



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Casa abierta al tiempo Unidad Xochimilco

División de Ciencias y Artes para el Diseño
Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño
Área de concentración Teoría e Historia Críticas

**LA RETÓRICA COMO INSTRUMENTO CREATIVO
EN LOS PROCESOS PRODUCTIVOS
DE LA ANIMACIÓN**

Idónea comunicación de resultados
que para obtener el grado de Maestría presenta:

Víctor Hugo Boltrán Palomo

Tutor:

Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Ciudad de México, 6 de septiembre de 2016



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
Unidad Xochimilco

División de Ciencias y Artes para el Diseño
Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño
Área de concentración Teoría e Historia Críticas

LA RETÓRICA COMO INSTRUMENTO CREATIVO EN LOS PROCESOS PRODUCTIVOS DE LA ANIMACIÓN

**Idónea comunicación de resultados
que para obtener el grado de Maestría presenta:**
Víctor Hugo Beltrán Palomo

Tutor:
Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado

Lector:
Mtro. José Mauricio Romero García

Coordinador de Área:
Dr. Francisco Pérez Cortés

Ciudad de México, 6 de septiembre de 2016

Agradecimientos

Al cuerpo docente de la Maestría en Ciencias y Artes para el Diseño por haber encauzado el trabajo reflejado en este documento

A mi tutor Mtro. Roberto Antonio Padilla Sobrado por su orientación y respaldo

A mi cotutor Dr. Miguel Vidal Ortega por abrirme las puertas del Master en Animación impartido por la Universidad Politécnica de Valencia y poner a mi alcance todos los recursos disponibles para disfrutar de una estancia de investigación excepcional

Y en particular, a la Dra. María Lorenzo Hernández por facilitarme su obra y permitirme conocer de primera mano algunos aspectos de su perspectiva en torno a la animación

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN	3
PREGUNTA CENTRAL DE INVESTIGACIÓN	3
Preguntas conductoras	3
OBJETIVO GENERAL	3
Objetivos particulares	3
HIPÓTESIS	4
MARCO METODOLÓGICO	4
1. ANTECEDENTES Y DEFINICIONES PRELIMINARES	5
1.1. ALGUNOS ACERCAMIENTOS DE LA RETÓRICA A DISCIPLINAS GRÁFICAS	5
1.2. LA RETÓRICA	7
1.3. LA ANIMACIÓN	9
1.3.1. Orígenes de la animación	12
1.3.2. Del ilusionismo al discurso	12
1.3.3. Aportaciones para la construcción de un nuevo lenguaje	13
1.3.4. Algunos caminos trazados en el desarrollo de un nuevo lenguaje	15
1.4. LA COMUNICACIÓN	16
1.4.1. Los modelos de comunicación	17
1.4.2. El signo	19
2. ENTRAMADO DE CONCEPTOS RETÓRICOS PROPUESTOS PARA EL PLANTEAMIENTO DE CORTOMETRAJES ANIMADOS	20
2.1. LAS CINCO ETAPAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO EN LA PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES ANIMADOS	21
2.1.1. Invención o inventio	22
2.1.2. Disposición o dispositio	23
2.1.3. Elocución o elocutio	23

2.1.4. Memoria	24
2.1.5. Pronunciación o actio	25
2.2. LOS GÉNEROS DEL DISCURSO COMO PUNTO DE PARTIDA PARA LA REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN	26
2.2.1. El género judicial	27
2.2.2. El género epidíctico o demostrativo.....	28
2.2.3. El género deliberativo.....	29
2.3. LOS RECURSOS PARA LA PERSUASIÓN EN LA ANIMACIÓN	29
2.3.1. Logos	30
2.3.2. Pathos	31
2.3.3. Ethos	32
 3. LOS CONCEPTOS RETÓRICOS PROPUESTOS PARA EL PLANTEAMIENTO DE CORTOMETRAJES ANIMADOS PRESENTES EN “LA NOCHE DEL OCÉANO”	 33
3.1. PRESENTACIÓN DEL CORTOMETRAJE	34
3.2. ANÁLISIS DEL CORTOMETRAJE “LA NOCHE DEL OCÉANO”	35
 4. EJEMPLO DE PLANTEAMIENTO DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO INÉDITO A PARTIR LOS CONCEPTOS RETÓRICOS PROPUESTOS	 50
4.1. SINÓPSIS DE “EL PUENTE”	50
4.2. ANÁLISIS DEL CORTOMETRAJE “EL PUENTE”	51
 CONCLUSIONES	 59
 BIBLIOGRAFÍA	
 APÉNDICES	

INTRODUCCIÓN.

“El surgimiento de un nuevo sistema de comunicación electrónico, caracterizado por su alcance global, su integración de todos los medios de comunicación y su interactividad potencial, está cambiando nuestra cultura, y lo hará para siempre” (Castells, 1998, p. 365). Este posicionamiento de las nuevas tecnologías como elemento capaz de encauzar los destinos de las sociedades actuales ha incrementado la demanda de productos audiovisuales, lo cual ha terminado por convertirlos en una de las principales formas de comunicación. Dentro de ese universo de productos audiovisuales se encuentra la animación, esta disciplina ha experimentado una destacada evolución en los últimos años y esto le ha permitido posicionarse a nivel mundial como un extraordinario medio para comunicar y como industria proveedora de un espacio de desarrollo profesional para un gran número de personas provenientes de diversas disciplinas. Esto además, por supuesto, de sus cualidades plásticas, las cuales le permiten constituirse como una excelente forma de expresión artística.

Dos características fundamentales de la animación coinciden favorablemente con la realidad que hoy en día nos envuelve, por un lado el movimiento, rasgo compatible con un mundo gobernado por la celeridad, y por otro lado la imagen, cuya presencia se propaga de manera ilimitada en el entorno. “Nuestra época tiene uno de sus rasgos más característicos en la progresiva conquista de la imagen y los medios para crear y transformar imágenes” (Izuzquiza, 2003, p. 187), es tal el valor conferido a la imagen en la actualidad, que se ha convertido en una poderosa herramienta para quien encuentra la mejor manera posible para explotarla, “todo parece dominado por el deseo de crear imágenes y de hacer de la realidad una imagen que pueda ser procesada, comunicada y, también, comprada y vendida” (Izuzquiza, 2003, p. 187).

Esta tendencia a la explotación de la imagen radica principalmente en sus facultades comunicativas, hecho que suele ser interpretado de manera equívoca con la frase

generalizada “una imagen vale más que mil palabras”. La importancia real de la imagen, desde el punto de vista de la comunicación, radica en su capacidad para evocar conceptos o palabras con las cuales adquiere un significado.

Sin palabras, o los conceptos, las imágenes no comunican. Si no somos capaces de leer y nombrar lo que las imágenes nos dan, éstas quedan mudas, no comunican. Incluso las experiencias más abstractas, aquellas que remiten a las sensaciones o puramente a las percepciones formales, si no despliegan un lenguaje comunicador, traducible, no tienen valor, no generan significado (Ardèvol y Muntañola, 2004, p. 159).

Desde este punto de vista nos aproximaremos a la animación en la presente investigación, con la intención de proponer un método, con una base teórica, que se integre a los procesos productivos de la animación. El objetivo es enriquecer la labor creativa del animador, mediante un instrumento que le permita encontrar las alternativas más adecuadas para que la animación cumpla con su objetivo comunicativo. Una herramienta para orientar el trabajo del animador y con la cual se pueda contribuir a lograr, como resultado, discursos más convincentes.

La base teórica del método propuesto en este trabajo proviene de la retórica, una disciplina orientada a la construcción de discursos adecuados para convencer. Son tres los aspectos de esta disciplina que pretendemos atraer a la animación: las cinco fases del proceso retórico, los géneros del discurso y los recursos para la persuasión.

En este sentido, haremos una revisión de estos conceptos en busca de vínculos que nos permitan establecer su afinidad con los procesos productivos de la animación. Analizaremos un cortometraje de animación, con un alto nivel aceptación, con la intención de corroborar en él la presencia de estos tres aspectos de la retórica. Indagaremos, mediante entrevista con la autora del cortometraje, si considera los conceptos de la retórica como una herramienta útil en la producción de animaciones y si ella los utiliza en su trabajo. Finalmente trataremos de constatar la aplicabilidad de estos conceptos mediante el análisis del planteamiento de un cortometraje inédito realizado bajo la consideración del método que en esta investigación se propone.

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN.

PREGUNTA CENTRAL DE INVESTIGACIÓN.

¿Cómo aprovechar algunos instrumentos provenientes de la retórica en la formulación de un método sistemático para el planteamiento de cortometrajes de animación que contribuya a orientar el trabajo del animador y a mejorar el poder persuasivo de sus discursos?

Preguntas conductoras.

¿Cómo se vinculan las cinco fases del proceso retórico, los géneros del discurso y los recursos para la persuasión con las diferentes etapas de los procesos productivos de la animación?

¿De cuáles de estos conceptos podemos corroborar su presencia en un cortometraje con un alto nivel de aceptación por parte del auditorio al que está dirigido?

¿Cuáles de estos conceptos son empleados de manera consciente?

¿Cómo funciona la aplicación consciente de estos conceptos en el planteamiento de proyectos nuevos?

OBJETIVO GENERAL.

Proponer un método sistemático para el planteamiento de cortometrajes de animación, mediante el aprovechamiento de algunos instrumentos provenientes de la retórica, con la intención de orientar el trabajo del animador y mejorar el poder persuasivo de sus discursos.

Objetivos particulares.

Identificar la manera en que se vinculan las cinco fases del proceso retórico, los géneros del discurso y los recursos para la persuasión con las diferentes etapas de los procesos productivos de la animación.

Identificar cuáles de estos conceptos están presentes en un cortometraje con un alto nivel de aceptación por parte del auditorio al que está dirigido.

Identificar cuáles de estos conceptos son empleados de manera consciente.

Verificar como funciona la aplicación consciente de estos conceptos en el planteamiento de proyectos nuevos.

HIPÓTESIS.

La correcta aplicación de algunos instrumentos provenientes de la retórica, durante el proceso de realización de un cortometraje de animación, contribuye a reforzar y facilitar la labor creativa del animador, así como a incrementar el poder persuasivo de los discursos que genera.

MARCO METODOLÓGICO.

La presente investigación será abordada mediante métodos de índole cualitativo y desde la perspectiva del pragmatismo, considerando que éste “reduce los conocimientos humanos a instrumentos de acción y busca el criterio de la verdad de las teorías en su éxito práctico” (Bautista, 2011, p. 39).

Entre los métodos a emplear tenemos la entrevista, éste método consiste en la conversación con los individuos pertinentes para los fines de la investigación y la intención es “entender el mundo desde la perspectiva del entrevistado y desmenuzar los significados de sus experiencias” (Álvarez-Gayou, 2007, p.109). El tipo de entrevista será semiestructurado, en el cual “se trabaja con unos contenidos y un orden preestablecido, dejando abierta la gama de posiciones que desee manifestar el entrevistado” (Báez, 2012, p. 97). Se llevará a cabo en el entorno profesional, con los animadores. Partiendo de una guía básica previamente definida, trataremos de profundizar en el conocimiento de los procesos de producción de la animación y

trataremos de inferir en ellos la presencia de la retórica, además del grado de conciencia, de esa presencia, por parte del animador.

También habrá una etapa en la cual se realizará el análisis de material audiovisual. Con este método se busca indagar en torno al sentido cultural e ideológico de los materiales, teniendo en cuenta que la capacidad de significar de las imágenes depende del desarrollo de códigos de interpretación socialmente contruidos (Gordon y Serrano, 2008, p. 255). En este caso realizaremos el análisis de un cortometraje con un alto nivel de aceptación en el entorno internacional, concretamente en el circuito de festivales de animación. Este análisis se enfocará en la búsqueda de indicios con los cuales podamos inferir la presencia de la retórica en el cortometraje y así corroborar e ilustrar la aplicabilidad y la utilidad de los conceptos de la retórica en la animación.

Finalmente se realizará un estudio de caso, “una estrategia de investigación dirigida a comprender las dinámicas presentes en contextos singulares, la cual podría tratarse del estudio de un único caso o de varios casos” (Martínez, 2006, p. 174). Este tipo de estrategia persigue objetivos como “la descripción de una situación, la explicación de un resultado a partir de una teoría, la identificación de mecanismos causales, o la validación de teorías” (Yacuzzi, 2005, p. 3). El caso que será estudiado es el planteamiento de un cortometraje inédito abordado mediante la consideración de los conceptos propuestos en la presente investigación, con la intención de describir la experiencia y verificar la aplicabilidad de los conceptos propuestos.

1. ANTECEDENTES Y DEFINICIONES PRELIMINARES.

1.1. ALGUNOS ACERCAMIENTOS DE LA RETÓRICA A DISCIPLINAS GRÁFICAS.

La retórica ha sido objeto de diversos estudios en los cuales es vinculada con la imagen y algunos otros en los que es relacionada con el diseño en particular, entendido éste como un proceso generador de imágenes y objetos poseedores de un discurso algunas

veces implícito y otras explícito. En el ensayo “Diseño con fundamento retórico” escrito por el profesor Hanno Ehses, éste comenta al respecto:

Gui Bonsiepe (1965) presentó su notoria reseña de una retórica visual y verbal; la que fue sucedida por una obra que expandió su enfoque del medio impreso al cine y los medios interactivos. Roland Barthes (1964) y Umberto Eco (1972) trabajaron la retórica de la imagen, mientras que mi propio trabajo (1984, 1986 y 1988) continuó desde la perspectiva del diseñador. Richard Buchanan (1985) fue el primero en clasificar el proceso de diseño como una forma de argumentación retórica, definiendo al diseño como «un arte de reflexión que conduce a la acción práctica a través de la condición persuasiva de los objetos y que, por lo mismo, implica la vívida expresión de ideas rivalizantes sobre la vida» (Ehses, 2009, p. 10).

En este mismo ensayo el profesor Ehses nos dice que la retórica puede ser útil para analizar y entender los objetos de diseño así como los motivos que guían su conformación a lo largo del proceso, pero más aún, nos permite desvelar el engranaje de la concepción misma de los diseños para, de esta manera, entender los mecanismos que les permiten alcanzar sus objetivos, conocimientos que podrían ser utilizados para encausar el trabajo del diseñador. El uso y aprovechamiento de las aportaciones de la retórica “no solo ofrece un marco de referencia para una comprensión más desarrollada y racionalizada del diseño, sino que también puede orientar su práctica exponiendo elementos claves de su estructura fundamental” (Ehses, 2009, p. 34).

Actualmente nos encontramos inmersos en un entorno invadido por la imagen, acorralados por los medios de comunicación masiva que han reclamado el control de la educación visual de la sociedad saturando el ambiente con mensajes cuya función es prioritariamente persuasiva, la intención última de estas imágenes es vender. Esta circunstancia ha despertado el interés de los estudiosos de la imagen por acercarse a la retórica al ser ésta una disciplina orientada a la persuasión.

De ahí que los estudios de retórica visual existentes hasta el momento se hayan centrado las más de las veces en productos de los *media*, por lo general adscritos al discurso

publicitario, tal y como ocurría con el ensayo *fundacional* de Roland Barthes, *Retórica de la imagen*, que inició esta tradición de investigaciones (Carrere y Saborit, 2000, p. 176).

Una modalidad de las múltiples formas de bombardeo visual que colman actualmente el entorno es la animación, y como tal, no ha escapado de ser vinculada a la retórica con la finalidad de comprender su naturaleza. Jaime Carrasco, docente de la División de Ciencias y Artes para el Diseño en la UAM Xochimilco, en artículo publicado en la revista *Diseño en Síntesis* (Carrasco, 2013, pp. 60-72), demuestra la pertinencia de utilizar la retórica como un marco teórico que permita comprender, en sus diversas dimensiones, la organización de sus discursos. Para lograrlo recurre al análisis del cortometraje animado “Ryan”, dirigido por Chris Landreth y ganador del Oscar en 2004. En este artículo se describen los distintos niveles del discurso y cómo éste se va desarrollando a lo largo del cortometraje, analiza en él las operaciones retóricas e identifica la causa del discurso en el género demostrativo. Finalmente muestra la forma en la cual se construye el discurso a lo largo del cortometraje mediante un juego sistemático entre el elogio y el vituperio, práctica propia del género demostrativo.

1.2. LA RETÓRICA.

Nuestro conocimiento del mundo y de nosotros mismos
se apoya en numerosos procedimientos retóricos
(principalmente metafóricos y metonímicos)
con los que la diversidad y el caos de cuanto existe
se nos ha ido haciendo poco a poco accesible.
(Carrere y Saborit, 2000, p. 165).

Con la intención de proporcionar al animador un sustento teórico en su labor como productor de mensajes revisaremos la posibilidad de aplicar, como instrumento creativo, los principios de una disciplina orientada a la búsqueda de la persuasión mediante el discurso, la retórica, definida por Aristóteles como: “... la facultad de teorizar en cada caso lo que es adecuado para convencer” (Aristóteles, 1994, p. 173).

La finalidad perseguida por la retórica es persuadir al auditorio, es decir, lograr la adhesión del receptor del mensaje, a la idea expresada en ese mensaje, el mismo objetivo perseguido por cualquier argumentación, en el libro *Tratado de la argumentación*, Chaim Perelman nos dice sobre la retórica:

“Para los antiguos, el objeto de la retórica era, ante todo, el arte de hablar en público de forma persuasiva; se refería, pues, al uso de la lengua hablada, del discurso, delante de una muchedumbre reunida en la plaza pública, con el fin de obtener su adhesión a la tesis que se le presentaba” (Perelman, 1989, p. 37).

Como podemos ver, la retórica es una disciplina enfocada originalmente a la formulación y ejecución del discurso oral sin embargo esto cambiará con el tiempo, sus cualidades permitirán extender sus alcances a otras formas de discurso. En el artículo “Retórica antigua y retórica moderna”, publicado por el catedrático español Antonio López Eire, éste define la retórica antigua como “...el arte (disciplina teórico-práctica) de emplear atinadamente la lengua, en sus dos niveles de significante y significado, para lograr la persuasión hablando en público (así era en los orígenes) o también mediante los escritos ampliamente divulgados (así fue más tarde)” (López, 1995, p. 875). No obstante, esto ya era apuntado por Aristóteles al escribir: “La retórica, sin embargo, parece que puede establecer teóricamente lo que es convincente en –por así decirlo– cualquier caso que se proponga” (Aristóteles, 1994, p. 174), de manera que atribuye a la disciplina la capacidad de extender sus dominios a cualquier ámbito donde la finalidad perseguida sea la persuasión del auditorio.

Sin embargo, retomando y matizando de alguna manera la definición de la retórica establecida por Aristóteles, en la cual alude a la facultad de teorizar en cada caso lo que es adecuado para convencer, cabe destacar una precisión, la función cardinal de la retórica se cumple al encontrar los elementos necesarios y las formas más adecuadas para construir un discurso cuya pretensión sea alcanzar la persuasión, y no se cumple exclusivamente hasta alcanzar necesariamente el convencimiento, es decir, “su tarea no consiste en persuadir, sino en reconocer los medios de convicción más pertinentes para cada caso” (Carrere y Saborit, 2000, p. 181).

Heinrich Lausberg, por su parte, define a la retórica como “el sistema más o menos estructurado de formas conceptuales y lingüísticas que pueden servir para conseguir el efecto pretendido por el hablante en una situación” (Carrere y Saborit, 2000, p. 181). Pero se trata de un proceso que no siempre funciona de manera consciente, la propia vida en comunidad provee de manera gradual e irreflexiva las herramientas con las cuales el individuo puede comprender y estructurar de manera casi automática, sin un proceso complejo de razonamiento, todas esas formas conceptuales y lingüísticas que sirven para hacer posible la comunicación, “como si de un sexto sentido se tratara, el mecanismo metafórico es inconscientemente aprendido durante la infancia. Los niños aprenden metáforas e incluso hacen metáforas sin saberlo” (Carrere y Saborit, 2000, p. 165). Por lo tanto, la retórica está presente y forma parte activa en la evolución de los procesos de comunicación en la sociedad, mismos con los cuales se construye y se transmite el cúmulo de conocimientos en el cual se asienta la estructura que sostiene a la sociedad misma.

Así la retórica como el resto del lenguaje participa en la construcción del acuerdo social o convención que llamamos realidad. Los esquemas generadores de expresiones que constituyen la elocución retórica, más allá del mero embellecimiento, son instrumento de conocimiento, en varios sentidos: el propio de conocer, el de dar a conocer, y pegado de los anteriores, como una lapa, el de construir el conocimiento, esto es, la realidad (Carrere y Saborit, 2000, p. 167).

1.3. LA ANIMACIÓN.

Todo lo que se mueve puede considerarse como animado.

En particular todo lo que se mueve porque posee vida.

(Hallas y Manvel, 1980, p. 13)

Cuando un pintor pretende provocar una sensación de vida y movimiento sobre su lienzo intenta captar un instante preciso de la escena, un brazo que se extiende, el cabello que se despeina con el viento, unos labios que inician una sonrisa, un instante congelado mediante el cual logra sugerir el antes y el después de ese momento preciso. De esta forma el pintor da vida a su pintura mediante una fase estática de la

escena representada, un momento concreto detenido en el tiempo con el cual sugiere movimiento (Hallas y Manvel, 1980, p. 13-14).

La aparición de la fotografía y su desarrollo tecnológico dará un nuevo giro a este concepto al hacer posible obtener fases sucesivas de una misma escena, permitiéndonos observar con detenimiento momentos que no puede distinguir el ojo humano a simple vista. Esto podemos apreciarlo en el trabajo realizado, a finales del siglo XIX, por el francés Étienne Jules Marey y el inglés Eadweard Muybridge, quienes logran obtener destacados estudios del movimiento de diferentes cosas como aves, caballos y personas. De esta manera lograron extraer imágenes fijas de un movimiento real, imágenes que al ser presentadas de forma sucesiva, a una velocidad adecuada, serían capaces de devolvernos la sensación del movimiento original, es decir, recrear el movimiento previamente capturado de la realidad. El desarrollo de este tipo de trabajos, sumado a otros enfocados en la percepción de la imagen, así como otros enfocados en la proyección de imágenes, traerían a la postre lo que hoy conocemos como cine.

De manera paralela, pero vinculado estrechamente con estos descubrimientos, hubo quienes en lugar de retratar la realidad tuvieron la audacia de dibujarla, la osadía de crear, valiéndose únicamente de su imaginación, las fases estáticas con las que se representaban las escenas y mediante las cuales se produciría la sensación de movimiento al ser presentadas de manera sucesiva (Delgado, 2000, p. 10). De esta forma se comenzaron a establecer las bases de la animación de manera paralela al desarrollo del cine. Medio del cual se separa por un principio fundamental, mientras en el cine se extraen las imágenes de un movimiento de la realidad para reproducirlo, en la animación se crean las imágenes estáticas necesarias para producir la sensación de movimiento (Hallas y Manvel, 1980, p.p. 21-22).

Entre las características esenciales de la animación, podemos apuntar que se trata de un todo compuesto por múltiples partes, las cuales a su vez, encierran cada una su propia complejidad al tiempo que aportan una parte mínima a la complejidad del todo, la animación completa, razón de ser de cada una de ellas, “cada dibujo renuncia a su

independencia individual para convertirse en un elemento más del torrente de dibujos que dará lugar a una imagen continua”. El movimiento es la esencia de la animación, la animación es el todo, por lo tanto, más allá de lo que pueda significar como obra uno solo de los dibujos que componen la animación, obra compleja y valiosa per se, ésta será siempre parte constitutiva de un todo, de una imagen que es continua, esto es la animación, una imagen continua. Esto mismo ocurre en el cine en relación con los fotogramas, partes del todo que es la película (Hallas y Manvel, 1980, p.p. 26-27).

Ángel Blasco, Director de la Escuela de Artes Visuales de Madrid, en el prólogo del libro *El cine de animación*, lo define cómo: “El cine es magia, Ilusión de movimiento. Un engaño visual producido por la sucesión de imágenes fijas que dan la sensación, apariencia, de vida” (Delgado, 2000, p. 10). Así la animación, es una ilusión óptica, es decir, una sensación engañosa provocada por una equivocada, pero inducida, percepción de la realidad. Es una serie de imágenes independientes que, al ser presentadas de forma sucesiva, transmiten la sensación de movimiento, es decir, nos hacen creer que lo que está contenido en esas imágenes realmente se mueve. Este efecto es aprovechado con un fin específico: tratar de convencer a quien observa la animación de algo en particular. Por lo tanto, podemos entender que la animación nos permite transmitir ideas, es decir, la animación es una herramienta mediante la cuál nos podemos comunicar y éste es su verdadero valor.

Todo en la animación es comunicación, no solo la historia contenida, el diseño de los personajes, los escenarios, la fotografía, las formas, los colores, la luz. Dependiendo de la técnica empleada tenemos el control de todo o casi todo, por lo tanto todo constituye un elemento mediante el cual el animador se comunica con el auditorio. Como Charles Chaplin llegó a decir: El único cine artístico es el de la animación, pues sólo en él el creador puede desarrollar con entera libertad su fantasía y realizar todo lo imaginado por su cerebro (Desplats, 2002, p.43).

1.3.1. Orígenes de la animación.

Dos trabajos en particular resultan determinantes para establecer el origen de la animación, por un lado los descubrimientos del sabio jesuita Athanasius Kircher, publicados como *Ars magna lucis et umbrae* (El gran arte de las luces y las sombras) en 1646 y 1671, en el cuál da cuenta de un aparato precursor del proyector de diapositivas, a la postre conocido como linterna mágica (Delgado, 2000, p. 17). Por otro lado tenemos las observaciones realizadas por, el entonces secretario de la Real Sociedad de Londres, Peter Mark Roget, publicadas en 1824 como *Persistencia de la visión en lo que afecta a los objetos en movimiento*, en él propone que el ojo humano retiene las imágenes durante una fracción de segundo después de observarlas aunque éstas ya no estén. Posteriormente, en torno a estos descubrimientos, serán desarrollados un número considerable de inventos, una serie de instrumentos que a la postre conformarán los fundamentos de lo que hoy conocemos como animación, así como del cine. “La fotografía y la persistencia retiniana serían en adelante los dos puntos de sustentación del cine” (Castro y Sánchez, 1999, p. 58).

1.3.2. Del ilusionismo al discurso. (Ver Apéndice A)

El resultado obtenido por los primeros aparatos, conocidos como juguetes ópticos, es limitado, en su mayoría se reduce a escenas sencillas presentadas de forma cíclica debido a la estructura misma de cada uno de los instrumentos, sin embargo, “todos estos dispositivos habilitaron modalidades diversas de dibujos animados”. Aun siendo secuencias de movimientos simples, permiten percibir continuidad de movimiento. “Las diversas posiciones estáticas que componen cada uno de los dibujos que serán animados tienen ya la impronta cinemática que permite la construcción de un movimiento continuo” (Kirchheimer, 2013, p. 75).

El primer instrumento que podemos considerar es el *taumátropo*, donde se explota el concepto de la persistencia retiniana de Peter Mark Roget mediante la presentación de dos imágenes mostradas de forma alternada a gran velocidad, el resultado es la aparente superposición de las imágenes. Después fueron desarrollados otros instrumentos como el *fenaquistiscopio*, el *zootropo* o el *praxinoscopio*, todos basados

en la lógica cíclica del giro de un disco o un cilindro. Esto permitía jugar con un número mayor de imágenes en comparación con el *taumátropo* y por lo tanto se sustituye la ilusión de la superposición de las imágenes con la presentación de imágenes sucesivas, al plasmar en cada imagen una fase distinta de un objeto en movimiento el resultado sería finalmente la ilusión del movimiento.

En 1888, el mismo creador del *praxinoscopio* Emile Reynaud, presenta una nueva propuesta en la cual incluía el uso de la linterna mágica, bobinas, algunos espejos y objetivos, además de una banda de papel donde realizaba los dibujos. Esto permitiría el uso de un número mucho mayor de imágenes y de esta manera, pasar de un espectáculo de ilusionismo, limitado a presentar la ilusión del movimiento en animaciones cíclicas, a contar historias mediante animaciones con un principio y un final. Esto además de la proyección en una pantalla, lo cual permitiría que esta ilusión fuera presenciada por varias personas a la vez a diferencia de las propuestas anteriores de juguetes ópticos. Emile Reynaud llamaría a estas historias pantomimas luminosas y montaría un espectáculo que se presentaría regularmente en el Museo Grévin de París. De esta manera aportaría a la animación, además de la proyección sobre una pantalla, un nuevo elemento que resulta fundamental en el desarrollo de la animación hasta la actualidad: la narrativa. A partir de este momento la animación tendrá la posibilidad de contar algo, no solo buscará sorprender al auditorio mediante un truco con el cual se induce la sensación de movimiento, ahora la animación contendrá en su seno una historia, aquella que el animador pretende comunicar a su auditorio.

1.3.3. Aportaciones para la construcción de un nuevo lenguaje. (Ver Apéndice B)

Una vez que la emisión de mensajes se posiciona como un aspecto relevante de la animación, podemos verla entonces como una forma de comunicación la cual se irá conformando con las aportaciones de grandes creadores con destacada capacidad para vislumbrar las posibilidades encerradas en este “lenguaje” en ciernes. En el aspecto cinematográfico de la animación es importante considerar las aportaciones de George Méliès, hombre con una gran imaginación y una extraordinaria visión con respecto a las posibilidades que ofrecía esta nueva forma de expresión. Debemos

destacar su capacidad para entender las facultades del cinematógrafo, dado a conocer por los hermanos Lumière quienes se limitaron a capturar y presentar retratos del entorno. En contraste, Méliès ve en el cinematógrafo la posibilidad de contar historias con argumento, de esta manera terminaría por introducir a la cinematografía lo mismo que Emile Reynaud llevaría a la animación. Esta extraordinaria visión le permitiría además hacer una gran cantidad de aportaciones a la cinematografía, algunos de ellos: el estudio cinematográfico, la primera empresa de producción cinematográfica, la sincronización del audio con la imagen, el trucaje y los efectos especiales.

Después vendría Segundo de Chomón, quien experimentaría con la posibilidad de construir la película fotograma a fotograma, desarrollando así la técnica conocida hoy en día como *stop motion* en películas como *El hotel eléctrico*. Por su parte el inglés James Stuart Blackton es reconocido como el primer animador de dibujos con sus *Humorous Phases of Funny Faces*, donde las manos del dibujante, a cuadro, van trazando dos personajes en blanco sobre una pizarra negra, mismos que después gesticulan y tienen una breve interacción. De esta manera aprovecha el mismo concepto de la filmación cuadro a cuadro pero en este caso lo combina con dibujos realizados sobre una pizarra, por lo cual el único registro de los dibujos que conforman la animación es la fotografía tomada a cada uno de ellos.

Por su parte, Winsor McCay descubriría la posibilidad de llevar la animación a otros terrenos, explorando en su obra *Gertie the Dinosaur* la posibilidad de simular interacción entre realidades de dos dimensiones distintas mediante un espectáculo que sucediera de manera simultánea al interior de la pantalla y fuera de ella. Esto lo lograría a través de un juego de sincronía entre la animación y su propia actuación, creando la ilusión de interacción entre un dibujo animado y una persona en vivo. Además de este experimento de ilusionismo, McCay contribuye a establecer conceptos fundamentales para los procesos de producción de lo que a la postre sería conocido como animación tradicional, introduce el uso del papel de arroz, el registro seriado de los dibujos, el uso de poses clave e incursiona también con los ciclos de animación, entre otras cosas.

1.3.4. Algunos caminos trazados en el desarrollo de un nuevo lenguaje. (Ver Apéndice C)

Como hemos podido ver, la existencia de la animación se debe a la fusión de diversos descubrimientos científicos surgidos a lo largo de la historia así como a la inquietud y creatividad de algunas personas que ven en éstos descubrimientos la posibilidad de crear algo fascinante y la oportunidad de realizar una obra que les permita comunicarse con otras personas, esto es, contar algo a través de una habilidad particular que les permite aprovechar los recursos con los que cuentan para construir aquello que pueda llevar sus pensamientos a alguien más.

Esta idea ha desembocado en una enorme diversidad de formas de hacer animación, las posibilidades son infinitas, “la creación del movimiento delante de la cámara es el elemento común [...] el animador crea una a una las fases del movimiento tras cada disparo de la cámara” (Castro y Sánchez, 1999, p. 241). Es así que el trabajo y la aptitud visionaria de un número importante de entusiastas de esta forma de expresión han ido aportando sus ideas al desarrollo de la animación, una gran diversidad de ideas que han llevado el desarrollo de la disciplina por diversos caminos conformando lo que hoy en día conocemos como técnicas de animación.

Después de Windsor McCay aparecen otros animadores como Raoul Barré y Earl Hurd con aportaciones como el uso de papel perforado y el uso de acetatos, lo cual impulsará el desarrollo de la animación tradicional hasta convertirla en una gran industria. Por su parte, la técnica de *stop motion*, explorada ya por Segundo de Chomón y por Stuart Blackton, encuentra un entorno idóneo para su desarrollo en países como Checoslovaquia, Polonia, Rusia y Alemania gracias a la producción tradicional de muñecos, los cuales fueron adaptados para hacer animación, el más destacado exponente de esta técnica fue el prolífico animador checo Jiri Trnka.

Una de las técnicas más antiguas es la conocida como *cut-out*, esta técnica tiene como antecedente el teatro de sombras. La primer película de este estilo fue realizada por la alemana Lotte Reiniger en 1919, *El ornamento del corazón enamorado* y

posteriormente, en 1926, realizó el largometraje *Las aventuras del príncipe Ach Med*. Por su parte, el escocés Norman McLaren, trabajando para la National Film Board de Canadá, se convierte en el máximo exponente de una técnica denominada *pixilación*, en la cual utiliza personas como objetos para construir la animación, su trabajo más laureado es la película *Vecinos*, ganadora del Oscar en 1952.

Otra aportación importante a la animación, es producto del trabajo de los hermanos Fleischer, se trata de una técnica denominada *rotoscopia*, con la cual, gracias a un mecanismo de retroproyección, logran aprovechar imágenes previamente filmadas, para registrar el movimiento detenidamente y con precisión, fotograma a fotograma. Esta técnica fue empleada con excelentes resultados en varias secuencias de *Betty Boop* y en *Blancanieves y los siete enanitos* de 1937.

1.4. LA COMUNICACIÓN.

Hay en algunas imágenes fílmicas un contenido puramente intelectual. Más allá de todo poder emocional, o incluso simplemente argumentativo, estas imágenes pretenden hacernos saber, o enseñarnos, alguna cosa. Dicho de otro modo, algunos elementos de la imagen son verdaderos *mensajes*.
(Barthes, 2001, p. 27)

Como hemos podido ver hasta el momento, uno de los aspectos primordiales de la animación es la posibilidad que ofrece de contar algo, por lo cual el acercamiento que haremos en la presente investigación hacia la animación será precisamente desde el punto de vista de la comunicación, de tal manera que consideraremos a esta disciplina fundamentalmente como una forma de comunicación. Dedicaremos por ello algunas líneas a describir éste ampliamente estudiado fenómeno.

El fenómeno de la comunicación, estudiado desde la antigüedad, ha sido explicado mediante modelos que lo describen, esto es, definiciones que pretenden demostrar, mediante el establecimiento y descripción de subprocesos, el adecuado funcionamiento del proceso de la comunicación con base en el punto de vista y los intereses de cada investigador. El modelo más antiguo del cual tenemos referencia y que utilizaremos

como base para abordar la presente investigación, al igual que el resto de los modelos desarrollados a lo largo de la historia, es el propuesto por Aristóteles en el cual éste identifica tres elementos fundamentales que componen el proceso de la comunicación, “el discurso consta de tres componentes: el que habla, aquello de lo que habla y aquel a quien habla” (Aristóteles, 1994, p. 193), esto es, el emisor, el mensaje y el receptor, elementos que estarán presentes necesariamente para que un fenómeno pueda ser considerado como comunicativo. El resto de los estudiosos sobre el tema han considerado la necesidad de incluir otros elementos para describir el fenómeno, los cuales aparecen en sus propuestas de modelo de comunicación, esto en función del enfoque particular de cada uno de ellos. Por los fines perseguidos en la presente investigación es importante considerar algunos de éstos elementos.

1.4.1. Los modelos de comunicación.

En el modelo propuesto por Shannon y Weaver, preocupados éstos por optimizar la transferencia de información de un emisor a un receptor, se incorpora un elemento denominado “canal”, que no es más que el medio utilizado para transmitir el mensaje, el cual necesariamente viajará desde el emisor hasta el receptor (Shannon, 1948, p. 2). Es decir, es el conducto donde el emisor coloca el mensaje construido, y que lo conducirá hasta llegar a su destino que es el receptor.

El académico John Fiske, partiendo del modelo de Shannon y Weaver, identifica tres niveles de problemas que se pueden presentar en la comunicación, capaces de afectar gravemente el resultado del proceso (Fiske, 1985, p. 2). Por un lado nos habla de los problemas técnicos; éstos afectan la integridad con que el mensaje creado por el emisor es transportado a través del canal. También se refiere a los problemas semánticos; encontramos éstos problemas cuando la idea contenida en la mente del emisor no es plasmada fielmente en el mensaje emitido. Y finalmente, describe los problemas de efectividad; mismos que afectan la precisión con la cual el significado recibido influye en la conducta del destinatario. John Fiske nos dice que los tres niveles son interdependientes y a pesar de que el modelo de Shannon y Weaver está originado en el primero, funciona igualmente bien en los otros dos y que “el objeto de estudiar la

comunicación, en todos y cada uno de los niveles, es comprender cómo podemos mejorar la exactitud y la eficiencia del proceso” (Fiske, 1985, p. 3).

Por su parte Harold Lasswell, interesado en la comunicación de masas, incluye en su modelo la reacción que el receptor presenta ante el mensaje recibido, de manera que el proceso de comunicación se completa para Lasswell cuando se obtiene del receptor la reacción deseada por el emisor (Lasswell, 1985, p. 1). Este elemento es denominado “efecto” y es algo que no podemos perder de vista cuando hablamos de animación, es fundamental durante el proceso creativo que el animador tenga en mente la reacción que pretende provocar en el receptor ya que cualquier decisión tomada durante la construcción de la animación incidirá directamente en esta reacción. Si no tenemos clara la reacción que pretendemos provocar en el auditorio durante la producción, corremos el riesgo de construir un discurso ambiguo, disminuyendo así la posibilidad de completar el proceso de comunicación según la postura de Harold Lasswell.

Al respecto, Umberto Eco, en su libro *Tratado de semiótica general*, expone algunas condiciones que considera que deben cumplirse para que el proceso de comunicación esté completo, nos dice: “...estamos ante un proceso de comunicación, siempre que la señal no se limite a funcionar como simple estímulo, sino que solicite una respuesta interpretativa del destinatario” (Eco, 2000, pp. 24-25). De manera que Eco considera fundamental la existencia de un proceso de interpretación del mensaje por parte del receptor, es decir, no es suficiente con que un sujeto emita un mensaje y otro lo reciba, el proceso estará completo solo cuando el receptor realice una interpretación del mensaje que recibe y reaccione de alguna manera ante ese mensaje recibido.

1.4.2. El signo.

En verdad, el filme no se puede definir como un campo semiológico puro,
no se lo puede reducir a una gramática de los signos.

Sin embargo, el filme se nutre de signos
elaborados y ordenados por su autor con miras a su público;
participa parcial pero indiscutiblemente en la gran función comunicante,
de la que la lingüística no es más que su parte más avanzada.
(Barthes, 2001, p.p. 27-28).

Según Ferdinand de Saussure, la comunicación sucede a través de “signos” y por lo tanto, considerando que la animación es en esencia una forma de comunicación y que el animador es el artífice del mensaje, podemos decir que la materia prima con la cual trabaja el animador son precisamente los signos (Saussure, 1988, pp. 42-43). El signo es una entidad psíquica de dos caras que están íntimamente unidas y se requieren mutuamente; un concepto y una imagen acústica. Saussure decide designar estas nociones mediante nombres que se impliquen recíprocamente al tiempo que se oponen. De esta manera propone la palabra “signo” para designar la totalidad y remplazar “concepto” e “imagen acústica” respectivamente por “significado” y “significante” (Saussure, 1988, pp. 102-104). Por lo tanto al construir o seleccionar un signo contemplamos, invariablemente, tanto un significante como un significado y es a través del producto de esta unión que logramos transmitir nuestras ideas al receptor.

En contraparte, nos dice David Kenneth Berlo, Director del Departamento de Comunicación de la Universidad del Estado de Michigan, “la comunicación no consiste en la trasmisión del significado. Los significados no son trasmisibles ni trasferibles. Solo los mensajes son trasmisibles, y los significados no están en el mensaje, sino en sus usuarios” (Berlo, 1984, p. 101). Una idea más cercana a lo expuesto por Charles Sanders Peirce en su libro *La ciencia de la semiótica* donde nos dice que el signo se genera y se aloja en la mente de la persona como una idea que es transmitida para ser generada nuevamente como un signo equivalente en la mente de su interlocutor, remplazando en todo momento al objeto al que hace referencia:

Un signo, o representamen, es algo que, para alguien, representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter. Se dirige a alguien, esto es, crea en la mente de esa persona un signo equivalente, o, tal vez, un signo aun más desarrollado. Este signo creado es lo que yo llamo el interpretante del primer signo. El signo está en lugar de algo, su objeto (Peirce, 1974, p. 22).

Con base en todo lo anterior podemos afirmar que la esencia del trabajo del animador radica en la construcción de mensajes con los cuales incidir en el receptor de manera tal que susciten una interpretación, con el propósito último de provocar en él una reacción determinada. La labor del animador es entonces construir mensajes que le permitan trasladar o transmitir sus ideas a la mente del receptor. En la medida en que los mensajes contruidos por el animador (emisor) sean los más adecuados, la idea generada en la mente del auditorio (receptor), y la reacción producida por su interpretación, serán más parecidas a las pretendidas por el animador (emisor). Por lo tanto, encontrar los elementos más adecuados para construir esos mensajes le ayudará a completar el ciclo de la comunicación de la mejor manera posible.

2. ENTRAMADO DE CONCEPTOS RETÓRICOS PROPUESTOS PARA EL PLANTEAMIENTO DE CORTOMETRAJES ANIMADOS.

La retórica, sin embargo, parece que puede establecer teóricamente lo que es convincente en –por así decirlo– cualquier caso que se proponga (Aristóteles, 1994, p. 174).

El caso que nos interesa en la presente investigación es el cortometraje de animación, por lo tanto trataremos de establecer cómo aplicar una serie de conocimientos extraídos de la retórica en la realización de cortometrajes animados, con la intención de aportar al proceso de producción lo que es propio de la retórica, establecer teóricamente lo que es adecuado para que una animación sea convincente. Con esto en mente, revisaremos la aplicación de tres aspectos fundamentales de la retórica en los procesos productivos de

la animación, convencidos de que su correcta aplicación redundará en un aporte significativo en el poder persuasivo del cortometraje animado resultante.

Los aspectos de la retórica que pretendemos acercar a la animación en la presente investigación son: los géneros del discurso, las cinco etapas para la construcción del discurso y los recursos para la persuasión. De esta manera pretendemos abordar el fenómeno completo de la animación, aprovecharemos los géneros del discurso para definir la postura que tomaremos como oradores y la perspectiva desde la cual mostraremos la idea que queremos transmitir; vincularemos los procesos productivos de la animación con las cinco etapas para la construcción del discurso; y utilizaremos los recursos para la persuasión como herramienta que permita al animador orientar la interpretación del auditorio a lo largo del discurso.

Estos son conceptos que refuerzan el trabajo del animador y que de ninguna manera se contraponen a los procesos productivos de la animación, los cuales poseen ya sus propias normas y definiciones. Esto considerando la gran diversidad de técnicas desarrolladas hasta la fecha y las consecuentes variaciones que esto conlleva. Deberán tomarse en cuenta sin olvidar los principios que rigen ya a la disciplina de la animación. En el Apéndice D se incluye un modelo en el cual se representa de manera gráfica el método descrito a lo largo de este capítulo.

2.1. LAS CINCO ETAPAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO EN LA PRODUCCIÓN DE CORTOMETRAJES ANIMADOS.

Para poder aprovechar los recursos que provee la retórica en el desarrollo de productos de animación, es necesario identificar a todo el proceso de producción como un proceso retórico, de manera tal que podamos ver el trabajo desarrollado en cada etapa del proceso de producción (Ver Apéndice E) desde la mirada del retórico, así como tener conciencia de cada aspecto del proceso retórico que incide de alguna manera en cada etapa del diseño y producción de la animación. De esta manera el animador estará consciente de los objetivos que cada etapa de los procesos de producción persigue con respecto a la construcción del discurso.

En la retórica se plantean cinco etapas para la construcción del discurso que constituyen un orden lógico mediante el cual se alcanza la persuasión, estas etapas son: la invención (*Inventio*), “que en realidad es el hallazgo del entramado argumental que el orador va a esgrimir”; la disposición (*Dispositio*), “que es la organización en una estructura sólida y bien ordenada del material al principio solo entrevisto y luego cabalmente escudriñado en la operación precedente”; la elocución (*Elocutio*), “que es sencillamente la plasmación del estilo, o lenguaje elegido del texto del discurso, que depende, lógicamente, del asunto que en el discurso se trata o del auditorio al que se dirige”; la memoria, “que consiste en la aplicación de un cúmulo de reglas para memorizar el texto del discurso, las palabras que van a ser pronunciadas”; y la pronunciación (*Actio*), “que es la ejecución misma del discurso siguiendo una técnica determinada y bien precisa” (López, 1995, p. 875).

2.1.1. Invención o *inventio*.

“La invención consiste en la búsqueda de argumentos verdaderos o verosímiles que hagan creíble nuestra causa” (Cicerón, 1997, p. 97). La trascendencia de esta etapa radica en hallar lo que podemos decir en torno al tema que pretendemos exponer, en ella se descubren las premisas y los “lugares comunes”. Es una etapa fundamental considerando la definición de Aristóteles en la que nos dice que la retórica es el arte de encontrar lo que es adecuado en cada caso para persuadir, es el centro de la actividad retórica pues ahí se genera su núcleo argumentativo, de manera que “la invención está entonces vinculada al *logos*, al hallazgo que nos permite asegurar las proposiciones, y se centra más en el estudio de qué debemos decir antes que en el cómo” (Tapia, 2007b). Debemos considerar en esta búsqueda que valernos de los “lugares comunes” nos puede aproximar a lograr una buena comunicación, pues éstos son conceptos que se encuentran instaurados en la memoria colectiva.

En términos de comunicación, partimos de una idea que queremos transmitir, generamos un mensaje y finalmente éste es interpretado por el auditorio, el objetivo perseguido en esta etapa es generar un cúmulo de argumentos relacionados con la

idea que vamos a transmitir, éstos serán la materia prima con la cual trabajaremos a lo largo de todo el proceso de producción de la animación.

2.1.2. Disposición o *dispositio*.

“La disposición sirve para ordenar adecuadamente los argumentos hallados” (Cicerón, 1997, p. 97). El objetivo que se persigue en esta etapa es establecer la organización de la cadena de argumentos que conformarán el discurso, en ella se fija el orden de lectura que seguirá el auditorio. Es decir, se define un recorrido a través de los argumentos seleccionados para transmitir el mensaje, recorrido que debe ser claro y significativo para lograr la adhesión del auditorio a la idea que le presentamos (Tapia, 2007b).

En la antigüedad la disposición fue organizada en torno al discurso oral y se componía de cuatro partes: el exordio, “es la parte del discurso que dispone favorablemente el ánimo del oyente para escuchar el resto de la exposición”; la narración, es la relación de los hechos, “la exposición de hechos como han ocurrido o como se supone que han ocurrido”; la demostración “es la parte del discurso en la que nuestra causa obtiene credibilidad, autoridad y solidez por medio de la argumentación”; y la conclusión o epílogo “termina y finaliza el discurso entero, consta de tres partes: la recapitulación, la indignación y la compasión” (Cicerón, 1997, p.p. 111-179).

En esta etapa pondremos orden a los argumentos encontrados en la etapa anterior, seleccionaremos cuales, de los argumentos acumulados en la *inventio*, serán incluidos en el discurso y el orden en cual serán presentados. Si el objetivo es establecer el recorrido que el auditorio hará por los argumentos, buscaremos entonces, la ruta más adecuada para que este recorrido resulte persuasivo. En los procesos productivos de la animación esta etapa concluye con la escritura del guión.

2.1.3. Elocución o *elocutio*.

En esta etapa, también denominada *estilo*, se “adapta las palabras apropiadas a los argumentos de la invención” (Cicerón, 1997, p. 97). Tiene que ver con “la investidura que un autor da a su lenguaje para alcanzar sus objetivos”, es decir, la manera en que

se expresa. En esta etapa se trabaja para hallar la adecuada expresión de las ideas, ya no se trata del “qué” sino del “cómo”, sin embargo, no es una etapa enfocada en un trabajo meramente ornamental ya que la forma en la cual las ideas son expresadas determina la manera en que éstas inciden en el auditorio y, en consecuencia, el modo en que lo afectan. El trabajo en la elocución no es independiente, forma parte del sistema, procede de la invención y de la disposición, “toda inclinación por una expresión conlleva una carga a la que es sensible el usuario, por lo que el estilo no es un revestimiento sino una parte fundamental del argumento”. El trabajo en esta etapa consiste en equipar al discurso para alcanzar sus objetivos (Tapia, 2007b).

En esta etapa se trabaja con la apariencia que tendrán los argumentos, se toman las decisiones que conformarán el estilo y definirán la manera en que vamos a presentar lo que pretendemos comunicar. Se establecen determinaciones con respecto a la aplicación de los recursos formales así como directrices que regirán las decisiones que serán tomadas más adelante, en otras etapas del proceso de producción de la animación. En la *elocutio* encontramos procesos como el *story board*, que es el primer acercamiento a la representación visual del guión, en él se propone el juego de los recursos formales mediante el cual serán presentados los argumentos; el *animatic*, que se realiza a partir del *story board* y que incluye ya el factor del tiempo, en él podemos apreciar el ritmo en el cual los argumentos serán presentados uno tras otro; el *concept art*, que es la concepción visual del universo *diegético*, es decir, el entorno verosímil donde la historia que vamos a contar tendrá lugar, en esta etapa se diseña cada detalle de todo lo que aparecerá en el cortometraje, la paleta de colores, los materiales, las texturas, los personajes, los objetos, los escenarios, todo.

2.1.4. Memoria.

“La memoria consiste en retener firmemente las ideas y las palabras” (Cicerón, 1997, p. 97). La finalidad que se persigue en esta etapa es retener en la mente el discurso que se presentará, pero no solo eso, también está relacionada con la retención de todos los tópicos relacionados con el discurso y que podrán ser abordados en las siguientes etapas del proceso. Es la construcción de un depósito de tópicos y lugares comunes

que pueden usarse libremente durante el discurso, de esta manera, la memoria está relacionada con la invención. “La memoria refiere así al catálogo o enciclopedia al que es posible recurrir para improvisar en una ocasión dada para conseguir los objetivos propuestos”. Aunque la memoria está comúnmente relacionada con el orador, es posible considerar también en ella, la participación del auditorio por el esfuerzo de retención en su mente de los elementos presentados en el discurso (Tapia, 2007b).

Esta etapa consiste en mantener latente todo lo que se ha trabajado hasta ahora, cada elemento desarrollado. Es un cúmulo de definiciones que guiarán el resto del proceso. La animación es un proceso creativo constante, hasta el último momento, pero respetar las definiciones establecidas hasta esta etapa aportará congruencia al discurso, lo hará sólido y verosímil, elevando así su potencialidad persuasiva. En este punto termina la denominada fase de preproducción de los procesos productivos de la animación.

2.1.5. Pronunciación o *actio*.

También es denominada representación, “es el control de la voz y del cuerpo de manera acorde con el valor de las ideas y palabras” (Cicerón, 1997, p. 97). Esta etapa, al igual que la elocución, está relacionada más con el “cómo” que con el “qué”. En la antigüedad se refería a la presencia del orador, a su vestimenta, a sus movimientos y gestos, así como al entorno que lo envolvía; todo con propósitos persuasivos. De esta manera se relaciona con el *ethos*, que tiene que ver con el carácter de quien pronuncia el discurso y las emociones que suscita. La pronunciación es la puesta en escena de los argumentos. En la actualidad esta etapa está más relacionada con la tecnología, que es la que dará finalmente salida a los discursos a través de los procesos de producción y postproducción, en este caso de la animación (Tapia, 2007b).

Esta etapa consiste en la ejecución del discurso, es la puesta en escena de los argumentos encontrados, luego ordenados y finalmente diseñados. En la animación, esta etapa inicia con la fase de producción, con procesos como la propia animación (el movimiento de objetos y personajes), la fotografía y la iluminación entre otros. Continúa con la fase de postproducción, la cual comprende procesos como la edición, los efectos

especiales, la banda sonora y la generación de archivos finales. Concluye con la proyección de la animación terminada ante el auditorio.

2.2. LOS GÉNEROS DEL DISCURSO COMO PUNTO DE PARTIDA PARA LA REALIZACIÓN DE CORTOMETRAJES DE ANIMACIÓN.

Es fundamental comprender los alcances de una disciplina, para poder así entender sus diferentes aspectos, en este sentido, Cicerón nos dice, “entiendo por materia de un arte todo lo que comprende ese arte y la capacidad que confiere”. Así como consideramos a las heridas y las enfermedades como la materia de la medicina, podemos considerar como materia de la retórica “todo aquello de lo que se ocupa el arte y la capacidad oratoria”. Al respecto, el filósofo griego Gorgias de Leontinos, sostuvo que el orador estaba capacitado para hablar sobre cualquier tema con gran elocuencia, “atribuyendo así a nuestro arte una materia en mi opinión inmensa y sin límites”. Por el contrario, Aristóteles determinó que la función del orador se desarrollaba en tres clases de materias denominadas como géneros del discurso, tres categorías con preceptos particulares que los distinguen entre sí (Cicerón, 1997, p. 94).

Aristóteles decidió que “sus géneros principales estarían dados por el lugar desde el que el orador habla y por la perspectiva que asume frente a su audiencia para tratar sus acontecimientos” (Tapia, 2007c). De tal manera que establece tres géneros para los discursos: el deliberativo, el judicial y el *epidíctico* o demostrativo.

Lo propio de la deliberación es el consejo y la disuasión; pues una de estas dos cosas es lo que hacen siempre, tanto los que aconsejan en asuntos privados, como los que hablan ante el pueblo a propósito del interés común. Lo propio del proceso judicial es la acusación o la defensa, dado que los que pleitean forzosamente deben hacer una de estas cosas. Y lo propio, en fin, del discurso epidíctico es el elogio y la censura (Aristóteles, 1994, p. 194).

Cicerón hace referencia a estos mismos tres géneros establecidos por Aristóteles, nos dice al respecto: “en el género judicial se busca lo que es justo, en el demostrativo lo

que es digno, en el deliberativo lo que es digno y útil [...] géneros que tienen objetivos y fines tan diferentes no pueden tener preceptos idénticos” (Cicerón, 1997, p. 204).

Como ya se ha mencionado, el proceso para la construcción del discurso inicia en la etapa denominada *inventio* o invención, la cual consiste en la búsqueda de argumentos relacionados con la idea que pretendemos transmitir, es la etapa donde se fundamenta y de donde emana el proceso comunicativo, es el eje en torno al cual será construido el discurso. Antes de iniciar esta búsqueda es importante definir el género del discurso que queremos concebir, esto nos permitirá encontrar los argumentos pertinentes y nos brindará la posibilidad de desarrollar una *inventio* más eficiente, con argumentos más adecuados que nos ayuden a construir un discurso que resulte persuasivo.

De tal manera que el proceso de producción de un cortometraje animado inician con una etapa reflexiva en la cual serán tomadas algunas decisiones, entre estas, la postura que tomaremos como oradores y la perspectiva desde la cual mostraremos la idea que queremos transmitir. Son tres los géneros establecidos por Aristóteles y a uno de estos deberá ceñirse nuestro discurso. Debemos entonces determinar los fines que perseguimos con éste, si lo que pretendemos es sentenciar lo que es justo, presentar lo que es digno o establecer lo que es adecuado. Así mismo, deberemos identificar si el papel que jugaremos como oradores es el de alguien que juzga, alguien que elogia o el de alguien que aconseja. Cuando ya tenemos clara la postura que adoptaremos como oradores y la perspectiva desde la cual abordaremos el tema a animar, iniciaremos la búsqueda de los argumentos que darán sustento a nuestro discurso orientados por los preceptos propios del género correspondiente, “...géneros que tienen objetivos y fines tan diferentes no pueden tener preceptos idénticos” (Cicerón, 1997, p. 204).

2.2.1. El género judicial.

El tiempo del género judicial es el pasado y el fin que persigue es lo justo y lo injusto (Aristóteles, 1994, p.p. 194-195). La intención que se persigue mediante los discursos ubicados en este género es juzgar los hechos del pasado, atacar o defender una postura en torno a algún acontecimiento. Estos hechos son valorados desde diferentes

puntos de vista, por lo tanto, el orador deberá esgrimir una serie de argumentos que le permitan sustentar y defender su postura. “Según Aristóteles los tópicos que son adecuados para este género son el de lo justo y lo injusto, lo correcto y lo equivocado”. De tal manera que es sobre éste eje deberá establecerse toda argumentación que pretenda conformar un discurso de tipo judicial (Tapia, 2007c).

Por lo tanto, si nuestro discurso se circunscribe al género judicial, los argumentos que conformarán la *inventio* para el cortometraje que pretendemos realizar, tendrán forma de acusación o defensa, serán argumentos que atacan o defienden una postura y se ubicarán en torno a tópicos como lo justo y lo injusto o lo correcto y lo equivocado.

2.2.2. El género *epidíctico* o demostrativo.

El tiempo principal en el género *epidíctico* o demostrativo es el presente, “puesto que todos alaban o censuran conforme a lo que es pertinente al caso, aunque muchas veces puede actualizarse lo pasado por medio de la memoria y lo futuro usando conjeturas”, el fin perseguido en discursos de género demostrativo está relacionado con lo bello y lo vergonzoso (Aristóteles, 1994, p.p. 194-195). En estos casos, el discurso pretende incitar al público a atender lo que sucede en el aquí y el ahora y apela a la fórmula “x es y”. “Aristóteles hablaba de que los tópicos del género *epidíctico* son la virtud, la nobleza, la belleza, etcétera, y puede abarcar también los tópicos de la alabanza o la culpa” (Tapia, 2007c).

El auditorio es un espectador y no se exige de él un pronunciamiento respecto al tema presentado, el orador se enfoca en la presentación de las cualidades, positivas o negativas de aquello que presenta “...una persona, una comunidad, una práctica social, o cualquier cosa que se quiera celebrar o criticar”. Al no requerirse pronunciamiento sobre el tema tratado por parte del auditorio, la valoración de éste se centra en la habilidad del orador para tratar el tema (Carrasco, 2013, p. 64).

Si nuestro discurso se ciñe al género demostrativo, los argumentos que conformarán la *inventio* del cortometraje que pretendemos realizar, tendrán forma de elogio o censura,

pues lo que se pretende es atraer la atención del auditorio a un tema diciendo algo con respecto a éste. Según Aristóteles, temas propios del género demostrativo son la virtud, la nobleza, la belleza, la alabanza o la culpa (Aristóteles, 1994, p. 195).

2.2.3. El género deliberativo.

El tiempo del género deliberativo es el futuro y el fin que persigue es lo conveniente y lo perjudicial, “pues en efecto: el que aconseja recomienda lo que le parece lo mejor, mientras que el que disuade aparta de esto mismo tomándolo por lo peor” (Aristóteles, 1994, p.p. 194-195). Este género del discurso se desarrolla en torno a lo que es conveniente o no hacer y se centra en la necesidad de hacer mirar las ventajas de pensar o actuar de cierta manera para alcanzar algún objetivo, que puede considerar o no lo mejor para el bien común. “Sus lugares son, según Aristóteles, lo deseable y lo indeseable, lo ventajoso y lo inconveniente, lo preferible en suma” (Tapia, 2007c).

En este caso, si nuestro discurso se circunscribe al género deliberativo los argumentos que conformarán la *inventio* para el cortometraje que pretendemos realizar, tendrán forma de exhortación, pues su objetivo es aconsejar o disuadir y se ubicarán en torno a tópicos como lo conveniente y lo perjudicial o lo deseable y lo indeseable.

2.3. LOS RECURSOS PARA LA PERSUASIÓN EN LA ANIMACIÓN.

El tercer aspecto de la retórica que compone la presente propuesta está relacionado con el auditorio y con lo que provoca en él aquello que le presentamos, aspecto fundamental en el proceso de comunicación. Como nos dice Umberto Eco, “...estamos ante un proceso de comunicación, siempre que la señal no se limite a funcionar como simple estímulo, sino que solicite una respuesta interpretativa del destinatario” (Eco, 2000, pp. 24-25). De tal manera que, si pretendemos construir un discurso que cumpla con su objetivo, debemos considerar siempre al auditorio y las reacciones que vamos a obtener de él con cada aspecto del discurso que le presentemos.

“Aristóteles decía en su Retórica que el hombre no es un ser solo racional, sino que obedece también a las emociones” (Tapia, 2007a). Dado que el fin que persigue la

retórica es formar un juicio, es necesario entonces atender a los efectos del discurso. No solo importa que sea demostrativo y digno de crédito, también es importante cómo ha de presentarse uno mismo y cómo inclinar a su favor a aquel que juzga. Hay que considerar la actitud en la cual se halla el auditorio “pues las cosas no son, desde luego, iguales para el que siente amistad, que para el que experimenta odio, ni para el que está airado que para el que tiene calma” (Aristóteles, 1994, p.p. 308-309).

En este sentido, la retórica considera tres recursos fundamentales para la persuasión, que apuntan a tres cualidades específicas del individuo, el razonamiento, la emoción y la personalidad. Para que un discurso sea persuasivo, el orador deberá trabajar estos tres aspectos de la manera más adecuada posible y lograr un equilibrio entre ellos. Un trabajo adecuado con estos tres recursos dará fortaleza al discurso, elevando su poder persuasivo, de tal manera que las decisiones, en todo el proceso de producción de la animación, deberán ser tomadas mediante la consideración de éstos.

Por lo tanto, para que un discurso logre el objetivo de persuadir, debe apelar a tres dimensiones distintas en el auditorio: el *logos*, el *ethos* y el *pathos*. “Dicho en otras palabras, un argumento nos convence cuando sus premisas nos parecen racionales y convenientes (*logos*), cuando quien nos lo dice nos merece confianza (*ethos*) y cuando el argumento apela también a nuestras emociones (*pathos*)” (Tapia, 2007a).

2.3.1. Logos.

Para poder transmitir una idea no solo es necesario convertirla en un mensaje que pueda ser recibido por nuestro interlocutor, también es fundamental que éste pueda ser interpretado por él, de manera que para completar el proceso debemos hacer lo posible por encauzar este proceso de interpretación de la mejor manera posible. “El *logos* es el recurso de la razón o lógica, persuade a un público por medio del poder del razonamiento y apunta hacia la intención y el tema”, los argumentos que aluden al *logos* se basan en la lógica argumentativa que emana del propio discurso y que orienta la atención del auditorio hacia el tema del mismo (Ehses, 2009, pp. 18-19). Tiene que ver con la estructura misma del discurso, que permite al auditorio percibirlo como

coherente, tiene que ver también con los elementos que se presentan y el orden en que se presentan, con el manejo de jerarquías entre los elementos y el orden de lectura, que deberá ser claro y comprensible. Un argumento fuerte en su dimensión del *logos* debe transmitir la sensación de racionalidad y conveniencia para lograr la persuasión. Éste se construye mediante la selección de los argumentos más adecuados para convencer al auditorio al que nos dirigimos y el orden en que los presentamos. Consiste en convencer aludiendo al razonamiento del auditorio, mediante un discurso verosímil, característica que se fortalece con la coherencia de los argumentos, así como con la congruencia que guardan entre sí cada uno de los aspectos de la animación.

2.3.2. *Pathos*.

El proceso interpretativo de las personas no se limita al razonamiento, como ya se ha mencionado, hay otros factores que deben ser considerados, como los sentimientos, que en mayor o menor grado contribuirán a orientar la interpretación que hará el auditorio de aquello que se presenta en el discurso. “El *pathos* es el recurso de las emociones, persuade aprovechando los sentimientos del público, las emociones son a la vez personales y compartidas por una comunicación”, de tal manera que los argumentos que aluden al *pathos* buscan la adhesión del auditorio mediante la activación de sentimientos en el receptor (Ehses, 2009, pp. 18-19).

En el discurso audiovisual, el recurso del *pathos* tiene que ver con la selección de los elementos que se presentan y sus características, como puede ser el manejo de imágenes, colores o sonidos, los cuales tienen la capacidad de evocar emociones y estados de ánimo. Un discurso bien trabajado en su dimensión del *pathos* logrará llevar al auditorio a la actitud o estado de ánimo que sea necesario para completar de manera adecuada la comunicación y finalmente lograr la persuasión.

De manera que el trabajo con el recurso del *pathos* consiste en orientar el estado de ánimo del auditorio a través de lo que le vamos mostrando a lo largo de la animación, quehacer que resulta relevante para alcanzar el objetivo central del discurso que es persuadir, ya que nos permitirá encausar la proceso interpretativo del auditorio. Es

importante recordar lo que nos dice Aristóteles al respecto, “...las cosas no son, desde luego, iguales para el que siente amistad, que para el que experimenta odio, ni para el que está airado que para el que tiene calma” (Aristóteles, 1994, p. 309).

2.3.3. *Ethos*.

Otro aspecto fundamental para convencer es la relación que se construye entre el orador y el auditorio, ésta podrá provocar aceptación o rechazo por aquello que se intenta comunicar mediante el discurso. “El *ethos* es el recurso que se basa en el carácter implícito del retórico, persuade al demostrar credibilidad, empatía y confiabilidad a un público”, los argumentos que aluden al *ethos* se fundamentan en el carisma personal del emisor (Ehse, 2009, pp. 18-19). En esta dimensión se trabaja la “imagen” del orador ante el auditorio, se busca que el receptor se identifique con el emisor, logrando de esta manera su credibilidad por empatía.

Para la construcción del *ethos* en la animación el orador deberá hacer alarde de un dominio notable de la técnica, así como de su capacidad artística, para avalar así su propuesta generando una sensación de confiabilidad. Esto será reforzado con la ostentación de todo aquello que envuelve a la producción, desde la publicidad, hasta los premios y los festivales en los que el cortometraje se presenta, todo esto va fortaleciendo el *ethos*, otorgando credibilidad y confiabilidad al orador.

En el caso del discurso audiovisual, donde se transfiere el papel del orador a los personajes, éstos son diseñados en la etapa de preproducción y se irán mostrando de manera gradual a lo largo del cortometraje los rasgos que transmitirán al auditorio sus características, mismas que nos servirán para promover una postura por parte del auditorio en su relación con dicho personaje. Mediante el recurso del *ethos* podremos controlar de alguna manera el nivel de simpatía, empatía o antipatía que el espectador pueda sentir por el personaje y de esta manera orientar la interpretación de los acontecimientos que el personaje enfrenta a lo largo del cortometraje.

3. LOS CONCEPTOS RETÓRICOS PROPUESTOS PARA EL PLANTEAMIENTO DE CORTOMETRAJES ANIMADOS PRESENTES EN “LA NOCHE DEL OCÉANO”.

Los instrumentos extraídos de la retórica con los cuales se construye el modelo propuesto en la presente investigación son aspectos fundamentales en el planteamiento de cualquier discurso que pretende ser persuasivo, en este caso el tipo de discurso que nos interesa es el cortometraje de animación, es por esto que, con la intención de confirmar la presencia de estos conceptos en los discursos animados, realizaremos el análisis de un cortometraje. Este análisis se enfocará concretamente en la búsqueda de indicios que nos permitan inferir la presencia de estos instrumentos en la animación y de esta manera corroborar e ilustrar la aplicabilidad y la utilidad de los mismos en el planteamiento de proyectos de este tipo.

El cortometraje seleccionado para identificar cuales de los conceptos de la retórica propuestos en el capítulo anterior están presentes en la animación es *La noche del océano*. No es un cortometraje construido bajo la consideración de estos conceptos, sin embargo, el resultado obtenido es un discurso convincente que cumple con el objetivo de alcanzar la persuasión, prueba de ello es la gran aceptación que ha tenido en el circuito de festivales a nivel internacional, auditorio al cual está dirigido.

Trataremos entonces de confirmar la presencia de estos conceptos en él y de esta manera comprobar que son conceptos inherentes a la construcción de los discursos animados, aunque en la mayoría de los casos su presencia no sea resultado de un proceso racional, consciente, en el cual se atiende específicamente a cada uno de ellos. De esta manera podremos afirmar también que la presencia racional y consciente de estos conceptos, durante el planteamiento de un cortometraje animado, puede influir de manera positiva en el poder persuasivo de sus discursos.

3.1. PRESENTACIÓN DEL CORTOMETRAJE.

El cortometraje *La noche del océano* es la obra más reciente de María Lorenzo Hernández, doctora en bellas artes y actualmente profesora de animación en la Universidad Politécnica de Valencia, España. Es un trabajo que ha sido seleccionado para participar en un número importante de festivales de animación a nivel internacional, además de ser reconocido con el premio al mejor cortometraje de 2015 en el festival Quartmetratges de Quart de Poblet, Valencia, España; recibió también el Premio del Jurado en el H.P. Lovecraft Film Festival, en San Pedro (California) y Portland (Oregón), EEUU; y fue nominado a los Premios Goya 2016 como mejor cortometraje de animación.

A diferencia de los trabajos anteriores de la Dra. María Lorenzo, donde ha animado sus propias historias, este cortometraje está basado en un relato escrito por el norteamericano Robert Hayward Barlow, en colaboración con Howard Phillips Lovecraft y publicado en 1936 en el periódico: The Californian. Luego de sentirse atraída por la literatura de Lovecraft y leer varios de sus relatos, María Lorenzo se encuentra con *La noche del océano*, relato que le resulta más atractivo que el resto aún sin saber que la autoría de éste correspondía en realidad a Barlow, “es un cuento bello y terrorífico: es una historia donde no sucede nada, pero te deja desconcertado”. Es un relato inquietante, distinto al resto de los relatos publicados por Lovecraft donde lo fantástico termina por confirmarse, en este caso se mantiene todo el tiempo como una posibilidad, “la única certeza que nos queda, la de que el mar nos recuerda diariamente, es que un día será lo único que siga moviéndose en este planeta”. (Lorenzo, 2015).

El relato de Barlow es una historia de terror donde el protagonista, un artista cansado y con problemas de salud provocados por un trabajo que ha resultado extenuante, decide pasar una temporada en la playa para recuperarse. Esta decisión resulta apropiada en un principio, encuentra buen clima en la playa y consigue recobrar su salud en muy poco tiempo pero, de manera gradual, todo comienza a cambiar hasta derivar en una estancia vacacional verdaderamente nociva para su salud. Atrapado en la soledad, que

él mismo ha buscado en pro de su restablecimiento, será testigo de fenómenos fantásticos y estremecedores que el océano esconde en su interior.

3.2. ANÁLISIS DEL CORTOMETRAJE “LA NOCHE DEL OCÉANO”.

La primera etapa para el planteamiento del discurso contemplada en el método propuesto consiste en ubicar el género en el cual se circunscribe aquello que queremos contar a través de la animación y que regirá el trabajo en las etapas subsecuentes. Tras reflexionar, con la intención de determinar el género al cual se ciñe el discurso del cortometraje *La noche del océano*, encontramos que, a grandes rasgos, lo que se presenta en él es la narración de aquello sucedido al protagonista durante una estancia vacacional en la playa. Es entonces un hecho del pasado, tiempo propio del género judicial, pero en este caso no se pretende disertar sobre algo para establecer si es correcto o no, la intención no es atacar ni defender una postura en torno a un acontecimiento, el tema que se aborda no es la justicia. Tampoco se pretende establecer lo que es conveniente o perjudicial con respecto a algún tema en particular, no se pretende aconsejar ni disuadir al auditorio anticipando un evento futuro.

No se requiere del auditorio una postura sobre un tema en particular y se limita a la presentación de un hecho apelando a la formula *x es y*, propia del género demostrativo, se pretende atraer la atención del auditorio hacia un tema diciendo algo con respecto a éste. A pesar de que el género demostrativo se centra en temas del presente, como ya hemos visto, se puede atraer el hecho del pasado por medio de la memoria. Este es precisamente el caso en *La noche del océano*, donde se cuenta la historia mediante un discurso presentado en primera persona, en el cual, el mismo protagonista nos narra aquello que vivió durante su estancia vacacional en la playa. Por lo tanto, podemos ubicar este cortometraje en el género demostrativo.

Sin embargo, haciendo una lectura más profunda, podemos deducir que la narración de la estancia vacacional del protagonista es solo un recurso mediante el cual la autora nos acerca al tema central del cortometraje que es en realidad el océano. Podemos hablar de dos niveles de lectura que se entrelazan, en uno podemos apreciar la

narración de una serie de acontecimientos fantásticos presenciados por el protagonista durante su estancia vacacional en la playa, y en el otro, la descripción del océano desde los ojos de la autora. En esta segunda lectura, podemos observar que la autora pretende describir lo que el océano es y lo que para ella representa, pero más aún, pretende transmitir al auditorio las sensaciones que percibe en presencia de la majestuosidad del océano, así como su dimensión, tanto espacial como temporal. El objeto es entonces el océano y lo que se aborda en el discurso son sus cualidades, se elogia al océano exaltando sus virtudes, su majestuosidad, su belleza y su grandeza. Siendo éstos tópicos propios del género *epidíctico* o demostrativo, podemos afirmar que este segundo nivel de lectura ubica también al cortometraje dentro de este género.

Como ya se ha mencionado, este cortometraje surge de la interpretación que la Dra. María Lorenzo hace de un relato escrito por Robert Barlow, de tal manera que esta animación es el resultado de una construcción retórica diferente a la construcción retórica que da origen al relato. Sin embargo, este escrito es la fuente de donde provienen la mayor parte de los argumentos que se presentan en el cortometraje, es la base a partir de la cual se construye la *inventio* y de la cual derivan, bajo el escrutinio de la autora, la *dispositio* y el resto de las operaciones retóricas.

Lo que encontramos en el relato de Barlow es la historia de un hombre con una ocupación de corte creativo. Se trata de un pintor con gran imaginación, cualidad que deja abierta la posibilidad de que los sucesos atestiguados durante su permanencia en Ellston Beach bien podrían ser producto de esa imaginación, un engaño construido por su mente cansada, con tal fidelidad que pueden ser confundido con la realidad.

Éste acaba de terminar un trabajo muy demandante que ha exigido de él una gran dedicación por un tiempo considerable, circunstancia que termina por afectar su salud física y mental. Motivado por ello decide pasar un periodo vacacional en la playa con la firme intención de alejarse y olvidarse de todo y de todos, mientras espera las críticas sobre su trabajo en un mural recién terminado, al tiempo que toma un merecido descanso que espera le ayude a recuperarse. En principio resulta ser una buena

decisión, al cabo de una semana casi se ha recuperado del todo, pero luego las cosas comenzaran a cambiar. La particular soledad que encuentra en ese lugar y una creciente atracción por el océano poco a poco lo irán cautivando hasta convertirlo, finalmente, en testigo de una creciente serie de sucesos extraordinarios relacionados con el océano, acontecimientos que terminarán por estropear su plan original y terminarán por afectar nuevamente su salud física y mental.

La Dra. María Lorenzo toma este relato y decide presentarnos su interpretación a través de un cortometraje animado. El resultado es una obra realizada mediante un amplio espectro de recursos de animación en la cual se emplea una técnica mixta que combina medios análogos con medios digitales. En este cortometraje podemos apreciar el empleo de una vasta gama de soportes y materiales como pintura acrílica, lápices de colores, carboncillo, acuarela y pastel, entre otros. La imagen, en su mayoría, es generada de manera análoga y tratada posteriormente con medios digitales, primero para componer integrando imágenes realizadas por separado, luego para combinar las imágenes con diferentes soportes y por último para convertir estas obras individuales en fotogramas para poder apreciarlas finalmente como animación.

A lo largo de las diferentes escenas se van alternando soluciones de animación completa con algunas otras de animación limitada, según las características de aquello que se anima. Podemos apreciar la animación limitada en algunos objetos rígidos que se desplazan o, principalmente, en recorridos que la cámara hace sobre imágenes estáticas. Esto contrasta con otros momentos en los que las cosas son redibujadas en su totalidad en cada cuadro, aspecto característico de la animación completa.

También podemos ver por momentos el empleo de la animación pose a pose, principalmente para las acciones del protagonista, con el uso de esta técnica se puede economizar trabajo en los movimientos cíclicos como en el caminado. Esto contrasta con otros casos en los cuales se emplea la animación continua, principalmente al animar el océano, donde se aprovecha las características de esta técnica para lograr un resultado orgánico y fluido, características fundamentales del movimiento del mar. En el

Apéndice F se puede encontrar una descripción más detallada de estas cuatro técnicas de animación: completa, limitada, pose a pose y continua.

Trabajar de esta manera, con un amplio espectro de recursos de animación, es uno de los primeros indicios que podemos advertir con relación al estilo (*elocutio*), lo cual arroja como consecuencia la conformación de un proceso muy complejo que limita la posibilidad de delegar trabajo, una de las ventajas que ofrece particularmente el trabajo de animación pose a pose. Esta circunstancia provocará que la autora deba cumplir con una cuota mayor de trabajo “...en este último corto lo he hecho casi todo yo, porque me daba cuenta de que iba más rápido, incluso intercalando yo misma”. De esta manera, el carácter experimental del estilo que comienza a construirse con la selección de la técnica que será empleada para realizar esta animación, dificulta la posibilidad de describir lo pretendido por la directora en cada escena, a los posibles colaboradores, “...cada plano casi tenía una dirección de arte diferente, era un proyecto más experimental y entonces estaba también tanteando por ensayo y error mucho tiempo” (Lorenzo M., comunicación personal, 28 de enero de 2016).

Por otro lado la estética juega un papel muy importante en este cortometraje, es una historia contada a través de la pintura, en él podemos apreciar una diversidad importante de técnicas pictóricas que aluden a la creatividad artística del protagonista, una de sus cualidades principales. Incluso se sugiere por momentos que, lo que vemos en pantalla, son precisamente los dibujos de su cuaderno cobrando vida ante nuestra mirada. Se trata de un personaje con una gran imaginación y una destacada capacidad artística (elogio), esto es expresado a través de sus dibujos además de una escena en la cual lo vemos dibujando en la playa. Este rasgo es anticipado desde el inicio del cortometraje cuando, recién llegado a su nueva morada, hace un recorrido a lo largo de ella y encuentra en la pared el dibujo de algo parecido a un calamar. Ante tal hallazgo, se ve estimulado y decide intervenir el dibujo, con unos cuantos trazos de tiza convierte ese dibujo de calamar en el de un ser fantástico mitad mujer y mitad calamar (*ethos*).

Más allá de lo referente al protagonista y sus características, la calidad de la ilustración y el demostrado dominio sobre una abundante diversidad de técnicas de ilustración y animación que se muestra desde la primera escena, van abonando conforme se desarrolla la historia a la construcción del *ethos* del cortometraje. Se demuestra en cada cuadro la capacidad plástica de la realizadora, circunstancia que le confiere el estatus de artista y, por lo tanto, avala su trabajo como propuesta artística.

Podemos encontrar otro ejemplo de los rasgos que contribuyen a la construcción del *ethos* al inicio del cortometraje, en un corte en el cual aparece sobre un fondo azul con movimiento ondulante –con lo que se coloca al auditorio al interior del océano– y con un destello de luz casi celestial proveniente de la parte superior del cuadro, la frase: una película de María Lorenzo. Frase con la cual se sugiere que no es la única película que ha sido realizada por esta autora al tiempo que se hace alarde de una garantía implícita en el nombre mismo. Además, ese destello de luz que incide sobre la frase, nos permite interpretar que ella, María Lorenzo, es iluminada por la divinidad.

Como veremos más adelante, la misma Dra. María Lorenzo nos comenta que en su opinión los conceptos retóricos funcionan de un modo intuitivo, por lo cual es probable que interpretaciones como esta ni siquiera fueran consideradas durante la producción de la animación, sin embargo, éste es el resultado al cual se ha llegado después de tomar una serie de decisiones y de esta manera puede ser interpretado, lo que finalmente produce, de manera consciente o inconsciente, un impulso que fortalece el nivel de credibilidad del cortometraje ante el auditorio.

Volvamos ahora al trabajo con el diseño del estilo, a lo largo del cortometraje podemos apreciar que se sugiere constantemente la presencia del soporte donde se asienta la imagen, jugando como fondo para la figura o incluso por momentos podemos ver la orilla o las costuras del cuaderno donde se dibuja, de esta manera se hace evidente su presencia. Esta es una solución a la que la autora llega de manera un tanto fortuita, “en septiembre de 2011, mientras pasaba dos semanas enseñando animación en la Accademia de Belle Arti de Palermo, recobré la costumbre de dibujar en cuadernos, y

eso se traspasó a la película, cuyo guion estaba adaptando en ese momento” (Lorenzo, 2015). A veces el entorno y las experiencias personales influyen de manera importante en el proceso creativo, más allá de normas y principios establecidos, el azar puede ponernos enfrente las soluciones más adecuadas, aunque no es una regla, no es una constante y por lo tanto no puede ser considerado como una estrategia viable.

Ahora bien, en la lectura de cada escena podemos apreciar claramente la presencia de los conceptos retóricos del modelo propuesto en la presente investigación, desde el argumento que se esgrime y su género, la forma en que éste es tratado narrativamente y el tratamiento visual que se hace de cada uno, hasta el estilo desarrollado con la firme intención de construir el discurso de la manera más adecuada. También podemos observar las consideraciones que se toman para llevar de la mano al auditorio a través de una historia congruente donde se vaya fortaleciendo la credibilidad misma del discurso, aprovechando la evocación de sentimientos en el auditorio mediante el trabajo con los recursos formales y la empatía generada en la relación que se va modelando a lo largo del cortometraje entre el protagonista y el auditorio.

Revisemos por ejemplo la escena que inicia en el minuto 3:43, en ella nos encontramos el primer *punto de giro*. Es el primer acercamiento a un sector del universo *diegético* desconocido hasta el momento por el protagonista, un sector de corte fantástico y sombrío que contrasta con lo que éste ha encontrado durante los primeros días de su estancia vacacional. La autora ha decidido que el descubrimiento de este nuevo aspecto del universo *diegético* suceda de forma gradual, es por ello que nos muestra este primer brote de suspenso envuelto en un entorno de serenidad (*dispositio*). Así se irá introduciendo al auditorio de forma paulatina en un universo que por sus características extraordinarias podría resultar difícil de asimilar. De esta manera se refuerza la congruencia del discurso (*logos*), al anticipar de forma dosificada, información que en lo sucesivo irá cobrando relevancia, evitando así la aparición repentina de argumentos sin justificación en un entorno en el que no tendrían cabida.

Se trata de una escena en la cual el protagonista camina por la playa, es un día soleado pese a que el tiempo ha empeorado en comparación con los primeros días de su estancia. A sus pies, caminando sobre la arena, aparece una extraña criatura proveniente del mar, una especie de molusco que se desplaza tierra adentro. Él se detiene y se inclina para verlo de cerca pero al sentir su presencia la criatura se detiene y se contrae ocultándose al interior de su caparazón. Curioso, el protagonista trata de tomarlo con la mano pero unas lenguas ondulantes salen a través del caparazón de la criatura, lo cual inhibe su intención de tomarla. Decide mejor ponerse de pie y ante tal reacción la criatura reanuda su camino, una vez que se aleja, el protagonista hace lo propio y reanuda igualmente su camino a lo largo de la playa.

La escena es trabajada mediante animación pose a pose hecha con acuarela y reforzada con lápiz de color, todo en tonos claros y una composición muy limpia con pocos elementos (*elocutio*). El resultado es un ambiente apacible, alterado únicamente por una criatura que aparece y nos muestra, aparentemente como mecanismo de defensa, unos rasgos extraordinarios destacados por unos sutiles acentos sonoros que le transfieren un carácter amenazador. De esta manera se busca tocar las fibras sensibles del auditorio (*pathos*) con una escena donde contrasta este rasgo sutil de peligro con un entorno apacible, de tranquilidad y seguridad. Así comienza a construirse en el auditorio una sensación de suspenso que irá creciendo a lo largo del cortometraje y que contribuirá a exaltar el dramatismo en escenas subsecuentes.

Antes de continuar analizando el cortometraje, revisemos la postura que la Dra. María Lorenzo guarda con respecto al uso de los conceptos establecidos por la retórica, quien aparentemente no concede mucho espacio para su aplicación en los procesos productivos de la animación, nos comenta en entrevista realizada personalmente: “Es una herramienta más para posicionar al espectador frente a lo que está viendo [...] es una manera más de llamar la atención, de hacer atractivo un producto, de traer una sorpresa visual, de captar la atención, principalmente”. Nos comenta también que la aplicación de la retórica, en los procesos productivos de la animación, se limita en particular a la etapa de preproducción, “en realidad ese conocimiento, a quien le

interesa es a la persona que escribe el guion [...] el animador de lo que se tiene que preocupar es de hacer las poses clave y hacer que el movimiento sea consistente”. Sin embargo, la presente investigación pretende demostrar la importancia de considerar los instrumentos retóricos propuestos, mediante un modelo que los articula, a lo largo de todo el proceso de realización de un cortometraje de animación (Lorenzo M., comunicación personal, 28 de enero de 2016).

La producción de una animación está compuesta por una serie de procesos creativos vinculados estrechamente unos con otros. Cada etapa es un proceso creativo y cada actor es un ente creativo, el guionista, el director, el dibujante de *story board*, el diseñador de arte, el fotógrafo, el animador, cada uno de los participantes en la realización de la obra. Es fundamental la etapa de preproducción donde se establecen directrices que ordenarán el trabajo que será realizado en la etapa de figuración, sin embargo, esta etapa de prefiguración no deberá coartar injustificadamente la libertad creativa de los actores. Es importante y conveniente para la obra, permitir la participación activa y creativa de los actores en cada etapa y aprovechar así la capacidad, las cualidades y la experiencia de los especialistas de cada fase del complejo proceso que implica la realización de un cortometraje de animación. Lo que aquí se propone es que sea el planteamiento retórico el que confiera congruencia al discurso y que oriente, de alguna manera, la libertad creativa de los diferentes actores.

En este sentido, particularmente en la escena que estamos revisando, podemos apreciar cómo resulta fundamental, en la construcción del discurso, el trabajo hecho con la fotografía, aunque en este caso en particular sabemos que se trata del mismo actor que realiza el resto de los procesos. En este caso, la fotografía, además de reforzar el *pathos* estimulando las emociones del auditorio, contribuye a construir la vertiente del discurso enfocada en elogiar al océano, esto lo logra mediante un juego con la dimensión relativa de las cosas. De esta manera podemos advertir la importancia de la consideración de los conceptos contenidos en el modelo propuesto también en la etapa de figuración, esto es, durante el trabajo con los recursos formales.

Esta escena comienza con un corte donde vemos al protagonista caminando por la playa, es tan grande que rebasa el cuadro. Luego, entra a cuadro un ser extraño que se cruza en su camino, éste luce pequeño junto a él. En los siguientes dos cortes vemos sucesivamente, primero al protagonista en un plano *contrapicado*, de manera que se acentúa su dimensión, es muy grande; y después vemos al ser extraño en un plano totalmente *picado* con el cual se enfatiza su reducido tamaño en comparación con el protagonista. Esto es reforzado por el siguiente corte, un plano abierto donde los vemos juntos, el protagonista parado junto al ser extraño con el océano de fondo.

Después, el protagonista se acercará a la criatura extraña, esto es presentado en un plano cerrado, en *contrapicada*, donde vemos al protagonista en segundo plano y en primer plano a este ser extraño de tal manera que luce mucho más grande que en los cortes anteriores. Luego, al momento en que el protagonista extiende su mano con la intención de tocarlo, unas lenguas ondulantes surgen a través de su caparazón y unos sutiles acentos sonoros exaltan su carácter amenazador (*pathos*), ante tal sorpresa él decide retirar la mano y ponerse de pie.

Concluye la escena con un plano abierto, en *picada*, totalmente *cenital*, en el cual vemos al ser extraño seguir su camino luego de inhibir la aparente amenaza. Con este tiro el protagonista también luce pequeño mientras reemprende su camino en dirección perpendicular a la incidencia de las olas que apenas alcanzan a entrar a cuadro. De esta manera comienza a sugerirse la magnitud del océano (elogio), vemos a cuadro solo una pequeña parte, una insinuación de aquella inmensidad que podemos adivinar en el fuera de campo (*logos*). Con esta escena comienza a provocarse en el espectador un creciente estado de angustia que exaltará el dramatismo en escenas subsecuentes, además de comenzar a sugerir, de manera sutil, la importancia y la dimensión del océano en comparación con el protagonista (*dispositio*).

Por otro lado, al ser cuestionada con respecto a si ella se remite a conocimientos previos, provenientes de la retórica, durante la realización de su trabajo, es decir, respecto a la aplicación consciente de conceptos extraídos de la retórica, la Dra. María

Lorenzo nos dice que estos procesos funcionan en realidad de manera intuitiva y nos comenta sobre una experiencia personal, algo que sucedió durante la realización de otro cortometraje de su autoría, *La flor carnívora*:

...hay un momento en que ella corta una coliflor y de la coliflor sale una especie de tijereta negra, ella se asusta y la mata [...] esa escena, no estaba en el plan inicial, la puse cuando la película estaba prácticamente acabada, ¿por qué? porque toda la parte intermedia era muy plana, no tenía ningún pico de emoción (Lorenzo M., comunicación personal, 28 de enero de 2016).

Ante la lectura que ella misma hace del estado de su trabajo hasta ese momento, se remite a una experiencia personal en la cual se espanta cuando encuentra un insecto al partir una coliflor que acababa de sacar del refrigerador. Toma esta experiencia y la convierte en una escena con la cual pretende aportar emoción donde ella consideraba que hacía falta y nada más. Sin embargo, esta escena fue interpretada por el auditorio como una metáfora puesta ahí de forma intencional, el azar a veces juega a tu favor.

La gente también, muchas veces, participa de ese juego metafórico, que a veces se crea, muchas veces es intencional, pero en mi caso, en ese caso en concreto, fue accidental pero funcionó muy bien, porque veían la coliflor como una metáfora del cerebro y el gusano negro como una metáfora de la obsesión [...] Hay veces que dices, bueno, lo haz dicho tan bien que yo no voy a decir nada en contra (Lorenzo M., comunicación personal, 28 de enero de 2016).

Más allá de esta postura que la Dra. María Lorenzo nos expone, podemos analizar cada escena en busca de las decisiones que fueron tomadas con la intención de construir el mejor discurso posible, independientemente del nivel de consciencia con que han sido tomadas estas decisiones, esto mediante un ejercicio de interpretación. Revisaremos entonces otra escena donde podemos apreciar el trabajo con los recursos formales y su explotación en función de la construcción del discurso.

Esta escena inicia en el minuto 6:00, se trata de la confirmación de la existencia de una realidad fantástica que se ha venido desvelando ante la presencia del protagonista de manera gradual. Se trata del atisbo más terminante que ha tenido, hasta el momento, de ese sector del universo *diegético* que hasta ahora solo intuía con base en la observación de situaciones extrañas y sombrías que a estas alturas predominan ya en el entorno, en este lugar que comienza a cambiar su descanso y recuperación por un nuevo estado de desasosiego y malestar.

La autora trata de llevar, este estado creciente de suspenso al siguiente nivel. Se vale al máximo de los recursos formales para exponer ante el auditorio el rasgo más tangible que se ha presentado hasta el momento de ese aspecto de la *diégesis* que no termina por mostrarse del todo (dispositio). Así termina de prepararse emocionalmente al auditorio (*pathos*) para presenciar el encuentro más cercano que tendrá el protagonista con este mundo fantástico y sombrío que oculta el océano en su interior.

En esta escena el protagonista llega corriendo, en medio de una tormenta, a la casa de playa donde se aloja. Luego se asoma por la baranda del porche atraído por lo que parece ser un grupo de gente que permanece nadando en la playa a pesar de la fuerza de la tormenta que azota el lugar. Angustiado ante el peligro que representa aquello que observa en la playa, decide atraer la atención de estos personajes gritando y agitando los brazos desde el lugar donde se encuentra. Poco a poco comienza a ver con más claridad lo que sucede al tiempo que logra captar la atención de lo que, ahora comprende, no se trata de personas sino de un grupo de extraños seres antropomorfos que, atraídos por su llamado, voltean a verlo con frialdad. El protagonista queda atónito ante lo que acaba de suceder mientras este grupo de seres extraños continúa bañándose en medio de las fuertes olas del mar agitado por la tormenta.

En esta escena podemos apreciar la manera en que se aprovechan diversos recursos, técnicos y formales, como la utilización de la animación continua en algunos casos y la animación pose a pose en otros, así como la explotación del color y la edición, todo en función de la construcción del discurso más adecuado para convencer (*elocutio*). A lo

largo de la escena predomina la lluvia y el mar agitado, los colores son pardos y todo es sensiblemente más oscuro; de esta manera se produce un ambiente lóbrego. Solo se escucha la tormenta y algunos ecos que acentúan la situación de soledad y aislamiento en que se encuentra el protagonista, además de una música cargada de suspenso que se incrementa gradualmente. El protagonista hace señas a quien cree que es un grupo de personas nadando en la playa y al darse cuenta de que en realidad no se trata de personas todo se tiñe de rojo acentuando el dramatismo de la escena (*pathos*).

Se aprovechan de esta manera las características de la animación continua para representar el mar agitado, así se obtiene el aspecto orgánico y fluido necesario para emular las olas provocadas por la tormenta y se utiliza la animación pose a pose para las acciones del protagonista, de esta manera se aprovecha la utilización de ciclos para economizar trabajo. Además se combina medios análogos, al dibujar cada elemento sobre papel, con medios digitales que nos permiten utilizar en el mismo corte soluciones de animación completa y de animación limitada mediante fotomontaje digital. Finalmente podemos ver como es aprovechada la edición mediante cortes rápidos para imprimir premura a la acción además de separar temporalmente esta escena de las demás a través de elipsis sugeridas, al inicio y al final de la escena, partiendo y terminando en negros con fundido de entrada al principio y fundido de salida al final.

Tal como ya fue mencionado, la Dra. María Lorenzo no concede mucho espacio para la aplicación de la retórica en los procesos productivos de la animación, sin embargo, al hablarnos de su forma de trabajar, a pesar de aclarar que no tiene un método estricto que rijan su quehacer como animadora, nos refiere algunas normas generales que guían su trabajo, nos dice:

Cada experiencia es diferente, si no lo fuera estaríamos haciendo siempre lo mismo, pero sí que hay alguna norma general [...] no te pongas a hacer un solo dibujo de story board hasta que no tengas la historia completamente visualizada en tu cabeza, y para eso la historia tiene que estar muy clara. Y no solamente la historia que tu quieres contar y la idea que tu quieres transmitir tienen que estar muy claras, sino que también el orden en el

que vas mostrando las cosas que aparecen tiene que estar prefijado en tu cabeza (Lorenzo M., comunicación personal, 28 de enero de 2016).

Pese a ser solo algunas normas generales podemos encontrar similitudes con el proceso retórico, en particular con las cinco etapas para la construcción del discurso. En éstas se propone trabajar primero con las premisas, hasta tener claro lo que queremos contar y con que argumentos lo vamos a sustentar (*inventio*), luego con el orden en que vamos a presentar esos argumentos (*dispositio*) y hasta después se trabaja con el aspecto, en este caso, visual (*elocutio*). También nos comenta: "...sí que vas recopilando ideas, sensaciones, momentos concretos, alguna ocurrencia con la cual tu puedes transmitir una anticipación, alguna manera de decirle al público: este personaje tiene un problema, antes de que finalmente lo descubras", comentario que se relaciona con las etapas *dispositio* y *memoria*. Finalmente en la etapa denominada *actio* se materializa la animación en los procesos de producción y postproducción (Lorenzo M., comunicación personal, 28 de enero de 2016).

Debemos señalar que, al menos en el trabajo con la animación, es importante no limitar la aplicación de la retórica a un proceso estrictamente lineal ni separar los diferentes conceptos, del modelo aquí propuesto, de manera categórica ya que todos están relacionados entre sí durante todo el proceso, la Dra. María Lorenzo nos comenta:

El escribir el guion en animación nunca puede estar desligado de lo que es la visualización y entonces eso afecta tanto a los story men de estudio, a los que escriben los guiones, como a las personas que hacen la visualización de ese guion, las personas que hacen el arte de concepto (el concept art), que son los que hacen los thumbnails y los dibujantes de story board (Lorenzo M., comunicación personal, 28 de enero de 2016).

Como hemos visto, es posible observar coincidencias entre la forma de abordar los procesos de la animación que nos propone la Dra. María Lorenzo con la propuesta que se plantea en la presente investigación. Donde se pretende contener estos procesos en su totalidad mediante un modelo que aprovecha una serie de instrumentos extraídos de

la retórica articulados de manera sistemática con la intención de enriquecer los procesos y contribuir a elevar el poder persuasivo de sus discursos.

Ahora bien, como ya se mencionó, el cortometraje *La noche del océano* está compuesto por dos vertientes de argumentos que se entrelazan (*inventio*), veamos algunos indicios de cómo fue tratada, en particular, la vertiente enfocada en elogiar al océano. Hemos advertido que el objetivo perseguido por Robert Barlow con su relato es describir al océano y lo que para él representa, pretende transmitir al auditorio las sensaciones que percibe en presencia de la majestuosidad del océano, así como su dimensión, tanto espacial como temporal. Esto es retomado por la Dra. María Lorenzo y reflejado de manera contundente en su cortometraje, donde el tema central es finalmente el océano y a lo que se alude en el discurso es a sus cualidades, se elogia al océano exaltando sus virtudes, su majestuosidad, su belleza y su grandeza.

Este tema es abordado desde que inicia el cortometraje mediante una *voz en off* que elogia al océano mientras vemos un juego de colores vibrantes sobre fondo negro con lo que se alude al principio de los tiempos y al origen de la vida en medio de la oscuridad, en el seno del océano (elogio). Luego se presentan, una tras otra, diferentes formas de vida, desde unas muy primitivas y simples hasta otras mucho más complejas, de esta manera se insinúa la evolución de las especies al tiempo que se van alternando fondos azules con fondos negros, como días y noches que a su vez nos sugieren el paso del tiempo. Esta es una evidente alusión a la perpetua presencia del océano que se remonta en el pasado más allá de la aparición de la especie humana sobre la faz de la tierra, además de vincular al océano con la vida y la esperanza de supervivencia.

También se establece en esta escena, la idea de que el océano es una poderosa fuente de inspiración y el poder que puede alcanzar la fantasía (elogio), a tal grado que esta combinación nos puede llevar a un punto donde la línea que divide a la ficción de la realidad sea muy difusa. Así se abre la posibilidad de que la historia, que después será contada, sea en realidad producto de la imaginación de un muy creativo protagonista

que se encuentra en un estado alterado, resultado del cansancio originado por un largo y extenuante periodo de trabajo que ha terminado por afectar su salud.

En una escena posterior podemos apreciar como se confiere personalidad al océano mediante la *voz en off*. Ésta nos dice que “en las mañanas, el océano tiene la mirada de alguien que reflexiona sobre extrañas cosas”, además de dotarlo de misterio y suspenso al decir que parece ocultar una enorme entidad que algún día logrará salir para caminar sobre la tierra . De esta manera se hace referencia a la existencia de una realidad que subyace en la enigmática vastedad del océano, esto mientras vemos cortes de olas realizados en distintas técnicas, con lo cual se produce un juego hipnótico de reflejos que originan una extraña atracción por el océano (elogio).

El cortometraje finaliza de la misma manera que finaliza el relato escrito por Robert Barlow, a manera de colofón, se elogia al océano destacando en él un poder amenazador al mismo tiempo que se exalta su belleza y su magnetismo. Se enfatiza su dimensión temporal, ahora hacia el futuro, estableciendo que al final de los tiempos, cuando no quede más vida sobre la tierra, el mar seguirá ahí, en la oscuridad, perpetuando su eterno movimiento. Esto sucede mientras vemos distintos cortes de olas que enfatizan su fuerza y su magnetismo, finalmente mediante un *tilt down* que nos lleva a la profundidad del océano, la pantalla se tiñe de negro al tiempo que la *voz en off* nos habla del final de los tiempos. De manera que el cortometraje inicia y termina al interior del océano. Sobre ese fondo negro aparece una criatura parecida a una serpiente que ondula entre burbujas. Finalmente mira a la cámara antes de salir de cuadro mientras la *voz en off* asegura que el océano permanecerá ahí, en la oscuridad, aún entonces, cuando no quede más vida sobre la tierra.

Podemos decir entonces que todos los conceptos del modelo propuesto en esta investigación están presentes en *La noche del océano* y son congruentes con las decisiones que fueron tomadas en su realización, mismas que han hecho de éste un cortometraje con un alto nivel de aceptación a nivel internacional. De manera que también podemos inferir su utilidad en el planteamiento de cortometrajes de animación,

ya que si estos instrumentos nos llevan a tomar decisiones similares a las tomadas por la Dra. María Lorenzo en este cortometraje, el resultado podría ser cercano a éste, cuyos resultados han sido evaluados positivamente a nivel internacional.

4. EJEMPLO DE PLANTEAMIENTO DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO INÉDITO A PARTIR LOS CONCEPTOS RETÓRICOS PROPUESTOS. (Ver Apéndice F)

Con la intención de verificar la viabilidad de la aplicación del entramado de conceptos retóricos propuestos en la presente investigación como base para el planteamiento de cortometrajes animados, revisaremos la primera etapa en el planteamiento de un cortometraje animado inédito, de autoría propia y elaborado a partir del modelo propuesto, donde podremos apreciar la articulación de esta serie de instrumentos.

El cortometraje se llama “el puente”, en éste se cuenta la historia de un hombre de edad avanzada y deficiente estado físico cuya rutina diaria incluye la revisión y mantenimiento de un puente colgante, una labor cotidiana particularmente dificultosa para una persona en estas condiciones. A lo largo de este cortometraje conoceremos al protagonista en su vida diaria, un personaje con gran perseverancia y compromiso, además conoceremos las razones que motivan su tenacidad casi obsesiva. Por otro lado, en el seno de esta historia, encontraremos la tristeza y la angustia de dos personas que se aman pero el destino los obliga a establecer juicios separados ante un accidente fatal donde ambos se ven implicados como juez y parte. Veremos lo que podría suceder con conceptos como la culpa, el castigo y el perdón ante la ausencia de una de las dos partes involucradas en el hecho.

4.1. SINÓPSIS DE “EL PUENTE”.

Un hombre mayor acude todas las mañanas a revisar y ajustar los tensores de un puente colgante. Un día amanece enfermo y no puede cumplir con su rutina. Mientras se recupera nos enteramos de que espera la llegada de una fecha especial que tiene

marcada en un calendario, finalmente se recupera y retoma su labor cotidiana. Cuando al fin llega el día esperado acude una vez más a cumplir con su tarea diaria pero esta vez lleva un ramo de flores. Cumple con su rutina y al terminar camina hacia abajo del puente donde encuentra una cruz blanca clavada en el piso. Coloca las flores junto a la cruz mientras recuerda lo sucedido años atrás: él juega meciendo el puente mientras carga a su pequeña hija, éste se zafa y ambos caen.

4.2. ANÁLISIS DEL CORTOMETRAJE “EL PUENTE”.

Tal como ha sido establecido en el capítulo dos, el trabajo con el modelo propuesto en la presente investigación comienza por reflexionar en torno al género que regirá la construcción del discurso presentado mediante el cortometraje. Para hacerlo es necesario partir de una idea concreta, debemos establecer puntualmente lo que queremos transmitir, por lo tanto, es fundamental tener clara la historia que queremos contar así como el tema central de esa historia.

En este caso, la historia que pretendemos contar es la de un hombre adulto, padre de una niña pequeña, de entre cuatro y cinco años de edad, ambos se aman profundamente y es evidente el gozo en ambos por el tiempo que pasan juntos. Lamentablemente sufren un accidente, ella muere y el padre se siente culpable, en consecuencia se autoimpone un castigo en apariencia interminable y con el cual espera, al parecer, resarcir el daño causado a su hija.

Él anhela conseguir de esta manera el perdón de su hija sin saber cual es la postura de ella, sin cuestionarse si su hija lo culparía o no por lo sucedido, si tal vez ella en realidad antepondría la felicidad del padre a cualquier tipo de castigo o sufrimiento que él pueda sentir por el trágico acontecimiento. El hombre toma esta decisión sin pensar en la posibilidad donde este castigo podría producir sufrimiento en lugar de alivio a una hija que, sobre todo, lo amaba profundamente. Por lo tanto, el tema central del cortometraje gira en torno a los posibles matices de conceptos como la culpa, el castigo y el perdón ante la ausencia, durante el juicio, de una de las partes implicadas.

Del trabajo de reflexión realizado, a partir de la historia y el tema central ahora ya definidos, se obtiene una serie de conclusiones a partir de las cuales determinaremos el género del discurso a construir. Determinamos que no pretendemos comunicar si la situación descrita a lo largo del cortometraje es algo bueno o algo malo, ni el accidente fatal, ni el castigo autoimpuesto por el padre; la intención tampoco es acusar o defender al protagonista en torno al suceso fatal, no pretendemos culpar al padre por la muerte de la hija ni defenderlo mediante argumentos que lo exoneren; tampoco pretendemos aconsejar al auditorio contemplando la posibilidad de que éste enfrente alguna situación similar en el futuro, el objetivo no es exhortar al auditorio a actuar de una forma determinada ante una situación similar. Por ello, el fin perseguido no es juzgar ni disuadir, objetivos concretos pretendidos por discursos de género judicial y de género deliberativo respectivamente.

La intención, a partir de este cortometraje, es contar una historia tal como es y generar emociones en el auditorio mediante la presentación de esta historia en forma de animación. Esto nos ubica en el género demostrativo, los discursos que se ciñen al género demostrativo pretenden atraer la atención del auditorio a un tema diciendo algo con respecto a éste apelando a la fórmula *x* es *y*. Tal como es propio de este género, los argumentos constituyentes de la *inventio* deberán tener forma de elogio o censura, por lo tanto, en este caso construiremos el discurso a través de argumentos enfocados en elogiar las acciones y rasgos de personalidad del protagonista.

Por lo tanto, veremos a un hombre, quien a pesar de sus limitaciones, es responsable y cumple a cabalidad con su cometido, a un hombre preocupado y comprometido con su quehacer. A un hombre que ama con fuerza, enfrenta los conflictos que se le presentan y los supera. Siendo así, pasaremos necesariamente por temas como la nobleza, la virtud, la alabanza y la culpa, temas característicos del género demostrativo.

En un nivel más profundo de lectura habrá un segundo discurso, en este caso se trata de un discurso implícito, en el cual descubrimos a dos personas que se aman pero el destino los obliga a hacer juicios separados con respecto a un hecho fatal en el cual

ambos se ven implicados como juez y parte, de esta manera, los protagonistas se ven envueltos en temas como lo justo y lo injusto, lo correcto y lo equivocado, temas propios del género judicial. Por consiguiente, este segundo discurso deberá estar contenido en el primero, es decir, desarrollaremos un discurso de género demostrativo en cuyo interior subyace un segundo discurso, éste de género judicial.

Ahora bien, uno de los objetivos perseguidos por el cortometraje es emocionar al auditorio, por lo tanto, resulta fundamental orientar de alguna manera la relación entre éste y el protagonista; las emociones experimentadas por el auditorio al presenciar los sucesos enfrentados por el protagonista serán siempre influenciadas por el tipo de relación previamente establecida entre ellos. Para lograr esto recurriremos a la inserción de conflictos así como al manejo de argumentos con forma de elogio, en consonancia con los principios que rigen el género demostrativo.

Los conflictos, nos dice el Dr. Fernando Canet, pueden ser de tres tipos: a) *obstáculos*, son accidentes que se interponen entre el protagonista y su objetivo; b) *contra-intenciones*, circunstancias que representan fuerzas antagónicas, es decir, actúan en sentido contrario a las intenciones del protagonista; y c) *complicaciones* o *conflictos internos*, condiciones psicológicas que impide al protagonista progresar en la consecución de su misión. Cualquiera de estos tres tipos de conflicto y la actitud del protagonista ante ellos, afectan la relación auditorio-protagonista que se va moldeando a lo largo, en este caso, del cortometraje animado (Canet F., Narrativa Audiovisual, comunicación personal, 27 de noviembre de 2015).

Por estas razones, la intención inicial perseguida por el cortometraje, será provocar en el auditorio simpatía por el protagonista. Esto motiva un diseño particular del personaje, es por ello: un individuo débil, de edad avanzada y deficiente estado físico, obligado a afrontar una rutina complicada y sin embargo la afronta con estoicismo. Comúnmente el auditorio suele identificarse con el personaje débil o vulnerable, principalmente si éste enfrenta la adversidad y se sobrepone a pesar de sus limitaciones.

Esta relación deberá ser estimulada para provocar su evolución a lo largo del cortometraje, en este sentido se propone plantar un conflicto, del tipo *obstáculo*, una escena en la cual el protagonista enferma por lo que no puede realizar su tarea diaria. Su actitud de angustia y preocupación al no poder cumplir con su obligación provocará que la simpatía generada por él en el auditorio se transforme en empatía, en consecuencia, la angustia del protagonista ante tales circunstancias será transmitida al auditorio, así como la tranquilidad experimentada cuando sana y puede volver a cumplir con su trabajo rutinario. Lo mismo sucederá cuando éste llega angustiado hasta el lugar donde se encuentra el puente y corrobora que se encuentra en buenas condiciones a pesar su ausencia durante algunos días.

Establecer esta relación de empatía potenciará las emociones del auditorio hacia el final del cortometraje, al conocer la razón que impulsa al protagonista a cumplir con su rutina diaria. La empatía permitirá al auditorio sentir claramente el lazo de amor entre el padre y su hija al verlos disfrutar de una situación cotidiana, además le hará lamentar realmente la muerte de la hija en el accidente. Estas sensaciones impulsarán al auditorio hacia la lectura del discurso implícito en el cual el protagonista se culpa por lo acontecido. Finalmente propiciará la interpretación de la situación del protagonista como producto del accidente sufrido años atrás y su rutina como un castigo autoimpuesto, además de entender el lamento de la hija, testigo silencioso y sin posibilidad de hacer algo para cambiar la decisión tomada por su padre.

Por otro lado, tal como ha sido mencionado en el capítulo dos, en el caso del género demostrativo, la valoración del discurso se centra en la habilidad del orador para tratar el tema, por este motivo, con la intención de lograr una valoración positiva de esta animación en construcción, aprovecharemos algunos recursos narrativos que nos ayudarán a construir un discurso interesante, congruente y convincente.

Una de las primeras herramientas disponibles en la narrativa es el *tiempo de la historia*, como narradores tenemos el control sobre el orden de aparición de los acontecimientos, nosotros decidimos qué aspectos de la historia mostrar y cuándo mostrarlos, lo cual

está relacionado con el concepto de *dispositio*. Tenemos entonces la posibilidad de manipular el orden, la duración y la frecuencia de los acontecimientos; el resultado de esta manipulación es denominado como *tiempo del discurso*. El *tiempo de la historia* y el *tiempo del discurso* son independientes y la relación entre ellos puede ser de tres tipos: a) el *tiempo de la historia* es igual que el *tiempo del discurso*, en este caso la historia es contada en tiempo real; b) el *tiempo de la historia* es mayor al *tiempo del discurso*, cuando por diversas razones omitimos fragmentos de la historia, estos cortes son conocidos como *elipsis*; c) el *tiempo de la historia* es menor que el *tiempo del discurso*, esto sucede cuando estiramos el tiempo para acentuar un acontecimiento (Canet F., Narrativa Audiovisual, comunicación personal, 27 de noviembre de 2015).

Es posible también jugar con la *división del saber narrativo* entre el personaje y el espectador, es decir, podemos controlar la parte de la información de la historia que otorgamos al personaje y la parte de la información que proporcionamos al auditorio. De manera que podemos manejar el mismo nivel de información entre ambas partes o aprovechar, con fines narrativos, la duda del auditorio con respecto a algo conocido por el personaje o la certidumbre de algo conocido por éste pero ignorado por el personaje (Canet F., Narrativa Audiovisual, comunicación personal, 27 de noviembre de 2015).

En este caso, apelaremos a la explotación de la *división del saber narrativo* valiéndonos de la manipulación del *tiempo de la historia*, de tal manera que guiaremos las emociones del auditorio a través del orden de presentación de los argumentos, es decir, mediante el control de la información proporcionada al auditorio. El auditorio será testigo constante de los incidentes enfrentados por el protagonista pero sin conocer un acontecimiento vivido por éste en el pasado, mismo que el auditorio atestiguará hacia el final del cortometraje mediante un salto en la línea de tiempo, una *anacronía* a través de la cual el auditorio viajará al pasado a presenciar este suceso, para finalmente volver al presente a contemplar el desenlace de la historia, donde será testigo de una realidad que jamás conocerá el protagonista.

Como ya se ha comentado, los argumentos no son interpretados siempre de la misma manera por el auditorio, además de la relación establecida entre el auditorio y el protagonista, su interpretación también es influenciada por el estado de ánimo en que éste se encuentre. Por ello resulta de gran relevancia estimular de alguna manera el estado de ánimo del auditorio, provocar en éste una disposición emocional apropiada para desencadenar una adecuada interpretación de lo que le presentamos, esto en función los objetivos que perseguimos con el discurso.

A lo largo del cortometraje se trabaja este aspecto de diferentes maneras, por ejemplo, la primera escena en la cual vemos al protagonista realizar su tarea cotidiana, después de ajustar los tensores del puente, éste sonríe mientras observa a dos niños jugar divertidos al cruzan el puente; de esta manera se establece un ambiente alegre y cotidiano en el quehacer del protagonista. Esto será reforzado a través del estilo de la animación, en este caso se propone utilizar colores claros y apastelados, ligeramente esfumados para provocar una sensación de resplandor en los personajes; aunque solo será sugerida la vegetación, podremos apreciar que es abundante y verde; el cielo está despejado y es de un color azul claro que se desvanece en la medida que se aleja del horizonte. Solo se escucharán las risas de los niños y al mismo tiempo vemos dibujarse una sonrisa en el rostro del protagonista.

En contraste, en la escena donde el protagonista enferma y no puede cumplir con su labor, se crea un ambiente tenso, de angustia. Ésta se relajará una vez que el protagonista se reincorpora y corrobora el buen estado del puente, y derivará finalmente en un sentimiento de empatía del auditorio por el protagonista. En este caso, mientras el protagonista permanece en casa, postrado en la cama, la escena será sensiblemente más oscura que las anteriores, en colores fríos y con un trazo más duro, destacarán las líneas rectas, los ángulos acentuados y las sombras duras y pronunciadas.

Cuando el protagonista se recupera y sale a reanudar su rutina, el estilo permanece igual al que predominó durante su convalecencia. Luego, al acercarse al lugar donde se encuentra el puente, gradualmente se irán suavizando los trazos, la luz aumentará y

también se suavizará, al tiempo que los colores recuperarán una temperatura más cálida. Finalmente llega al puente y verifica que éste se encuentra en buen estado, entonces predominarán ya los colores claros y apastelados como en la primera escena, donde el protagonista sonríe mientras observa a los niños divertidos jugando al cruzar el puente, de esta manera se acentúa el alivio y la alegría que experimenta el protagonista al ver el puente intacto.

En esta escena podemos apreciar también la aparición de un elemento que cobrará importancia más adelante, se trata de un calendario, uno de los pocos elementos que componen la escena mientras vemos al protagonista postrado en la cama. Este elemento nos indicará en primera instancia el paso del tiempo, exaltando la angustia y la desesperación manifiestas en el protagonista al ver pasar los días mientras él permanece incapacitado. Será también el elemento indicador de la existencia de un día especial para el protagonista cuya llegada espera con ansia.

Esta aparición gradual del calendario, como elemento protagónico, contribuye a fortalecer la congruencia del discurso mediante la anticipación de los acontecimientos, evitando la aparición de soluciones fortuitas, sin justificación, que atentan contra la verosimilitud del discurso. Como nos dice el Dr. Fernando Canet, para que las cosas sucedan deberán estar justificadas, esto será de gran utilidad en nuestro esfuerzo por conservar la verosimilitud del discurso. “Hay que sembrar para cosechar”, si algo será utilizado en algún momento del discurso, deberá aparecer previamente, es decir, todo elemento relevante para el discurso debe ser presentado antes de su actuación (Canet F., Narrativa Audiovisual, comunicación personal, 27 de noviembre de 2015).

Finalmente el calendario nos indicará la llegada de ese día especial, razón principal de la presencia de este elemento. Se trata del día en que el protagonista conmemora la muerte de su hija, acontecimiento en torno al cual gira su vida desde aquel momento. Este elemento es el primer factor que impulsará al auditorio a la interpretación del discurso, es decir, con la aparición este elemento se siembra la duda central del cortometraje, denominado por el guionista español Nacho Ruipérez como “la

implantación del misterio”. Nacho nos habla del juego entre misterio y certeza como herramienta narrativa, nos dice, se captura la atención del auditorio mediante la implantación de un misterio que nos llevará a una etapa del discurso en la cual el auditorio experimentará una necesidad de certeza, esto genera tensión en el auditorio y finalmente será liberada con la resolución del misterio (Ruipérez N., Estructura del Guion, comunicación personal, 25 de noviembre de 2015).

Un ejemplo más, del trabajo con los recursos formales enfocado en la estimulación de los sentimientos del auditorio, es la escena cuando vemos el accidente sufrido por los personajes. En un contrapunto de emociones, vemos a la niña jugar feliz con su padre mientras tenemos ya indicios de lo que va a pasar, se trata de un suceso anticipado con una cruz blanca clavada en el piso, esta circunstancia provocará expectación en el auditorio. En este caso se trata de una *analepsis*, por lo tanto el estilo en general deberá distinguir a ésta del resto de las escenas. La propuesta de estilo contempla el uso de colores ligeramente desaturados y esfumados, de esta manera se confiere un tono de irrealidad a la escena, habrá mucha luz, el trazo será suave pero gradualmente se irá endureciendo, así mismo, las sombras se irán alargando mientras la luz disminuye y todo se tiñe de tonalidades ocres, el ambiente al final de la escena es lóbrego. El ánimo del espectador al final de la escena, así como al final del cortometraje, será de profunda tristeza, al deducir la muerte de la niña en los brazos de su padre, a pesar de no ser presentado de forma explícita.

Este es el avance, hasta el momento, del cortometraje *El puente*, trabajo abordado mediante el modelo propuesto en la presente investigación con la intención de registrar los resultados arrojados por la aplicación de esta propuesta de método para la realización de cortometrajes de animación. Con esta experiencia hemos podido corroborar su aplicabilidad y encontramos resultados parciales alentadores sobre su utilidad práctica, traducible en tangibles beneficios durante las diferentes etapas de la producción y expectativas positivas en torno al producto resultante.

CONCLUSIONES.

A lo largo de la presente investigación hemos estudiado la retórica con la intención de comprender los instrumentos propuestos en esta disciplina con el afán de establecer teóricamente lo que es adecuado para que un discurso sea convincente. De la misma manera se ha estudiado la disciplina de la animación, con la intención de conocer sus orígenes, así como los principios fundamentales y normativos de sus procesos de producción. Finalmente se han buscado vínculos entre ambas disciplinas, con la intención de contribuir al desarrollo de la animación mediante una propuesta donde se aproveche los conocimientos establecidos por la retórica y que nos ayude a enfrentar el reto implícito en el proceso de realización de un cortometraje de animación.

A partir de esta búsqueda se ha desarrollado un modelo para la realización de cortometrajes de animación, construido mediante la articulación de tres instrumentos extraídos de la retórica, con el cual se pretende encauzar el trabajo del animador y contribuir a la realización de animaciones que resulten convincentes. Los instrumentos retóricos empleados en este modelo son: las cinco fases del proceso retórico, los géneros del discurso y los recursos para la persuasión.

La aplicación de este modelo permite al animador: a) comprender el objetivo concreto perseguido en cada etapa de la producción de un cortometraje animado, en lo referente a la construcción del discurso, mediante el conocimiento de las cinco fases del proceso retórico y la manera en que éstas se vinculan con los procesos productivos de la animación; b) orientar el proceso de producción y ordenar la búsqueda y selección de los argumentos que darán sustento al discurso contenido en la animación, esto a través de la definición del *género del discurso* al cual se ceñirá la construcción de nuestro cortometraje animado; c) encauzar la interpretación que hará el auditorio, de los argumentos que se presenten a lo largo del cortometraje, mediante la explotación de los *recursos para la persuasión*.

Mediante el análisis del cortometraje *La noche del océano* corroboramos la presencia de estos tres instrumentos de la retórica en un cortometraje de animación con un alto

nivel de aceptación a nivel internacional, de manera que podemos afirmar que hay un vínculo innegable entre éstos y los procesos productivos de la animación. En entrevista con la directora del cortometraje, nos ha confirmado que estos conceptos no son considerados por ella en la realización de su trabajo, sin embargo, hemos podido advertir coincidencias entre su forma de trabajar y el proceso retórico, además de una aplicación no consciente de algunos de estos conceptos.

Mediante el planteamiento de un cortometraje inédito bajo la consideración de los tres instrumentos de la retórica propuestos, pudimos verificar su aplicabilidad y utilidad, observamos que al menos hasta la etapa que ha sido desarrollada, contribuyen a facilitar, orientar y ordenar el trabajo del animador en su intento por construir el discurso más adecuado para convencer.

Con este trabajo, enfocado en comprender la estructura fundamental de los procesos de producción de la animación y su aptitud para ser abordada bajo la consideración de instrumentos teóricos provenientes de la retórica, se explora una forma particular de aproximarse a la compleja labor de producir una animación, en la cual se pretende que esta práctica y sus productos sean resultado de un proceso racional, con fundamento teórico. En este sentido se propone un método, no con la intención de reemplazar los métodos existentes sino con el propósito de ofrecer una alternativa más, un método compatible con algunos otros y que enriquece el panorama para quien pretende hacer animación y no ha encontrado aún el camino más adecuado a sus facultades, medios y habilidades o para aquel que quiera experimentar de una manera distinta la ardua labor de una práctica en constante evolución.

Bibliografía.

Álvarez-Gayou, J. (2007). *Cómo hacer investigación cualitativa*. México D.F.: Paidós.

Ardèvol, E. y Muntañola, N. (coords.). (2004). *Representación y cultura audiovisual en la sociedad contemporánea*. Barcelona: UOC.

Aristóteles (1994). *Retórica*. Madrid: Gredos.

Báez, J. (2012). *Investigación cualitativa*. México, D.F.: Alfaomega.

Barthes, R. (2001). *La Torre Eiffel*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Bautista, N. (2011). *Proceso de la investigación cualitativa*. Bogotá: Manual Moderno.

Beckerman, H. (2003). *Animation: The whole story*. Canada: Allworth Press.

Berlo, D. (1984). *El proceso de la comunicación*. Buenos Aires: El ateneo.

Carrasco, J. (2013). "La retórica aplicada al diseño de relatos animados". *Diseño en Síntesis*, año 21 Núm. 49: 60-72.

Carrere, A. y Saborit, J. (2000). *Retórica de la pintura*. Madrid: Cátedra.

Castells, M. (1998). *La era de la información; economía, sociedad y cultura*. Madrid: Alianza Editorial.

Castro, K. y Sánchez, J. (1999). *Dibujos animados y animación: Historia y compilación de técnicas de producción*. Quito: CIESPAL.

Cicerón (1997). *La invención de la retórica*. Madrid: Gredos.

Cirera, M. (1986). *Breve historia del cine*. Madrid: Alhambra.

De León, T. (coord.) (2013). *Animando al dibujo: Del guion a la pantalla*. México, D.F.: Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Delgado, P. (2000). *El cine de animación*. Madrid: Ediciones JC.

Desplats, O. (2002). Animación. La revalorización del dibujo. *Reflexión Académica en Diseño y Comunicación*, Vol. 3 (Nº III), 42-44.

Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. Barcelona: Lumen.

Ehses, H. (2009). *Diseño con fundamento retórico*. Puebla: Centro de Estudios Avanzados de Diseño.

Fernández, A. (2014). *Evolución de la Técnica y la Estética en Animación: Nuevas Formas de Creación* (Trabajo Fin de Master). Universidad de Granada, Granada, España.

Fiske, J. (1985). Teoría de la comunicación. En *Introducción al estudio de la comunicación*. España: Herder, pp. 1-17.

Gordon, A. y Serrano, A. (2008). *Estrategias y prácticas cualitativas de investigación social*. Madrid: Pearson.

Hallas, J., y Manvell, R. (1980). *La técnica de los dibujos animados*. Barcelona: Omega.

Izuzquiza, I. (2003) *Filosofía del presente. Una teoría de nuestro tiempo*. Madrid: Alianza Ensayo.

Kirchheimer, M. (2013, enero). Temporalidades del dibujo animado. Letra, imagen, sonido. Ciudad mediatizada, año IV, (9), 73-84. Recuperado de:
<http://semioticafernandez.com.ar/revista-lis/articulos-lis-9/>

Lasswell, H. (1985). Estructura y función de la comunicación en la sociedad. En M. Moragas, Sociología de la comunicación de masas. Barcelona: Gustavo Gilli.

López, E. (1995). Retórica antigua y retórica moderna. HVMANITAS, XLVII, pp. 871-907.

Lorenzo, E. (2015, mayo 16) "Lovecraft en el mediterráneo. 'La noche del océano', un cortometraje animado por María Lorenzo", Ateneas. Recuperado el 5 de marzo de 2016 en:
<http://mujeresparalahistoria.blogspot.mx/2015/05/lovecraft-en-el-mediterraneo-la-nit-de.html>

Martínez, P. (2006). El método de estudio de caso. Estrategia metodológica de la investigación científica. *Pensamiento y gestión*, (Nº 20), 165-193.

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

Perelman, CH. (1989). *Tratado de la argumentación*. Madrid: Gredos.

Ribes, X. (2011, abril 29). "Los inicios de la animación audiovisual: la creación de un lenguaje", Portal Comunicación.com. Recuperado el 20 de julio de 2015 en:
http://portalcomunicacion.com/lecciones_det.asp?lng=esp&id=28

Saussure, F. (1988). *Curso de lingüística general*. México: Fontamara.

Selby, A. (2013). *La animación*. Barcelona: Blume.

Shannon, C. (1948). "A Mathematical Theory of Communication". The Bell System Technical Journal, 27, pp. 379–423, 623–656.

Tapia, A. (2007a, febrero 24). "Logos, Ethos, Pathos: el rol de la Metáfora". El árbol de la retórica. Recuperado el 28 de diciembre de 2015 en:
<http://elarbodelaretorica.blogspot.com.es/2007/02/logos-ethos-pathos-el-rol-de-la-metfora.html>

Tapia, A. (2007b, marzo 4). "Las cinco partes de la retórica". El árbol de la retórica. Recuperado el 28 de diciembre de 2015 en:
<http://elarbodelaretorica.blogspot.com.es/2007/03/las-cinco-partes-de-la-retrica.html>

Tapia, A. (2007c, marzo 28). "Los géneros de la retórica", El árbol de la retórica. Recuperado el 7 de diciembre de 2015 en:
<http://elarbodelaretorica.blogspot.com.es/2007/03/los-gneros-de-la-retrica.html>

Vidal, M. (2008). Contribución de la animación cinematográfica, al desarrollo del trucaje cinematográfico y los efectos especiales en el cine contemporáneo (Tesis Doctoral). Universidad Politécnica de Valencia, Valencia, España.

Yacuzzi, E. (2005). El estudio de caso como metodología de investigación: Teoría, mecanismos causales, validación. *Serie Documentos de Trabajo* (No. 296). Recuperado el 21 de marzo de 2015 en:
<http://hdl.handle.net/10419/84390>

APÉNDICE A.

1. El taumátropo.

Desarrollado por John Ayrton Paris en 1826, es el primer juguete óptico que experimenta con el principio de la persistencia retiniana de Roget. Consiste en un disco que tiene dos dibujos, uno en cada cara; gira sostenido por dos cuerdas delgadas sujetadas una en cada mano. “Los dibujos de este invento eran figuras complementarias; se presentaba por ejemplo, en una cara una jaula, y en la otra una ave; cuando el *taumátropo* giraba, se producía la sensación de que él ave estaba dentro de la jaula” (Castro y Sánchez, 1999, p. 58). Las imágenes son presentadas de forma sucesiva a tal velocidad que el cerebro no tiene tiempo de registrarlas como imágenes separadas.

2. El fenaquistiscopio.

Desarrollado por el físico belga Joseph Antoine Ferdinand Plateau en 1832. Consiste en un disco de papel o cartón con un eje central sujeto a un madero. La parte posterior de dicho disco es tapizada en negro, mientras que en su parte frontal se dibujan un determinado número de imágenes en una secuencia, con las diferentes fases del movimiento de una figura cualquiera. El extremo del disco tiene consecutivas incisiones, en el mismo número que las imágenes existentes. Se sitúa al espectador con el disco frente a un espejo y se hace girar, al mirar a través de las incisiones, se aprecia la imagen en constante movimiento. Para lograr el mejor resultado, la secuencia de imágenes dibujadas, tendrá que corresponder a cada estadio del movimiento en cuestión, lo que obliga indudablemente a un estudio minucioso y desglose de la acción a reproducir por el objeto o figura representada (Vidal, 2008, p. 37).

3. El zootropo.

Desarrollado en 1834 por William George Horner, y denominado también “tambor mágico”, el *zootropo* consiste en una serie de dibujos secuenciales impresos de forma horizontal y colocados al interior de un cilindro giratorio, montado sobre un eje. Una serie de ranuras a lo largo del cilindro nos permiten ver hacia el interior, uno de los dibujos secuenciales a la vez. Una vez que el cilindro se hace girar podremos ver a través de las otras ranuras de manera sucesiva, por consiguiente veremos otro de los dibujos secuenciales, uno a través de cada ranura, provocando así la sensación de movimiento (Delgado, 2000, p. 18).

4. Del praxinoscopio a las pantomimas luminosas.

En 1877 Emile Reynaud presenta una versión perfeccionada del *zootropo*, la cual es denominada *praxinoscopio*. Utiliza la misma estructura del *zootropo* pero agrega una serie de espejos al centro del cilindro. En este caso las imágenes se observan a través de los espejos por encima del cilindro, lo cual trae como resultado una mayor iluminación y por lo tanto en una mejor claridad de las imágenes.

En 1888 Reynaud presenta una nueva propuesta, denominada *teatro óptico*, con esta propuesta introduce el uso de bobinas con una banda de papel, en la cual estaban dibujadas las secuencias de imágenes, también logra una rudimentaria proyección con la ayuda de una mesa en la que se combinan una linterna mágica, un juego de espejos y objetivos. De esta manera consigue la proyección de breves secuencias de dibujos sobre una pantalla. Con este mecanismo monta un espectáculo en el Museo Grévin de París que se presentará regularmente a partir de 1892, en este espectáculo proyectaba tres obras que denominaba *Pantomimas Luminosas*. De esta manera logra proyectar su obra ante grupos de personas y consigue la presentación de movimientos no cíclicos, podía proponer historias sencillas con un principio y un final. Introduciendo de esta manera un nuevo elemento que resulta fundamental en el desarrollo de la animación hasta la actualidad: la narrativa (Kirchheimer, 2013, p. 75-76) (Vidal, 2008, p.p. 38-39).

“Me gusta pensar que las *Pantomimas Luminosas* de Reynaud, dibujadas y proyectadas a mano, fueron el primer espectáculo cinematográfico de la historia; a pesar de que esto contradice la versión, universalmente aceptada, de que el 28 de diciembre de 1895, día de la famosa proyección de los hermanos Lumière en el sótano del Gran Café del Boulevard de los Capuchinos de París, sea la fecha oficial del nacimiento del cine”. Ahora bien, considerando que hay una diferencia fundamental, que ya ha sido mencionada, entre el cine de imagen real y la animación, podríamos entonces considerar que el cine como tal nace con la proyección de los hermanos Lumière, mientras que el espectáculo denominado *Pantomimas Luminosas* de Reynaud, presentado el 28 de octubre de 1892 en el Museo Grévin de París, marca el nacimiento del cine de animación, “a pesar de que se considere que la historia del cine de animación comienza en 1908 con "Fantasmagorie", un trabajo de otro Émile, también francés: Émile Cohl” (Ribes, 2011).

APÉNDICE B.

1. George Méliès.

Ilusionista, prestidigitador y director del teatro Robert Houdin en París, el francés George Méliès “ha pasado a la posteridad como el creador del cine como espectáculo”. Tiene la capacidad de ver en el cine grandes posibilidades y decide llevarlo mucho más lejos de lo que hasta entonces habían presentado sus creadores, los hermanos Lumière, quienes se limitaron a presentar retratos de la realidad captados por su cámara. Méliès logra realizar películas que contaban historias y que tenían un argumento. Construyó el primer estudio cinematográfico de la historia; fundó la primera empresa de producción cinematográfica: la Star Film; logró la sincronización del fonógrafo con las imágenes; inventó casi todos los trucajes del cine moderno e introdujo sofisticados efectos especiales en sus cintas. En el lapso de 1896 -1913, Méliès produjo cerca de 500 películas, entre éstas podemos mencionar *el hombre de la cabeza de goma* (1901), *El viaje de Gulliver* (1902), *Viaje a la luna* (1902) y *20,000 leguas de viaje submarino* (1907) (Cirera, 1986, pp. 8-9).

2. Segundo de Chomón.

Dando seguimiento al trabajo de Méliès tenemos al español Segundo Víctor Aurelio de Chomón Ruiz quien comenzó en Barcelona coloreando películas de la Pathé y se decantaría rápidamente por lo que sería denominado como cine de trucos, utilizando la técnica hoy denominada stop motion, es decir, la animación de objetos, fotograma a fotograma (Delgado, 2000, p. 19).

En 1908 presenta *El hotel eléctrico*, “cinta que el propio Méliès calificó como impresionante, indefinible e incomprensible”. Objetos en primer plano eran animados por misteriosos movimientos, las maletas subían solas a las habitaciones, un cuchillo cortaba pan sin una mano que le manipulara, o los zapatos se ataban solos los cordones y eran lustrados por un cepillo con vida propia (Vidal, 2008, p. 23).

3. James Stuart Blackton.

El inglés Stuart Blackton incursiona, igual que Segundo de Chomón en la animación de objetos fotograma a fotograma, presentando *The haunted hotel* casi a la par de la presentación de *El hotel eléctrico* de Segundo de Chomón. Sin embargo, Blackton es recordado como el primer animador de dibujos con sus *Humorous Phases of Funny Faces*, presentada en 1906. En el corto, las manos del dibujante van pintando sobre una pizarra negra el rostro de un caballero. Inmediatamente, a su lado comienza a “autodibujarse” un rostro de señora. Al caballero le aparecen unas gafas, mira hacia la señora y ésta sonríe guiñándole un ojo. A él, entonces, le aparecen un sombrero y un puro. Comienza a fumarse el puro y para disgusto de la dama la envuelve en humo (Delgado, 2000, p.p. 19-20).

4. Emile Cohl.

El Frances Emile Courtet, mejor conocido como Emile Cohl, dibujaba figuras esquemáticas en negro sobre fondo blanco, las fotografiaba y las proyectaba en negativo, con lo que obtenía figuras blancas que se movían sobre un fondo negro. Podría decirse que Cohl estaba más interesado en el encanto que inspiraban sus dibujos que en el desarrollo de la técnica, “incluso en este estadio tan primitivo, el énfasis era más artístico que técnico” (Hallas y Manvel, 1980, p. 28).

En 1908 crea su *Fantasmagorie* de un minuto y cincuenta y siete segundos, treinta y seis metros de película y dos mil dibujos realizados en blanco sobre una pizarra negra. Mediante una gráfica muy sencilla nos presenta divertidas transformaciones: una botella se convierte en una flor, un elefante en una fachada, etc. “Aunque el inicio promete cierta coherencia, pues muestra a un caballero y una dama en una especie de teatro, el curso del relato es absolutamente imprevisible Y sin sentido” (Delgado, 2000, p. 20).

5. Winsor McCay.

Dibujante de “comics” y autor del pequeño Nemo, una famosa tira gráfica en el periódico New York Herald, presenta en 1911 *Little Nemo in Slumberland*, donde aparece su, ya popular personaje, pero ahora en movimiento. Posteriormente, en 1914, presenta lo que sería reconocido como su obra maestra *Gertie the Dinosaur*. En ella aparece un dinosaurio con personalidad propia y que interactuaba en vivo con el propio actor, reaccionando ante las ordenes que él emitía, mediante una sincronización de su actuación con la del dibujo animado, causando gran sorpresa entre los espectadores.

El trabajo de McCay hace importantes aportaciones al desarrollo de la técnica de los dibujos animados, entre otras cosas, utiliza papel de arroz para hacer sus dibujos; registra cada uno con un número de serie; emplea las poses clave, para volver posteriormente a trabajar con los intercalados; elabora y utiliza ciclos de animación; e incorpora recursos visuales como escorzos, primeros planos, planos subjetivos, efectos de sobreimpresión (Vidal, 2008, p.p. 49-51).

APÉNDICE C.

1. Animación tradicional.

Así es como se denomina a la técnica inventada por Windsor McCay y perfeccionada por Raoul Barré, es la técnica comúnmente utilizada en las películas de dibujos animados. Consiste en fijar las hojas de papel, previamente perforadas, en tres clavijas metálicas soldadas a una barra estática sobre una mesa de luz, logrando de esta manera, inmovilizar el papel mientras se dibuja, además de establecer un registro para que todos los dibujos conserven con precisión la ubicación en que fueron hechos (Castro y Sánchez, 1999, p. 112).

Mediante la aplicación de esta técnica, el animador debía prescindir del uso de fondos para las escenas, o bien, trazar todo el escenario para cada fase del movimiento que era dibujada. Esta práctica, además de significar mucho trabajo al tener que repetir todo el dibujo en cada cuadro, producía un efecto de líneas temblorosas en el paisaje. Una solución fue recortar las figuras y luego manipularlas sobre un solo fondo dibujado. Es en 1915 cuando Earl Hurd patenta una nueva idea, utilizar acetato para dibujar, de esta manera se podía hacer un solo dibujo para el fondo, tan detallado como fuera necesario, y los personajes eran dibujados en acetatos independientes que permitían ver, a través de las zonas sin color, el fondo que era colocado detrás de ellos (Beckerman, 2003, p. 21).

El dibujo de los personajes era realizado en papel colocado en la mesa de luz mediante la barra estática, luego se colocaba el acetato, previamente perforado al igual que las hojas de papel, y se trazaba el dibujo con tinta. Posteriormente se daba vuelta al acetato ya entintado y se aplicaba el color por el reverso utilizando pintura acrílica. Una vez que la pintura secaba se le volvía a voltear el acetato, se colocaba sobre el fondo correspondiente y se filmaba (Selby, 2013, p. 132).

2. Stop motion.

Esta técnica consiste en “la creación de la ilusión del movimiento mediante la manipulación manual de objetos tridimensionales, cuyas poses son grabadas cuadro a cuadro para posteriormente ser proyectadas” (Castro y Sánchez, 1999, p.p. 241-242).

Puede ser utilizada una amplia gama de objetos y materiales. Entre los materiales más comúnmente utilizados tenemos la arcilla, la plastilina, masilla plástica, la silicona; casi cualquier material puede ser empleado en la realización de stop motion, la selección de éste podría obedecer a su maleabilidad, a que garantice la versatilidad de las poses y por lo tanto de los movimientos.

Primero se construye la escena con los objetos seleccionados, se ilumina y se emplaza la cámara que registrará la película. Mientras el obturador de la cámara está cerrado, se modifica el aspecto de los objetos hasta construir la fase del movimiento que pretendemos lograr, una vez que está lista, se toma la fotografía. Así serán registradas, cuadro

por cuadro y de manera sucesiva, todas fases de la animación. Las modificaciones entre cada fase pueden ser en la posición de los objetos, en la forma o postura de los objetos, en la posición de la cámara, en la luz, en la exposición; por poner algunos ejemplos. En cualquier caso, es indispensable que los objetos permanezcan estrictamente rígidos durante la exposición y que sus movimientos sean muy precisos (Hallas y Manvel, 1980, p. 306).

Esta técnica de animación, también llamada animación corpórea o animación con muñecos, “empezó a desarrollarse en Checoslovaquia, Polonia, Rusia y Alemania, países donde los muñecos, que forman parte de una tradición artesana campesina, son muy conocidos”. Estos muñecos fueron fácilmente adaptados para su animación cuadro por cuadro. “El principal exponente checo de esta técnica fue Jiri Trnka, quien produjo varios filmes de este género, entre ellos la primera película checa de stop motion: ‘L’ivresse de Speijbl’ (1931)” (Castro y Sánchez, 1999, p.p. 241-243).

3. Animación con figuras recortadas o “cut-out”.

Con el término “cut-out” nos referimos a “la creación de la ilusión del movimiento mediante la manipulación de figuras bidimensionales recortadas, cuyas posiciones son grabadas de una en una para completar una acción”. A diferencia del stop motion, en esta técnica, los elementos que se utilizan son planos, figuras de papel o cartón moldeadas mediante recorte (Castro y Sánchez, 1999, p. 262).

En este caso, las figuras pueden ser iluminadas de manera frontal o posterior lo cual nos permite obtener dos resultados muy distintos entre sí, dividiendo la técnica de “cut-out” en dos posibilidades: animación de figuras planas y animación de siluetas. En el caso de la animación de siluetas los recortes forman figuras negras por el efecto de contraluz provocado por la iluminación posterior. Mientras que iluminar de manera frontal nos permite apreciar todos los detalles de los recortes, en este caso podemos utilizar colores y texturas en nuestras figuras. “Las siluetas representan escenarios de sombras fantásticas, mientras que las figuras iluminadas frontalmente se asemejan a un mundo de marionetas, pero bidimensional” (Castro y Sánchez, 1999, p.p. 262-263).

La animación de siluetas, tiene como antecedente el teatro de sombras, y juega un papel muy importante en los inicios de la animación. La primera película de este estilo fue realizada por la alemana Lotte Reiniger en 1919, posteriormente, en 1926, realizó el largometraje “Las aventuras del príncipe Ach Med”, “famoso en todo el mundo por la sobriedad en la utilización del blanco y negro” (Castro y Sánchez, 1999, p. 263).

4. Pixilación.

La esencia de esta técnica consiste en la creación la ilusión del movimiento mediante actores humanos, quienes deberán adoptar las poses para cada fase del movimiento que pretende reproducirse por un tiempo determinado, para ser fotografiados. “Los actores deben poseer una excelente condición física, además de paciencia y gran concentración, porque deben realizar un sinnúmero de movimientos que requieren de un esfuerzo considerable”. Un

factor fundamental en la aplicación de esta técnica, en el momento de grabación, es una persona designada para llevar la continuidad de los planos, ésta deberá ser “capaz de indicar con una exactitud milimétrica la posición de los actores en determinado momento”. La creación de esta técnica se adjudica al escocés Norman McLaren, investigador respaldado por la National Film Board de Canadá, quien se hizo acreedor de un Oscar en Hollywood por su cinta titulada “Vecinos” en 1952 (Castro y Sánchez, 1999, p. 265).

5. Rotoscopía.

Luego de invertir un año en la realización de su primera prueba de animación, la cuál alcanzó una duración de minuto y medio, los hermanos Max y Dave Fleischer emprenden la búsqueda de una alternativa que les permitiera agilizar el proceso de animación y así ahorrar tiempo. Con éste fin deciden grabar secuencias de acción viva y después dibujar sobre la proyección de cada cuadro de esa grabación. Este proceso, no solamente les permitió economizar tiempo, también les permitió obtener una mayor suavidad y fluidez en el movimiento (Beckerman, 2003, p. 23).

Para lograrlo desarrollaron un mecanismo que permitía la retroproyección, fotograma a fotograma, de las imágenes grabadas de la realidad, sobre una superficie translúcida montada en una mesa de dibujo. De ésta manera, el animador podía trazar en una hoja de papel colocada sobre la superficie translúcida, cuadro por cuadro, utilizando como referencia la imagen real que era proyectada. Este invento fue denominado rotoscópio y fue patentado en 1917. La técnica desarrollada con este mecanismo ha sido denominada rotoscopía, y fue empleada con resultados espectaculares en varias secuencias de Betty Boop, así como para animar las secuencias donde aparecía Blancanieves en “Blancanieves y los siete enanitos” de 1937 (Selby, 2013, p. 133).

Este mecanismo es remplazado en la actualidad por tecnologías digitales mucho más eficientes, sin embargo, se sigue empleando el término rotoscopía y ha sido empleada de tres maneras distintas: se ha copiado fielmente la imagen de cada fotograma y sin modificar el movimiento; se han dibujado sobre la imagen real personajes que son agregados a la escena y que interactúan con los personajes reales; o se han copiado las imágenes reales pero alterándolas de cierta manera, imprimiendo así un toque más artístico a la animación (Fernández, 2014, p. 16).

6. Animación digital.

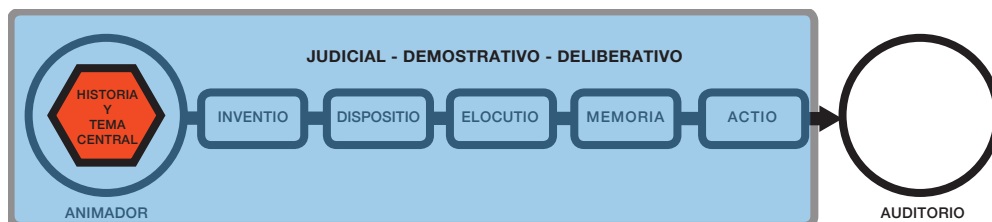
La diversidad de técnicas que han sido empleadas para hacer animación a lo largo de la historia es muy grande, y las posibilidades para proponer nuevas técnicas es, sin duda, infinita. Sin embargo, en los últimos tiempos se ha posicionado como una de las alternativas más viables, no necesariamente mejores, la animación que se realiza mediante una computadora. Medio por el que de alguna manera deberá pasar finalmente casi cualquier proyecto de animación que sea realizado hoy en día. Las posibilidades que ofrece el trabajo con el ordenador son igualmente infinitas pero de este universo de posibilidades se desprenden dos grandes vertientes, la animación bidimensional (2D) y la animación tridimensional (3D).

APÉNDICE D.

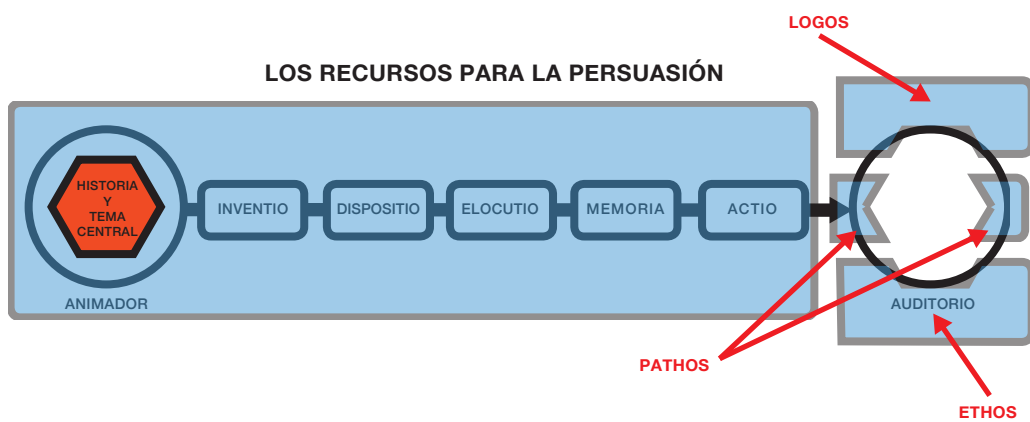
LAS CINCO ETAPAS PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL DISCURSO



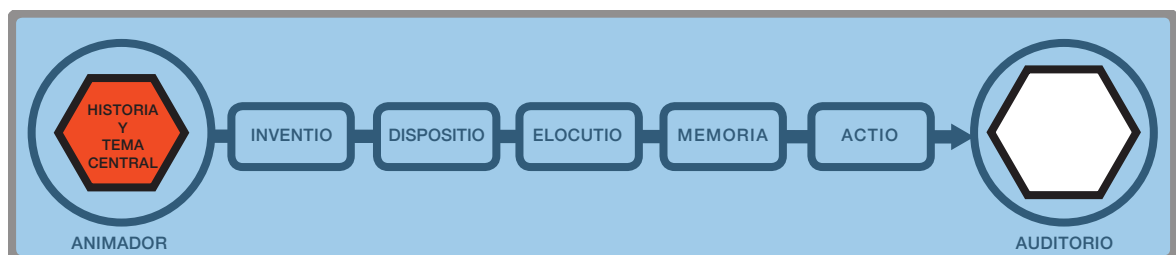
LOS GÉNEROS DEL DISCURSO



LOS RECURSOS PARA LA PERSUASIÓN



MODELO COMPLETO



APÉNDICE E.

1. Guion.

El guion es un documento escrito que contiene la historia, ya sea una historia original o una adaptación, que queremos contar, regularmente presentada a través de un planteamiento, un punto de giro, un conflicto, un clímax y un desenlace; este tipo de estructura es conocida como el modelo aristotélico (Castro y Sánchez, 1999, p. 122).

Este documento se desglosa en secciones consecutivas llamadas secuencias, cada una de las cuales describe la acción principal en orden cronológico y contiene también información importante como los diálogos y quien los emite. Puede contener también datos como efectos de sonido que apoyarán la historia, narración, y en menor medida, anotaciones respecto a las actuaciones y la fotografía. El guion permitirá al director interpretar la historia, proporciona al productor una idea clara de cómo quedará finalmente la animación y permitirá al animador planificar la dramatización de las acciones que se detallan en cada secuencia (Selby, 2013, p.p. 32-33).

2. Story Board.

El *story board* es el guión descrito a través de viñetas sucesivas, respetando el orden cronológico establecido, en estas viñetas “se muestra a los personajes de la historia en los momentos más cruciales con rápidos esbozos, que deben reflejar la fluidez de la acción”. Es importante limitar el uso de texto escrito, pueden utilizarse indicaciones gráficas para especificar acciones de la cámara como cortes, disolvencias, paneo, fundido de imagen (fade in, fade out), acercamiento (zoom in), alejamiento (fade out), por poner algunos ejemplos. El objetivo del *story board* es explicar el proyecto de una producción en continuidad y ser la guía visual del equipo que la va a realizar (Castro y Sánchez, 1999, p.p. 123-126).

Las viñetas, en este caso pasarán a denominarse cuadros, contendrán información visualizada y anotada, y deberán corresponder en sus proporciones al formato elegido para la salida final de la animación. El *story board* es empleado por primera vez, de manera industrial, por los estudios Disney a principios de la década de 1930, aunque hay pruebas de que ya era empleado de manera experimental algunos años antes. Es un proceso económico y accesible, de gran utilidad para enfrentar y resolver problemas, tanto visuales como sonoros, antes de empezar a animar (Selby, 2013, p.p. 75-76).

3. Cuaderno de trabajo / Guías de estilo / Biblia.

Este trabajo es como una biblia de producción colectiva para el proyecto de animación, en el cual se documenta el análisis de cada plano y escena, de una manera meticulosa. En él se debe especificar y analizar los movimientos de cámara como lo son el travelling, el paneo, acercamiento y alejamiento, entre otros. Debe incluir información clave sobre el estilo visual de los personajes, los entornos y los objetos que aparecerán en escena, así como aspectos

prácticos del diseño de estos elementos, como la escala o la paleta de colores. Una guía de estilo sirve como “compilación central y punto de referencia para la dirección de arte de una producción” (Selby, 2013, p. 82; Castro y Sánchez, 1999, p. 127).

4. Diseño de personajes.

El diseño de personajes en una producción animada juega un papel fundamental, son herramientas clave mediante las cuales se expondrá el desarrollo de la historia que vamos a contar, deben constituir una presencia reconocible con la que el auditorio se pueda identificar y ante la cual puedan responder emocionalmente. Este diseño comprende, tanto la apariencia, como aquello de lo que es físicamente capaz, la maleabilidad de sus formas, su flexibilidad y movilidad. También se establecen rasgos como la estatura, la postura, y los gestos. Todo aquello que nuestro personaje será capaz de hacer, se define su personalidad, sus capacidades y habilidades (Selby, 2013, p.p. 94-96).

Se debe considerar que un personaje no es un elemento aislado, que forma parte de un universo construido por el autor y que juega un rol trascendente para que la historia pueda ser contada. Así mismo es fundamental entender la movilidad del personaje y tener la capacidad de concebir la representación visual de ese movimiento al momento de desarrollar el diseño. “El espectador tiene que creer la capacidad del personaje para moverse, comunicarse, actuar y responder ante el mundo que lo rodea”. Una faceta importante de la animación es la posibilidad de amplificar o exagerar las acciones de los personajes, podemos llevar a nuestro personaje más allá de las convenciones físicas, lo que se convierte en una poderosa herramienta para lograr contar lo que queremos contar, pero es fundamental diseñar este nuevo universo, establecer sus propias convenciones físicas para que el espectador pueda implicarse y entender a nuestros personajes (Selby, 2013, p.p. 96-97).

5. Animatic.

Es una película creada mediante fotogramas individuales extraídos del *story board*, acompañadas por sonido, puede ser un borrador o una prueba que se haya realizado previamente, o una propuesta del modo en que la banda sonora podría contextualizar las imágenes. Del mismo modo, la imagen puede incluir alguna propuesta de dramatización. Lo que conforma el *animatic* son cuadros fijos, los cuadros clave de la escena, por lo tanto es fundamental cuidar la duración de cada uno para, de esta manera, obtener una muestra fiel de la duración y el ritmo de cada escena. La finalidad de la realización del *animatic* es mostrar al equipo de producción el aspecto que podría tener la animación final, el ritmo y fluidez de las escenas. Esto permitirá hacer cambios y ajustes que sean necesarios antes de empezar la animación, reduciendo significativamente el volumen de trabajo y los costos de producción (Selby, 2013, p.p. 92-93).

APÉNDICE F.

1. Animación completa y limitada.

Todo tipo de animación, sin importar la técnica con que sea realizada, puede ser clasificada considerando los siguientes criterios: “el movimiento de las imágenes, la metamorfosis de las imágenes, el número de imágenes utilizadas por segundo y la relación entre componentes visuales y auditivos” (De León, 2013, p.20).

1.1. Animación completa.

Es un tipo de animación en el que el movimiento es constante, no se basa en la reutilización de ciclos animados, se genera una imagen nueva para cada cuadro mediante la deformación o el movimiento de los objetos que componen la escena y suele trabajar con la metamorfosis, esto es, la transformación gradual de los elementos que conforman una imagen, que tiene una significación, hasta convertirse en una imagen nueva, con una nueva significación. También se caracteriza por explotar de manera frecuente la profundidad, lo que en la animación se conoce como el eje Z, se altera gradualmente la dimensión de los objetos en los casos en que la cámara está fija, lo que produce la sensación de que los objetos se acercan o se alejan. Se trabaja con una frecuencia de fotogramas alta (FPS por sus siglas en inglés, *frames per second*) , comúnmente entre 24 y 30 cuadros por segundo (De León, 2013, p.20).

1.2. Animación limitada.

La cantidad de movimiento es menor en este tipo de animación y se maneja una frecuencia de fotogramas baja, puede ser de 6 cuadros por segundo o menos. Está basada en el aprovechamiento de ciclos de dibujos para movimientos que se repiten constantemente, de tal manera que los mismos dibujos son utilizados varias veces en la misma animación. También es considerado como animación limitada, el aprovechamiento del recurso desarrollado con el uso de acetatos y que actualmente es resuelto mediante medios digitales, es cuando solo parte del objeto o personaje que animamos tiene movimiento, el resto de ese objeto o personaje se mantiene en un solo dibujo fijo en una capa independiente mientras superponemos en otras capas los elementos que si presentan movimiento; como el caso de la boca de un personaje que habla mientras está quieto. También se caracteriza por el uso exhaustivo de los movimientos de cámara con imágenes estáticas o el desplazamiento de imágenes rígidas. La animación limitada es utilizada frecuentemente para series de televisión, esto por la necesidad de producir animaciones en tiempos muy cortos, además de reducir considerablemente los costos de producción. El hecho de catalogar una animación como limitada no significa que sea una mala animación, esto hace referencia exclusivamente a la cantidad de dibujos y de movimiento que se utiliza en su realización, no tiene nada que ver con su contenido y su calidad artística y visual (De León, 2013, p.p. 20-21).

2. Animación pose a pose y animación continua.

2.1. Animación pose a pose.

En la animación pose a pose, el trabajo del animador comienza por concebir y esbozar las posiciones que le permitirán construir el movimiento de aquello que será animado. Después deberá pasar en limpio las posiciones o fases principales de la acción de manera muy cuidadosa, respetando en todo momento el diseño del personaje y su relación con el entorno, acatando siempre las normas y directrices establecidas en la etapa de preproducción. Estos serán los dibujos clave y su realización es considerada como animación principal. Una vez que están listos los dibujos clave se procede a la realización de los intercalados, estos son los dibujos que completan la acción entre un dibujo clave y otro. La animación pose a pose nos permite ajustar con precisión el resultado final a un tiempo y un espacio preestablecidos. Esta suele ser la forma de trabajo en producciones de animación comercial, ya que la animación continua es más susceptible a las imprecisiones además de que la animación pose a pose permite la división del trabajo, por lo tanto, la conformación de equipos de trabajo que reduzcan el tiempo de producción (De León, 2013, p.p. 136-137).

2.1.1. Animación principal.

Como ya mencionamos, esta es la etapa en que se realizan los dibujos clave, las posiciones principales, que indican dónde inicia y dónde termina el movimiento. Éstos pueden ser los dibujos en los extremos del movimiento o bien dibujos de ruptura, aquellos que representan un punto de inflexión, que puede ser en la dirección o el ritmo del movimiento. Por ejemplo, si estamos animando a un personaje que levanta un brazo y lo hace de manera continua, en línea recta, tendremos dos dibujos clave, uno al principio y uno al final del movimiento. En el caso de que el personaje aludido describa una ligera curva hacia el final del movimiento, para enfatizar la acción, necesitaremos un dibujo de ruptura en medio de dos claves, esto nos ayudará a indicar la trayectoria y el ritmo del movimiento (De León, 2013, p. 142).

2.1.2. Animación intermedia.

La animación intermedia comprende la realización de los dibujos intercalados, éstos son todos los dibujos necesarios entre dos dibujos clave para completar el movimiento planeado. El número de dibujos intercalados dependerá de la velocidad del movimiento que estamos representando y de la frecuencia de fotogramas con la que estemos trabajando. La velocidad del movimiento también determinará la distancia entre cada dibujo intercalado, si es un movimiento lento la distancia entre cada dibujo intercalado será menor y en el caso de que el movimiento se rápido la distancia entre éstos será mayor. Ésta característica deberá ser tomada en cuenta en los casos en que la velocidad del movimiento no sea constante, es decir, cuando el movimiento sufre una aceleración o una desaceleración. Si decimos que el movimiento se acelera, entonces su velocidad inicial es menor que su velocidad final, ésta se incrementará de forma gradual, por lo tanto la distancia entre los primeros dibujos intercalados será menor y se irá

incrementando gradualmente hacia el final del movimiento. En el caso de la desaceleración sucede de forma inversa, por lo tanto la distancia entre los dibujos intercalados será mayor al inicio y se irá reduciendo hacia el final del movimiento (De León, 2013, p.p. 143-144).

“Siguiendo el espíritu y la mecánica de las poses principales, los artistas intermedios trabajan cuadro a cuadro el movimiento de los personajes y objetos, llenando así los espacios dejados por el animador principal” luego éste se encarga de supervisar el trabajo y mantenerlo cercano a su estilo de línea (Hallas y Manvel, 1980, p. 195).

2.2. Animación continua.

En este tipo de animación se dibuja el movimiento en una secuencia que se desarrolla sobre la marcha, dibujo tras dibujo. En este caso, todos los dibujos que conforman la animación se realizarán, de principio a fin, en el mismo orden en que serán proyectados. Para la realización de una animación mediante este proceso es fundamental hacer un trabajo mental previo que comprenda, tanto de la acción que vamos a representar, como de las características físicas de aquello que estamos animando, su velocidad y su peso. Es recomendable la realización de algunos bocetos preliminares de las poses principales. No es sencillo lograr un resultado fluido, principalmente en aquellas acciones de ritmo complejo, es necesaria mucha experiencia para lograrlo pero, una vez que se domina, los resultados son de gran fluidez, naturalidad, frescura y sobre todo espontaneidad. Entre sus desventajas está la dificultad para determinar con precisión la duración de la acción y es muy probable que el objeto o personaje sufra modificaciones en su fisionomía y estructura, lo cual será un problema solo en la medida en que el animador pretenda lo contrario (De León, 2013, p. 137).

APÉNDICE G.

Guion cortometraje *El puente*.

SEC. 1 EXT. BOSQUE. AMANECER.

JUAN (70) camina con dificultad por una zona boscosa. Es un hombre mayor de cabello canoso, ligeramente encorvado, cojea de su pierna izquierda y se auxilia con un bastón.

Llega a un puente colgante, éste luce viejo pero en buenas condiciones, toma con la mano una de las cuerdas que sostienen el puente y la examina con detenimiento. Ayudándose con su bastón, separa la hierva y descubre en la cuerda, cerca del piso, el tensor que la sostiene. Inserta el bastón y jala para ajustarlo, lo hace varias veces hasta que considera que queda bien ajustado.

Hace lo mismo con la cuerda del otro lado.

Una vez que termina se endereza y suspira hondo. Da la vuelta y se aleja por el mismo camino que llegó, sin cruzar el puente. Detiene su partida al escuchar ruido y voltea. Dos niños juegan divertidos mientras cruzan el puente, ríen y se mecén. Juan sonríe al ver a los niños, luego sigue su camino.

SEC. 2 INT. CASA DE JUAN. NOCHE.

A través de la ventana vemos el exterior, aun luce oscuro, bajo la ventana hay una mesa y un calendario colgado en la pared. Juan entra a cuadro y marca con una cruz un día más en el calendario, toma su bastón, que está recargado en la mesa, y sale de cuadro.

Escuchamos sus pasos que se alejan, una puerta que se abre y luego se cierra. Luego de unos segundos, a través de la ventana, vemos pasar a Juan quien se aleja hacia el bosque.

SEC. 3 EXT. BOSQUE. AMANECER.

El día está clareando, Juan llega nuevamente al puente, se acerca y comienza a ajustar los tensores.

Disolvencia a negro.

SEC. 4 INT. CASA DE JUAN. AMANECER.

(Fade in) Por la ventana vemos que amanece, el bastón sigue junto a la mesa que hay bajo la ventana.

Juan, recostado en su cama, suda copiosamente. Trata de levantarse pero no puede, luce angustiado.

(CONTINÚA)

En el calendario colgado en la pared, se marcan los días sucesivamente.

Pasan los días y Juan sigue sudando, recostado en su cama.

SEC. 5 INT. CASA DE JUAN. NOCHE.

(Disolvencia) Ha pasado una semana y Juan luce mejor, aun está oscuro y por fin logra levantarse. Marca un día más en el calendario y sale de su casa. En el calendario hay una fecha marcada y faltan pocos días para llegar a ella.

SEC. 6 EXT. BOSQUE. AMANECER.

Juan camina nuevamente por el bosque, se nota preocupado hasta que llega nuevamente al puente, éste se encuentra en perfectas condiciones, Juan suspira y esboza una ligera sonrisa. Procede a ajustar los tensores, tal como lo hace todos los días.

SEC. 7 INT. CASA DE JUAN. MADRUGADA.

Llega finalmente el día marcado en el calendario, Juan se levanta de su cama, marca el día en el calendario, toma un ramo de flores que está sobre la mesa y sale de su casa.

SEC. 8 EXT. BOSQUE. MAÑANA.

Juan llega caminando al puente como todos los días, coloca las flores en el piso y ajusta nuevamente los tensores.

Al terminar, recoge las flores y camina hacia abajo del puente. Hay una cruz clavada en el piso, es blanca, limpia al rededor de ésta y coloca ahí las flores que lleva.

SEC. 9. EXT. PUENTE. FLASH BACK.

Juan, joven, camina por el bosque, viene jugando con una niña pequeña vestida con uniforme de escuela. Vemos el puente en primer plano, Juan carga a la niña para subir al puente.

Juega brincando y meciendo el puente con la niña en brazos.

(En close up y cámara lenta) La niña ríe profundamente, luego desaparece lentamente por la parte baja del cuadro.

(Fundido a negros)

Luego de un instante, con una lenta disolvencia reaparece la imagen, la cámara está a ras de piso, de lado, hay vegetación en primer plano y al fondo vemos el extremo del puente, la cuerda que lo sostiene está suelta y el puente está de lado.

SEC. 10. EXT. PUENTE. MAÑANA.

(Por disolvencia volvemos del flash back) La vegetación cambia, el puente vuelve a estar en su lugar y aparece Juan parado junto a la cruz.

Una lágrima recorre el rostro de Juan, él la limpia con LA mano y emprende su camino de vuelta a casa.

(En subjetiva, a unos 80 cm. del piso, junto a la cruz) Juan se aleja hasta que desaparece.

Paneo lento hasta la cruz.

Luego de un instante, un par de gotas caen al piso.

Fundido a negro.

FIN