (Abstracto)*: Por los elementos que maneja se clasifica por un significante abstracto, ya que utiliza elementos que conforman un significado arbitrario, principalmente con el personaje, por sus actitudes y su forma se puede denominar como un humano pero sus características son abstractas.

IV. Diseño de significantes

a. *Nuevas posibilidades de diseño*: En el ámbito cinematográfico existen diferentes formas de personificar a un humano, un contexto o situación, pero no siempre es la más adecuada, bajo características estéticas y de funcionalidad Mr. Hublot cumple con eso, la cinestesia del personaje denota movimientos humanos, de igual manera que los de la mascota.

V. Significado semántico

a. *Aspecto sensible e inteligible*: El mensaje que transmite el cortometraje puede entrar conflicto ya que podría abordar un poco la temática de la respon-

sabilidad de tener y educar una mascota y no tanto en la parte de la pérdida y el deterioro social que se puede ir desarrollando si los humanos siguen el camino de la industrialización. Pero existe una relación coherente entre el contexto que desean transmitir y todos los elementos que lo conforman como: los personajes, escenarios y situaciones. Existe una unidad de diseño en todos estos elementos que vuelven el mensaje agradable de ver.

Pragmática

I. Pertenencia y potencialidad de expresión

Basado en las respuestas de las encuestas (anexos) los datos arrojados en esta sección fue que la mayoría de los entrevistados hicieron hincapié en el trastorno compulsivo que el personaje tiene y la relación con animal y por consecuencia expresaron diferentes temáticas como: amistad, fidelidad, soledad, empatía, es decir, basado en sentimientos humanos. Observación: a los entrevistados fue difícil definir una temática



II. Consideraciones entre la relación significante-receptor

Los elementos que componen al personaje principal la mayoría lo definen como un señor y le dan características humanas ya que le asignan un color de piel además de los números que tiene en la frente y el perro es definido como un can mecánico hecho de piezas y la característica de su crecimiento. Y finalmente el entorno es reconocido como una ciudad algunos hablan de una ciudad futurista pero la mayoría de los encuestados solo la definen como una ciudad.

III. Actitud del Receptor

Los resultados obtenidos demostraron que capta la atención del cortometraje por el entorno en el que se desarrolla y además de reconocer la calidad y el desarrollo de los personajes como muy bueno.

IV. Significado como consecuencia

Las encuestas arrojaron que hubo entendimiento, en su mayoría, del cortometraje, solamente uno de los encuestados cuestiona la característica de los números en la frente pero la mayoría definió un buen entendimiento del mensaje. De igual manera comentan que el mensaje puede funcionar en cualquier contexto, solo un encuestado explico que si funcionaría pero solamente en un medio urbano.

V. Proceso Pragmático

Todos los comentarios que recibió fueron positivos y comentaron que toda la producción tuvo una buena ejecución. Las sensaciones que transmiten son: alegría, ternura, nostalgia, entre otros. Finalmente las enseñanzas que transmiten son relacionadas con las actitudes humanas y la importancia de los sentimientos.

JACINTA

Imágenes recuperadas de:
www.youtube.com



Año de Producción: 2008

Lugar: México

Directora: Karla Castañeda

Animación: Karla Castañeda y Luis Téllez

Producción: Luis Téllez

Director de Fotografía: Alejandro Cantú

Edición: Pedro Jiménez

Música: Gilberto Cervantes

Duración: 9:02 min

Técnica: Stop-motion

Temática: Social

Personajes Principales: Jacinta

Contexto en el que se desarrolla: Asilo

Sintáctica

I *Cualidad Formal*

a) *Estructura*

Código Cromático: Utiliza tonalidades frías como morado, azules y verdes para hacer la relación el dramatismo que el tema aborda y la gama cromática. Existe predominantes cromáticos en tonos oscuros.

Composición: A lo largo del cortometraje, tiende a centrar las escenas y realizar encuadres para enfatizar

la escena. En ciertos momentos el uso de encuadres no es adecuado por que no mantiene lógica con el desarrollo de la historia y podrían considerarse como tomas inútiles que vuelven lenta la historia

Apariencia: El desarrollo de los personajes fue hecho con un material que le permitió realizar los detalles para representar arrugas. Existe una relación entre el diseño de personajes con el ambiente por lo que le da fuerza visual a los elementos que presentan

Semántica

I. *Constantes Semánticas*

a. *Significante:*

Personajes:

Jacinta es una anciana que vive sola y representa los problemas y la soledad en la que viven las personas mayores, en una escena vemos como se mira al espejo y ella se vuelve más pequeña.

Ambiente/Contexto

La historia se desarrolla en un asilo para ancianos, lo representan de una manera triste y melancólica, tiene la apariencia de vecindad que se encuentra en el centro de las ciudades con un estilo barroco y construcciones antiguas.

Significado

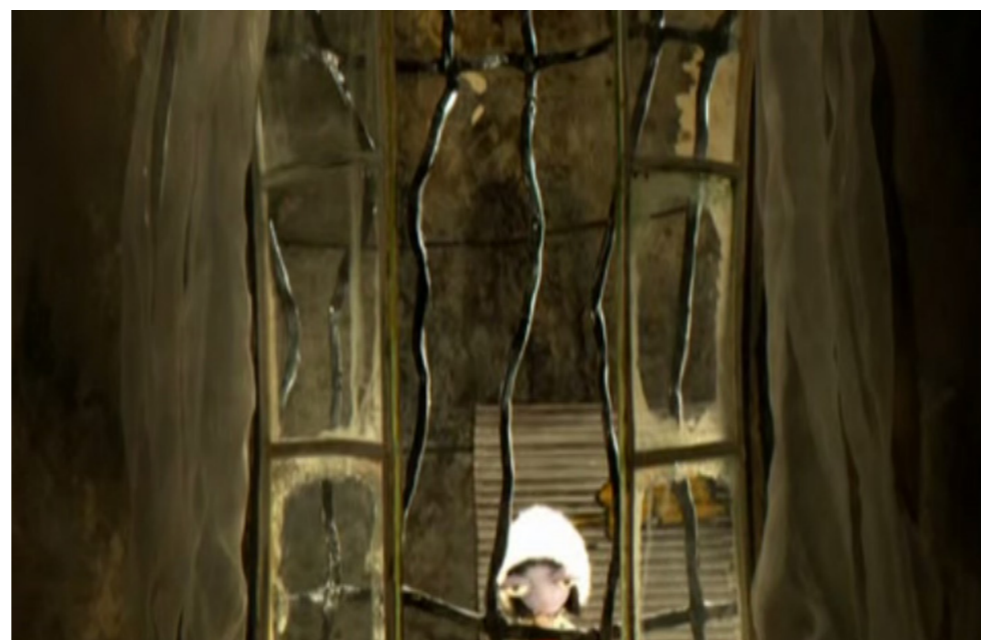
Jacinta es un cortometraje donde muestran el estilo de vida de los ancianos en un asilo. Algunas de



las escenas mantienen una gran carga conceptual por ejemplo, cuando Jacinta sale y ve la vida de sus compañeros muestra a dos ancianos jugando ajedrez donde solo hay dos piezas y dos cuadros, la familia que se convierte en aves cuando terminan de visitar a su abuelo. Estas situaciones representan la soledad, la tristeza, una vida aburrida y como las familias olvidan a los ancianos hasta que termina su vida. Al final muestran como Jacinta alista sus maletas y termina siendo una bufanda, esto representa que esta situación la forzó a terminar su vida.

b. Función

El cortometraje aborda una temática social y busca reflexionar acerca de lo que se vive en los asilos, como las familias los abandonan en estos lugares.



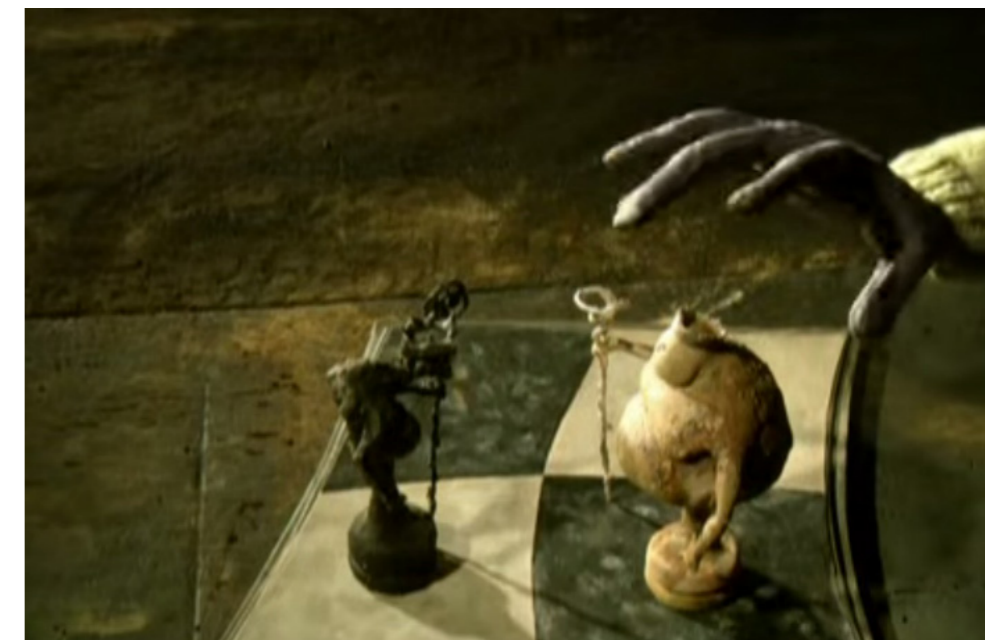
II. Variantes semánticas

a. Motivación analógica: Las representaciones que muestran son elementos de la realidad, es decir, los ancianos son cuerpos humanos como el de un humano normal, no hay formas convencionales con un significado arbitrario o irreal.

III. Tipos de significante

a. Icónico: La mayoría de los elementos son de esta índole porque son objetos con un significado directo es decir, Jacinta es una anciana con características y formas de un ser humano, el entorno tiene características de una vecindad como la del mundo real sin ningún tipo de alteración de la realidad.

b. Simbólico (Característico): Aunque en su mayoría son significantes icónicos hay elementos que abordan un significado simbólico:



- El tablero de ajedrez de 4 casillas y como lo jugaban denotaba la falta de diversión que hay en un asilo y además este juego está estrechamente relacionado con la agilidad mental también connota la falta de ella
- Las familia que se convierte en ave, está analogía representa el tiempo que invierten y la frecuencia con lo que visitan a un anciano
- Jacinta como se convierte en una bufanda, utiliza la premisa de que todas las ancianas saben tejer y así es como representan el fin de su vida o podría considerar como el suicido.

IV. Diseño de Significantes

a. Integración absoluta con los sistemas: El cortometraje por el tipo de temática que aborda caracterís-

ticas que se deben de representar tal y como son, por lo que son pocos los elementos simbólicos además recurre a muchos elementos conocidos.

V. *Significado semántico*

a. Aspecto sensible e inteligible: El mensaje que transmite una situación en concreta, la vida de los ancianos en los asilos, muestra una situación triste por ser elementos con significado directo se entiende de una manera clara y precisa. La relación con contexto-significados funciona de manera adecuada.

Pragmática

I. *Pertenencia y potencialidad de expresión*

Los datos obtenidos describen la vida de una anciana y elementos como el hecho de que está cosiendo y que se encuentra envejeciendo en el tiempo que transcurre. La temática que definen los encuestados son la soledad y la vejez como las más recurrentes.

II. *Consideraciones entre la relación significante-receptor*

El personaje principal reconocido por la audiencia es la anciana es decir Jacinta, lo que significa que no



hay problemas con el reconocimiento del personaje, de igual manera el lugar dónde se desarrolla la historia, la mayoría de los encuestados la definieron como un asilo aunque algunos comentan de una casa, lo que podría significar que existe un problema con la definición del ambiente físico. Finalmente hay una buena aprobación del desarrollo de personajes y su realización.

III. *Actitud del Receptor*

La mayoría de los receptores comentan que desde el principio captó su atención por otra parte igual la



definieron un poco lenta. Finalmente hay una buena aprobación del desarrollo de personajes y su realización.

IV. Significado como consecuencia

Los datos obtenidos mostraron que hay algunas escenas que parecieron confusas para los receptores: la niña del principio, la familia que se vuelven aves, y el final. Por otro lado, para el receptor cree que este producto audiovisual puede ser mostrado para cualquier contexto de la sociedad ya que el mensaje se entiende y sirve para reflexionar.

V. Proceso Pragmático

La sensación obtenida en la mayoría de los receptores fue la tristeza por cómo se desenvuelve la historia, las opiniones expresadas comentan que es un buen mensaje pero la forma y los materiales para representarlos no fueron del todo del agrado del público y algunos aspectos técnicos como encuadres. Pero en la mayoría definen la historia como buena.



SWING OF CHANGE

Imágenes recuperadas de:
www.vimeo.com



Año de Producción: 2012

Lugar: Francia

Producido por: Harmony Bouchard, Andy Le Cocq, Joakim Riedinger, Raphael Cenzi

Duración: 6:35 min

Técnica: Animación 3D

Temática: Social

Personajes Principales: Barbero

Contexto en el que se desarrolla: New York, 1930

Música: Denis Riedinger, Jean Christophe Mentzer (trumpet), Stephane Fougeroux (percussion), Renaud Bernad (trombone), Sébastien Lentz (horn), Michael Cortone (tuba)

Sintáctica

I. *Cualidad Formal*

a) *Estructura*

Código Cromático: Utiliza una gama de colores cobrizos para hacer referencia a los 1930, además de utilizar tonos brillantes por todos los materiales y el instrumento musical que están.

Composición: La mayoría de las tomas son de medio cuerpo y en primer plano, hay uso de diferentes pla-

nos y ojo selectivo para estas escenas, cuando utiliza el instrumento aumentan el uso de encuadres para ser énfasis a la alegría de tocar la música y unen dos imágenes en una escena para volver la imagen más dinámica.

Apariencia: Usan elementos de la vida real con una denotación directa pero hay un elemento que funciona como un acento para la historia que es la trompeta ya que connota no solo música sino también el género que es el jazz, que fue un género muy representativo para la población afroamericana. Entonces el que una persona racista toque ese género musical y cuando se ve en el espejo tiene ese efecto que genera un impacto visual por esta representación dura para que el personaje se dé cuenta que las personas son iguales.

Semántica

I. *Constantes Semánticas*

a. *Significante:*

Personajes:

- Barbero: Harry es el dueño de una barbería localizada en Nueva York, es un personaje con un carácter

rígido por su enseñanza militar además de ser una persona ordenada y con ideales raciales.

- Trompeta mágica que toca jazz e influye en el personaje principal para cambiar su forma de pensar acerca del racismo.

Ambiente/Contexto

La historia se desarrolla en una barbería de New York en 1930, en ese año el tema racial era muy delicado ya que existía mucha discriminación con la gente de ascendencia afroamericana.

Significado

Swing of chance es un cortometraje sobre un barbero que vive en Nueva York en 1930, es una persona rígida, fanático de la música clásica y con un ideales raciales. Hasta que tiene un encuentro con una trompeta mágica que le va a hacer cambiar sus ideales.

Función

El cortometraje aborda una temática social de una índole racial y muestra cómo no hay diferencia entre las personas y que la música es algo que puede unir a la gente.



II. Variantes Semánticas

a. *Motivación analógica:* El cortometraje muestra una situación que todavía en la actualidad existe y desarrolla la historia en Estados Unidos ya que fue uno de los países donde el racismo fue algo muy controversial en los años 30.

III. Tipos de Significante

a. *Icónicos.* Los elementos que aparecen tienen un significado directo: tijeras, tocadiscos, los elementos lingüísticos.

b. *Simbólico.* Un elemento con una carga semántica diferente es la trompeta ya que toca música jazz que tuvo su auge en los años 30 y fue representativo para la gente afroamericana.

IV. Diseño de significantes

a. *Nuevas posibilidades de diseño:* El cortometraje uso de los elementos y el significado que expresan que fueron intencionados y que tiene una buena relación entre el significado-contexto-representación.

V. Significado semántico

a. *Aspecto sensible e inteligible:* Este cortometraje aborda un tema racial, todos los elementos que utilizan tienen relación con el contexto, primero la gente asistía mucho al barbero en los años 30's es decir era un personaje muy recurrente que visitaban la gente, segundo el tema racial en ese año era frecuente que encontrarán establecimientos que no admitieran gente afroamericana y finalmente la trompeta es uno de los instrumentos en el Jazz, además de que este género fue representativo para esta población, esto demuestra



que el mensaje tiene coherencia con los elementos y su representación.

Pragmática

I. Pertenencia y potencialidad de expresión

Los datos recolectados demuestran que es entendido lo que el mensaje busca transmitir que es una crítica social sobre la situación que existía en Estados Unidos y la genta afroamericana. No hay problema para definir la temática que aborda, la mayoría la definió como Social y por consecuencia el Racismo.

II. Consideraciones entre la relación significante-receptor

No hubo problemas para identificar al personaje principal pero a la trompeta, que puede ser considerada como un personaje ya que influye en el cambio del



barbero además de tener mente propia, no fue tomada en cuenta. Definen como buena la representación de los personajes y la calidad del cortometraje.

III. Actitud del Receptor

Los resultados obtenidos demostraron que captó la atención de los receptores desde el principio por la representación icónica que utiliza.

IV. Significado como consecuencia

Las encuestas arrojaron, que no existieron problemas para entender el mensaje pero no hubo ningún momento inesperado ya que comentan que el título del cortometraje les explicaba lo que iba a pasar. Finalmente no creen que este cortometraje funcione en un contexto social específico, comentan que puede funcionar y se puede entender a todo quien conoce la situación



V. Proceso Pragmático

Todos los comentarios obtenidos expresan que el cortometraje fue de su agrado además de que en poco tiempo explico el mensaje de una forma clara y concisa. Las sensaciones expresadas en su mayoría fueron de alegría por cómo se desarrolló la historia y por consecuencia el aprendizaje obtenido tiene que ver con la reflexión humana y el cambio ideológico.

WAKE UP CALL

Imágenes recuperadas de:
www.vimeo.com



Año de Producción: 2014

Lugar:

Producido por: Steve Cutts

Duración: 5:57 min

Técnica: Animación 2D

Temática: Social

Personajes Principales: Hombre joven consumista

Contexto en el que se desarrolla: Ciudad Industrializada

Sintáctica

I. *Cualidad Formal*

a) *Estructura*

Código Cromático: La gama cromática utilizada para la mayor parte del cortometraje es en blanco y negro, resaltando algunos elementos importantes con colores saturados y vivos.

Composición: Se encuentran diferentes tomas con encuadres de primer plano, en algunas escenas se observa la regla de los tercios. El personaje es tomado a cuerpo completo y medio cuerpo.

Apariencia: Dentro del cortometraje observamos formas simples con trazos irregulares y no tan detallados,

esto nos lleva a un contexto más casual y relajado, donde podemos identificarnos con el mensaje que se pretende transmitir.

Semántica

I. *Constantes Semánticas*

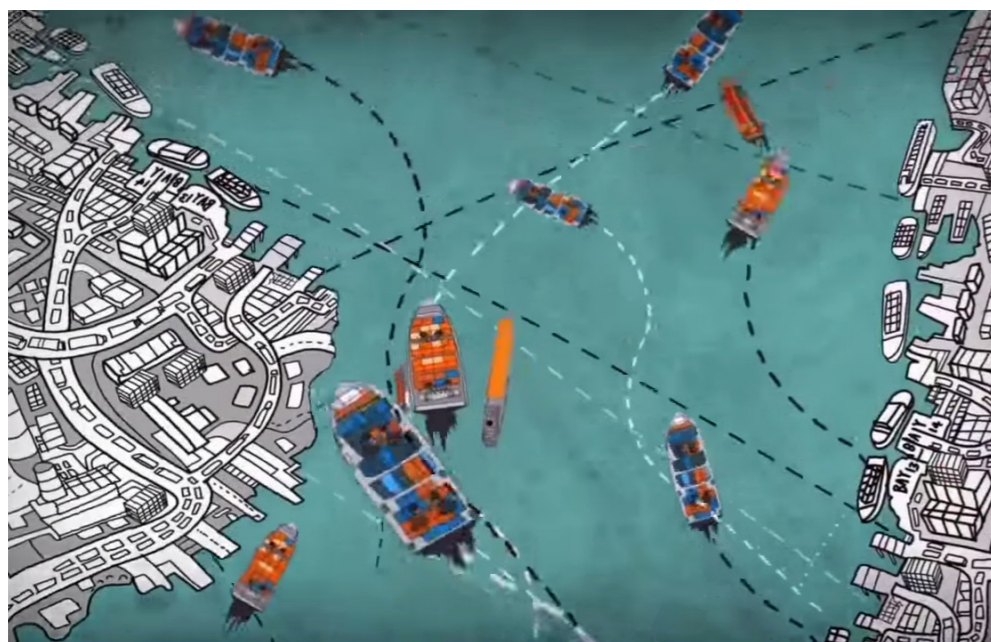
a. *Significante:*

Personajes:

- **Hombre joven consumista:** Joven de sexo masculino, alto y delgado, aproximadamente de 25 a 30 años de edad. Su vestimenta es camisa a cuadros y pantalón negro, lleva un peinado juvenil. Su personalidad es alegre y gusta de tener los últimos avances en tecnología.

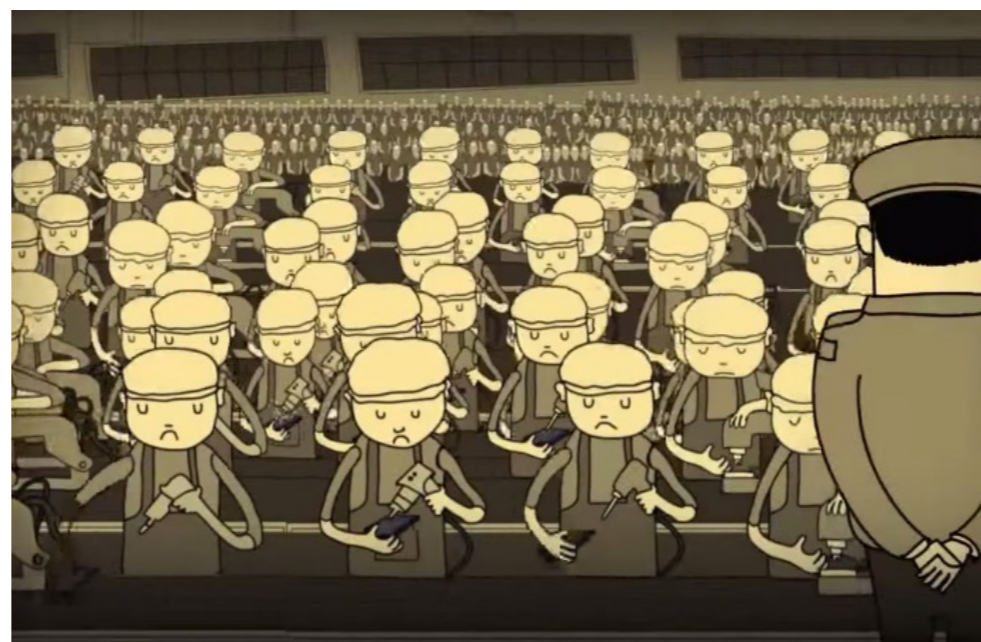
Ambiente/Contexto

La trama se va desarrollando con el paso de la historia, se muestran algunas imágenes de la prehistoria, de las fábricas y del traslado de mercancía, terminado en la ciudad donde se observa como todo es caótico y que las personas se mueven conforme al consumismo de los aparatos tecnológicos.



Significado

El cortometraje aborda una temática social que nos demuestra como el marketing y las nuevas tecnologías están acabando con el mundo, la sociedad esta tan bombardeada de anuncios y mensajes que llevan a la compra excesiva de aparatos con corto tiempo de uso. El mensaje que wake up call busca recordar las grandes riquezas que el mundo tiene y que hemos agotado, además de la gran contaminación que se ha provocado por el consumismo inadecuado que llevamos los seres humanos. Tener en cuenta no solo que grandes empresas nos manejan con su marketing si no también abrir los ojos y ver todo el proceso de producción de un aparato tecnológico y como este proceso es dañino para el planeta.



Función

El cortometraje busca reflexionar acerca de nuestro consumismo y el daño que hacemos al planeta, recordando que ese daño nos afecta a los seres humanos. Nosotros somos los responsables de que las empresas hagan todos esos procesos, si dejáramos de consumir inadecuadamente ya no tendrán compradores y así se detendrá el daño.

II. Variantes semánticas

a. *Motivación analógica:* Los elementos del cortometraje son piezas comunes de nuestro mundo, como lo es un tractor, fabricas, edificios, tiendas y aparatos electrónicos, todos ellos forman parte de nuestro entorno diario tanto que no logramos darnos cuenta de la problemática que se presenta hoy en día gracias a las grandes compañías y a su marketing que nos llevan a un consumismo excesivo de aparatos con una



corta vida de uso y como los desechamos tan fácilmente, provocando grandes montañas de basura que nos afectaran a largo plazo.

El ejemplo más simple es un teléfono móvil el cual todos estamos familiarizados y muy aferrados a ellos, no solo por las comodidades que nos otorga si no también por el estatus que representa.

III. Tipos de significantes

a. *Simbólico (Característico):* Los elementos utilizados en el cortometraje son totalmente conocidos, no utiliza nada simbólico ya que son cosas que conoce cualquier persona en la actualidad, como una computadora o un teléfono celular. Además de mencionar una gran marca de celulares, los cuales siempre sacan nuevas versiones mejoradas del aparato y manejar un gran marketing.

IV. Diseño de significantes

a. *Nuevas posibilidades de diseño:* Los elementos tecnológicos que se presentan en el cortometraje ayudan a que la audiencia se identifique fácilmente con el personaje principal, ya que en la actualidad todos poseen un teléfono móvil y en nuestro entorno se puede observar por doquier publicidad de aparatos tecnológicos. La representación de los objetos con trazos simples y poco detallados ayudan a llegar a una audiencia joven que son los que más consumen y desechan los aparatos tecnológicos. Los cambios de escenarios ayudan a mostrar la problemática desde su origen hasta su final, ver como es el proceso de fabricación, la destrucción del medio ambiente, el traslado del producto, la compra/venta, el poco tiempo de vida del aparato y lo más importante, que es cuando se desechan los aparatos y como esto causa una gran contaminación.

V. Significado semántico

a. *Aspecto sensible e inteligible:* El mensaje que quiere transmitir wake up call es muy claro ya que estamos muy familiarizado con los elementos mostrados en el cortometraje y al medio en que se desarrolla. La audiencia se puede sentir identificada ya que es



muy cotidiano prender la televisión y ver publicidad de teléfonos celulares que nos invita a comprar para reemplazar nuestro anterior móvil.

Pragmática

I. Pertenencia y potencialidad de expresión

Los comentarios de los entrevistados mencionan que el mensaje que trasmite el cortometraje es claro y preciso, ya que el contexto en el que se desarrolla la historia es conocido por ellos. La gran mayoría de

ellos se sienten identificados con la situación y los deja reflexionando acerca del daño que se le está haciendo al medio ambiente.

II. Consideraciones entre la relación significante-receptor

Los elementos utilizados en el cortometraje con reconocidos por los encuestados ya que son objetos que diariamente utilizan y adquieren. La mercadotecnia de las grandes empresas no se les hace ajena y se da cuenta el gran trabajo que hacen los anuncios para



que el consumidor compre los aparatos electrónicos. Y los escenarios en que se desarrolla la historia son identificados claramente como la ciudad y fábricas.

III. Actitud del Receptor

Los resultados obtenidos en las encuestas demuestran que el cortometraje capta la atención del público dando un mensaje concreto y sencillo, que toda persona puede entender fácilmente y dejando reflexionar al público acerca del consumismo que se está viviendo hoy en día con los aparatos tecnológicos.

IV. Significado como consecuencia

Los encuestados comentan que el cortometraje es claro en el mensaje que quiere transmitir, todos entendieron cada una de las escenas mostradas en él y la reflexión que nos da Make up call. También opinan que el cortometraje funcionaría en cualquier contex-

to, solo una persona da la observación que funciona mejor en un contexto de personas interesadas en el medio ambiente y el planeta.

V. Proceso Pragmático

Los entrevistados comentan que la producción es buena y capta su atención en todo momento. Y los sentimientos que transmite el cortometraje son: tristeza, frustración y desmoralización, además de resaltar que el corto los deja reflexionando acerca de sus actos. Finalmente las enseñanzas que deja el cortometraje son, como el excesivo consumismo que se está teniendo en la actualidad va a llegar a dañar gravemente el planeta y como las grandes empresas junto con la mercadotecnia nos atacan para adquirir los nuevos aparatos tecnológicos.

ALMA

Imágenes recuperadas de:
www.youtube.com

Año de Producción: 2009

Lugar: España

Producido por: Cecile Hokes

Dirigido por: Rodrigo Blass

Duración: 6 min

Técnica: Animación 3D

Temática: Fantasía

Personajes Principales: Alma, Niña

Contexto en el que se desarrolla:

Tranquila calle nevada

Sintáctica

I. Calidad Formal

a) Estructura

Código Cromático: La gama cromática que se utiliza en el cortometraje son colores fríos y tenues, el juego de luces y sombras dentro de la tienda ayudan a denotar el misterio que se pretende transmitir.

Composición: Se encuentran tomas en primer plano, plano general, primerísimo plano y plano a detalle. La mayor parte del tiempo se muestran los objetos principales en el centro de la toma. El personaje principal es tomado a cuerpo completo y medio cuerpo.

Apariencia: Dentro del cortometraje observamos formas redondas con buenos detalles que dan atractivo visual a la historia. El perfecto modelado digital en 3D y la combinación de colores ayuda que el espectador no pierda el interés al verlo.

Semántica

I. Constantes Semánticas

a. Significante:

Personajes:

- Alma: Niña aproximadamente de 7 a 10 años de edad, color de piel blanca, cabello rubio y corto, ojos de color verde, facciones refinadas y tiernas. Su personalidad es juguetona, traviesa, aventurera y muy curiosa.

Ambiente/Contexto

La trama se desarrolla principalmente en una pequeña calle solitaria y tranquila, donde no hace mucho calor, posteriormente se muestra el anaquel de una tienda oscura y con muebles elegantes y gran variedad de muñecas.



Significado

El cortometraje nos habla de una pequeña niña que anda caminando por la calle y se topa con un muro lleno de nombres, y decide escribir el suyo “Alma”, detrás de ella se encuentra el anaquel de una tienda muy peculiar, donde observa una muñeca idéntica a ella, al ver que la muñeca se parece a ella la quiere tener. Intenta abrir la puerta para tomar la muñeca pero está cerrada, molesta arroja una bola de nieve y se da la vuelta para irse, en ese momento se abre misteriosamente la puerta y ella entra para ir por la muñeca, hace de todo para tenerla y cuando llega a tomarla ocurre algo extraño, ella queda atrapada dentro de la muñeca, y se puede observar que todos los muñecos tienen personas atrapadas.

Función

El cortometraje busca reflexionar acerca de cómo el ser humano se obsesiona tanto por las cosas materiales, como busca la felicidad en un simple objeto y hace todo por obtenerlo. Alma nos muestra con la muñeca como el ser humano al querer obtener algo material puede utilizar tiempo, esfuerzo y espacio en su vida, hasta atraparlo por completo, siendo que esto no es la verdadera felicidad.



II. Variantes semánticas

a. *Motivación analógica:* La audiencia se puede identificar con el personaje principal por sus características, ya que todos fuimos niños alguna vez y deseamos obtener algún juguete. Así podemos comprender de mejor manera el anhelo de la pequeña Alma. La manera de representar a la pequeña niña tanto en aspecto físico como en vestimenta es muy acertada ya que provoca ternura.

III. Tipos de significantes

a. *Simbólico (Característico):* Los elementos utilizados en el cortometraje, en este caso una niña y una muñeca, son totalmente conocidos, los detalles en el diseño de personaje nos resaltan las características humanas de la niña y nos ayuda a entender mejor la historia.



IV. Diseño de significantes

a. *Nuevas posibilidades de diseño:* El buen diseño del personaje y de los elementos que lo rodean ayuda a que el espectador no pierda ni un segundo del cortometraje, así mismo el modelado y la animación de la fuerza visual. El juego de luz y sombra dentro de la tienda y la nieve en la ciudad ayuda a mantenerse misterio en el cortometraje y que el público quiera saber en desenlace de la historia.

V. Significado semántico

a. *Aspecto sensible e inteligible:* El mensaje que quiere transmitir el cortometraje es una metáfora de como los seres humanos viven en un mundo materialista y buscan la felicidad en cosas materiales, se aferran tanto en obtener las cosas que empiezan a gastar tiempo y esfuerzo. Es tanto el anhelo de un objeto

que quedamos atrapado por el al quererlo obtener, se vuelve dueño de nuestros pensamientos y acciones, olvidando cual es la verdadera felicidad y que esta no se basa en las cosas materiales.

Pragmática

I. *Pertenencia y potencialidad de expresión*

Los entrevistados comentan que no es claro el mensaje que quiere transmitir el cortometraje, que los deja en suspenso y trasmite miedo al no saber porque le pasa eso a la protagonista. Resaltan como la curiosidad de la niña la llevo a tal consecuencia por querer tener un objeto con sus características.

II. *Consideraciones entre la relación significante-receptor*

La protagonista es muy bien identificada como una pequeña niña traviesa y curiosa, con una vestimenta casual y apta para el frio, mencionan que los niños tienden a ser muy curiosos y aventureros. El entorno es claramente reconocido como una ciudad, en especial una calle tranquila donde está nevando, también la tienda la identifican como una juguetería donde se encuentran muchas muñecas.



III. *Actitud del Receptor*

La mayor parte de los encuestados dicen que el cortometraje capto su atención en todo momento por la calidad con la que fue elaborado, pero a pesar de eso el mensaje no es claro ya que el final queda en suspenso.

IV. *Significado como consecuencia*

Los encuestados comentan que entendieron cada escena del cortometraje pero que el final los deja en suspenso y confusión, así como la duda del por qué todos los muñecos tiene que ser niños. También Mencionan que Alma funcionaria en cualquier contexto, y un encuestado comenta que es más holístico con respecto a la interpretación.

V. *Proceso Pragmático*

Los resultados de las encuestas arrojan que al público entrevistado le gusto la producción del cortometraje y que capta su atención, además de dejarlos en suspenso. Los sentimientos que les trasmitió Alma son: confusión, extrañeza, miedo y escalofríos al no saber por qué la niña queda dentro de la muñeca. Finalmente el mensaje que trasmite Alma es como la curiosidad de los niños los lleva hacer cosas inapropiadas.

FRENCH ROAST

Imágenes recuperadas de:
www.youtube.com



Año de Producción: 2008

Lugar: Luxemburgo, Francia

Producido por: Fabrice O. Joubert

Duración: 8 min

Técnica: Animación 3D

Temática: Social

Personajes Principales: Hombre de negocios, Vagabundo

Contexto en el que se desarrolla: Elegante café de Francia

Sintáctica

I. Calidad Formal

a) Estructura

Código Cromático: La gama cromática utilizada para este cortometraje son colores fríos y vivos que dan cierta comodidad y que son atractivos a la vista. Predominan los tonos cafés y grisáceos.

Composición: El cortometraje está hecho en una sola toma que se divide en dos lapsos de tiempo. Todo el cortometraje está basado en el mismo plano donde se observa al señor en el mismo lugar, sin embargo varía el encuadre si es más cercano o más alejado. Dentro

de la composición se puede apreciar perfectamente la regla de los tercios en los encuadres generales donde interactúan más personajes o se encuentra mirando hacia la cámara. Además la cámara solo se mueve en un solo eje (eje x) de este modo los personajes siempre pueden ver hacia la audiencia lo que apoya a la inmersión e interacción entre los personajes y el espectador.

Apariencia: Dentro del cortometraje predominan las formas redondas que le dan cierto atractivo visual, el nivel de representación ayuda a dar un ambiente más relajado y apoya con que se perciba de mejor manera el concepto que se maneja.

Sémantica

I. Constantes Semánticas

a. Significante:

Personajes:

- **Hombre de negocios:** Un señor delgado de aproximadamente 30-40 años con traje, lentes y siempre con su puro. Aparece tener una personalidad seria, elegante y paciente lo cual denota que es una persona callada e introvertida pero segura de sí misma.

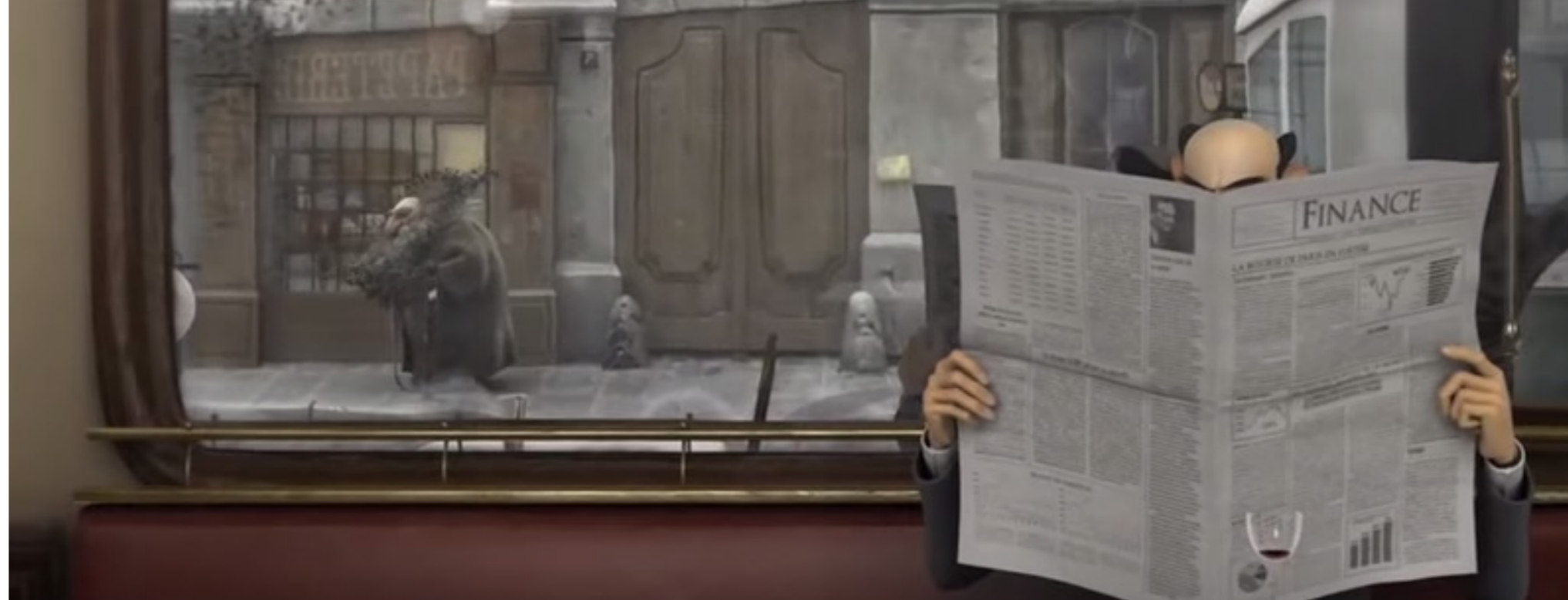
- Vagabundo: Un Adulto de edad aproximada entre los 40 y 50 años, extravagante y bonachón, sin muchas preocupaciones en la vida, pero que la vive día a día. Además se puede notar que es una persona desprendida y que a pesar de su situación puede ayudar a los demás.

Ambiente/Contexto

La trama se desarrolla en lo que pueden ser los años 80 o 90, temporada de invierno, en una cafetería que se encuentra en un pequeño pueblo en algún lugar de París. Se puede observar que es un pueblo donde no hay mucho tráfico y muy poco concurrido, de este modo se puede notar que la vida aquí es tranquila.

Significado

French Roast aborda una temática social que se presenta en diferentes situaciones de la vida cotidiana, y nos presenta como el ser humano juzga a partir de la primera impresión y como las apariencias pueden ser bastante engañosas, de éste modo condicionar o predisponer la actitud hacia las demás personas. El mensaje que el cortometraje quiere dar es bastante evidente ya que cada uno de los personajes representan un estereotipo muy común pero que en realidad



no pertenecen a éste, incluso la audiencia puede hacer estos prejuicios con los personajes y al final darse cuenta que en realidad son todo lo contrario y así percibir y reflexionar este mensaje.

Función

El cortometraje tiene como objetivo el reflexionar acerca de una situación muy común que es la percepción equivocada que las personas tienen sobre alguien solo por su aspecto o apariencia, intenta que la audiencia pueda cambiar su forma de pensar al respecto y se dé el momento para conocer la personalidad de la gente y no solo quedarse con la primera impresión.

II. Variantes semánticas

a. Motivación analógica: Las características físicas de cada uno de los personajes encaminan a la audiencia a clasificarlos según los parámetros y estereotipos

que han visto o experimentado y de este modo comprender de una mejor manera la trama de la historia, sin embargo al conocer la personalidad de los personajes que es muy distinta a su apariencia logra evidenciar el mensaje que los creadores quisieron enviar

III. Tipos de significantes

a. Simbólico (Característico): Los personajes representan un objeto, en este caso una persona, real ya que no se cambian las características físicas de un humano, además debido a la apariencia y diseño físico del personaje nos denotan ciertos estereotipos que la audiencia conoce lo que ayuda a percibir y entender de mejor manera el mensaje.

IV. Diseño de significantes

a. Nuevas posibilidades de diseño: Gracias a la interacción de la audiencia con los personajes a través



de los pocos movimientos de cámara y el enfoque que ésta proporciona y al diseño de los personajes, con características físicas específicas que hacen reconocer a los personajes dentro de un contexto y que su personalidad distinta a su apariencia contradicen dichas características, es como el cortometraje logra su propósito y su función de hacer evidente la actitud que se tiene hacia personas que se ven diferente o que según nuestra experiencia deberían de comportarse de cierta forma pero que en realidad pueden ser totalmente distintas.

V. *Significado semántico*

a. *Aspecto sensible e inteligible:* EL mensaje y el concepto que el cortometraje quiere transmitir son bastante claros ya que el diseño de los personajes, sus características apoyan enteramente a que el mensaje sea más preciso, además la situación y el ambiente en



la que la historia sucede apoya a la audiencia a aterrizar el concepto y de esta manera sentirse identificado y percibir de una mejor manera el mensaje.

Pragmática

I. *Pertenencia y potencialidad de expresión*

Según los datos que arrojaron las encuestas, el mensaje fue comprendido de manera adecuada, sin embargo el enfoque dado por el receptor es diferente puesto que al intentar reconocer la temática del cortometraje, no existe una mayoría en los resultados

II. *Consideraciones entre la relación significante-receptor:*

Debido a que los elementos y personajes carecen de abstracción, puesto que representan a personas comunes, son fácilmente reconocibles por el receptor lo



que facilita la comprensión del mensaje ya que pueden identificar las personalidades y las características de cada uno de los personajes sin haber ningún tipo de confusión.

III. *Actitud del Receptor*

Las encuestas demuestran que, gracias al nivel de representación del cortometraje y a la caracterización y diseño de los personajes, además de la fluidez y la forma de abordar la problemática, la audiencia se siente atraída por el cortometraje.

IV. *Significado como consecuencia*

Los datos dieron como resultado la correcta comprensión del mensaje por parte del receptor, logrando que reflexionara sobre la problemática social planteada por el cortometraje. La forma en que la trama guía al receptor hacia un cambio repentino al final del cor-



tometraje apoya a que el mensaje se perciba de una manera correcta, a pesar de eso, al ser un cortometraje sin voz, conduce al receptor a darle su propio enfoque lo cual puede provocar de cierta forma una confusión sobre el mensaje final.

V. Proceso Pragmático:

La recepción del cortometraje por parte de la audiencia encuestada fue positiva ya que la trama y el diseño de los personajes y sus características fueron atractivos, además de los comentarios positivos sobre la ejecución y la calidad del cortometraje.

Las sensaciones evocadas por el cortometraje conllevan hacia una reflexión por parte del receptor hacia la forma de actuar en cuanto a la apariencia de las personas, a juzgar por como se ve sin saber cómo es en realidad.

EL HÉROE

Imágenes recuperadas de:
www.youtube.com



Año de Producción: 1993

Lugar: D.F., México

Producido por: Carlos Carrera

Duración: 5 min

Técnica: Animación 2D

Temática: Social

Personajes Principales: Señor, Jovencita.

Contexto en el que se desarrolla: Metro de una ciudad.

<https://www.youtube.com/watch?v=eRwRZ3t0cdU>

Sintáctica

I. Calidad Formal

a) Estructura

Código Cromático: Utiliza una gama de colores oscuros y cálido que dan un cierto ambiente sucio y congestionado, tiende a los tonos rojizos y grises.

Composición: Se puede observar el uso de encuadres para aislar cada una de las escenas mediante primeros planos, planos generales y focos selectivos junto con acentuaciones cromáticas y luces para identificar a los personajes del contexto y ambiente. Además de la exageración de los rasgos humanos para dar un tono más dramático.

Apariencia: El grado de iconicidad usado, además de la técnica de ilustración basada en trazos burdos de lápiz que dan un ambiente más grotesco y dramático, en adición se puede observar, gracias a los rasgos exagerados, las expresiones y sentimientos de cada uno de los personajes.

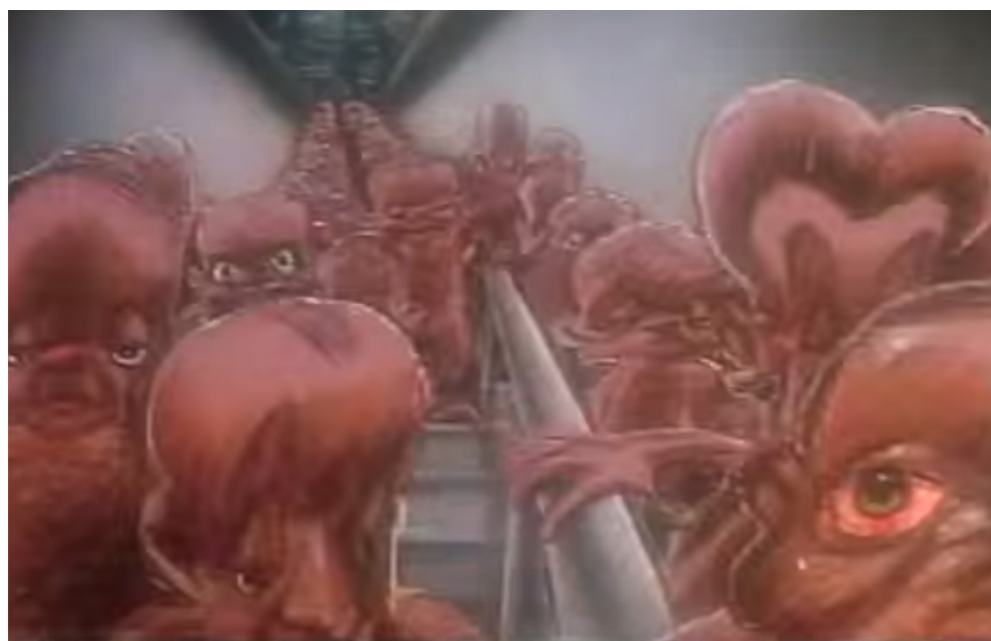
Semántica

I. Constantes Semánticas

a. Significante:

Personajes:

- El héroe: Es un señor de aproximadamente 50 o 60 años que vive en un mundo rutinario y deshumanizado, pero que trata de ver más allá de su cotidianidad y observar cómo es que su entorno se desarrolla, dándose cuenta que una joven intenta suicidarse.
- Jovencita. Una joven de entre 20 y 25 años que intenta suicidarse por alguna razón, y que representa a las personas que no ven lo bueno que otras intentan hacer por ellas, y que solo les importa su vida y sus decisiones.



Ambiente/Contexto

La historia se desarrolla en una ciudad sobrepoblada, específicamente en una estación de metro, oscura gracias a los tonos y rasgos de los personajes nos damos cuenta que se representa un ambiente dramático y grotesco donde nadie se da cuenta de lo que pasa en su entorno.

Significado

El Héroe representa como nuestro mundo se va convirtiendo en una sociedad deshumanizada y sobrepoblada donde la gente vive una rutina sin sentido y egoísta que cada vez más y se preocupa menos o no se da cuenta de lo que pasa a su alrededor, de algún modo si lo llegará a notar no le da importancia alguna. En consecuencia, a pesar de que existen personas que se ocupan y le dan importancia están son excluidas y menospreciadas por alterar la rutina y la



manera de vivir además de la falta de importancia por parte de la sociedad condicionando así una actitud de miedo a hacer algo por ella.

Función

El cortometraje aborda una temática social y busca reflexionar en el cómo la sociedad cada día decae más a nivel moral y crece más a un nivel industrial pero que repercute en una pérdida de sentimientos hacia los demás y una falta de importancia hacia el entorno preocupándose solo por su vida rutinaria pero que además carece de algún sentido más profundo, por lo que solo se vive por vivir.

II. Variantes semánticas

a. *Motivación analógica:* El Héroe como cortometraje utiliza elementos que parten de un objeto de la realidad pero que sus rasgos son exagerados, además



el nivel de representación más la gama cromática utilizada ayudan a que el espectador perciba de mejor manera el concepto

III. Tipos de significantes

a. *Simbólico (Característico):* Se clasifican en un signifiante simbólico de tipo característico ya que representan a una persona real sin embargo sus rasgos y gamas cromáticas nos dan un sentido exagerado y grotesco sobre las actitudes y sentimientos humanos.

IV. Diseño de significantes

a. *Integración Absoluta:* el cortometraje no utiliza objetos o formas fuera de lo común para que el espectador interprete el mensaje y el concepto que se le da, sin embargo los elementos utilizados de una manera correcta logra que el espectador reflexione sobre la problemática planteada por el cortometraje.

V. Significado semántico

a. *Aspecto sensible e inteligible*: El mensaje que este cortometraje quiere dar es bastante comprensible y bastante coherente ya que la forma y los colores ayudan a percibir el ambiente oscuro que nos ayuda a comprender mejor el mensaje sin embargo puede llegar a no ser claro debido al título que tiene ya que puede perderse en la temática.

Pragmática

I. Pertenencia y potencialidad de expresión

Los datos arrojaron que cierta parte de los receptores comprendieron la trama y el desarrollo del cortometraje, sin embargo la finalidad del cortometraje se perdió un poco debido al final abierto que se maneja por lo que la audiencia puede llegar a desviarse y confundir el mensaje final.

II. Consideraciones entre la relación significante-receptor

Los datos obtenidos revelaron que ni el contexto social ni el nivel de representación son factores que afecten a una comprensión correcta por parte del receptor.



Sin embargo el estilo gráfico puede causar rechazo por parte de la audiencia debido a lo grotesco de las formas y la exageración de las características de los personajes.

III. Actitud del Receptor

Las encuestas demostraron un cierto rechazo hacia la ejecución del cortometraje debido a lo grotesco y oscuro de las formas y de la animación, sin embargo se pudo observar que esto ayudó al objetivo del autor para que el receptor se diera cuenta y reflexionara acerca del conformismo y la rutina en que se vive. Por lo que les causó en ciertos casos, tristeza, remordimiento e impresión.

IV. Significado como consecuencia

Las encuestas demuestran que el estilo de animación grotesco e impresionante, que exagera la trama y la

temática, apoyaron a que el receptor comprendiera de mejor manera los sentimientos de los personajes además del desarrollo del cortometraje, lo que conlleva a una adecuada comprensión del mensaje implícito.

V. Proceso Pragmático

Según los datos de la encuesta el cortometraje captó en cierto modo la atención del receptor debido a las imágenes impresionantes y al ambiente sombrío del cortometraje creando cierta curiosidad.

FLOW

Imágenes recuperadas de:
www.vimeo.com

Año de Producción: 2014
Lugar: Amberes, Bélgica
Producido por: Mathijs Demaeght
Duración: 5 min y 28 seg.
Técnica: Animación 2D y 3D
Temática: Melodrama
Personajes Principales: Girl y White wolf

Sintáctica

I. Calidad Formal

a) Estructura

Código cromático: Utiliza diversas gamas de colores conforme avanza la historia. en el inicio hace uso de colores fríos para exaltar la soledad y poco a poco va cambiando a colores cálidos para mostrar el amor y la amistad. Siempre haciendo uso de brillos y de una saturación en el color constante.

Composición: Podemos ver diversas tomas como encuadre de primer plano con desenfoque al tercer plano, en el comienzo vemos una toma paisajista con movimiento de cámara hacia adelante como forma de introducción a la historia, podemos ver el uso de formas geométricas que cumplen la función de enfo-

que o resalte hacia un personaje al igual que uso de tomas en forma de viñetas de cómic, como paisajistas o mostrando un primer plano de cuerpo completo de un personaje reduciendo el espacio de la pantalla completa recortándolo con cuadros negros para darle mayor enfoque a la acción que se muestra. Los tipos de tomas mayormente usados son el primer plano ya sea de cuerpo completo del personaje o de retrato y el paisajista.

Apariencia: Usa de manera ingeniosa el código cromático para exaltar y dar fuerza a la temática o situación en la que se encuentra la historia junto a la música que juega un papel muy destacado en este cortometraje, ayuda a intensificar las emociones que se viven mientras que las técnicas usadas (2D y 3D) son mezcladas de forma ingeniosa tanto en la parte técnica como en la parte artística, el 3D ayuda a resaltar el espacio en el que se encuentra, los fondos y zonas con las que tiene interacción nuestra protagonista mientras el 2D es usado para los personajes y efectos visuales.





Semántica

I. Constantes Semánticas

a) Significante:

Personajes:

- *Girl*: una joven chica sin partes del rostro como los ojos y las cejas que en el comienzo se encuentra en un estado de ánimo de depresión y soledad, después su actitud cambiara gracias a la llegada del White Wolf. En el viaje que hace junto al lobo se va viendo como tiene una curiosidad extraordinaria y una capacidad de asombro ante muchas cosas.
- *White Wolf*: un lobo de color blanco sin rostro y con una luminosidad la cual hace que parezca una especie de entidad de luz el cual se le aparece a la joven chica y mediante señas le pide que lo siga. Tiene una actitud misteriosa y segura y con una completa



confianza hacia la chica.

Ambiente/contexto

La historia se desarrolla en ambientes naturales como bosques, estanques orientales y prados en los cuales tienen un aspecto casi mágico llenos de vida y en otros casos como en el inicio los muestran casi desérticos lo cual representa las diversas etapas por las que pasa la joven chica.

Significado

Este cortometraje aborda diversos temas como el dolor de la pérdida de un ser querido con lo cual inicia Flow, justo en el momento en que la joven chica pierde a alguien cercano a ella; la soledad en la cual esta hundida en un inicio; la amistad, esta surge en el momento en el que aparece el lobo y lo sigue en una pequeña travesía y el amor, se puede ver al final cuando el lobo le pide cuidar a sus hijos, es el amor hacia



ellos lo cual hace que él busque a la chica y es el amor que tiene ella hacia el lobo y sus hijos y como refleja en ellos su situación que hace que ella se quede con ellos. Las emociones antes descritas son transmitidas y bien logradas mediante el uso de paisajes, gamas cromáticas, música y la trayectoria por la que atraviesan los personajes, a pesar de ser una historia un tanto poética se logra entender de que va el cortometraje.

Función

Flow habla acerca de la soledad, el dolor, la amistad y el amor, es el viaje de una niña que en la tristeza de la pérdida de un ser querido conoce a un amigo inesperado. Un lobo blanco que le lleva a través de un portal misterioso en un recorrido por un mundo casi mágico que le ayuda a enfrentar su dolor, es una analogía del proceso por el que todos pasamos o pasaremos y de como se llega a afrontar esta situación.

II. Variantes Semánticas

a. *Motivación homológica*: Los elementos usados como los personajes y los paisajes son formas convencionales de su representación real aunque carezcan de ciertos aspectos como el rostro en el caso de los personajes y contienen una carga simbólica para representar aspectos emotivos de la historia.

III. Tipos de Significantes

a. *Simbólico (Característico)*: Los elementos usados son representaciones de carácter simbólico, como el lobo, el cual se intuye que es más que eso, es una entidad mágica y de luz, la puerta que traslada a la joven a otro lugar, esos ejemplos evocan a lo que son en realidad, un lobo y una puerta pero conllevan un significado simbólico cada uno de ellos.

IV. Diseño de significantes

a. *Nuevas posibilidades de diseño*: Mediante el uso de diversos elementos cinematográficos como la música, el color, las tomas de cámaras, además del diseño de personajes y de ambientes agradables hacen en conjunto una armonía con la temática tratada, cada parte de *Flow* esta bien pensada para reflejar las emociones que se desean transmitir o evocar en la audiencia.



V. Significado Semántico

a. *Aspecto sensible e inteligible*: El cortometraje no trata de dar un mensaje en el sentido de alguna enseñanza o moraleja, mas bien habla del proceso que pasa una persona cuando pierde a un ser querido sin tratar de convencer a la audiencia respecto a una opinión o alguna postura. El mensaje es claro, desde el inicio entiendes que es lo que esta pasando y terminando de ver el cortometraje lo comprendes todavía mejor ya que *Flow* es un proceso, si lo analizas solo por partes pierde cierto sentido y solo abordaría uno que otro sentimiento, sin embargo este aborda todo un proceso de una situación llena de sentimientos por lo cual el único inconveniente es si no se llega a ver todo el cortometraje o si se ve por partes.

Pragmática

I. Pertenencia y potencialidad de expresión

Basado en las respuestas de las encuestas (anexos) describen al cortometraje correctamente, al menos la mayoría concuerda en que se trata de un viaje, de una búsqueda la cual esta llena de valores resaltando la amistad entre otros como la solidaridad, la busque del sentido de las cosas y la solidaridad.

II. Consideraciones entre la relación significante-receptor

Encontraron los personajes principales, la mujer, a la cual le dieron ciertos simbolismos como los colores usados y como estos cambian conforme la historia y el lobo que sera una especie de guía, ubicaron al escenario de diversas maneras, la mayoría concordó con una ambiente natural como un bosque sin embargo le

dieron diversos significados como dimensiones alternas, sueños con mensajes o simplemente escenarios físicos.

III. Actitud del Receptor

Los encuestados afirman que el cortometraje captó totalmente su atención por los escenarios, los colores y la temática, además de reconocer una excelente calidad en el cortometraje y una empatía hacia los personajes.

IV. Significado como consecuencia

El entendimiento se llegó a cuestionar en diversas partes del cortometraje, en pequeños fragmentos que al espectador le causaba curiosidad saber el porque ocurrió, sin embargo, en general se logró entender de que iba el cortometraje y logró causar impresión principalmente en la parte final donde sucede algo que no se esperaba y que fue lo que causó mayor impacto. Asimismo comentan que el cortometraje no funcionaría para cualquier contexto social por el mensaje a tratar.



V. Proceso Pragmático

Los comentarios dados fueron positivos dando halagos a lo atrapante que es la historia, a sus escenarios, la temática, los colores usados, así como la música, y las sensaciones que surgieron fueron muchos sentimientos de tristeza, tranquilidad, paz, admiración, entre otros. También destacar que el mensaje que resaltaron es el de la amistad y que este valor a veces nos lo hacen notar seres de la naturaleza, en este caso un lobo.

CAVERPEEK

Imágenes recuperadas de:
www.youtube.com

Año de Producción: 2014

Lugar: Puebla, México

Producido por: Péek Paax

Duración: 1 min y 08 seg.

Técnica: Animación 2D

Temática: Educativo

Personajes Principales: Cavernícola y Hamster

Contexto en el que se desarrolla: Era de piedra

Sintáctica

I. Calidad Formal

a) Estructura

Código cromático: Hace uso de una gama que se inclina más hacia los colores cálidos debido a la zona en la que se maneja el cortometraje y en los fondos colores más claros para poder resaltar las acciones, siempre manteniéndose con una saturación de color media y haciendo uso de sombras ligeras para cada color que se muestra.

Composición: Se puede ver el uso de diversas tomas como la de primer plano, en este caso la más usada, también se llega a usar mucho tomas de primer plano con movimiento hacia adelante y hacia atrás para los

casos del cavernícola y su pensamiento (el hámster), podemos ver tomas paisajistas con movimiento para acrecentar la sensación de dinamismo cuando crea su invento y al final una inclinación marcada de una toma paisajista para indicar la inclinación y la caída que iba a sufrir nuestro personaje así como una toma con movimiento de temblor para indicar que nuestro protagonista se estrelló con algo. En otras tomas podemos ver que el peso es más céntrico o más hacia la derecha.

Apariencia: Los fondos y objetos que aparecen hacen un buen uso de texturas para resaltar la forma que representan como por ejemplo las piedras, además en los fondos podemos ver que los colores se manejan con otra luminosidad haciendo que se mantengan en el fondo y no lleguen a ser un distractor para las acciones que ocurren en el cortometraje.





Semántica

I. Constantes Semánticas

a) Significante:

Personajes:

- *Hámster*: Es un personaje que vive en la mente del cavernícola de manera metafórica correspondiente a la frase de “no le corre el hámster”. Las acciones que hace el hámster las hace el cavernícola cada uno a su respectiva manera.
- *Cavernícola*: Un hombre de la era de piedra el cual inventa la rueda gracias a los pensamientos que pasan por su cabeza (el hámster).

Ambiente/contexto

La historia se desarrolla en un mundo donde habitaban los primeros humanos, los cavernícolas, en ambientes como cuevas y selvas con abundante vegetación los cuales nos muestran el tipo de vida que tenían los primeros hombres.

Significado

Este cortometraje trata de un tema histórico que es la invención de la rueda y del proceso de como llega a la mente la idea de crear algo, ese momento en el que

nuestro “hámster” esta corriendo, generando pensamientos y haciendo que vuele nuestra imaginación hasta que llega el momento de poner manos a la obra y probar lo que se consigo. El proceso del pensamiento que se habla en *CaverPeek* no llega a concretarse de manera efectiva, siendo algo educativo debe ser más explicativo o sino, darle un cuidadoso tratamiento a la historia para que se entienda de manera adecuada, ademas de que al final se pierde un tanto el propósito el cual es mostrar como se creo la rueda, en vez de eso se muestra otro nuevo invento del cual no se vio como esa idea llego a él.

Función

CaverPeek es un cortometraje educativo que trata de la historia y de la invención de la piedra y como es que sucede todo esto a partir de que “su hamster si esta corriendo”. Al darse cuenta de esto creara un invento sencillo con el cual se podrá desplazar a mayor velocidad, es una pequeña enseñanza que nos muestra lo fascinante que puede ser la historia.

II. Variantes Semánticas

a. Motivación homológica: Los personajes y los fondos del cortometraje son formas convencionales de su representación real, tratando de acercarnos con una técnica animada a como era la historia.

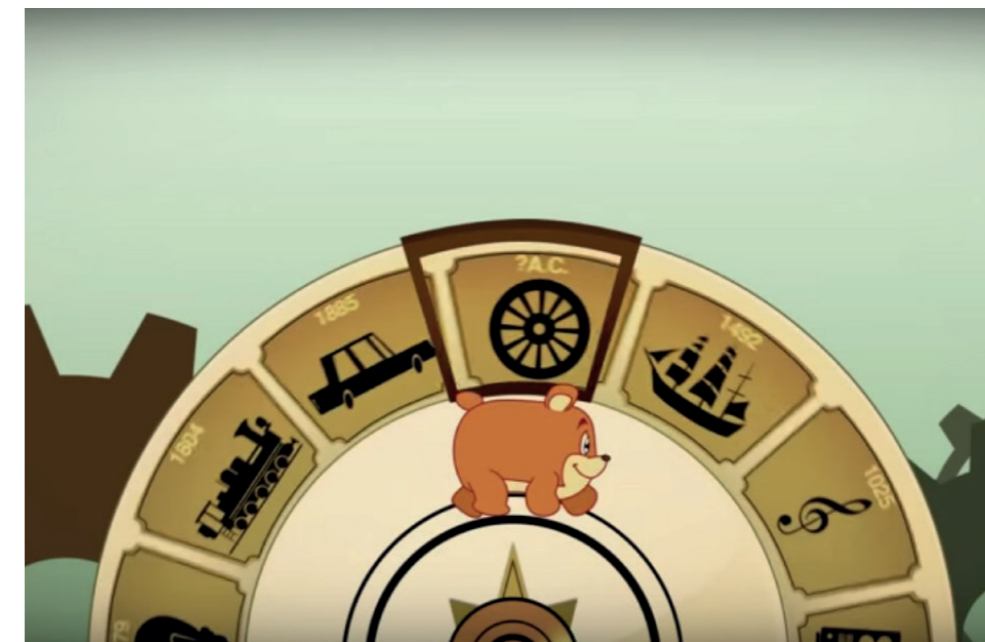


III. Tipos de Significantes

a. Simbólico (Característico): La idea central del cortometraje se basa en el hámster que corre en nuestra mente y que en el momento en el que lo hace se nos ocurre algo, es así como se da esta analogía simbólica entre el pensamiento del cavernicola y él, haciendo que el hámster sea una forma física de la mente.

IV. Diseño de Significantes

a. Integración absoluta con los sistemas: El uso de un tema educativo y de historia hace que el guión sea más complicado en cuanto a darle una perspectiva original y que no se haya visto, la forma en que lo abordaron careció de ingenio debido a que no se llega a entender inmediatamente, en cuanto al aspecto visual no fallo, sin embargo no hubo un esfuerzo para reforzar las acciones que ocurren en el cortometraje.



V. Significado Semántico

a. Aspecto sensible e inteligible: *CaverPeek* es un cortometraje educativo que nos enseña como fue la invención de la rueda y el proceso de pensamiento que paso en ésta, sin embargo, este propósito no llega a ser del todo realizado ya que no se llega a generar una conexión concreta del pensamiento del cavernicola (el hámster) y él, por lo tanto infieres que son o podrían ser historias diferentes, ademas de que el lado educativo el cual es dejarles una enseñanza a los niños o una moraleja se pierde y al termino del cortometraje no sabes exactamente porque ocurrió ese final. Esto hace que el mensaje no sea claro ni preciso y por lo tanto que falle en su cometido.

EL ESKIMAL

Imágenes recuperadas de:
www.vimeo.com



Año de Producción: 2011

Lugar: México

Producido por: Bajo Cero Films

Duración: 8 min y 51 seg.

Técnica: Stop Motion

Temática: Social

Personajes Principales: Eskimal y morsa

Contexto en el que se desarrolla: Mundo industrializado

Sintáctica

I. Calidad Formal

a) Estructura

Código cromático: Utiliza una gama cromática de colores fríos y usando mayormente el azul para resaltar el ambiente en el que se encuentran y las sensaciones de soledad y oscuridad gracias al color negro.

Composición: Se pueden apreciar muchas tomas paisajistas para resaltar y demostrar como va cambiando la naturaleza, algunas con pequeños movimientos para dar más detalle de lo que ocurre o del paisaje, se hace uso de tomas en primera persona para mostrar las reacciones y emociones de los personajes, las to-

man son céntricas y armónicas en cuanto a pesos de los elementos.

Apariencia: Los personajes principales son bien logrados, resultan ser muy agradables para la audiencia y a pesar de haber sido hechos con materiales que no son específicamente para esta técnica de animación se logra ver movimientos creíbles y realistas.

Semántica

I. Constantes Semánticas

a. Significante:

Personajes:

- Eskimal: Un hombre del Polo Norte vestido de esquimal protector del medio ambiente y con afecto al lugar en donde vive.
- Morsa: Es la mascota y amigo de Eskimal que lo acompaña por donde quiera que él vaya.

Ambiente/contexto

La historia se desarrolla en una zona ártica en un mundo industrializado y que se ve afectado por esto causando estragos en el medio ambiente y en los habitantes, tanto humanos como animales, dando una reflexión del daño causado al planeta.

b. Significado

El cortometraje de Eskimal trata acerca de los daños que causa la industrialización, de como es el antes y el después de la contaminación y de los pequeños esfuerzos que hacemos para tratar de cuidarla y que pese a ello, no hay mucho cambio. El mensaje se logra transmitir y es bastante claro, nos muestra los estragos que ocasiona la industrialización y la contaminación sin embargo, la parte de lograr una reflexión profunda que pueda conllevar acciones o al menos un cambio de pensamiento no se logra debido a que hizo falta un factor que lo ayudase para crear un mayor impacto.

c. Función

Eskimal es una reflexión acerca del cuidado del medio ambiente y de la industrialización, de como el personaje principal trata de reparar los daños causados por una industria y que pese a esos esfuerzos el lugar que el tanto apreciaba y quería es destruido. Esto nos muestra el efecto que causa la contaminación a nuestro planeta y de la reflexión que nos invita a hacer.

II. Variantes Semánticas

a. Motivación homológica: Los personajes, los fondos y los objetos del cortometraje son formas convencionales de su representación real.



III. Tipos de Significantes

a. Simbólico (Característico): En el cortometraje se pueden apreciar ciertos objetos o cosas con cargas simbólicas que evocan algo en particular como por ejemplo la fábrica que representa la contaminación y la industrialización en el mundo, o el agujero en la atmósfera que se genera por la contaminación representada por una especie de ruptura en el cielo la cual se transforma en una especie de agujero negro que destruirá el ambiente.

IV. Diseño de Significantes

a. Integración absoluta con los sistemas: Hace uso de un tema que se ha tratado numerosas veces y de una manera poco original ya que no nos muestra alguna perspectiva nueva o que no se conozca tan bien como la que aparece en el cortometraje y con elementos que igual son muy usuales en esta temática como el derretimiento de los polos y la ruptura de la capa de ozono.

V. Significado Semántico

a. *Aspecto sensible e inteligible*: Eskimal es un cortometraje social que trata de concientizar y hacer reflexión acerca del cuidado del medio ambiente y de la destrucción que esta causando la industrialización y que pese a pequeños esfuerzos por ayudar, esto continúa. El mensaje es totalmente directo y claro, siempre sabes lo que pasa y hacia donde va la historia, los elementos usados son coherentes con la temática a tratar y en ningún momento surge algo totalmente aleatorio o que no concuerde con la historia. Esto hace que el propósito de Eskimal se lleve a cabo el cual es mostrar los males que ha causado la industrialización y el poco cuidado que le damos al planeta.



CAPITULO 4

REDISEÑO CORTOMETRAJE ANIMADO



4.1 Fundamentación del Proyecto

Autor: *Rendermonster*
Imágenes recuperadas de:
www.youtube.com

El proyecto consiste en mostrar las influencias que las teorías de la comunicación tienen a la hora de la producción de ideas y representación en el desarrollo de productos audiovisuales además de incluir una metodología para la conceptualización en el diseño del mensaje gráfico. Es por eso que se decidió comenzar con el rediseño de los elementos gráficos del cortometraje “Bully”. Este cortometraje aborda una temática sobre el bullying en las escuelas, y expone la situación entre dos alumnos.

Basado en características semánticas y pragmáticas, se analizaron los elementos gráficos y representación que ocupa, por consiguiente se concluyó que el cortometraje no aborda teorías y elementos que bajo la investigación son importantes. Entre estas teorías se encuentra la teoría de cooperación y de relevancia de la pragmática, sobre la importancia entre el contexto

de la situación. Por otro lado también demuestra la falta de conocimiento del receptor y la relación con los estilos gráficos para representar los personajes, que de igual manera la retórica visual como son el uso del color y la forma ayuda a definir parámetros de diseño. Finalmente, mediante la comparación de estos productos podremos comprobar la importancia de las teorías y la aplicación de estas en un producto audiovisual como es un cortometraje.

4.1.1 Características



El desarrollo de un cortometraje animado tiene como objetivo comparar y demostrar ciertos criterios que son importantes para la planeación y la conceptualización de la gráfica en él. El proyecto se realiza en la técnica 2D dándole más importancia a la parte de preproducción, para aplicar la investigación teórica para toda la parte de planeación y diseño de personajes para continuar con el diseño del animático.

4.1.2 Intención

El proyecto tiene la finalidad de demostrar la influencia de las teorías de la comunicación visual para poder formar un mensaje pensando en el usuario, es decir que sea eficaz para un mejor entendimiento. Esto se realiza mediante el rediseño de un cortometraje animado y comparando los elementos icónicos que se desarrollen. Por otro lado la investigación aporta una metodología para el desarrollo de la representación de elementos icónicos tomando como base las teorías explicadas anteriormente y con esto potencializar un mensaje.



3.1.3 Alcances

Todo el desarrollo conceptual y gráfico se realiza con base en la investigación de las teorías de la comunicación visual para la planeación y el desarrollar de elementos gráficos inteligibles.

En la parte de semiótica, se aborda lo relacionado con las dimensiones del signo, es decir, la sintáctica, semántica y pragmática, dándole importancia a esta última considerando las teorías de la cooperación y de relevancia, ya que habla de la relación mensaje-receptor, aplicando el uso de los saberes pre teóricos y categoriales para la formación de un discurso icónicos además del uso de la teoría del signo icónico y plástico. Por el otro lado, la retórica plástica se aplica en los elementos visuales como: el color, textura, composición, formas y el uso de estilos gráficos para evitar una transgresión en el mensaje visual.

Finalmente el uso de estos elementos van a potencializar un mensaje, es decir que la audiencia lo comprenda fácilmente y diseñando los elementos icónicos adecuados.

4.1.5 Metodología de Diseño



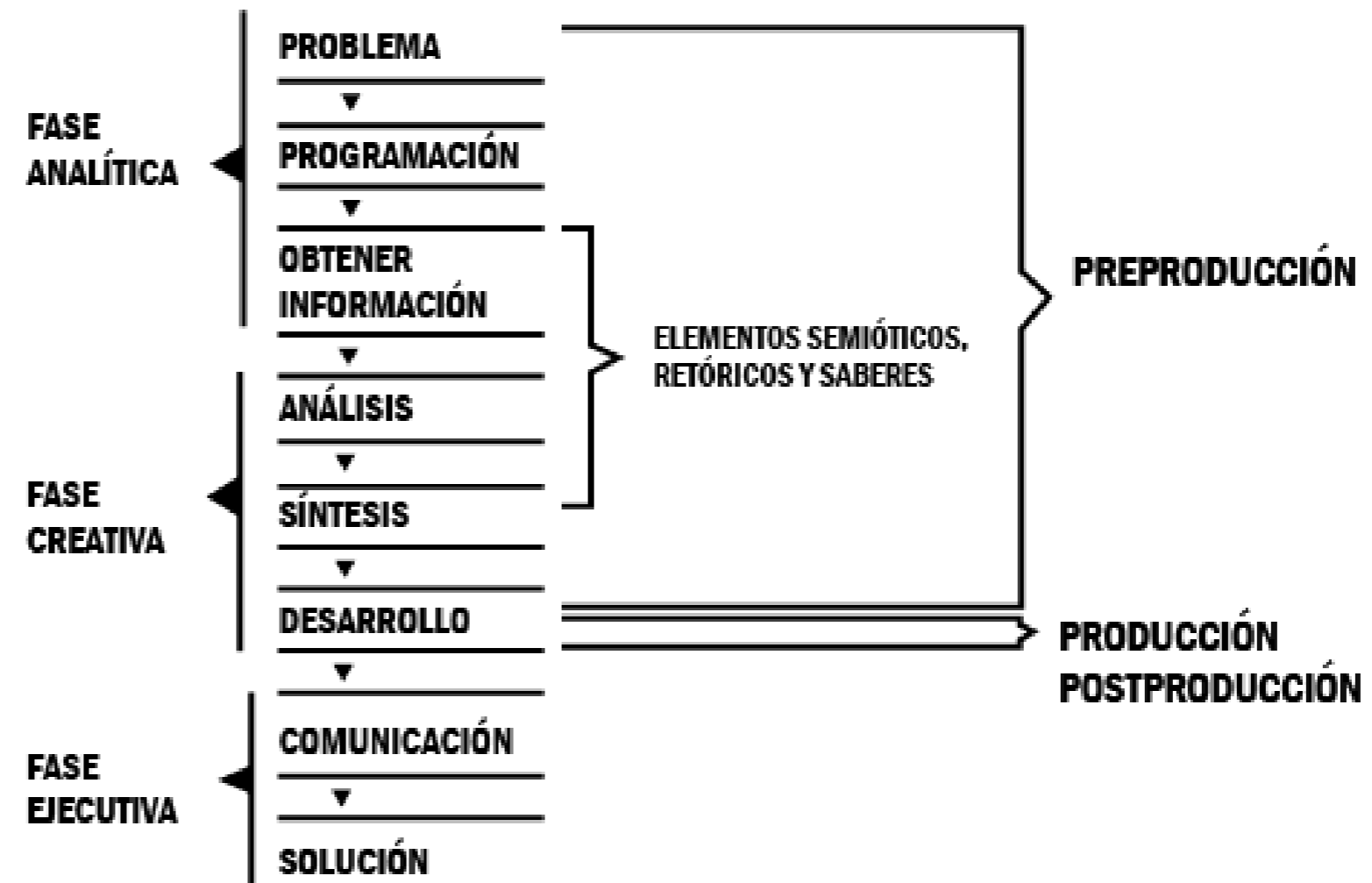
Para desarrollar el proyecto se recurre a la metodología de diseño propuesta por Bruce Archer, conocido como “El método sistemático para diseñadores” publicado durante 1963 y 1964 por la revista inglesa Design. Fue elegida esta metodología ya que complementa el proceso de desarrollo que propone la investigación teórica obtenida ya que podría influir en la planeación y conceptualización para el diseño de los elementos gráficos. Archer expone que un proceso de diseño debe ser desarrollado en tres etapas fundamentales: analítica, creativa y de ejecución de ejecución

1. *Definición del problema y preparación del programa detallado.*
2. *Obtener datos relevantes, preparar especificaciones y con base en éstas retroalimentar la fase 1.*
3. *Análisis y síntesis de los datos para preparar propuestas de diseño.*
4. *Desarrollo de prototipos.*
5. *Preparar y ejecutar estudios y experimentos que validen el diseño.*
6. *Preparar documentos para la producción. .*

Es importante recordar que la investigación teórica del proyecto, es decir, todos los elementos semióticos y retóricos son un de apoyo para las fases de esta metodología, abriendo la posibilidad del desarrollo de la integración de la metodología de Archer y estos elementos.

4.1.6 Metodología de Diseño para el proyecto

Al ser un proyecto vinculado entre diseño gráfico y cinematografía se unificará un el modelo de metodología de Archer, con el proceso de producción de Tony White y con todos elementos obtenidos por la teoría investigada. Por eso se muestra en la figura, la metodología sistemática para diseñadores a complementado con el proceso de conceptualización y metodología de proyectos audiovisuales.



4.2 Preproducción

La preproducción es una parte importante para el proyecto que en ella se ponen las bases para un buen trabajo. En el desarrollo de esta etapa, se basa bajo los recursos y los materiales que apoyarán el desarrollo del proyecto. En esta etapa se comienza con la idea principal que le dará estructura al proyecto audiovisual (Wells, 2007).

4.2.1 Idea principal o concepto

La idea principal la mayoría de las veces suele ser uno de los aspectos difíciles del plan de trabajo, ya que encontrar una idea buena no es tarea fácil, las ideas siempre llegan en el momento menos pensado para ello se necesita tener a la mano lápiz y papel para plasmar nuestras ideas o pensamientos, algunos expertos sugieren escribir las ideas ya que es más rápido que dibujar algo y posterior mente plasmarlo en dibujo más detallado (Wells, 2007).

El concepto está basado en el público al que va dirigido el cortometraje, los niños de 6 a 12 años. La selección de éste debido a que es un problema recurrente en las escuelas y que la mayoría de los niños lo está viviendo, ya sea directa o indirectamente. Con esto se logra una historia con la cual se sientan identificados y así logren pasar ciertos filtros de comunicación (interés). También el hecho de que no haya diálogos ayuda a demostrar que con un buen uso de recursos visuales, gráficos y narrativos son suficientes para comunicar de manera efectiva.

Los personajes y ambientes, son rediseñados para crear un mayor impacto en la audiencia y que la historia sea coherente y se adapte de manera adecuada al público haciendo uso de los saberes preteóricos y categoriales, así como de la retórica literaria y una previa investigación acerca del tema, todo esto sin llegar a cambiar el guión original del cortometraje. En el aspecto gráfico se hace uso de semióticas fuertemente codificadas para que conlleven a una sola interpretación sin la probabilidad de que haya confusiones en la decodificación del mensaje.

4.2.3 Documentación teórica

El proceso de investigación ayuda a enriquecer los conocimientos acerca del tema a tratar en la animación, además de otorgar un estímulo visual que posteriormente se plasmar en storyboard. Posteriormente de la búsqueda de información se procede a definir que se quiere transmitir con la animación; teniendo esto en claro se puede elegir el tipo de animación que se va a utilizar y que recursos se van a requerir.(Wells, 2007).

El cortometraje que se eligió para el rediseño habla acerca el abuso escolar por ellos se realiza una pequeña investigación para reafirmar los conocimientos acerca del tema, además de sabes los números de las estadísticas en nuestro país.

El *bullying* es un comportamiento agresivo y no deseado entre niños en edad escolar que involucra un desequilibrio de poder real o percibido. El comportamiento se repite o tiende a repetirse con el tiempo.

El acoso incluye acciones como amenazas, rumores, ataques físicos y verbales, y la exclusión de alguien de un grupo de manera intencional.

Para poder considerarlo acoso tiene que haber un desequilibrio de poder, niños que utilizan la fuerza ya sea física o psicológica para controlar a su víctima, así también la repetición, el comportamiento acosador suele presentarse más de una ocasión.

El acoso se puede presentar de muchas maneras, unas más drásticas que otras, para ello se puede recurrir a estrategias de prevención, aquí se mencionan los tipos de acoso:

- Acoso verbal que consiste en escribir o decir cosas tales como insultos, burlas, comentarios sexuales inapropiados, provocaciones y amenazas de producir algún daño.
- Acoso social, de denomina a la relación con la personas, e incluye dejar a una persona de lado a propósito, decirle a otros niños que no deben ser amigos de una persona, divulgar rumores acerca de una persona y avergonzar a una persona en público.
- Acoso físico consiste en lastimar a una persona con acciones como golpear, patear, pellizcar, escupir, hacer tropezar y empujar.

En el bullying se presentan tres sujetos principales que son: el victimizado, el acosador y el testigo. El victimizado es la persona que es agredida por su forma de vestir, hablar, estatus económico o color de piel, suele ser un niño solitario y retraído. El acosador presenta violencia en casa y lo ve como algo normal, el molestar a sus compañeros le da una sensación de poder y fuerza, disfruta de dolor y sufrimiento de sus víctimas. El testigo es el niño que presencia la agresión, la observa y se burla de ella, él puede incitar la agresión o detenerla.

La escuela ha dejado de ser un ambiente seguro para los estudiantes. Al menos es lo que revela la Encuesta de Cohesión Social para la Prevención de la Violencia y la Delincuencia (ECOPRED, 2014), según la cual tres de cada diez adolescentes de 12 a 18 años han sufrido acoso: burlas, daño a sus pertenencias, maltrato físico o humillaciones a través de las redes sociales.

La encuesta también revela información sobre los “testigos” de estas agresiones: 11.9% ha visto a sus amigos golpear a alguien porque le cae mal o para hacerse respetar, y 8.7% los ha visto golpear o humillar a una o más personas.

Trastornos emocionales pueden aparecer al sufrir el acoso escolar, estos son los cambios de estado de ánimo constantes por ello el 59 por ciento de los suicidios entre jóvenes mexicanos están relacionados con el bullying según un estudio de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) en entidades como Estado de México, Jalisco, Distrito Federal, Veracruz, Chihuahua, Nuevo León, Tabasco y Puebla.

Este estudio también expone que México ocupa el primer lugar internacional de caso de bullying en educación básica, ya que afecta a 18 millones 781 mil 875 estudiantes de primaria y secundaria, teniendo que 40% de los estudiantes fueron víctimas de acoso, 25% recibieron amenazas e insultos, 17% han sido golpeados, 44% han sido víctimas de violencia verbal, psicológica o física.

4.2.4 Documentación gráfica

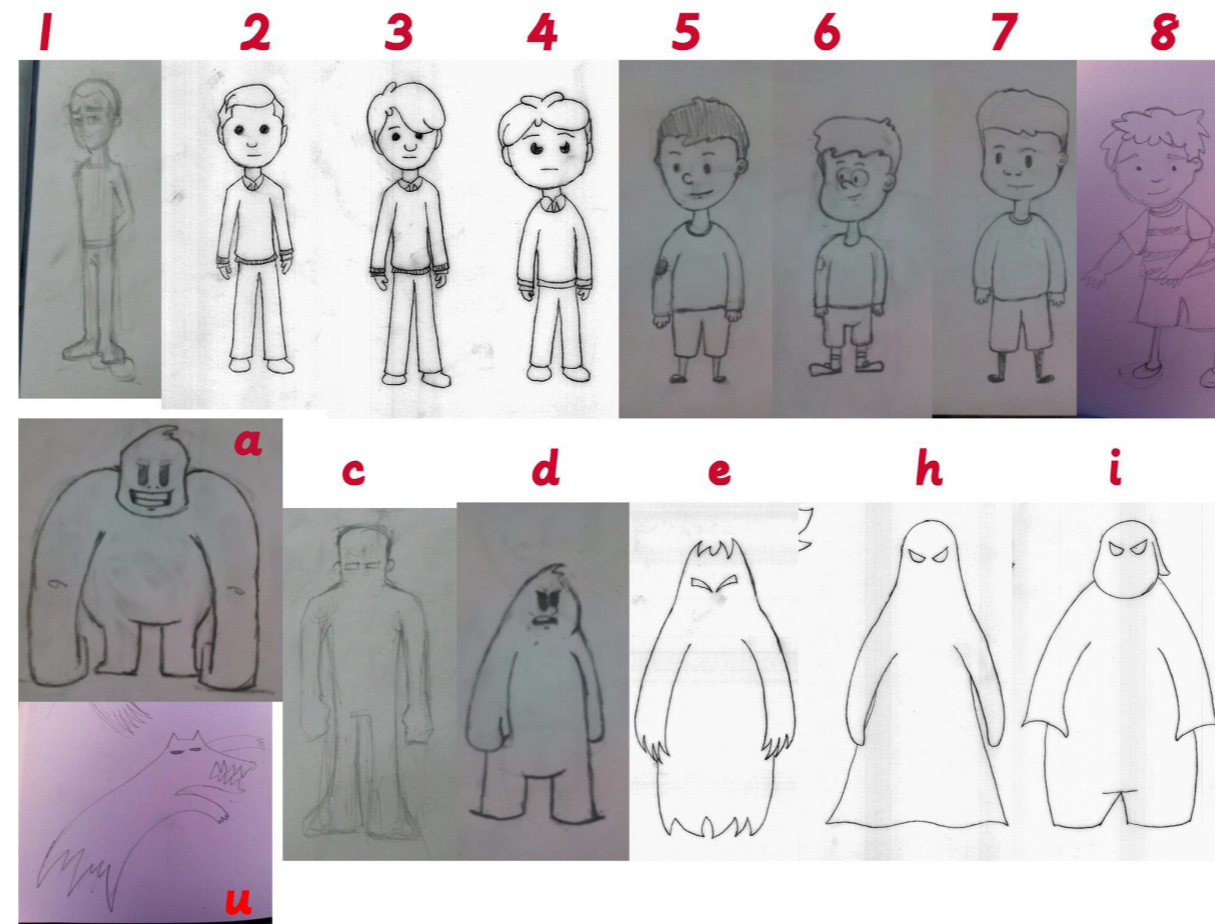
Como se comentó anteriormente la metodología de diseño está basada en los saberes considerados para el desarrollo de un enunciado icónico, es decir, que para poder conocer el fragmento de la realidad perceptible es necesario utilizar la información gráfica que se obtiene todos los días, es claro que cada persona tiene diferente información gráfica por esa razón está información gráfica será obtenida de todos los dibujos animados que como mercado meta tienen a este público. Esta investigación se encuentra en el apartado de anexos. Esta documentación gráfica coadyuva a con el estilo gráfico y elementos gráficos que se plasmarán.

4.2.5 Desarrollo de Personajes

Esta etapa de desarrollo está fuertemente influenciada por características semánticas y retóricas, ya que hay que crear empatía con la audiencia a través de las imágenes para el desarrollo de elementos inteligibles. Para el desarrollo de personajes se aplicó una metodología de conceptualización para el desarrollo de personajes basado en la creación de enunciados icónicos de Pericot y la creación de características basadas en contenidos semióticos como son la identificación del signo icónico y el uso de signo plástico, conjuntarlo con los aspectos retóricos propuestos anteriormente.

a) *Semiotica y Retórica en el desarrollo*

Los personajes son definidos como signos icónicos para retomar lo que Yoel Mesa (1987) define como signos en el cine, el personaje como el niño es definido como un Signo Icónico Indicial-Denotativo, por el contrario el ente es un signo Icónico Indicial-Conno-

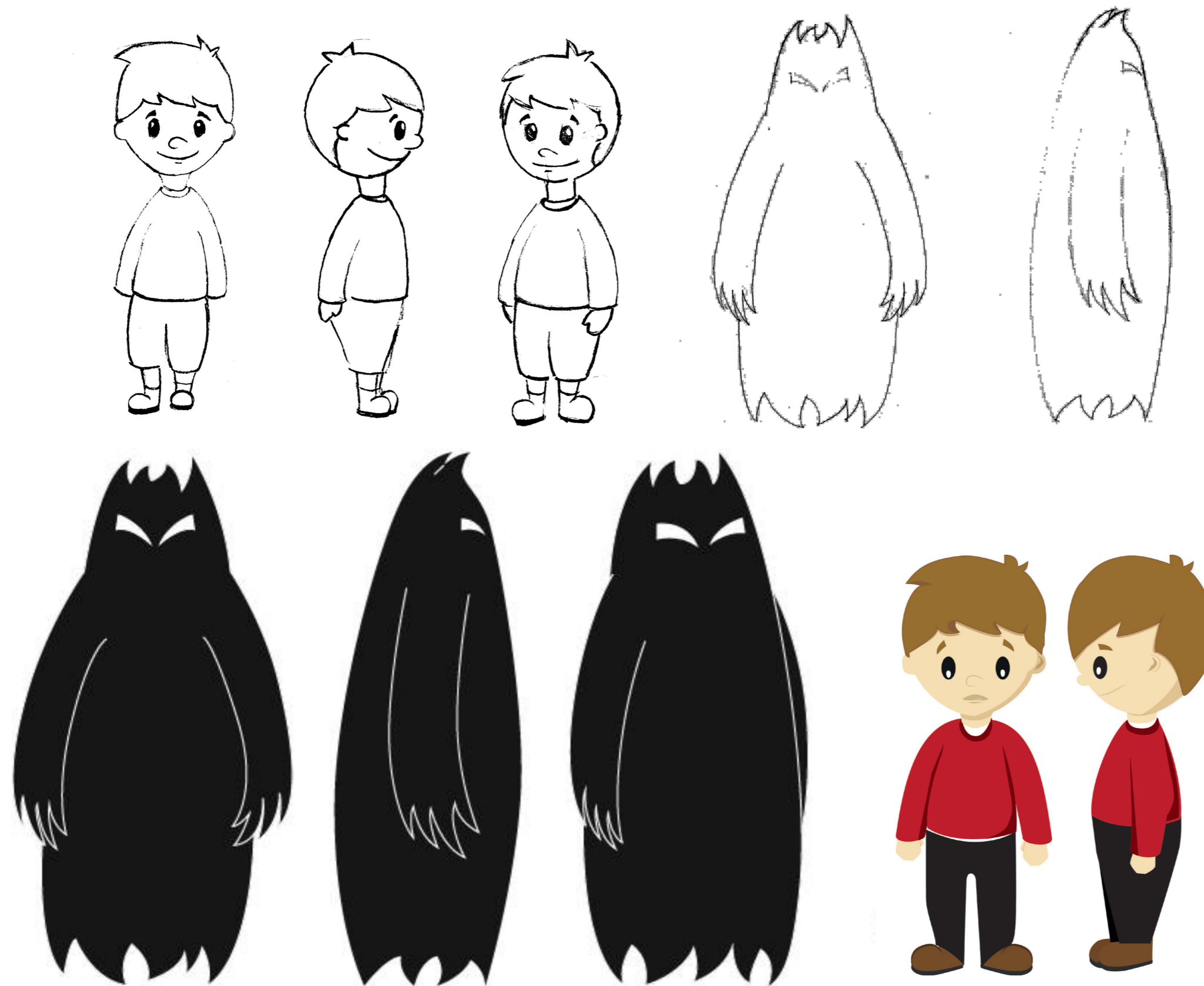


tativo ya que el concepto que envuelve a está sombra es el miedo que un bully puede influir en un niño de esa edad.

Los personajes y ambientes, son rediseñados para crear un mayor impacto en la audiencia y que la historia sea coherente y se adapte de manera adecuada al público haciendo uso de los saberes preteóricos y categoriales, así como de la retórica literaria y una previa investigación acerca del tema, todo esto sin llegar a cambiar el guión original del cortometraje. En el aspecto gráfico se hace uso de semióticas fuertemente codificadas, es decir elementos conocidos por la

audiencia que conlleva un proceso denotativo y lleva una sola interpretación sin la probabilidad de que haya confusiones en la decodificación del mensaje.

El estilo gráfico que se utilizó es infantil para que la audiencia se sienta atraída a las formas que se mostrarán en el cortometraje, así como el uso del color, iniciando con un filtro de tonalidades de grises hasta pasar a una transformación de colores para indicar como el entorno del niño se transforma al enfrentar sus miedos y temores, ya que pasará de verse de un estado de tristeza a uno de alegría.



El rediseño de los personajes se realiza a partir de una investigación previa acerca del tema, además de usar los saberes preteóricos y categoriales para realizar propuestas acerca de sus características físicas y psicológicas de éstos. Posteriormente se hizo uso de algunos elementos de la retórica literaria para crear personajes que sean extrañables e identificables, en el caso del acosador se hace referencia hacia cómo los niños interpretan la maldad en forma de una persona la cual está manifestada en un ente, además de hacer uso de signos fuertemente codificados con una iconicidad reversible no jerarquizada para que se logre una apropiada interpretación. Para el protagonista se muestra a un pequeño que sea tierno e introvertido, que tenga cualidades que aunque no sean identificables, logren ser extrañables y así la audiencia sienta el pesar del niño y por lo tanto empatía. En la parte plástica se usará un estilo gráfico adecuado para los niños haciendo uso de la retórica del filtro en escala de grises al inicio del cortometraje la cual al final pasará a ser de colores para la interpretación de los sentimientos y estado de ánimo del niño.

4.2.6 El guión

Es un escrito contiene todos los detalles necesarios para la realización de la obra; contiene las acciones a realizar, las escenas, los diálogos descripciones de entornos y sobre todo los personajes. Para hacer un guión se necesita estar consciente de que se quiere transmitir, dejar volar la imaginación, para plasmar nuestras ideas en papel sin olvidar los detalles, haciendo una secuencia de acciones que se tienen que realizar en la animación.(Anexo)

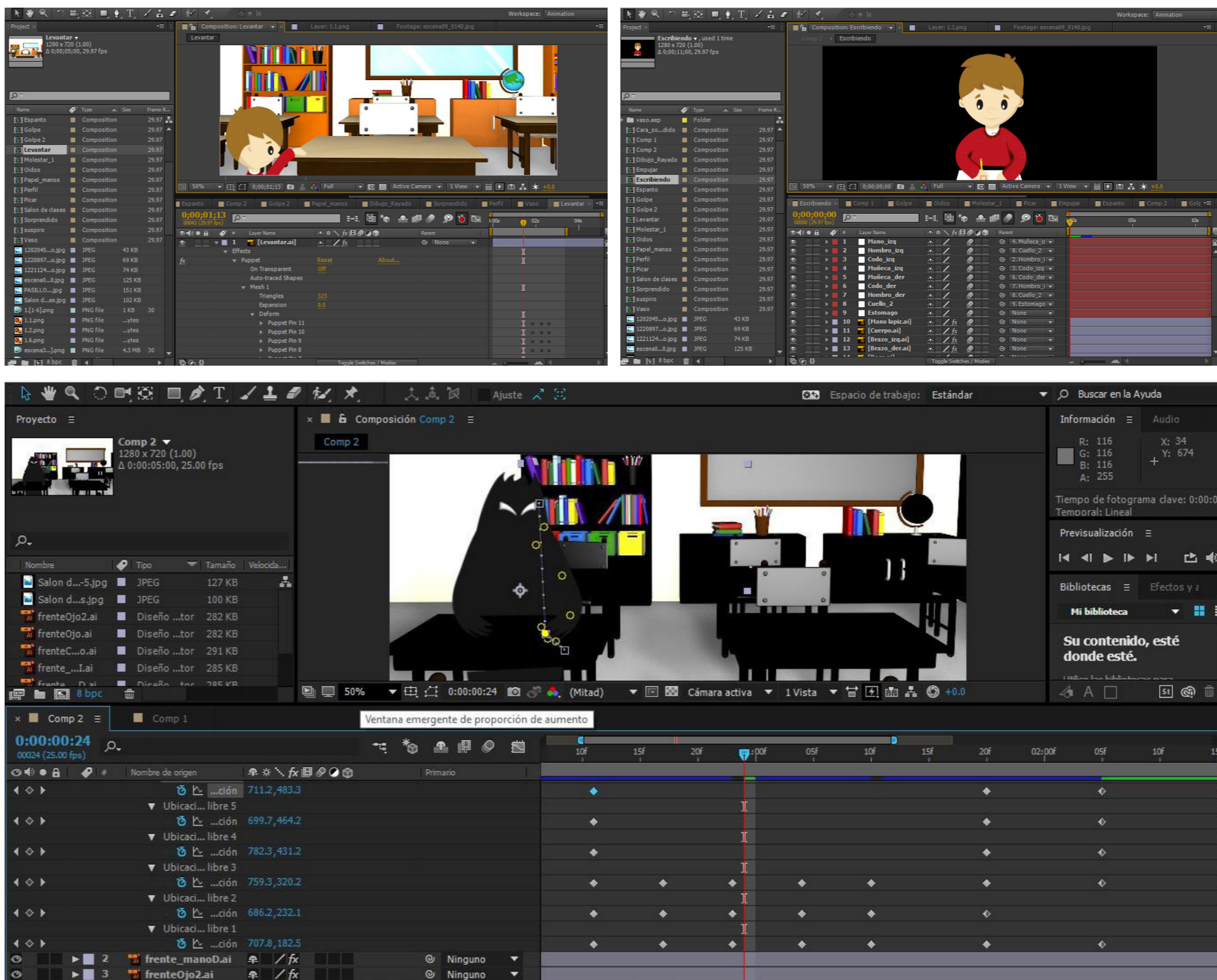
4.2.7 Storyboard

El *storyboard* es una pieza clave para la animación ya que será la manera en que se visualiza la animación, es el conjunto de dibujos en secuencia que nos va narrando el orden de la historia.

Depende el artista será la manera de trabajo pero se recomienda la utilización de 3 fases en el *storyboard*, la primera es una versión con dibujos pequeños y poco detalladas donde se van ordenando las ideas; la segunda fase se llama versión de referencia y utiliza dibujos más grandes y más detallados; y la tercera fase es el guion técnico con el que se realizar la animación final se le conoce *storyreely*.

4.3 Producción

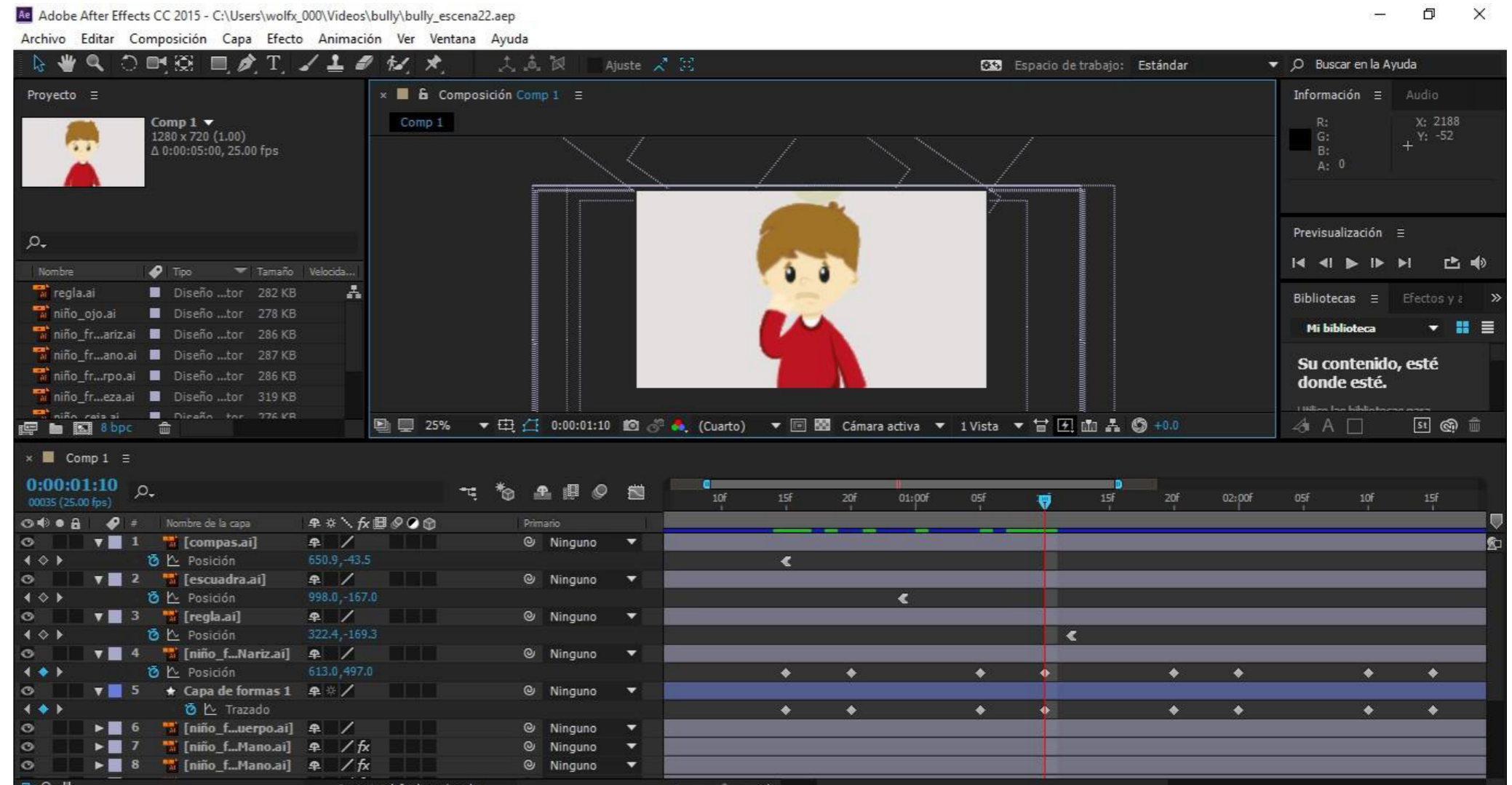
En esta etapa todo el trabajo desarrollado en la preproducción es transformado para poder realizar el cortometraje. Los personajes se trabajan en un programa con una interfaz para 2D (After Effects) y el escenario se modeló en un software de 3D (Cinema 4D) para posteriormente fusionar ambos elementos y pasar a la siguiente etapa de postproducción.

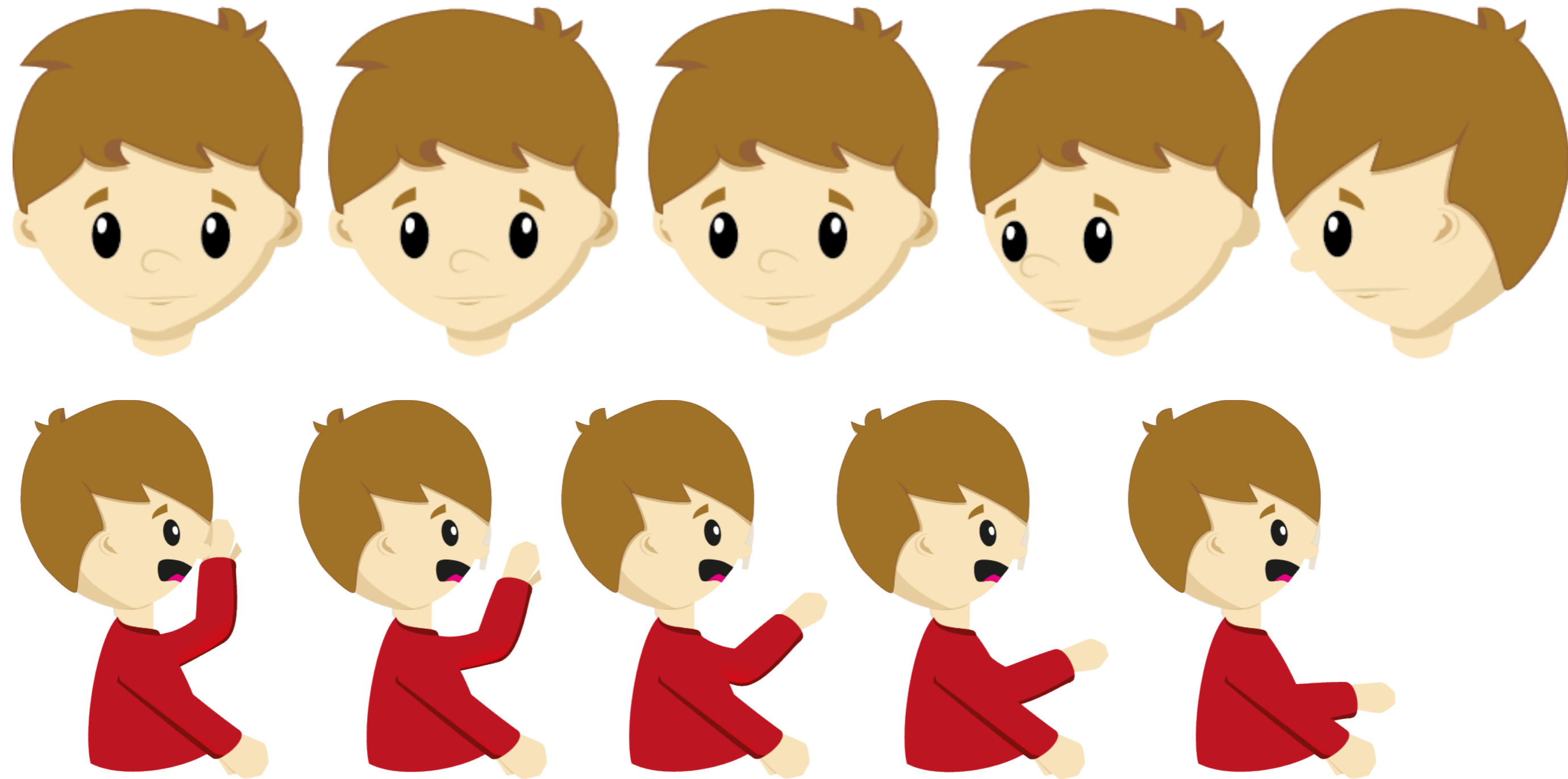


4.3.1 Animación 2D

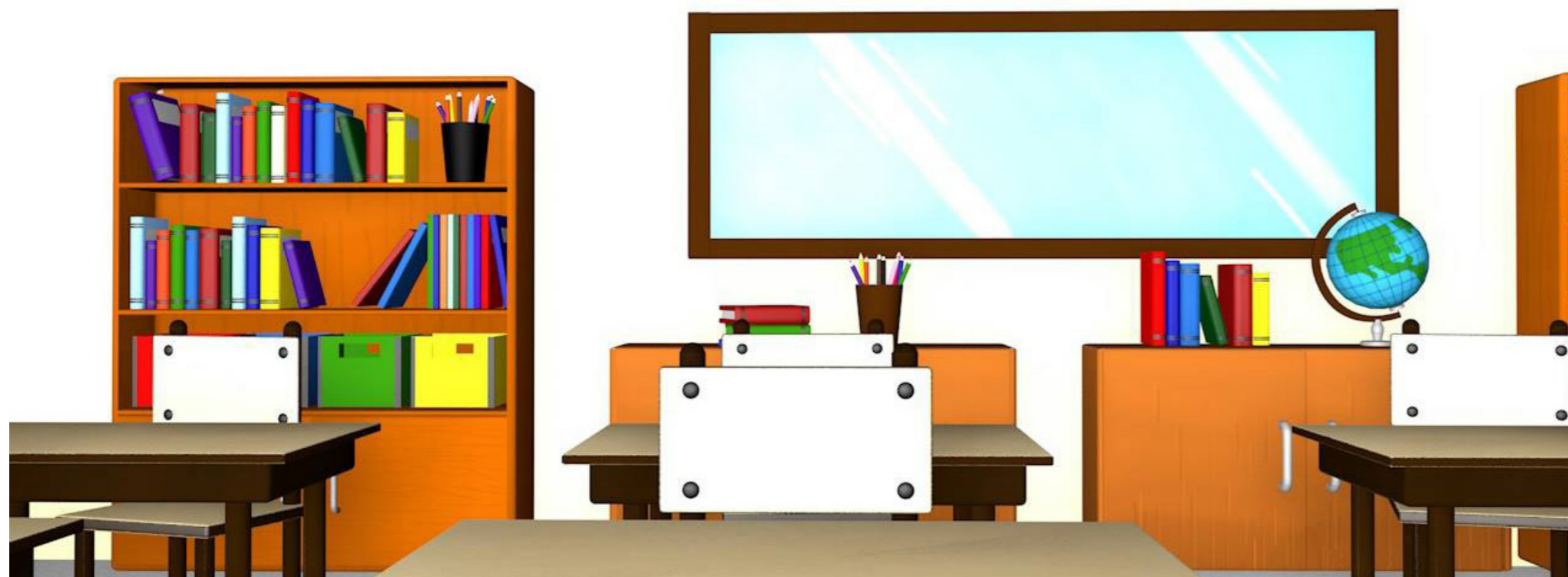
Para construir los personajes se utiliza Adobe Illustrator, programa para trabajo vectorial, para que posteriormente sean importados en el software After Effects especializado en la producción de elementos animados para crear los movimientos y escenas anteriormente definidas en el storyboard.

Este programa trabaja bajo fotogramas, donde cada movimiento que se realiza es almacenado en ellos y el conjunto de estos y crean una secuencia que representan las escenas que se desarrollaron. En las escenas donde los personajes realizan ciertos movimientos como voltear, girar, es necesario desarrollarlo cuadro por cuadro, es decir, dibujar cada uno de los movimientos y después unirlos para crear la sensación de movimiento.





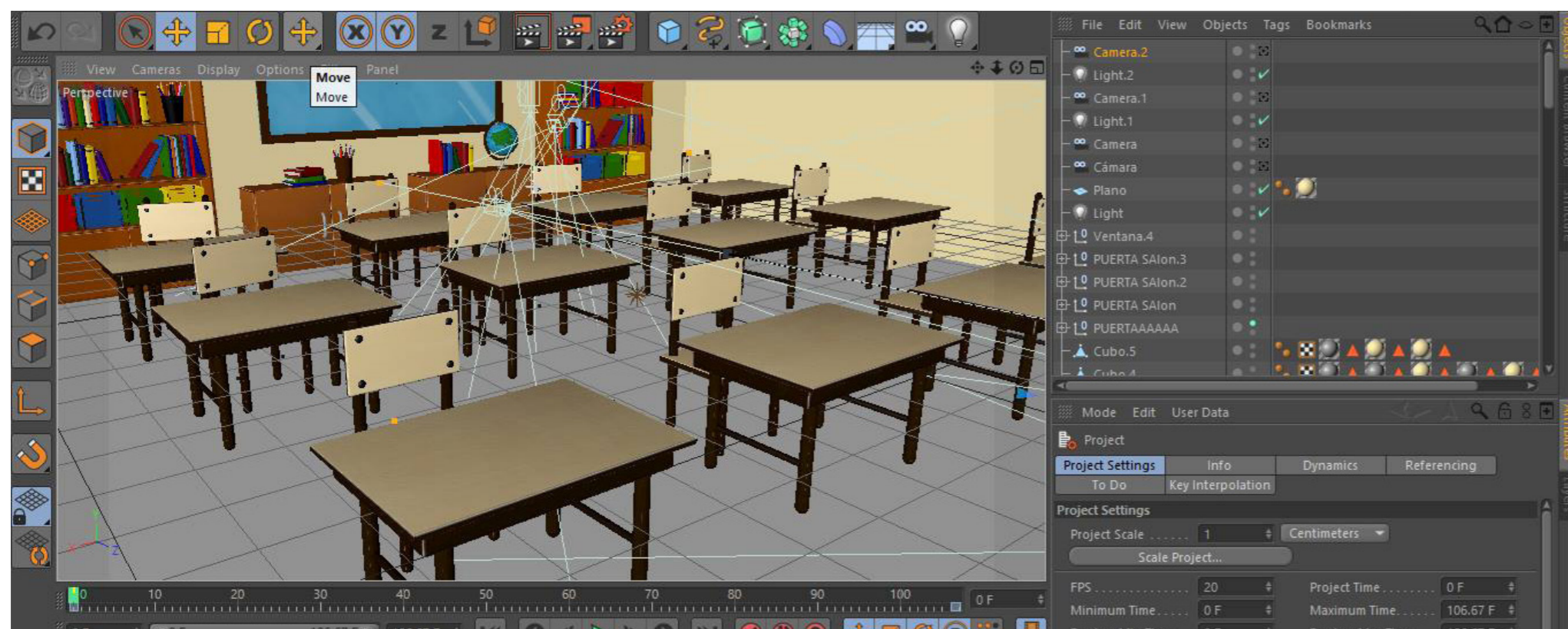
Trabajo de secuencias para crear el movimiento del rostro del personaje.



4.3.2 Entorno 3D

El entorno fue modelado en cinema 4D, y texturizado en Photoshop relacionando el estilo gráfico de los personajes, con la intención y el público al que está dirigido. Bajo la investigación, se reconceptualizó el contexto donde desenvuelve el cortometraje por un salón de clases, por la incidencia de los casos que existen en este entorno, además de ser un lugar más común donde los niños pueden contextualizar el cortometraje de una mejor manera.

Se organizaron elementos comunes de un salón de clases tales como bancas, mesas, libreros, libros, pizarrón, entre otros para recrear un escenario habitual en una escuela..

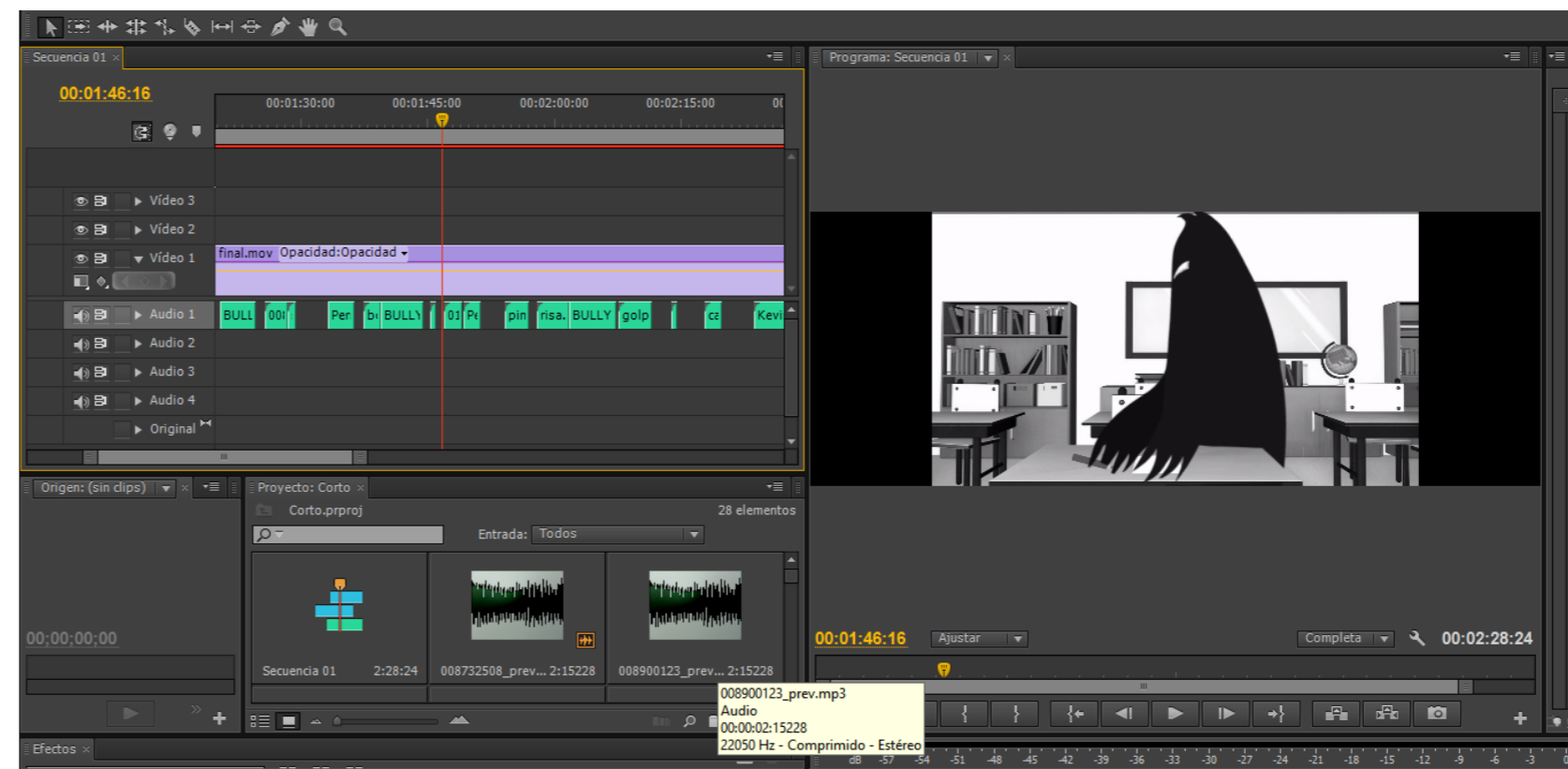


4.4 Postproducción

Es la fase final de la animación y se basa en la mezcla de todo el trabajo ya animado, así como en la edición final, es aquí donde meses o hasta años de trabajo se ven ya en una secuencia de animación.

La postproducción está determinada por la técnica que se haya empleado, pues los efectos especiales, las mezclas de sonido, la composición, etc. son, en realidad, los últimos toques del largo proceso de producción. Por consiguiente, los estudiantes y profesionales del sector necesita prestar especial atención a la especificidad y calidad de cada uno de los elementos del proyecto (por ejemplo, los posibles efectos especiales), que son un reto en sí mismo tanto como el proceso en conjunto. (Wells, 2007, pag.162)

Una animación no puede estar completa sin los efectos sonoros, en algunas se trabaja con grabaciones y combinaciones de voces; además de sonidos de ambientaciones.



4.5 Comprobación

Se realizó la presentación en el colegio Europeo el día 9 de noviembre de 2015 para realizar un focus group a niños de segundo y tercer año de primaria, con 15 a 17 niños en cada grupo, se proyectaron ambos cortometrajes.

Al finalizar la proyección de ambos cortometraje se realizó una ronda de preguntas para conocer cuál fue el cortometraje que les agrado más, la mayoría de los niños nos comentaron que les gustó más el producto que se realizó para este proyecto, las razones que dieron fueron que el video era gracioso y les entretenía más porque los personajes eran mas dinámicos y sus acciones les parecían graciosas.

A pocos niños les gusto el primer corto se les cuestiono por qué les había gustado el primer cortometraje, contestaron que la abeja que sale al principio y porque tenía más color que el video rediseñado ya



que al principio de la historia se maneja la imagen en blanco y negro.

Acerca de los personajes decidieron que los que se realizaron para este rediseño tuvieron más aceptación que los del cortometraje original. Comentaban que perciben al bully del primer corto como un hombre y no como un niño.

Como comprobación para la parte de pragmática se pidió que expliquen y narren lo que observaron. Cuando los niños narraron la historia fue de manera clara y sin confusiones, por lo que se puede concluir



que el mensaje es claro y comprendieron el concepto central que es el abuso escolar.

Finalmente, se preguntó sobre los sentimientos que les transmitió ver el cortometraje, entre ellos estaban: valentía, justicia, valor, respeto, enojo y tristeza, estos dos últimos que fueron transmitidos cuando la sombra no dejaba dibujar a Juan, es por eso que también el acto realizado por Juan lo definen como Justicia.

Conclusiones

El proyecto demostró de manera cualitativa que es necesario tomar en cuenta todas las teorías citadas anteriormente, que independientemente de la técnica y la realización es importante tomar en cuenta estos elementos que sirven de apoyo para el desarrollo de mensajes visuales adecuados. Además se conjuntaron aspectos que dieron forma a una metodología para la planeación y el desarrollo en productos audiovisuales. Ya que esta investigación está basada en observación, no se pueden obtener resultados contundentes como cuestiones neurológicas que puedan ocurrir, aunque puede ser el siguiente paso de este proyecto, además utilizar la metodología propuesta en un guión inédito para conocer los resultados que puede aportar que fortalezcan y complementen esta investigación.

En base a los objetivos planteados se investigó sobre todos los recursos que son de apoyo para la creación

de signos y se observó que muchas de las teorías tienen influencias con bases literarias para poder crear un enunciado icónico. En pragmática, la información recolectada está limitada a enunciados escritos, hay poca información que la vincule con productos audiovisuales.

Con respecto a la hipótesis, la información recolectada habla acerca sobre la creación de un mensaje inteligible pero una definición concreta de un mensaje eficaz, es un término relativo por todos los factores que influyen en él. Por esa razón mediante una evaluación realizada efectivamente se encontraron teorías que determinen elementos y características para el diseño de mensajes pero no sobre eficacia sino inteligibles e inéditos para atraer a la audiencia y poder comunicar el mensaje de forma clara. Por lo tanto la hipótesis mencionada al inicio de esta investigación, tiene el sustento teórico para definir que es verdadera, sin embargo, es necesario replantearla sustituyendo mensaje eficaz por un mensaje inteligible.

Bibliografía

AUMONT, J. BERGALA A. MARIE M. VERNET M.(2008) *Estética del Cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. (1ª edición) Buenos Aires, Argentina: Ed. Paídos.

BOOTH, W.(1978).*La retórica de la ficción*. Barcelona, España: Bosch.

CHIHU A. A. (2011) *El framing del spot político*.(1ª Edición) México, D.F: Miguel Ángel Porrúa.

CONDE, X. (2001). *Introducción a la Pragmática*. España: Inua. Revista Philológica Románica.

DE LA TORRE R. G. (1992) *El lenguaje de los símbolos gráficos: Introducción a la comunicación visual*. México, D.F.: Editorial Limusa

DORRA, R.(2002).*La retórica como arte de la mirada*. Puebla, México: BUAP.

ECO, U. (1986). *La estructura Ausente*.2ª Edición México: Lumen.

ECO, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. 5ª edición México: Debolsillo.

ESCANDELL, V. (1996). *Introducción a la Pragmática*. (1ª Edición). Barcelona: Ed. Ariel S.A.

FRASCARA, J.(2006). El diseño de comunicación. Buenos Aires, Argentina: Infinito

FREUD, S. (2010). *Psicología de las masas*. México: Alianza.

GOFFMAN, E.(1986) *Frame Analysis* Boston, Estados Unidos: Northeastern University Press

GROUPE μ [Mu]. (2010). *Tratado del signo visual : para una retórica de la imagen*. Cátedra.

HORN, L. WARD G. (2004) *The Handbook of Pragmatics* (1ª Edición).USA: Blackwell Publishing.

MARCEL, M. (2002) *El Lenguaje del Cine*. Barcelona, España. Editorial Gedisa

MESA, Y. (1987) *La imagen encantada para una teoría del lenguaje cinematográfico*, Cine Cubano No. 119

MORRIS, C. (1985) *Fundamentos de la teoría de los signos*. 1ª Edición España: Paídos.

MUNARI B. (2013) *Diseño y Comunicación Visual*.(1ª edición). Editorial GG. Diseño

PERICOT, J.(2005) *La imagen gráfica: De significado implícito al sentido inferido*. FORMATS Revista de comunicación audiovisual. Recuperado de http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti1_esp.htm#article

PIERCE, C. (1974) *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.

RAMOS, F. (Sin Fecha) *Cooperación y Relevancia*. España: Publicaciones de la Universidad de Alicante.

SELBY, A.(2009). *Animación: nuevos proyectos y procesos creativos*. Barcelona : Parramón.

Cortometrajes Animados

BLASS, R. (2009) *Alma* (Cortometraje Animado) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dUH5RnBESgc>

BOUCHARD, H. LE COCQ, A, RIEDINGER, J. CENZI, R. (2012) *Swing of change* (Cortometraje Animado) Recuperado de <https://vimeo.com/30272990>

CARRERA C. (1993) *El héroe* (Cortometraje Animado) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LHty5i7t-FV0>

CASTAÑEDA, K. (2008) *Jacinta* (Cortometraje Animado). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jC-gPw3OrV0I>

CURTS S. (2014). *Wake up call* (Cortometraje Animado). Recuperado de <https://vimeo.com/84299736>

DEMAEGHT M. (2015) *Flow* (Cortometraje Animado). Recuperado de <https://vimeo.com/105749934>

JOUBERT F. (2008) *French Roast* (Cortometraje Animado) Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=jbFhA-TUfuow>

PÉEK PAX (2014) *Caverpeek* (Cortometraje Animado}9. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=u0F-DXE5cZME&app=desktop>

RAMÍREZ H. (2011). *Eskimal* (Cortometraje Animado). Recuperado de <https://vimeo.com/32129619>

WILTZ, L. (2009). *Mr Hublot* (Cortometraje Animado). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DK-0yOZeFqQA>

Cortometraje Rediseñado

RENDERMONSTER (2010). *BULLY (A short animation-film)* (Cortometraje Animado). Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=UNZKKoy4US0>

Tabla Imágenes

Fig 1. Murani B. (2002) Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica

Fig 2. <http://noticias.eltiempo.es/wp-content/uploads/2015/07/abriendo-tormenta-1024x701.jpg>

Fig. 3 <http://www.grufoos.com/IMG/iconos/se%C3%B1ales-de-tr%C3%A1nsito-r eglamentarias-prohibitivas-prohibidas.jpg>

Fig. 5 <http://cinescopia.com/wp-content/uploads/2014/03/citylightsfull.jpg>

Fig.6 <https://i.ytimg.com/vi/W6XQnafn0qg/maxresdefault.jpg>

Fig. 7 <http://www.ibelieveinadv.com/wp-content/uploads/2013/05/Hino-Trucks-Elephant.jpg>

Fig. 8 <https://ecsphoto.files.wordpress.com/2013/02/personificacion.jpg>

Fig. 9 <http://www.luismaram.com/wp-content/uploads/2010/04/gorilla.jpg>

Fig. 10 http://www.elcineenlasombra.com/wp-content/uploads/2015/03/fuploads_5d0af361-e269-4810-80e4-14e2409f5259-natalie_portman_in_black_swan-hd.jpg

Fig. 11 <http://www.materialesdelengua.org>

Fig. 12 http://3.bp.blogspot.com/-0O-qGYK5LMU/Vie5ZMmWgCI/AAAAAAAAAT7U/mH03CGRIcFA/s1600/Travelling%2Bcircular_otro.jpg

Fig. 13 http://cdn3.computerhoy.com/sites/computerhoy.com/files/editores/user-19495/profundida_de_campo.png

Fig. 14 http://losfilmes.com/wp-content/uploads/2015/06/psycho.Shower_Blog.jpg

Fig. 15 <http://www.fondoswiki.com/Uploads/fondoswiki.com/ImagenesGrandes/casa-voladora-up.jpggh>

Fig. 16 <http://hdmoviespoint.com/wp-content/uploads/2015/03/Run-Lola-Run-Movie-300MB-Free-Download.jpg>

Fig. 17 <http://images.huffingtonpost.com/2014-08-06-TheGrandBudapestHotel.jpg>

Fig. 18 http://1.bp.blogspot.com/-e9hFJTWodZ4/VaDtQMclYcI/AAAAAAAAANMM/SX1wjk3RXac/s1600/fimucite_6_clausura_1.jpg

Fig. 19 <http://www.le198.com/images/slow-motion/pub-slow-motion-big-2.jpg>

Fig. 20 <https://theworldwentaway.files.wordpress.com/2013/01/the-blue-umbrella.jpg>

Fig. 21 <http://la-vida-es-corta.blogs.fotogramas.es/files/2012/02/MR-MORRIS-LESSMORE-CORTO.jpg>

Fig. 22 PERICOT, J.(2005) *La imagen gráfica: De significado implícito al sentido inferido*. FORMATS Revista

de comunicación audiovisual. Recuperado de http://www.upf.edu/materials/depeca/formats/arti1_esp.htm#article

Glosario

Cinestesico (cinestesia): Percepción del equilibrio y de la posición de las partes del cuerpo.

Deícticos: La deixis es la parte de la semántica y la pragmática relacionada con las palabras que sirven para indicar otros elementos. Palabras como tú, hoy, aquí, esto, son expresiones deícticas que sirven para señalar personas, situaciones, lugares, etcétera.

Diégesis: En una obra literaria, desarrollo narrativo de los hechos.

Figura semántica: es aquella que emplea las palabras en sentido distinto al que estrictamente les corresponde, pero que tiene con éste alguna conexión, correspondencia o semejanza.

Figuras del pensamiento: es una figura retórica que afecta el significado de las palabras con el fin de realzar el mismo dentro del discurso.

Figuras sintácticas: son aquellas que tienen que ver con la organización de las palabras dentro de las oraciones. Entre ellas, algunas repiten términos, otras suprimen vocablos o cambian el orden lógico de la oración.

Matomimia o Metonimia: tropo que consiste en designar algo con el nombre de otra cosa tomando el efecto por la causa o viceversa, el autor por sus obras, el signo por la cosa significada, etc.

Metáfora: Traslación del sentido recto de una voz a otro figurado, en virtud de una comparación tácita.

Metataxis: Las metataxas o metataxis se refieren al dominio de las figuras que tienen una actuación en la estructura de la frase.

Prosopopeya: Atribución, a las cosas inanimadas o abstractas, de acciones y cualidades propias de los se-

res animados, o a los seres irracionales de las del ser humano.

Saber categorial: donde la experiencia comunicativa del enunciatario se dirige al significado del enunciado visual, tratando de entender el significado de las imágenes enunciadas.

Saber preteórico: un saber intuitivo acreditado y dirigido a las imágenes icónicas, y que, por lo tanto, no es provocado por convención o código socializado sino por la simple analogía que existe entre la imagen y el objeto real.

Unidad lexical: una unidad del lenguaje aislable, con significación propia y aspectos fonológico y ortográfico diferenciados.

ANEXOS

Encuesta realizada para el analisis pragmatico (en linea) <http://goo.gl/forms/JOor1rsEm4>



The image shows a screenshot of a Google Forms survey. The browser's address bar at the top displays the URL: https://docs.google.com/forms/d/16G2Ik61MPc6-j86koqlyg0jbQe1ZfoskG1kseL_q_E8/viewform. The survey title is "Analisis Pragmático" in a large blue font. Below the title is a paragraph of introductory text in grey. A red asterisk indicates that the following questions are mandatory. The first question is "¿Qué edad tienes? *" with an empty text input field. The second question is "Escriba el nombre del cortometraje que usted vio *" with an empty text input field. The form is set against a background of a colorful geometric pattern.

https://docs.google.com/forms/d/16G2Ik61MPc6-j86koqlyg0jbQe1ZfoskG1kseL_q_E8/viewform

Analisis Pragmático

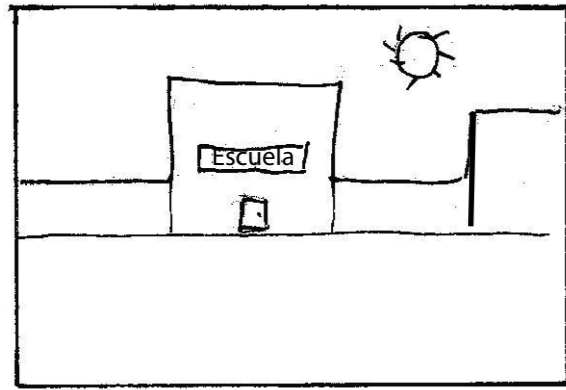
Encuesta para trabajo de investigación sobre la pragmática en cortometrajes animados y está basado en lo que puedes recordar del cortometraje. Esta investigación es importante ya que complementa datos para nuestro proyecto por eso le pedimos que sean honestos y descriptivo con sus respuesta. Muchas gracias.

***Obligatorio**

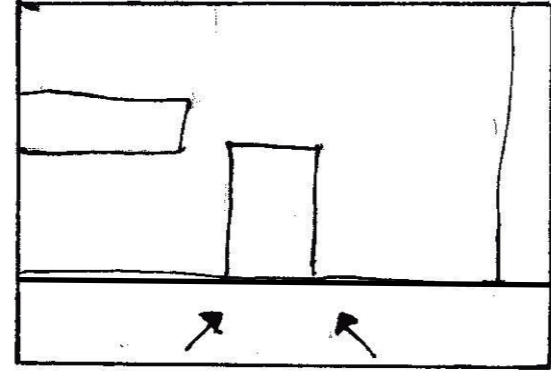
¿Qué edad tienes? *

Escriba el nombre del cortometraje que usted vio *

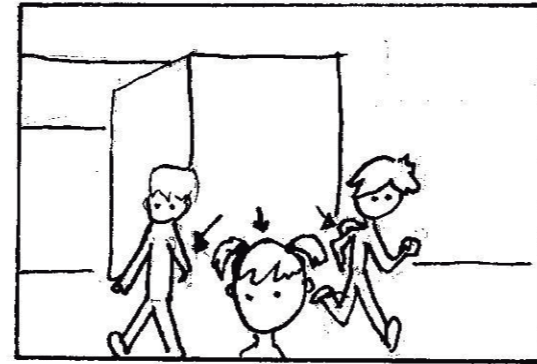
Cortometraje "Bully"
Storyboard



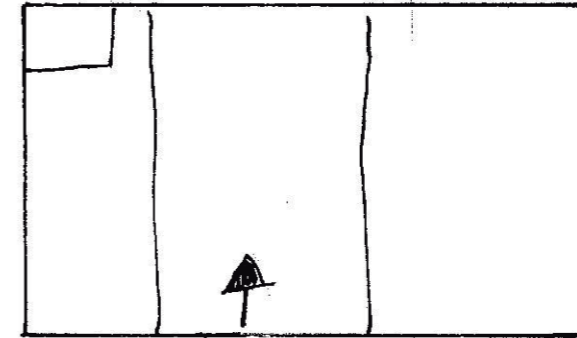
Plano completo de la escuela por la mañana



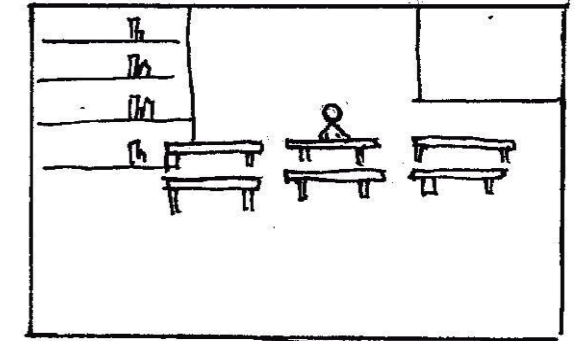
Se enfoca el salón de clases. la cámara hace un movimiento paulatino hacia delante.



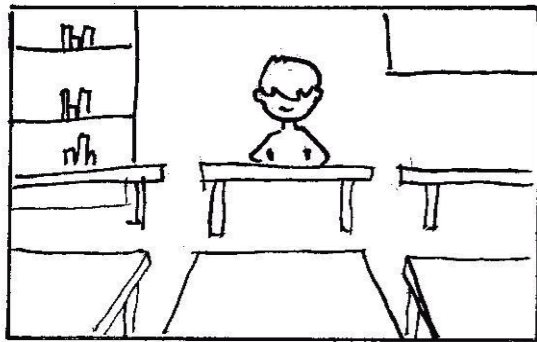
Suena la campana y los niños salen corriendo hacia el recreo la cámara sigue su movimiento hacia adentro del salón



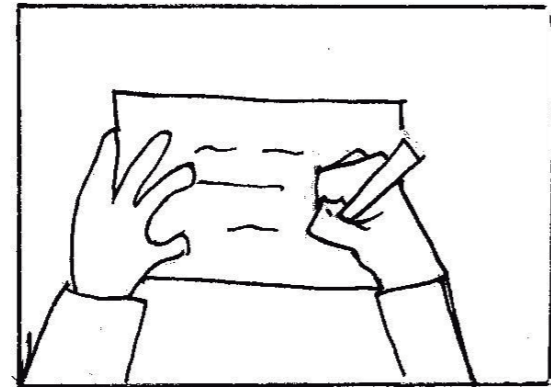
La cámara continua hacia adentro del bote



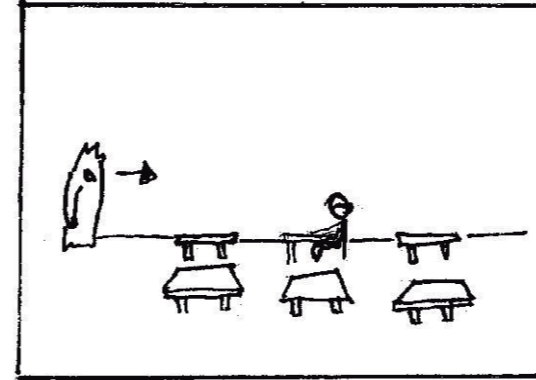
primer plano del salón con un niño solo sentado en una banca



la camara hace un acercamiento al niño sentado (vista frontal)



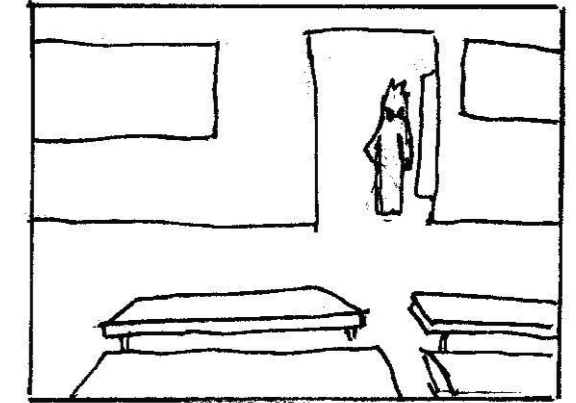
perspectiva desde el niño se ve como dibuja(escribe)



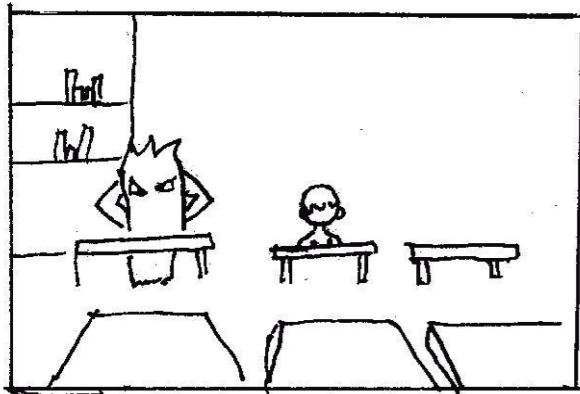
En un plano lateral se observa como el bully camina hacia una de las mesas



primer plano de el bully con una expresión maliciosa observando a una goma en su escritorio y al niño repetidamente.



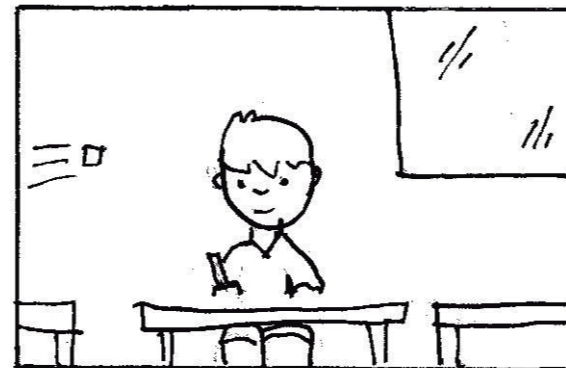
se ve como el niño levanta la cabeza y aparece el "bully" recargado en la puerta.



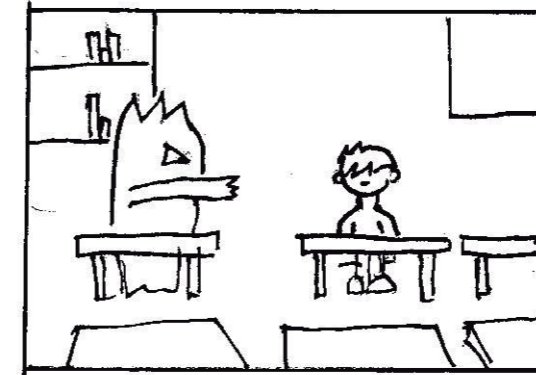
volviendo al plano frontal el bully se acerca a la mesa y se sienta muy comodamente haciendo mucho escándalo



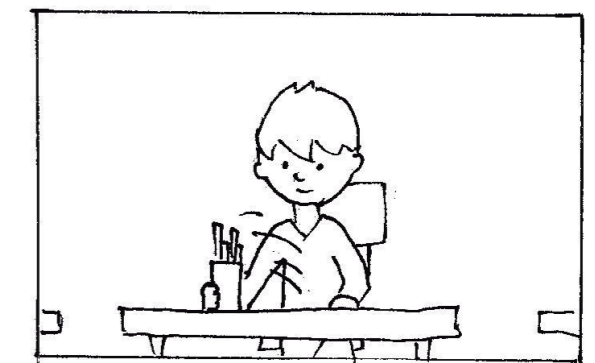
el bully se truenca los dedos y toma la goma (primer plano.)



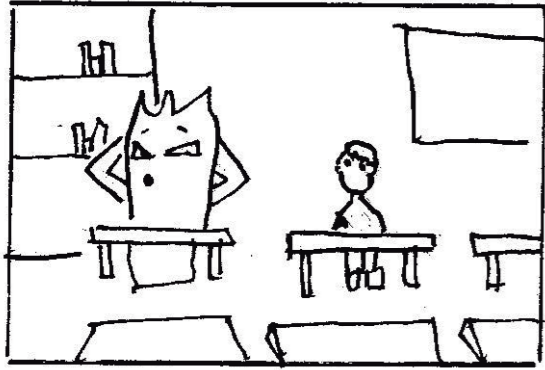
se enfoca al niño dibujando. y una goma golpea su cabeza y cae a la mesa



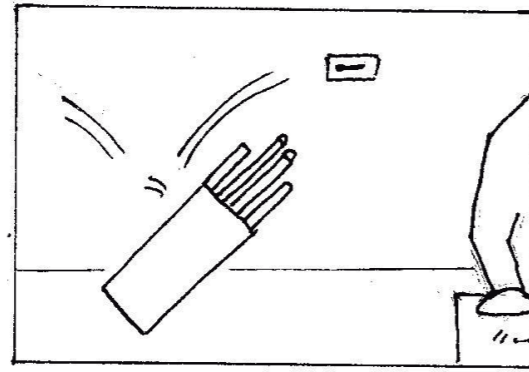
el niño se voltea y el bully toma un sacapuntas y se lo lanza



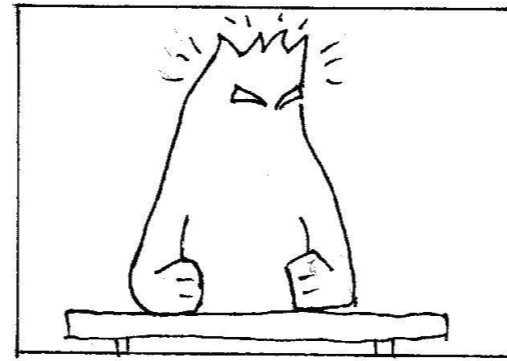
Enfoque del niño levantando la lapicera



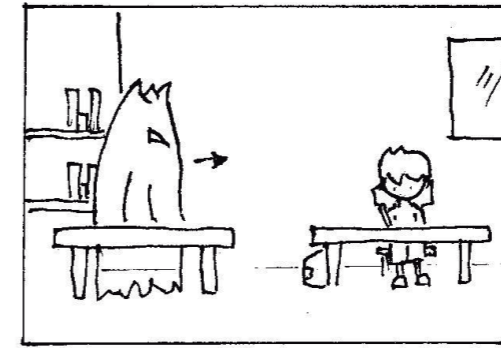
se encuadra en la escena al bully y al niño bbservando al éste fingiendo que no fue su culpa.



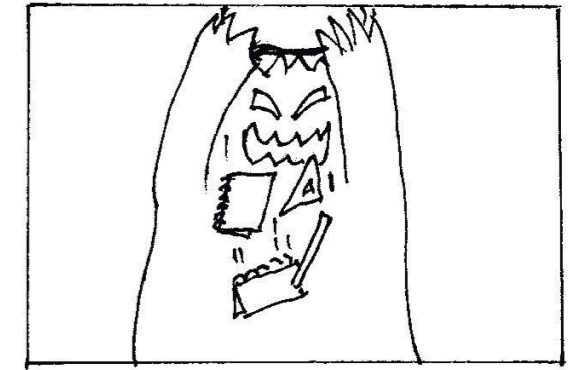
El saca puntas golpea la lapicera y ésta se cae (encuadre en la lapicera).



La cámara hace un paneo hasta enfocar el bully que se ve molesto por la indiferencia del niño



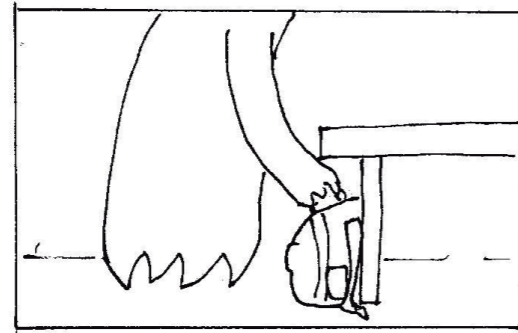
Plano general de los personajes en donde se muestra como el bully se levanta y camina hacia el niño



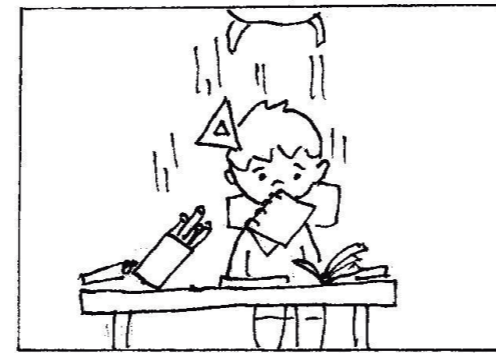
Se enfoca al bully levantando la mochila



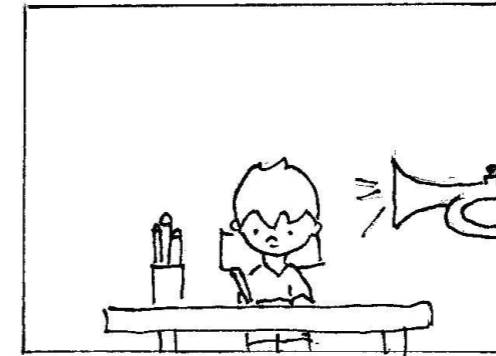
se regresa al encuadre del niño donde se muestra como el bully sale de escena



se hace un enfoque hacia la mochila que es tomada por el bully.



vista en perspectiva del bully que muestra como las cosas van cayendo



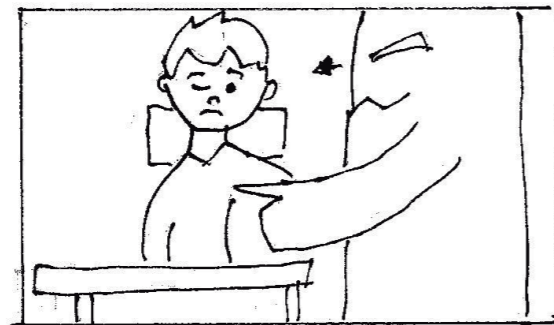
En un ciclo de escenas se muestra al niño dibujando y en un segundo sale una trompeta sonando justo al lado del niño



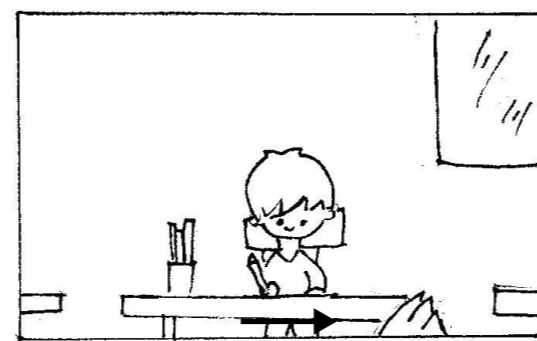
la trompeta sale de escena y el niño se muestra aturido y consternado



Se muestra al bully apareciendo repentinamente espantando al niño



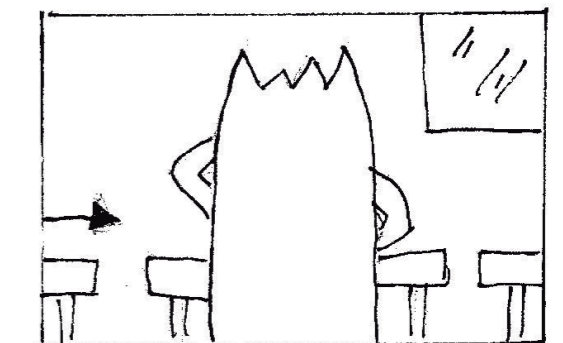
Comienza otro ciclo de eventos , el bully aparece en la escena caminando para picar al niño con sus dedos



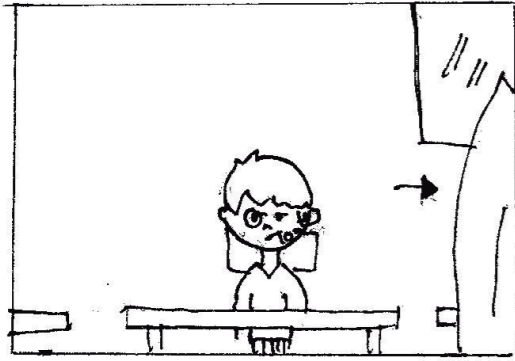
corte de escena. Se muestra al niño dibujando y el bully escondiendose y pasando por la escena.



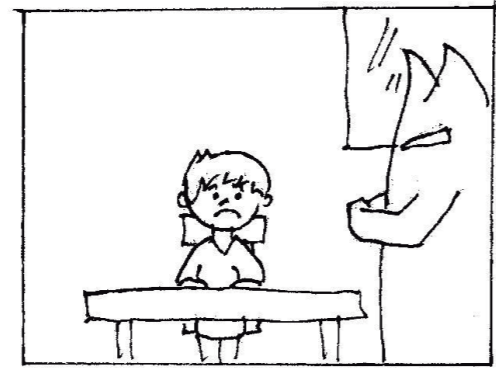
El bully sale de escena y se muestra al niño jadeando de miedo.



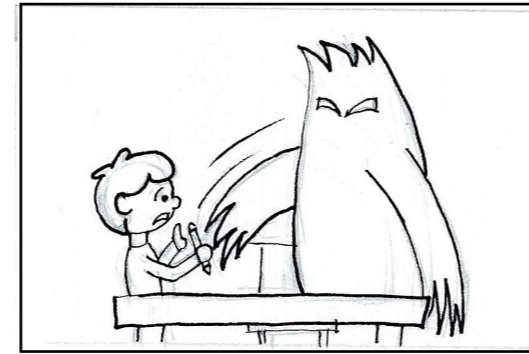
Corte de escena se ve al niño dibujando y el bully aparece con un plumón para pintarlo.



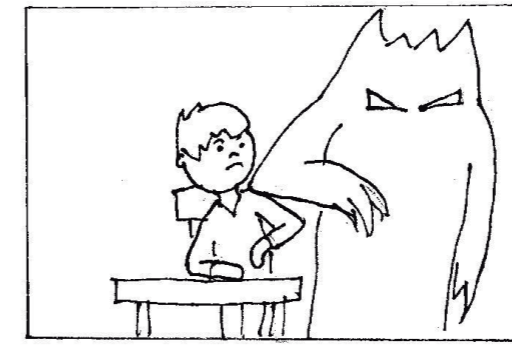
El bully se sale de escena y se muestra al niño molesto y con la cara pintada



Para amedrentar al niño, el bully se golpea los puños para demostrar que el es mas fuerte



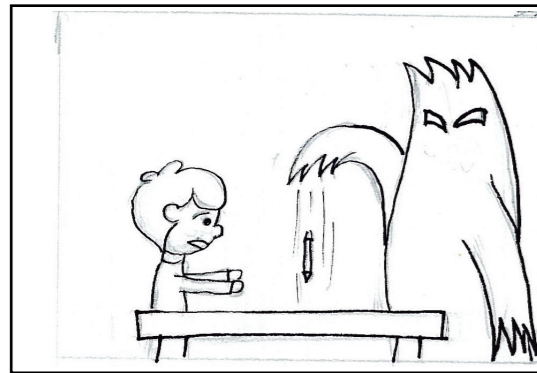
El bully le quita de un manotazo el lápiz al niño, éste esta atemorizado y asustado pidiendole a señas que no le haga daño



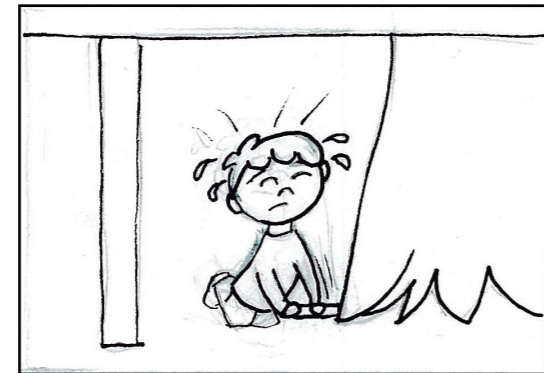
Corte de escena. Se muestra al niño dibujando y el bully se acerca y se recarga en el niño. Este ultimo se resiste a esta acción



El bully empuja al niño para sacarlo de su asiento



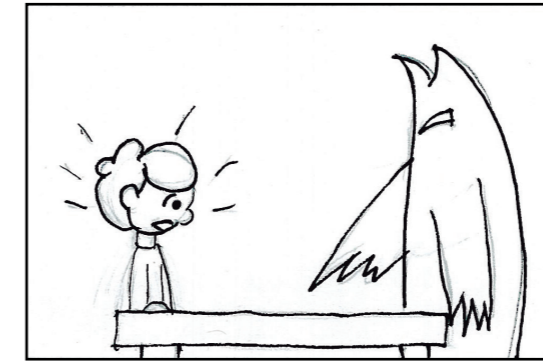
El bully le quita el lápiz, se lo muestra burlonamente y lo tira al piso, el niño solo ve como lo tira y estira las manos tratando de agarrar el lápiz



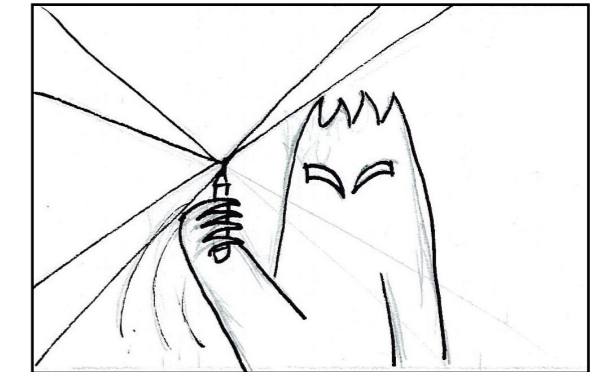
El niño se agacha para tomar su lápiz y el bully lo pisa para que no lo pueda tomar, el niño jala con fuerza para poder tenerlo



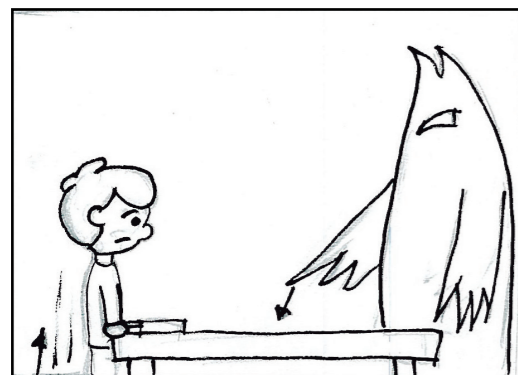
El bully comienza a rayar el dibujo del niño mientras rie debido a lo que hace



El niño ve la obra del bully y se muestra sorprendido



El bully toma un lápiz del botecito y lo alza como si tuviera una idea, la punta del lápiz brilla



El niño se levanta con su lápiz en la mano y el bully se hace a un lado para mostrarle lo que ha hecho



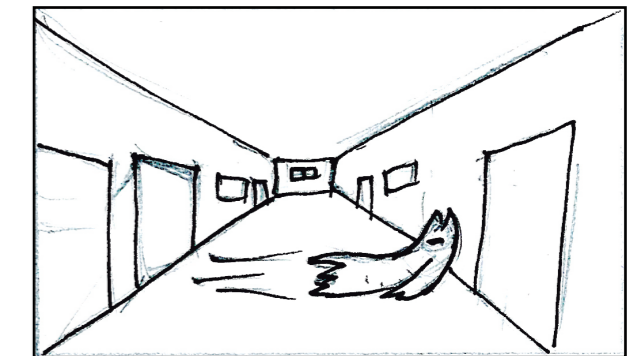
Se muestra los rayoneos que hizo el bully al trabajo del niño



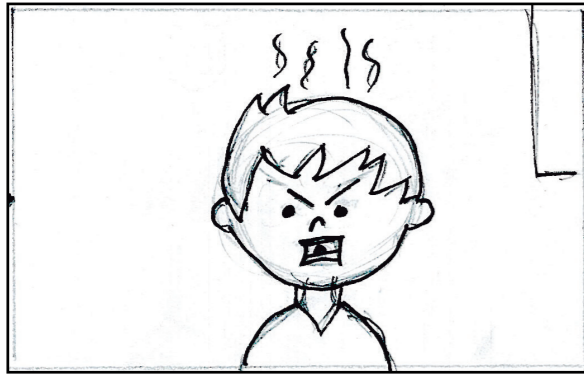
Se hace un acercamiento a progresivo a la cara del niño que se muestra impactado por lo que acaba de ver



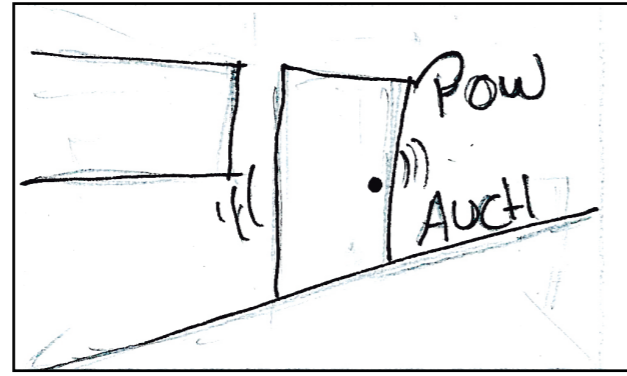
El bully se comienza a burlar a carcajadas mientras el niño se acerca a él hasta quedar de frente



El bully sale desplazandose de la puerta hasta topar con la pared



Su cara se transforma a estar furioso y enojado, apunto de explotar



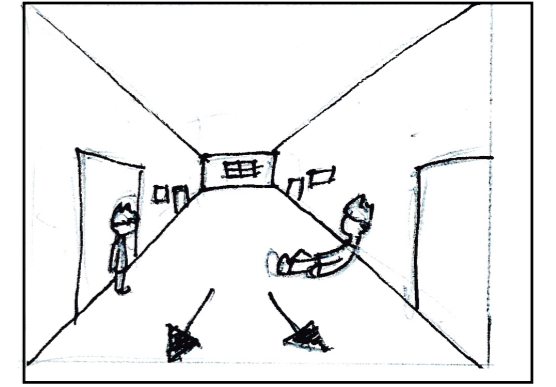
Se muestra el pasillo del salón de clases y se ve como la puerta se mueve estrepitosamente en señal de que el niño esta golpenado al bully



El niño aparece en la puerta de su salón y ve al bully



El bully se transforma a un niño ordinario y la sombra comienza a desvanecerse



Se muestra el pasillo donde estan los dos niños quietos, el zoom comienza a alejarse y hay un desvanecimiento hasta que la pantalla queda en negro.



El niño exhala un aire de tranquila demostrando que su temor por el otro niño a terminado

Guión recuperado del cortometraje

Escena 1

Se muestra la puerta de un salón y una abeja volando dentro de este por un agujero, hay una toma de movimiento que sigue a la abeja hasta que desaparece por la lejanía mostrando una parte del salón.

Escena 2_tomal

Un niño está dibujando, en la toma solo se ven las manos del niño dibujando y su dibujo

Escena 3

Vuelve a aparecer la abeja justo en el lugar donde se quedó postrándose en una lámpara de perro y mostrando lo que hay en esa mesa (una foto de 2 niños y lo que parece que uno le hace bully a otro) después la abeja se vuelve a volar mientras la cámara lo sigue con un leve movimiento

Escena 4

Continúa la abeja volando frente al niño que estaba dibujando, el niño sigue dibujando y cuando se percata de la abeja la ignora haciendo un gesto corporal y vuelve a dibujar.

Escena 5

La abeja continúa volando ahora cerca de unos pies de un niño, el niño está descalzo solo con calcetines, la abeja ronda los pies y luego sale de la toma.

Escena 6

Un niño más grande descansando sobre una silla (el de los pies) se está hurgando la nariz muy indis-

cretamente entonces aparece la abeja volando cerca de él, el niño se percata de la abeja y la ve con una especie de enojo, la toma es de busto y hay un ligero movimiento hacia delante.

Escena 7

Aparece una toma completa del niño sentado observando a la abeja como ronda cerca de él y se inclina a agarrar algo del piso lentamente mientras se sigue hurgando.

Escena 8

El niño toma un zapato del piso y le pega a la abeja y ésta cae en la mesa.

Escena 9

El niño observa despiadadamente y con una mueca de satisfacción a la abeja en su mesa que está boca arriba tratando de pararse, el niño de repente escucha y voltea hacia el otro niño (hay un movimiento de cámara rápida que se dirige al otro niño).

Escena 10

Se ven a los dos niños en un encuadre de 45° sentado en sus bancas, el grande observa al menor a los lejos mientras que el otro sigue dibujando

Escena 11

El niño grande se truenca los dedos y después acerca su mano a una goma con cara de tener un plan.

Escena 12

Hay una toma de las manos de niño grande agarrando la goma.

Escena 13

El niño grande se prepara para lanzar la goma apuntando hacia el niño pequeño y la lanza.

Escena 14

La goma cae rebotando en su banca, el niño pequeño sorprendido y temeroso voltea a buscar al culpable.

Escena 15

Se ven a los dos niños sentados, el grande está silbando como fingiendo que no es el culpable mientras el otro lo ignora y vuelve a dibujar, después el niño grande parece molestar aún más y toma otro objeto de su banca.

Escena 16

El niño grande toma un sacapuntas y apunta hacia el otro niño para lanzárselo.

Escena 17

El sacapuntas le pega a su bote de lápices, tumbándolo y tirando lo que contenía, el niño pequeño toma su bote y lo vuelve a acomodar metiendo los demás lápices con una cara de satisfacción.

Escena 18

El niño grande voltea a observar a su víctima esperando ver lo que quiere pero se sorprende al ver que el niño pequeño está tranquilo dibujando y

golpea su mano contra la banca.

Escena 19

Se ven a los dos niños, el menor está dibujando mientras que el mayor algo enojado se levanta de su banca y camina hasta salir de cuadro, casi instantáneamente regresa con un balón de futbol y se lo muestra señalándoselo y haciendo además para que lo tome pero el menor después de verlo lo ignora, el mayor juega con el balón y lo deja caer "accidentalmente" en su banca, tirando otra vez su bote de lápices y sale de toma riéndose de lo que hizo mientras el menor vuelve a levantar sus bote y recomodar todo.

Escena 20 (inicia ciclo de acciones "iguales")

Esta el menor dibujando y drásticamente aparece el mayor tocando una trompeta en la oreja del anterior, haciendo que se asuste.

Escena 21

El menor sigue dibujando y el mayor aparece repentinamente con una máscara de halloween para asustarlo con un grito y pose de terror (como de fantasma, buuu!) haciendo que se sorprenda el menor.

Escena 22

El menor está dibujando y el mayor aparece por su espalda para picarle con los dedos su cuerpo para molestarlo.

Escena 23 (termina ciclo de acciones iguales)

El mayor aparece frente al menor y toma sus colo-

res para pintarle la cara, al terminar éste se ríe mientras el menor trata de quitarse lo pintado de la cara.

Escena 24

El menor está dibujando y el mayor se acerca a él, recarga todo su cuerpo con pequeños empujones y el menor trata de resistirse haciendo fuerza.

Escena 25

El mayor se percata de eso y pone sus músculos en la cara del niño para demostrarle quien es el más fuerte.

Escena 26

El mayor empuja al niño sacándolo de su asiento, le quita el color con el que dibujaba, se lo muestra y lo tira burlonamente, el niño se agacha para tomar su color y cuando lo agarra el mayor lo pisa (el color) para que no lo obtenga, mientras el pequeño trata con fuerza de tomar su color el mayor toma sus colores frenéticamente para rayar y arruinar el dibujo que estaba haciendo, el menor se levanta y el otro le muestra lo que hizo, el niño menor se sorprende como si fuese un susto.

Escena 27

Se muestra el dibujo rayado.

Escena 28

Se ve la cara del niño menor pasar de la sorpresa disgustante a enfurecerse poco a poco, como si fuese a explotar.

Escena 29

El niño grande se está riendo señalándolo y haciendo burla de la reacción del pequeño

Escena 30

Se ve el pasillo de afuera y se escuchan golpes y la voz del niño grande diciendo auch, de repente sale disparado de la puerta hacia el pasillo, rebotando en la pared y cayendo al suelo, varios niños se asoman al ver que fue lo que paso.

Escena 31

El pequeño dentro del cuarto hace un gesto de satisfacción infantil (ja!) con la cabeza, se sienta y hace girar el lápiz entre sus dedos habilidosamente y comienza a dibujar.

