

**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
ESCUELA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

Trabajo de tesis

ANÁLISIS SEMIÓTICO Y VALOR ESTÉTICO DEL FILM

Presentado por

KARINA MARISOL ENRÍQUEZ MARROQUÍN

Previo a optar el título de

LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Asesora

Licda. María del Rosario Estrada

Guatemala, Enero de 2004.

D, L,
18
T(420)

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
BIBLIOTECA CENTRAL

DIRECTOR

Doctor Wangner Díaz Choscó

CONSEJO DIRECTIVO

REPRESENTANTES DOCENTES

Licenciado Sergio Morataya
Licenciado Victor Carillas

REPRESENTANTES ESTUDIANTES

Julio Hernández

Marco Julio Ochoa

Walter Orozco

REPRESENTANTE DE EGRESADOS

Licenciado Marcel Arévalo

SECRETARIA

Licda. Miriam Yucuté

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licda. María del Rosario Estrada (Presidenta)
Lic. Sergio Morataya (Revisor)
Lic. Elpidio Guillén (Revisor)
Lic. Carlos Velásquez (Titular)
Dr. Wangner Díaz (Titular)
Lic. Victor Carillas (Suplente)



Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 03 de octubre 2002

ECC-1,034-02

Señorita

Karina Marisol Enríquez Marroquín

Esc. Ciencias de la Comunicación

Señorita estudiante:

Para su conocimiento y efectos me permito transcribir lo acordado por Comisión Directiva Paritaria, en el Inciso 3.2 Punto TERCERO, del Acta No. 31-02, de sesión celebrada el 30-09-2002.

"TERCERO:...3.2:...

Comisión Directiva Paritaria, ACUERDA a) Aprobar al (la) estudiante, Karina Marisol Enríquez Marroquín, carné No. 9711623, el Trabajo de tesis: ANALISIS SEMIOTICO Y VALOR ESTETICO DEL FILM. b) Nombrar como asesora a la licenciada María del Rosario Estrada."

Atentamente,

"ID Y ENSEÑAR A TODOS"

Lic.  Elpidio Guillén
Secretario



EG/rmr

Por una Escuela con luz propia



Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

Guatemala, 19 de septiembre de 2003
ECC-912-03

Señor (a)(ita)
Karina Marisol Enríquez Marroquín
Esc. Ciencias de la Comunicación

Estimado (a) señor (a)(ita):

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por Comisión Directiva Paritaria, en el Inciso 11.4 del Punto DECIMO PRIMERO, del Acta No. 20-03 de sesión celebrada el 08-09-03.

"DECIMO PRIMERO:... 11.4... Comisión Directiva Paritaria, con base en el dictamen favorable y lo preceptuado en la Norma Séptima de las Normas Generales Provisionales para la Elaboración de Tesis y Examen Final de Graduación vigente, ACUERDA: 1) Nombrar a los profesionales Licda. María del Rosario Estrada (presidente), Lic. Elpidio Guillén, Lic. Sergio Morataya, para que integren el Comité de Tesis que habrá de analizar el trabajo de tesis del (a) estudiante **KARINA MARISOL ENRÍQUEZ MARROQUÍN**, Carné No. 9711623, cuyo título es: **ANALISIS SEMIOTICO Y VALOR ESTETICO DEL FILM**. 2) El comité contará con quince días calendario a partir de la fecha de recepción del proyecto, para dictaminar acerca del trabajo."

Atentamente,

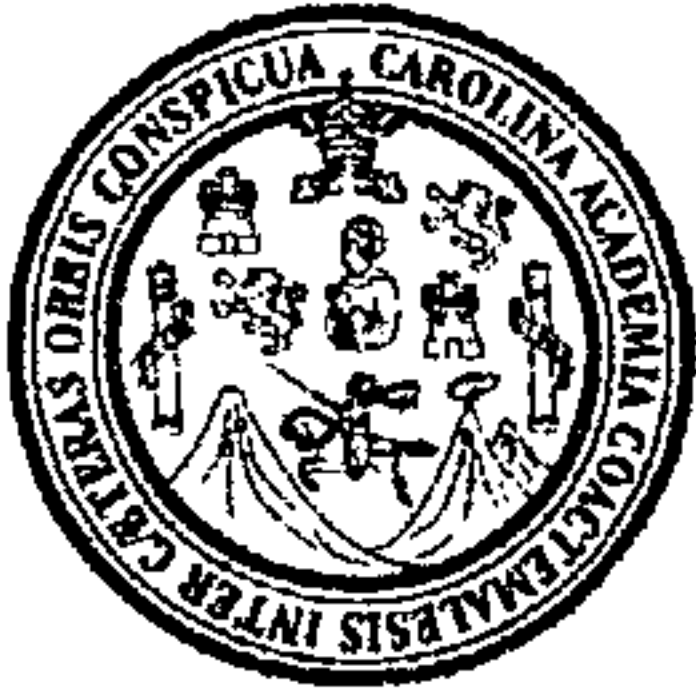
"ID Y ENSEÑAD A TODOS"

Lic. Elpidio Guillén de León
Secretario



EGDL/kdp

Por una Escuela con luz propia



Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

DICTAMEN TERNA REVISORA DE TESIS

Guatemala, octubre 8 de 2003

Señores,
Comisión Directiva Paritaria,
Escuela de Ciencias de la Comunicación,
Edificio.

Distinguidos Señores:

Por este medio informamos a ustedes que el (la) estudiante
Karina Marisol Enríquez Marroquin

Carné 9711623 ha realizado las correcciones y recomendaciones a su
trabajo de tesis Análisis Semiótico y valor estético del film.

En virtud de lo anterior se emite DICTAMEN FAVORABLE a efecto de que pueda
continuar con el trámite correspondiente.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


Miembro Comisión Revisora
Lic. Sergio Morataya


Miembro Comisión Revisora
Lic. Elpidio Guillén


Presidente Comisión Revisora
Licda. María del Rosario Estrada

POR UNA ESCUELA CON LUZ PROPIA



Escuela de Ciencias de la Comunicación
Universidad de San Carlos de Guatemala

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
BIBLIOTECA CENTRAL

Guatemala, 25 de noviembre de 2003
ECC-1387-03

Señor (a)(ita)
Karina Marisol Enriquez Marroquín
Esc. Ciencias de la Comunicación

Estimado (a) Señor (a)(ita):

Para su conocimiento y efectos me permito transcribir lo acordado por El Consejo Directivo, en el Inciso 6.1 del Punto SEXTO, del Acta No.32-03, de sesión celebrada el 24-11-03.

“SEXTO:... 6.1... El Consejo Directivo ACUERDA: a) Aprobar el trabajo de tesis titulado: **ANALISIS SEMIOTICO Y VALOR ESTETICO DEL FILM** presentado por el (la) estudiante **KARINA MARISOL ENRIQUEZ MARROQUIN**, Carné No. 9711623, con base en el dictamen favorable del comité de tesis nombrado para el efecto; b) Se autoriza la impresión de dicho trabajo de tesis; c) se nombra a los profesionales: Lic. Carlos Velásquez y Dr. Wangner Díaz, (titulares) Lic. Víctor Carillas (suplente), para que con los miembros del Comité de Tesis, Licda. María del Rosario Estrada (Presidenta), Lic. Sergio Morataya, Lic. Elpidio Guillén, para que integren el Tribunal Examinador y d) Se autoriza a la Dirección de la Escuela para que fije la fecha del examen de graduación.”

Atentamente,

“ID Y ENSEÑAD A TODOS”

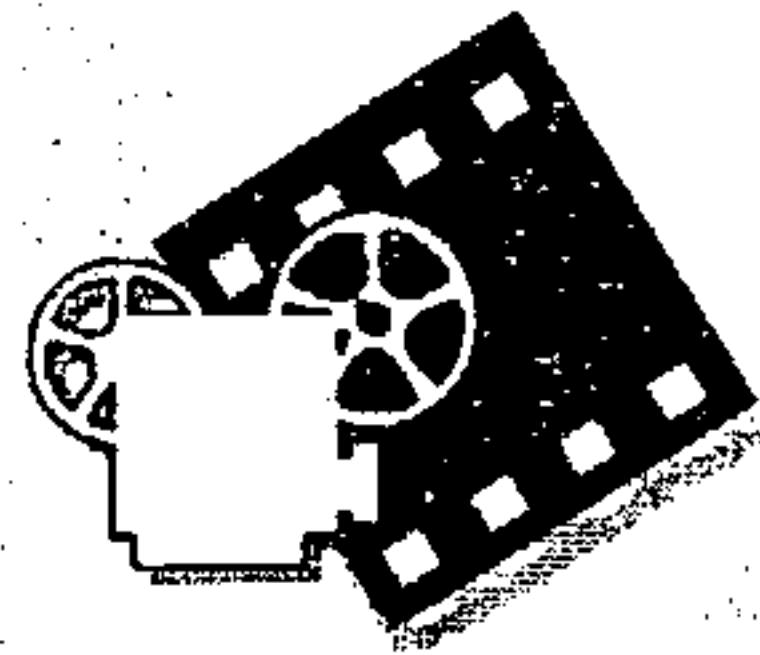

Lic. Elpidio Guillén
Secretario



EG/kdp

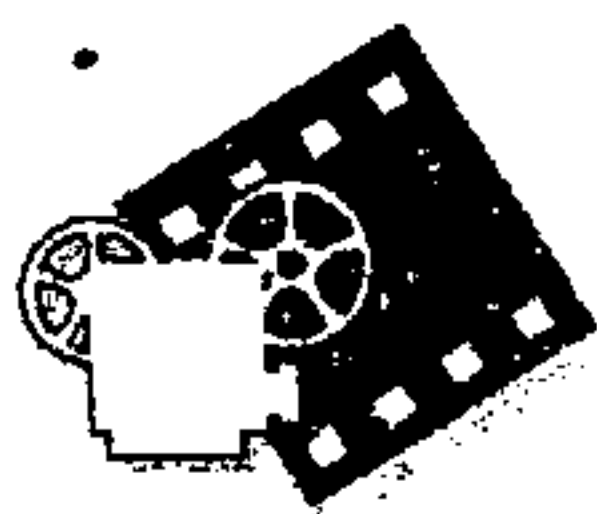
Por una Escuela con luz propia

**Para efectos legales
únicamente el autor es
responsable del contenido
de este trabajo.**



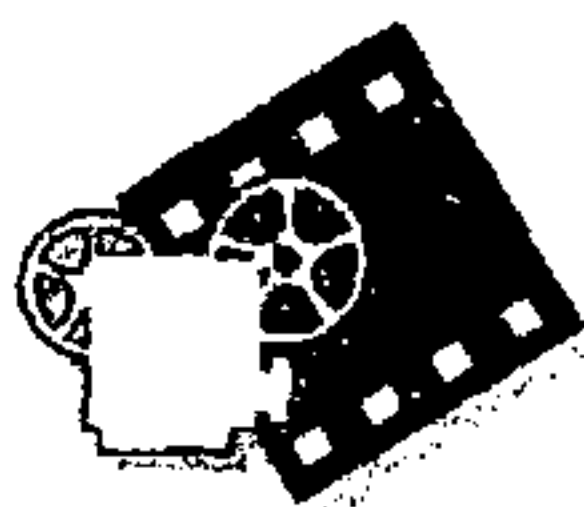
Análisis Semiótico y

Valor Estético del Film



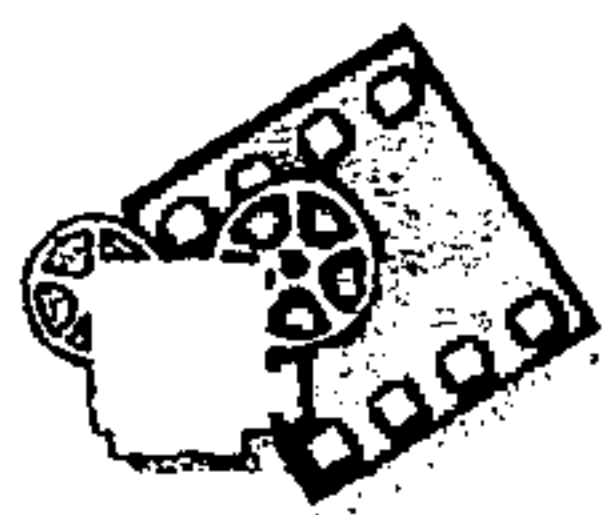
Índice

Introducción	1
Capítulo I	
1. Semiótica	
1.1 Definiciones	4
1.2 Semiótica del cine	5
1.3 Modelos semióticos para el análisis del film como relato	7
RESUMEN	16
Capítulo II	
2. El cine como medio de comunicación	
2.1 Definición de comunicación	17
2.2 Elementos de comunicación	18
2.2.1 Comunicador	18
2.2.2 Receptor	18
2.2.3 Mensaje	19
2.2.4 Código	19
2.2.5 Canal	19
2.2.6 Retroalimentación	20
2.3 Funciones de la comunicación	20
2.3.1 Función emotiva	20
2.3.2 Función referencial	20
2.3.3 Función conminativa	21
2.3.4 Función fática	21
2.3.5 Función metalingüística	21
2.3.6 Función poética	21
RESUMEN	22
Capítulo III	
3. Cinematografía	
3.1 El film como relato	23
3.1.1 ¿Qué es el film?	24
3.1.2 Componentes del film	24
3.1.3 Procedimientos narrativos	26
3.1.4 Lenguaje cinematográfico	30
3.1.4.1 La gramática cinematográfica	32
3.1.4.2 Realización cinematográfica	36



**Análisis Semiótico y
Valor Estético del film**

3.2	¿Quién es Steven Spielberg?	40
3.2.1	¿Por qué llaman a Spielberg el Rey Midas de Hollywood?	42
3.2.2	Filmografía como director	42
RESUMEN		43
Capítulo IV		
4. Estética vrs. Kitsch		
4.1	Estética	44
4.1.1	Mensaje estético	45
4.1.2	Arte como hecho semiológico	46
4.1.3	Estética del cine	47
4.2	El Kitsch	
4.2.1	Origen y definición	48
4.2.2	Kitsch y cultura de masas	51
4.2.3	Elementos del Kitsch	52
4.2.4	Kitsch cinematográfico	53
RESUMEN		54
Capítulo V		
5. Aplicación del Método de Análisis a los Filmes		
5.1	Método	56
5.2	Objeto de estudio	56
5.3	Instrumentos	56
5.4	Descripción de los filmes	59
5.5	Análisis Semiótico y Valor Estético de los Filmes	61
5.5.1	Salvando al Soldado Ryan	61
5.5.2	Inteligencia Artificial	78
Conclusiones		94
Recomendaciones		96
Glosario		97
Bibliografía		100



Introducción

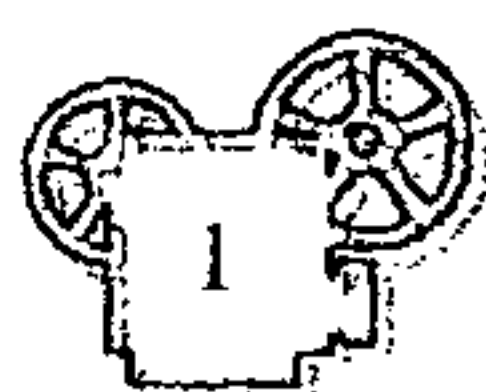
El cine, en los últimos años, por el alto nivel de logros estéticos y técnicos, ha hecho posible que los espectadores disfruten de las diferentes propuestas cinematográficas que se ofrecen, por lo que ha sido catalogado desde hace varias generaciones, como un medio de entretenimiento para las masas; sin embargo este también es un medio de comunicación ya que proyecta creencias, sentimientos e ideologías, entre otras cosas, de un autor a través de un film.

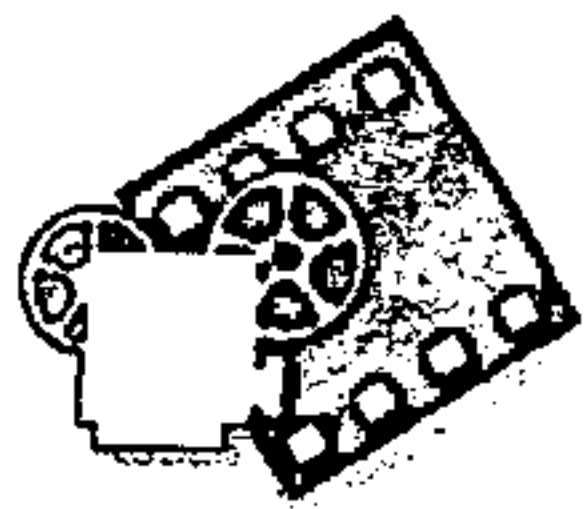
Por tal motivo, desde la creación del cine, los directores de un film, han encontrado, en este, una forma de expresión, que les permite transmitir sus ideologías y su forma particular de observar el mundo, a través de los elementos que les brinda la cinematografía.

Es a la hora de la proyección de una película, que los espectadores, como receptores, forman parte importante dentro del proceso de comunicación, ya que son ellos quienes se exponen al mensaje que se transmite a través de una pantalla; y quienes toman los elementos de una película, para decodificarla y sacarle provecho a esta experiencia, sin convertirse en un simple espectador, percatándose de esta manera si lo que se les está ofreciendo posee un valor estético o por el contrario es una estructura de mal gusto.

El hecho de ser un espectador crítico o de "segundo nivel", como dice Umberto Eco, permite desentrañar cualquier mensaje oculto; pero para lograr esto, se deben tener bases o herramientas que brinden la posibilidad de tener un mayor entendimiento del mensaje, siendo este el caso de la semiótica, que en palabras de Saussure se puede concebir, como una "ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social"; y la estética.

Tanto el cine como la estética surgieron desde hace ya mucho tiempo y a través de los años se han ido relacionando, ya que la necesidad del hombre por expresarse, ha dado como resultado varias formas de crear; y por tanto dichas creaciones quedan expuestas para que se les juzgue, por decirlo de alguna manera. Estos juicios por lo general tratan sobre la belleza que posee determinada





Análisis Semiótico y Valor Estético del film

forma de expresión, lo cual, de cierta manera es algo muy subjetivo. Sin embargo actualmente existen formas o métodos que permiten observar la estética, de las diferentes formas de expresión, desde un punto de vista más objetivo, este es el caso de la semiótica, ya que a través de un método de análisis determinado se puede conocer más a fondo los que se quiere dar a entender en una pintura, escultura, una obra literaria, un discurso, un film, etc.

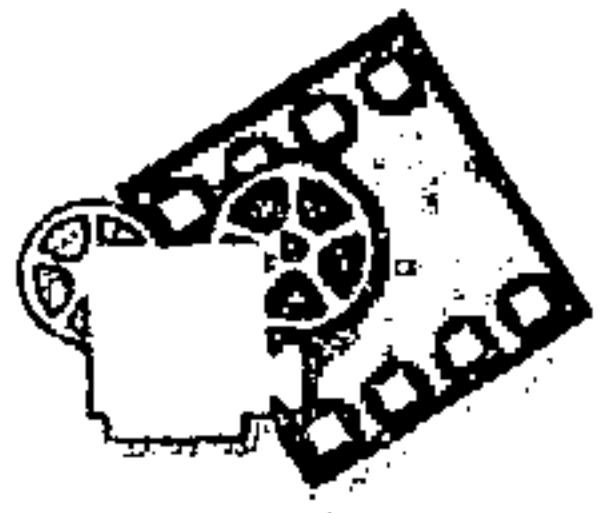
Existen estudios previos donde utilizan a la semiótica como herramienta para la interpretación de mensajes, como por ejemplo las siguientes tesis:

- 🎬 Emma Ramos "Análisis semiológico de la caricatura filóchofo" (1999) donde realiza una propuesta metodológica para la interpretación de los mensajes de las caricaturas;
- 🎬 Arnulfo Morán con "Clasificación de la serie animada para adultos *Los Simpson* según el método semiótico" (2002) Que clasifica un programa por su contenido.
- 🎬 Irma Lisseth Martínez "Análisis semiológico de los mensajes verbales e icónicos del programa de televisión *Dragon Ball Z*"

Asimismo existen trabajos relacionados con el cine, tal es el caso de las tesis de:

- 🎬 Silvia Búcaro "La técnica del cine forum como medio de desarrollo de la capacidad crítica de los adolescentes" (1986), donde realiza, en un anexo, la decodificación de varias películas de diferente género.
- 🎬 Elizabeth Folgar "Perspectiva para producir cine en Guatemala" (1998)

Por consiguiente, el problema que se plantea en el presente estudio, consiste en la determinación del valor estético de dos películas: "Salvando al Soldado Ryan" (1998) e "Inteligencia Artificial" (2001), ambas del director Steven Spielberg, quien hasta ahora ha dirigido 21 filmes; ya que cuando se ve un film



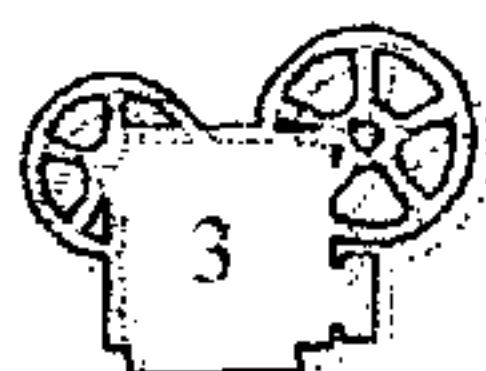
Análisis Semiótico y Valor Estético del film

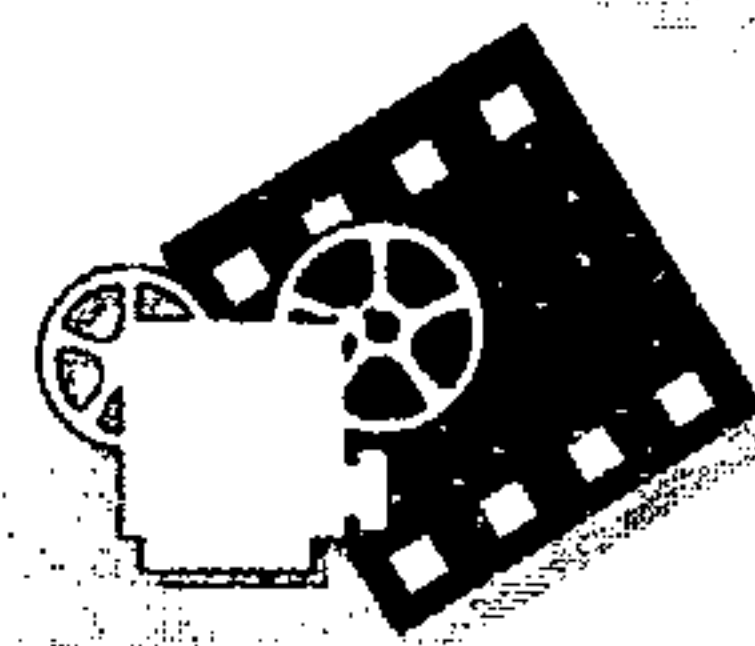
cinematográfico, la mayoría de las veces se ve solo como un entretenimiento, sin detenerse en su estructura o la manera en que fue diseñado, por lo que no se logra captar la esencia del mismo y por tal motivo, no se logra percibir del mensaje que el director del film hace llegar a través de la fusión de todos los elementos que la cinematografía posee.

Por esta razón, el análisis semiótico ha servido, como una herramienta, para establecer la ideología del film para posteriormente establecer el valor estético de ambos filmes. Para lograr determinar cuales son los factores que determinan que un film sea estético se ha relacionado esta problemática con la comunicación, la semiótica, la estética, los procedimientos narrativos y la técnica cinematográfica.

Así la semiótica a través del análisis semiótico de un film determinado, permite no sólo que se tenga una mejor comprensión sobre el mismo, sino que también ayuda a descubrir los posibles mensajes que el director transmite a través de su propuesta; la comunicación a través del conocimiento de sus funciones distingue cuál es la que predomina dentro de la película, en este caso la función poética porque se centra en el mensaje, seguida de función metalingüística y la función emotiva; la cinematografía y la estética permiten, a su vez, conocer sus elementos para establecer las relaciones entre éstos y situarse dentro de un contexto determinado; de manera que, facilitan la decodificación de la propuesta cinematográfica y ayudan a establecer el valor estético del film.

La cinematografía a través de su lenguaje se relaciona con la estética por la forma en que fueron colocados todos los elementos dentro del film, dando como resultado el valor estético de los filmes "Salvando al Soldado Ryan" e "Inteligencia Artificial".

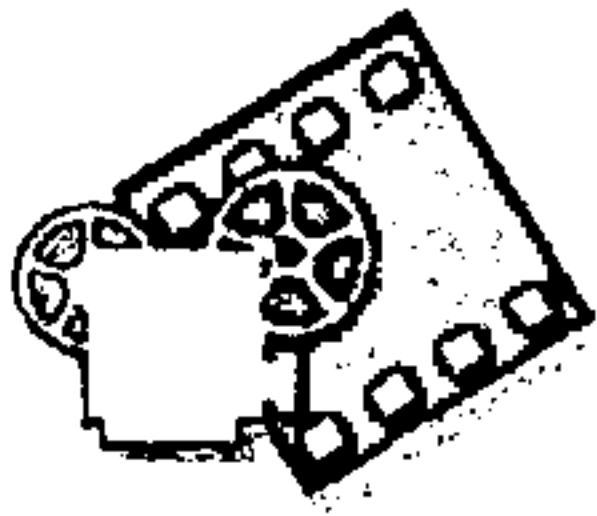




Capítulo I

1. Semiótica

- 1.1 Definiciones
- 1.2 Semiótica del cine
- 1.3 Modelos semióticos para el análisis del film como relato



Capítulo I

1. Semiótica

"... Pareciera que el papel de la semiótica es, en el fondo, buscar los fantasmas que alimentan los lenguajes humanos".

Victorino Zecchetto

1.1 Definiciones:

En Europa, la semiótica es llamada Semiología y fue concebida por Ferdinand de Saussure (1993:60) como "la ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social"

Pierre Guiraud (1986:8) expresa que "Saussure destaca la función social del signo, y Peirce su función lógica. Pero los dos aspectos están estrechamente vinculados y los términos semiología y semiótica denominan en la actualidad una misma disciplina".

Por lo anterior, en este estudio, no se hará alguna distinción entre semiología y semiótica, ya que este no es el objetivo de la investigación; sin embargo se expondrán diferentes definiciones para luego tomar aquellas teorías semiológicas que se adapten a este estudio. A continuación se presentan algunas definiciones, comenzando por la de sus precursores:

Ferdinand de Saussure (1993:60) la concibe de la siguiente manera:

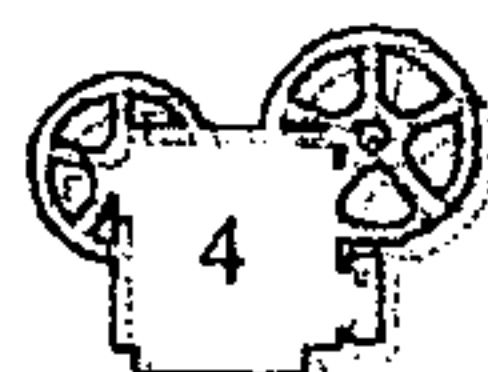
"La lengua es un sistema de signos que expresan ideas y por eso es comparable a la escritura, al alfabeto de los sordomudos, a los ritos simbólicos, a las formas de cortesía, a las señales militares, etc. Solo que es el más importante de todos estos sistemas.

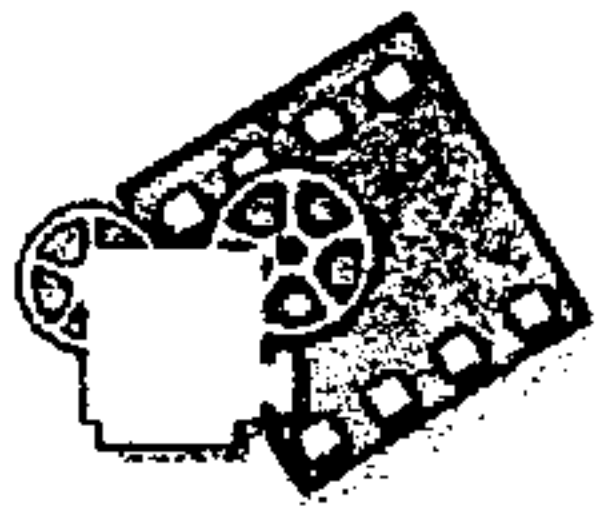
Se puede, pues, concebir, una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social. Tal ciencia sería parte de la psicología social y por consiguiente de la psicología general. Nosotros la llamaremos Semiología (del griego semeion 'signo'). Ella nos enseñará en que consisten los signos y cuales son las leyes que los gobierna"

Peirce citado por Eco (1985: 45) por su parte la define como:

"la doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales y cualquier clase posible de semiosis". ... Por semiosis entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de tres sujetos, como por ejemplo, un signo, un objeto y su interpretante, influencia tri-relativa que en ningún caso puede acabar en una acción entre parejas"

Para Umberto Eco, "La Semiótica estudia todos los procesos culturales como procesos de comunicación, es decir, aquellos procesos en los que entran en juego agentes humanos que se ponen en contacto sirviéndose de posiciones sociales, los códigos. De forma que la semiótica es una ciencia que atiende a la convención y no a la naturaleza".





Análisis Semiótico y Valor Estético del film

Luis Prieto la define como la ciencia que estudia los principios generales que rigen el funcionamiento de sistemas o códigos que establece la tipología de estos.

Para Pierre Guiraud (1986:7) "la semiología es la ciencia que estudia los sistemas de signos no lingüísticos".

Para George Mounin y Charles Morris, ambos citados por Interiano (1997:92), la semiología es el análisis y descripción de todos los sistemas y medios de comunicación entre los hombres y quizá entre los animales (Mounin); y una disciplina correlacionada con otras que estudian las cosas o las propiedades de las cosas en su forma de servir como signos (Morris).

Julien Greimas (1990:362) en su diccionario indica que el término semiología concurre con el de semiótica para designar la teoría del lenguaje y sus aplicaciones a los diferentes conjuntos significantes

Eliseo Verón (1999) centra su teoría semiológica en el estudio de los discursos sociales. Analiza como los discursos funcionan dentro de la sociedad y producen sentido.

Gianfranco Bettetini (1975:10) "expresa que la semiología es la ciencia que se ocupa de los signos o, mejor, con Umberto Eco, la disciplina científica que busca interpretar y estudiar todo fenómeno en que intervenga la acción libre del hombre (Eco diría todo fenómeno de cultura) como sistema de signos y, por tanto, como un hecho de comunicación. La semiología parte de la hipótesis "... que ha resultado bastante fecunda, de que todos los fenómenos de cultura son fenómenos de comunicación, por lo que se los puede describir y catalogar como sistemas de signos"

Carlos Interiano (1997:90) define a la semiótica como el estudio de los sistemas culturales como sistemas de comunicación.

Como se puede observar, las definiciones anteriores coinciden, en su mayoría, en que la semiótica es una ciencia que tiene por objeto descifrar un mensaje a través de los signos que contiene, dentro de un contexto determinado.

Por lo tanto, la semiótica además de ser una ciencia es una herramienta que permite captar e interpretar una información, en distintos campos, y en este caso en particular en el cine.

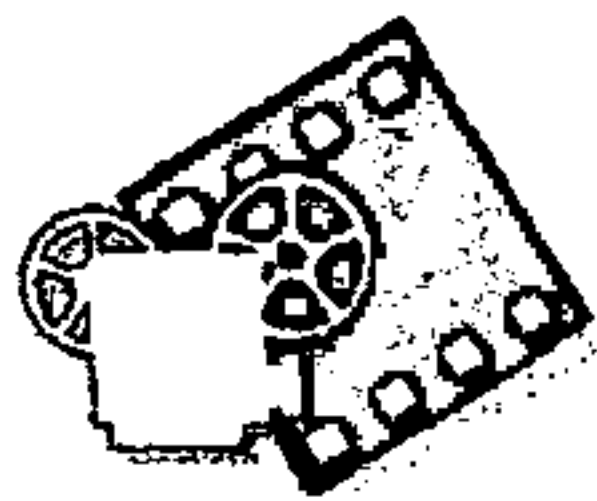
Contemplado ya el punto de vista de teóricos y diferentes semiólogos se continuará con aquellas teorías que más se adaptan al tema de estudio.

1.2 Semiótica del cine:

La Asociación Argentina de Semiótica, en la Revista Lenguajes, expresa que Christian Metz es el principal fundador de la semiología del cine y sin duda "el más importante especialista en esa área"

Para Christian Metz (1974), el semiólogo del cine tiene una especie de inspiración general que le llega desde la lingüística, pero ninguno de los conceptos técnicos de la lingüística puede ayudarlo directamente en el detalle de su trabajo, ninguna noción operativa de la lingüística es aplicable tal cual al estudio del cine. Y continúa diciendo que hay en el lenguaje cinematográfico dos rasgos o más bien dos ausencias de rasgos que parecen desafiar a la empresa filmo-semiológica:





Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

1. La ausencia de toda unidad discreta común a todos los filmes
2. La ausencia de todo criterio de gramaticalidad.

Sin embargo, según el mismo Metz no hay que salir de estas dificultades, sino más bien tener conciencia de ellas para desplazar el estudio del cine hacia otro tipo de exigencias y de seriedad. Plantea además que es preciso trabajar en modelos parciales, porque cada uno de ellos se refiere a cierta clase de film (y no al "cine") y a estudiar por separado el montaje, la iluminación, el color, el tipo del plano, las estructuras propiamente narrativas.

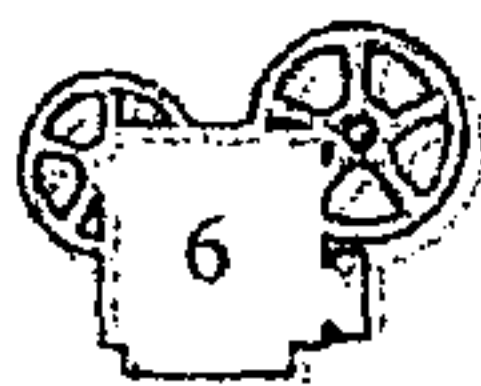
Arturo Díaz (2002) expone en su trabajo "*Semiosis y lenguaje cinematográfico*" que Christian Metz inicia sus estudios reconociendo la existencia de dos vertientes a seguir:

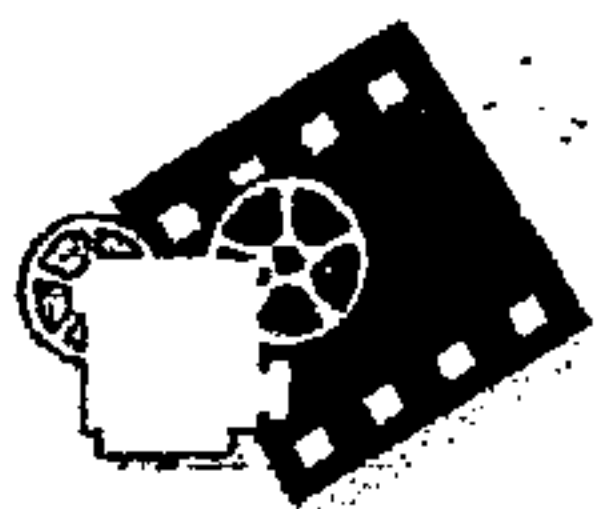
1. La existencia de códigos antropológico culturales, los cuales son asimilados por el individuo desde el biberón e integran los códigos perceptivo, de reconocimiento e icónicos; éstos códigos, aunados a las normas naturales del conocimiento empírico, la memoria y la experiencia, se traducen en algo así como una *filmic* competente análoga a la lingüística competente propuesta por Chomsky, que representaría la frontera de entrada, de percepción.
2. La existencia de otros códigos con una complejidad superior derivada de su especificidad técnica, aquí se refiere a las múltiples combinaciones del lenguaje que se adquieren sólo en casos determinados tales como la gramática de los códigos iconográficos, códigos de las funciones normativas y reglas del montaje. Precisamente es esta segunda vertiente en el análisis de Metz la que proporciona el objeto de estudio a la semiología del cine. Al examinar las posibles vías de acceso en su investigación, Metz reconoce la existencia de un fundamento, de una sustancia: de un ente indivisible imposible de analizar a través de unidades más discretas que lo originen por articulaciones sucesivas: la imagen, una especie de reproducción análoga de la realidad cuya índole es semejante al símbolo icónico de Pierce, que por su condición, además, no puede ser referida a las convenciones tradicionales de una "lengua".

De esta manera se considera que la semiótica del cine debe ser igual a la de una palabra que no tiene lengua a sus espaldas, pues no tiene vocabulario y su fundamento es el "neologismo" visual; es decir: debería ser —como dijera Umberto Eco— la de las "*grandes unidades sintagmáticas cuya combinación da lugar al desarrollo fílmico.*"

Por consiguiente, la hipótesis de trabajo de Metz consiste en el "*pluralismo códico*", o en la pluralidad de los códigos, denominando **código** a cada uno de los campos parciales de los que cabe esperar una cierta formalización, a cada una de las unidades de aspiración a la formalización, o incluso, a cada nivel de estructura dentro de cada clase de filmes.

Gianfranco Bettetini, (1975) en su libro *Cine: lengua y escritura*, por su parte aduce que para la realización del análisis de la película existen dos planos a





estudiar: el sintáctico y el técnico gramatical y al mismo tiempo afirma que la hipótesis de una semiología fílmica nace de la constatación de un proceso de codificación que debería condicionar todo intercambio comunicativo cuyo mensaje sea transmitido por imágenes en movimiento.

Así, expone que la semiología de la película narrativa propuesta con tanta lucidez por Christian Metz, quien sostiene, entre otras cosas que el cine ha servido casi siempre hasta hoy para contar relatos, no debe confundirse con el análisis estructural de la narrativa en sí, donde todos los significados transportados por los signos del mensaje se transforman en significante en el nuevo nivel de consideración semiológica.

Con respecto al análisis estructural se encuentran las teorías de Roland Barthes, Claude Bremond, A.J. Greimas y Tzvetan Todorov que son estudiosos de la comunicación narrativa a nivel estructural.

1.3 Modelos semióticos para el análisis del film como relato:

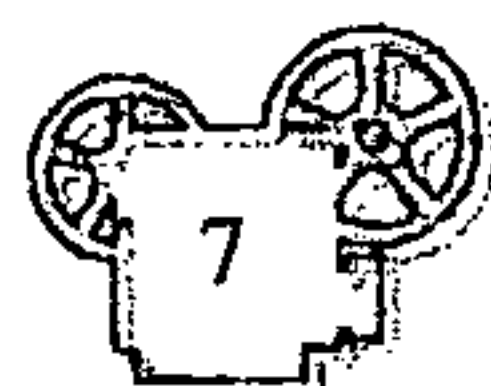
El relato fílmico es un aspecto de los filmes que descubre códigos muy concretos, los modelos generales de análisis del relato se elaboraron en gran medida para obviar las dificultades del análisis temático. Los modelos que se verán a continuación fueron propuestos para el análisis de obras literarias. Sin embargo, su alcance es lo suficientemente amplio para permitir una cierta transposición al campo de la filmología. Los modelos que se verán a continuación, a excepción de las propuestas de Umberto Eco y de Carlos Velásquez, son un extracto de varios libros como "Análisis del Film" de Jaqcque Aumont (1990), "El lenguaje Narrativo" de Renato Prada (1979) y "Seis Semiólogos en busca del lector" de Victorino Zechetto, y otros (1999). Hecha esta aclaración se seguirá con el desarrollo del tema.

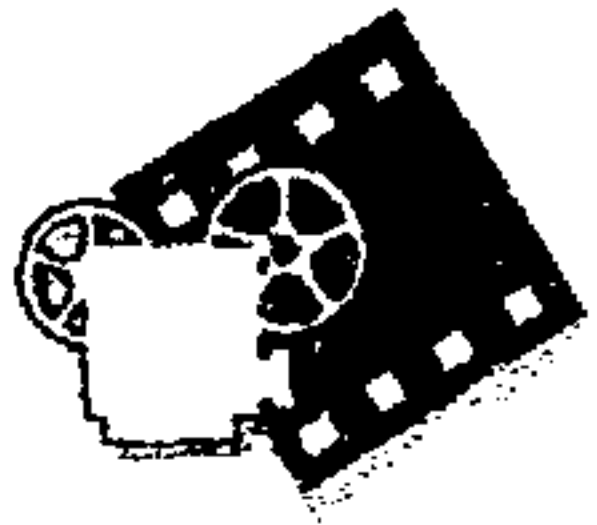
1.3.1 El modelo morfológico de Vladimir Propp:

Aumont (1990) expresa que Propp fue el primero en plantear, en el estudio de sus cuentos maravillosos del folklore ruso un doble principio analítico y estructural que consiste en descomponer cada cuento en unidades abstractas, en definir las combinaciones posibles de esas unidades y, en fin, clasificar esas unidades.

La unidad básica es lo que Propp llama una *función*, es decir un momento elemental del relato que corresponde a una única acción simple y que puede encontrarse en un gran número de cuentos, como por ejemplo el alejamiento, el regreso y el reconocimiento, que forman parte de las 31 funciones que plantea como resultado de su análisis. Más adelante Propp reagrupa algunas de estas funciones con las *esferas de acción*, que corresponden a los personajes que cumplen con las funciones, y dan como resultado siete casos (el agresor, el donador, el auxiliar, la princesa, el mandatario, el héroe y el héroe falso).

Sobre esta base, Propp afirma que el cuento maravilloso es una sucesión de *secuencias* de funciones, que parten de un daño o de una falta y obedecen a una serie de obligaciones que limitan el número de relatos posibles.





Peter Wollen, citado por Jacque Aumont, (1990), advierte que las categorías de Propp sirven sobre todo para sugerir enfoques estructurales del relato fílmico, especialmente en el caso del film de género.

1.3.2 Análisis estructural de Roland Barthes:

Mabel Marro (1999) expone en el libro "Seis semiólogos en busca de un lector", que el modelo semiológico de análisis de relatos debe postular niveles y una jerarquía integradora de todos los niveles, Todorov había postulado dos grandes niveles para el análisis: la historia o argumento del texto que describe una lógica de las acciones y una sintaxis de los personajes, y el discurso que comprende los tiempos, los aspectos y los modos del relato.

Esta noción de jerarquía de instancias indica un principio fundacional para el modelo: leer o escuchar un relato no es solamente pasar de una palabra a otra, es pasar de un nivel a otro integrando la información que se recibe. Por tanto, no es suficiente un análisis horizontal de un relato, sino que habrá que analizarlo verticalmente porque el sentido atraviesa el relato y no se encontrará si solo se analiza un extremo.

Aumont (1990) agrega que Barthes distingue dos categorías de unidades de contenido: las unidades *distribucionales*, que se definen por las relaciones que se mantienen con otras funciones, y las unidades *integrativas*, que se aseguran la correlación con los demás niveles. Además examina sucesivamente, en la obra narrativa, tres niveles de descripción: las funciones, las acciones y la narración.

a) Las funciones:

La función remite a un acto complementario y consecuente. Barthes subdivide éstas en funciones cardinales y catalíticas; las primeras se refieren al punto de partida o eje de la narración, sin los cuales la narración no adquiere dirección, es decir que "abren una alternativa consecuente para la continuidad de la historia" y las catalíticas son unidades consecutivas, es decir que son una expansión de las funciones cardinales.

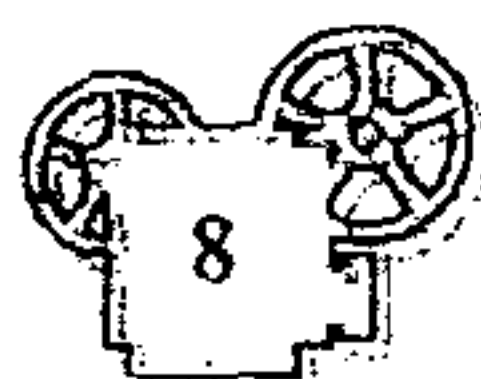
b) Las acciones:

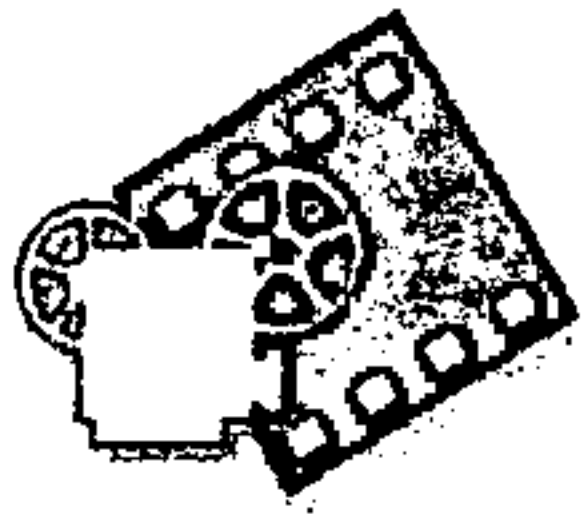
Se refieren a los personaje como agentes de acción dentro de una secuencia o como los tres tipos de relaciones en los cuales se pueden comprometer el personaje que Tzvetan Todorov somete a dos tipos de reglas: las de la *derivación*, cuando se trata de dar cuenta de otras relaciones, y las de *acción*, cuando se trata de describir la transformación de estas relaciones en el curso de la historia.

c) La narración:

Parte de la constatación de que un relato presupone siempre un donante y un destinatario que plantea las cuestiones de la enunciación y del modo del relato.

Así, una información simple, al realizar un trabajo de lectura semiológica se descubren aquellas funciones ocultas del relato, cuya red está sostenida por los personajes, cuyos atributos se dan un lugar en la "red del relato" y movilizan la historia que se cuenta.





1.3.3 Greimas y los niveles del análisis semiótico:

Aumont (1990), expone en su libro "Análisis del film", que Greimas es un semántico, es decir, que se preocupa más por el problema del significado que por el de la sintaxis. Para él, la estructura elemental de la semántica está basada en la pareja "conjunción + disyunción"; es decir, una operación da como resultado la relación entre componentes vinculados dentro de un mismo eje semántico, que reúne los elementos del significado.

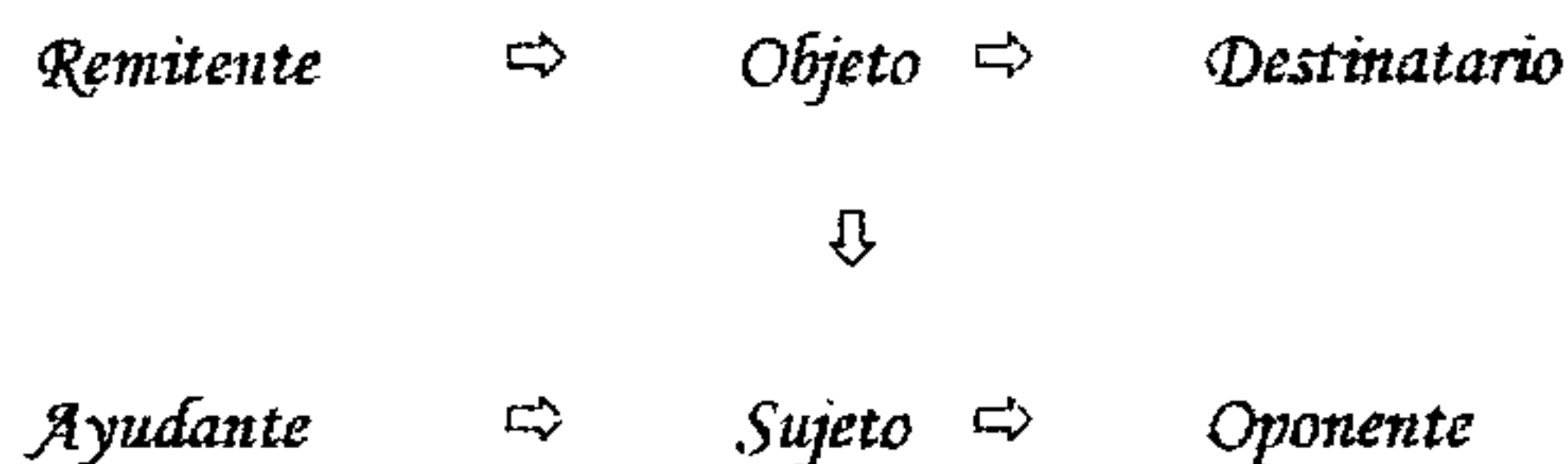
Según Zechetto (1999), para Greimas, son dos los niveles de la narración:

- a) El nivel de la manifestación, que corresponde al plano de los textos, es decir, con aquello con lo que está en contacto directo el lector / espectador.
- b) El nivel de la inmanencia, donde cada término del discurso, es abstracto, no se percibe y estos son los sememas (sentido particular de las palabras), que a su vez poseen una propiedad llamada sema (unidades elementales de la significación).

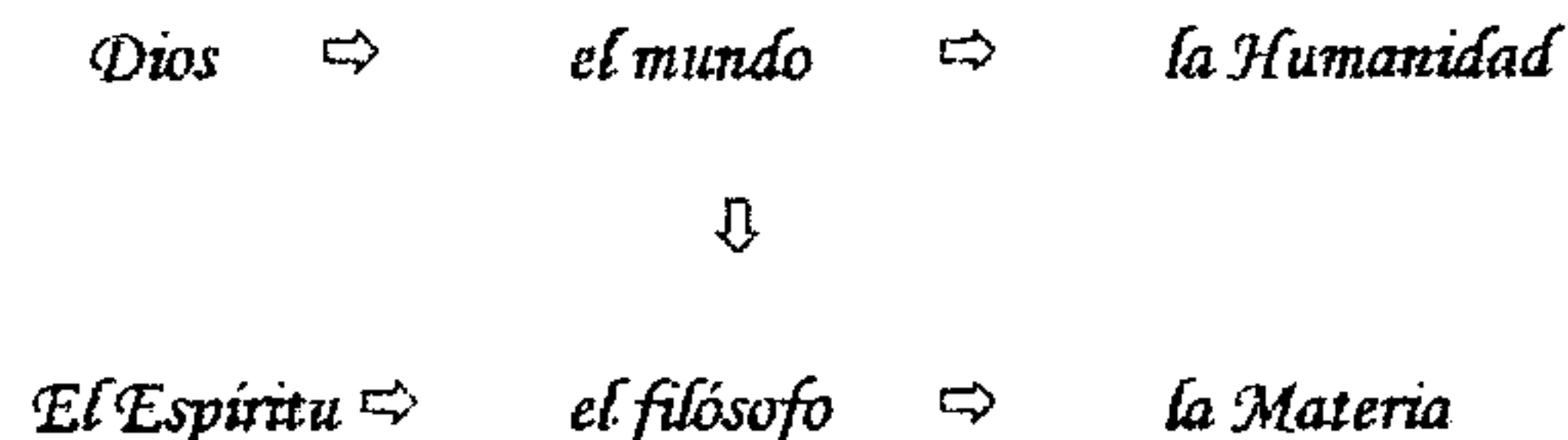
Este último nivel se divide en dos:

- a) Estructuras narrativas, que definen la manera de ser fundamental de un individuo o sociedad; y
- b) Instancias fundamentales, las que contribuyen la fuente común de toda constitución comunicativa.

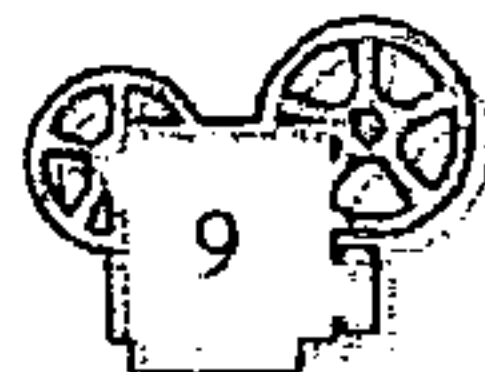
En el caso de los relatos, recoge la idea de un número limitado de roles, que él llama actantes que divide en *sujeto*, *objeto*, *remitente*, *destinatario*, *ayudante* y *oponente*. Las relaciones que pueden establecerse entre ellos no son aleatorias, sino que pueden obedecer a un esquema dado:

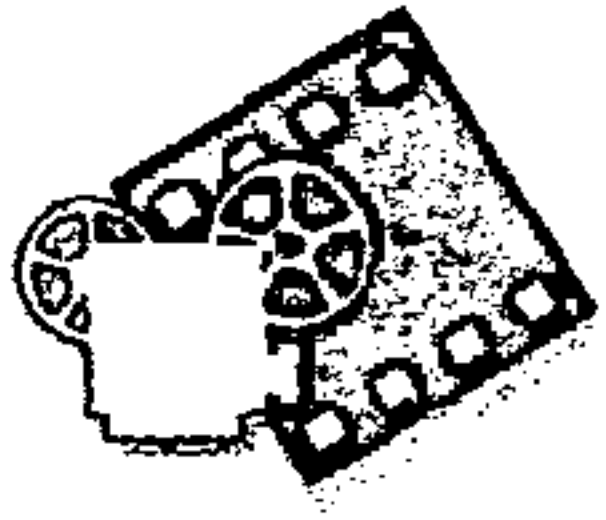


El eje que une al sujeto y al objeto es el del deseo (la búsqueda), mientras que el que une al remitente y al destinatario es el de la comunicación. Este esquema lo ejemplifica Greimas así:



El filósofo desea conocer el mundo, que Dios ha destinado a la Humanidad; en su tarea le ayuda el espíritu, mientras la materia se le opone.

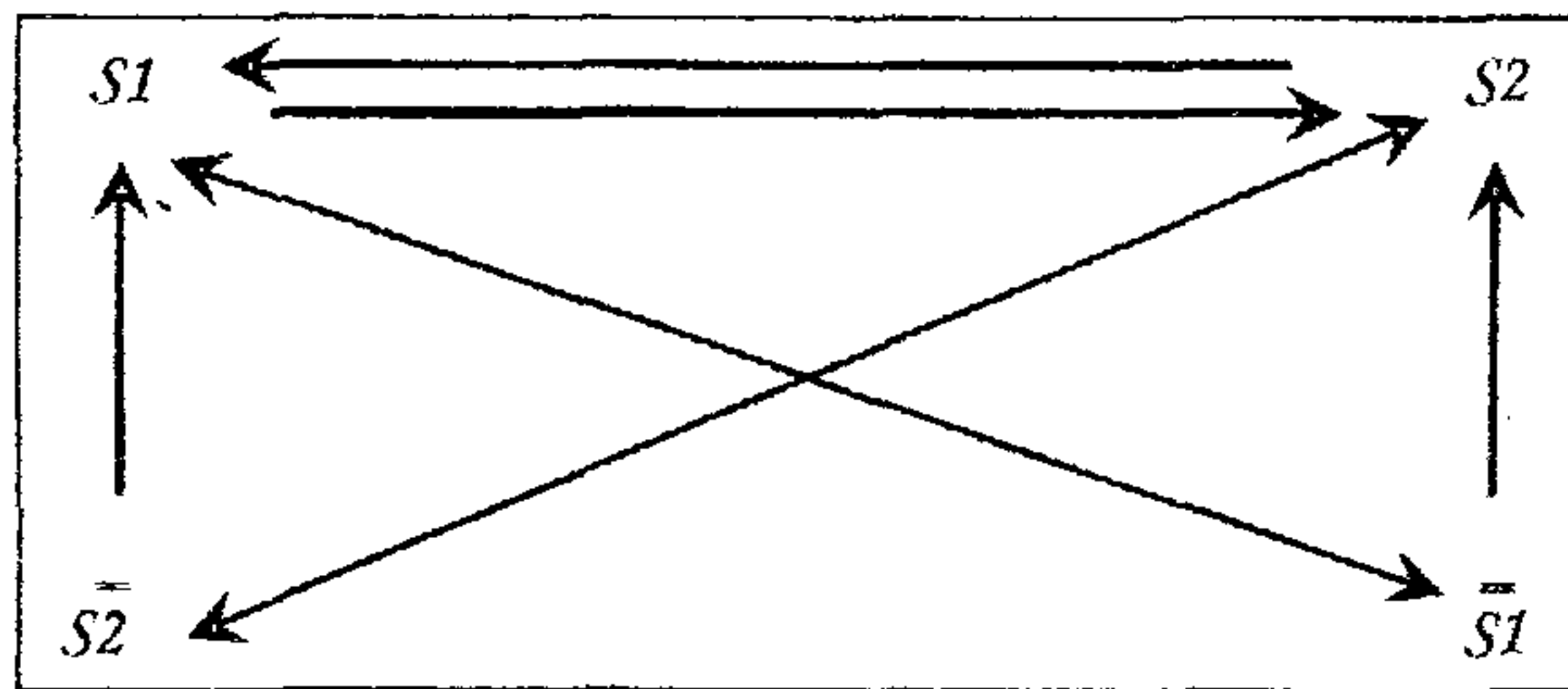




Análisis Semiótico y Valor Estético del film

La lista de los actantes es heredera de la de Propp, pero se diferencia profundamente de ella en que se aplica, no a un determinado corpus de relatos, sino a cualquier "microuniverso" coherente.

En su libro "En torno al Sentido", se centra más directamente aún en el problema del significado, y postula la existencia de un modelo susceptible de describir la articulación del sentido de manera universal en el interior de cualquier microuniverso semántico. Es el famoso "cuadro semiótico":



S_1 y S_2 Están unidos por una relación de contrariedad.

\bar{S}_2 y \bar{S}_1 Son respectivamente los opuestos de los primeros.

Las flechas: Señalan relaciones de presuposiciones.

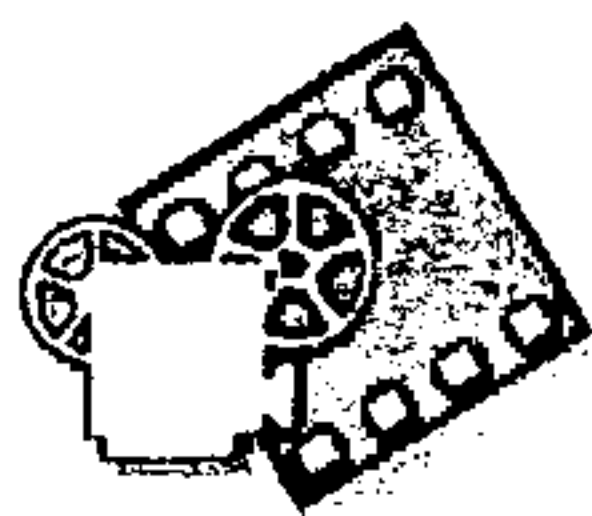
Este esquema representa una taxonomía de términos de base, que desempeña el papel de morfología y sintaxis fundamental del relato.

Un film narrativo clásico puede, en general, leerse de distintas formas, a menudo todas ellas igualmente convincentes, que sólo difieran en la elección del eje privilegiado y en su mayor o menor grado de literalidad y metafóricidad. Por sí solo, el cuadro semiótico no ayuda a efectuar esa elección, pero la pone en evidencia y obliga a convertirla en algo consciente.

Sintetizando el cuadro semiótico de Greimas sirve para expresar visualmente la lógica que se da entre los componentes semánticos de un determinado relato (un cuento, una novela, un film). Esos componentes se pueden traducir en valores, creencias o propiedades de los objetos semióticos. Las relaciones de oposición que se suceden en un relato son múltiples y constantes, pero todas ellas están englobadas en una relación que es la que le da sentido general a todo el relato.

El nivel superficial del análisis semionarrativo permite captar la esencia de un esquema narrativo básico, la presentación de este nivel de análisis Greimas la divide en tres grandes partes:

- En primer lugar hay un conjunto de componentes figurativos;
- En segundo lugar, están las fases del programa narrativo;



- c) Y por último, el componente estructural, es decir, el elemento que relaciona los componentes dentro de cada una de las fases, vincula las fases entre sí y permite entender como es el desarrollo y la generación del recorrido narrativo de los relatos.

1.3.4 La focalización de Gerard Genette:

Prada Oropeza (1979) indica que Genette está esencialmente interesado en las relaciones entre un relato y los acontecimientos que éste cuenta, el acto de narración que lo produce. De entre los distintos tipos de relaciones entre el relato y la historia, el más importante para el estudio de los filmes es sin duda el que Genette llama *modo* del relato: un relato puede proporcionar más o menos información sobre la historia que cuenta, puede proporcionarla desde un determinado punto de vista a través del saber de un personaje, por ejemplo. No es una idea nueva, pero Genette ha contribuido a formalizarla de una manera clara, sobre todo a través de la noción de *focalización*.

Para la pregunta "¿Quién ve?", existen tres respuestas posibles:

- a) Un narrador omnisciente que dice más de lo que saben los personajes. (Relatos no focalizados)
- b) Un narrador que sólo dice aquello que ve un determinado personaje. (relatos de focalización interna, que puede ser fija, variable y múltiple; la primera se refiere a que solo existe el punto de vista de un personaje; la segunda, se pasa de un personaje a otro; y, la última es cuando se cuentan los mismos acontecimientos muchas veces, según los puntos de vista de los distintos personajes).
- c) Un narrador que dice menos de lo que sabe el personaje (relatos de focalización externa)

1.3.5 La Propuesta de Carlos Velásquez:

Los primeros y otros modelos fueron la base para la construcción de la propuesta realizada por Carlos Velásquez (2001) en su libro "Literatura, semiología del mensaje lúdico", que será el que se utilizará para el análisis semiótico de los filmes.

a) Identificación del conflicto:

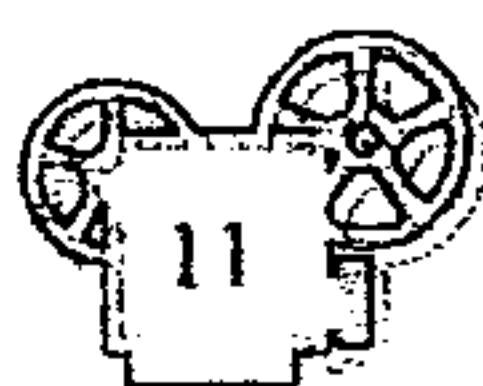
Se trata del tema o asunto que mueve a la historia; en otras palabras, es la base para el desarrollo de los siguientes pasos.

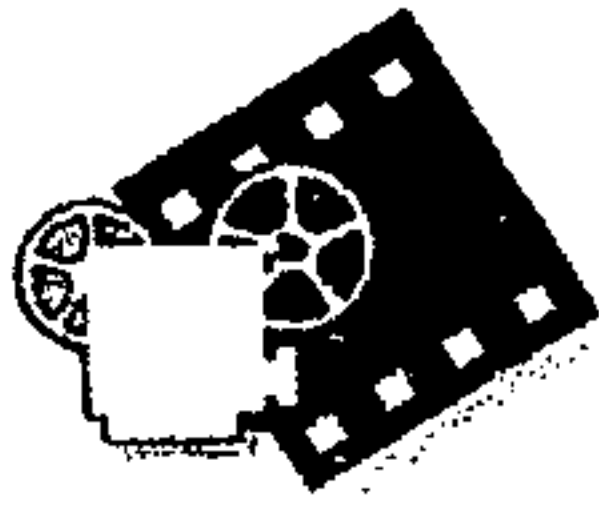
b) Componente Narrativo

Argumento:

Abarca los hechos más importantes de la historia, y se redacta en base al conflicto identificado. Este se debe escribir en un orden cronológico, lo cual se logra respondiendo a las siguientes preguntas:

- a. *¿Cómo empieza la historia?*
- b. *¿Qué origina el cambio de la situación planteada?*





c. ¿Cómo termina la historia?

Dentro de una historia, también ocurren cambios, por lo que para realizar un análisis se deben reconocer los sujetos (S) y su relación con los objetos (O). Esta relación puede ser de dos tipos: de unión (^) o de desunión (v). Conociendo esto, puede representarse de la siguiente manera según sea el caso de unión o desunión:

(S ^ O) → estado de unión

(S v O) → estado de desunión

De la misma manera se representa el cambio de un estado a su opuesto:

(S ^ O) → (S v O) (Cambio por desunión)

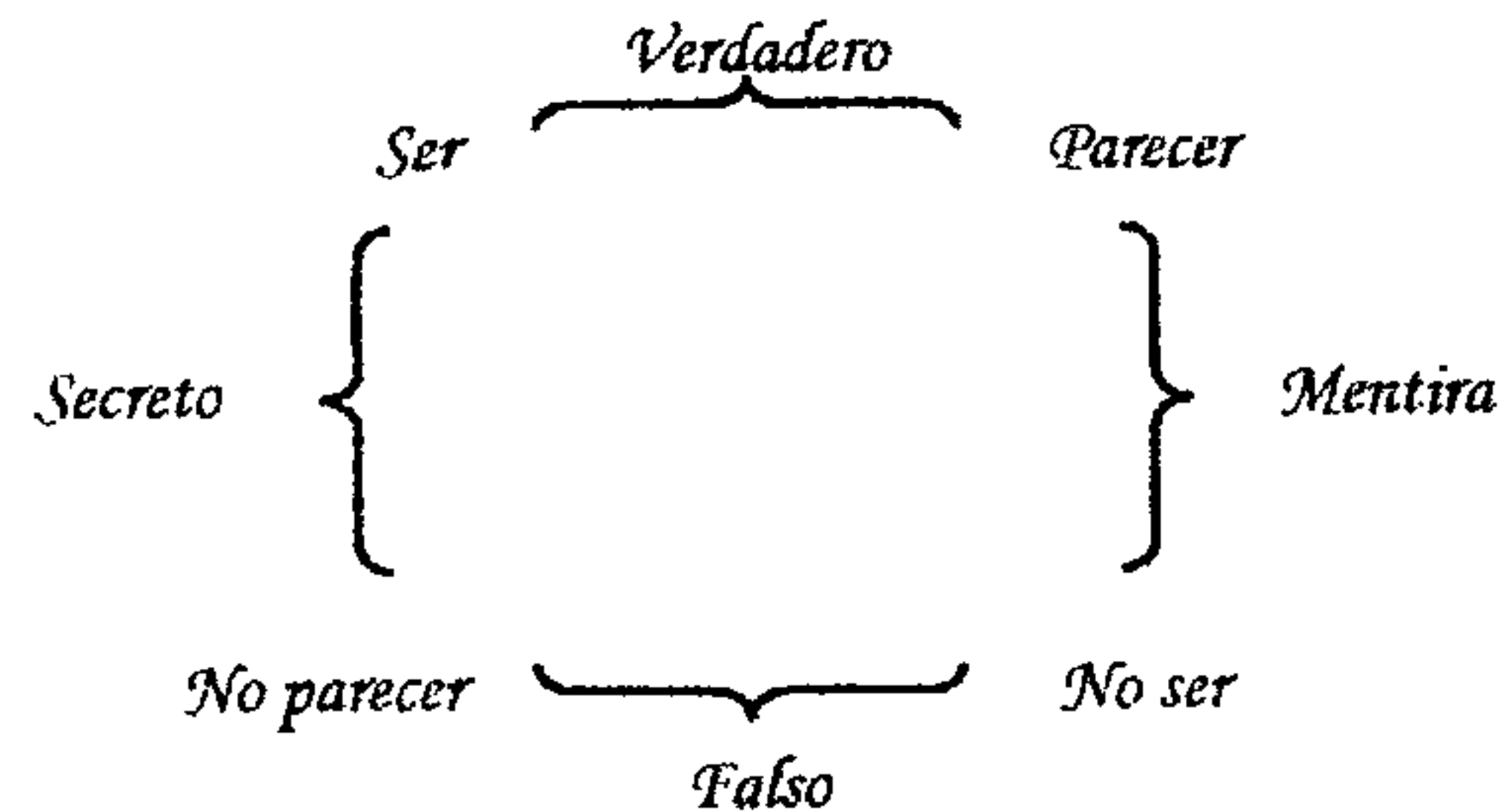
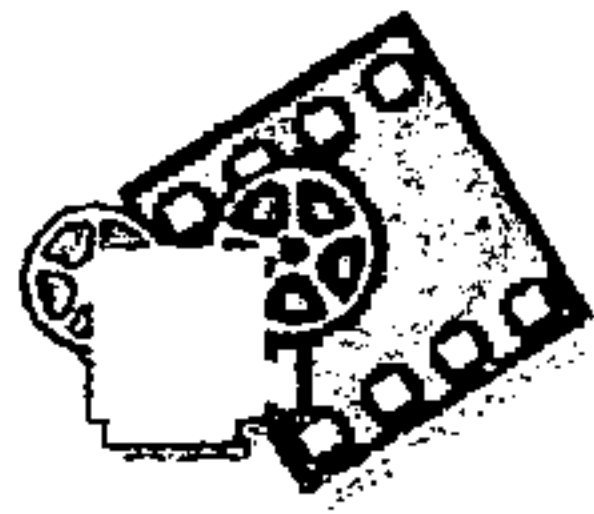
(S v O) → (S ^ O) (Cambio por unión)

Programa Narrativo (PN)

Se llama así a una historia real o potencial contenida en cualquier mensaje. Para establecer el programa narrativo se debe ubicar el cambio fundamental, real o potencial, que se realiza o sugiere en el mensaje que se analiza.

Todo PN implica cuatro fases, para que se lleve a cabo el cambio.

- 🎬 Influjo: Se influye al sujeto agente (actor material de la acción principal) a realizar una acción.
- 🎬 Capacidad: el sujeto necesita tener ciertas capacidades para realizar la acción. Esta reúne cuatro características:
 - ♥ el querer hacer
Cuando el sujeto agente desea realizar la acción.
 - ♥ el deber hacer
El sujeto agente se ve obligado a realizar una acción.
 - ♥ saber hacer
El sujeto agente posee todos los conocimientos que le permiten realizar la acción.
 - ♥ y el poder hacer
Cuando el sujeto agente tiene la capacidad material o física para realizar su acción.
- 🎬 Realización: Se trata de la acción que provoca el cambio, es decir, que el sujeto pase de un estado de unión a desunión o viceversa.
- 🎬 Valoración: Es la evaluación positiva o negativa del cambio realizado y sus consecuencias. Evalúa las consecuencias de la realización, para realizar esta evaluación se utiliza el cuadro oposiciones:



Del cuadro anterior cuando:

- Algo parece es y parece = verdadero
- Algo no es pero no parece = falso
- Algo es pero no parece = secreto
- Algo parece pero no es = mentira

c) Componente Descriptivo

Es la búsqueda de todas las definiciones y descripciones que un texto realiza de sus personajes, espacios y tiempos.

☛ Personaje:

Son aquellos que intervienen dentro de la acción principal. Aquí se realiza una descripción de las características que poseen estos.

☛ Espacios:

Se refiere a los lugares donde se desarrolla la acción, y al igual que con los personajes se realiza una descripción de sus características.

☛ Tiempos:

Son todos aquellos datos temporales que nos proporciona la historia

☛ Oposiciones:

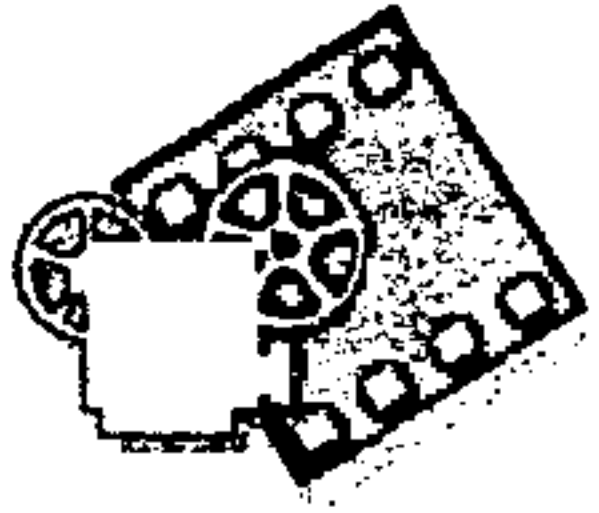
Se trata de aquellas oposiciones que se identifiquen a lo largo del análisis, es decir, que existen oposiciones en cuanto a personajes, espacios y tiempos, para de esta manera realizar un cuadro que nos facilite determinar la propuesta ideológica.

d) Propuesta ideológica

Surge como consecuencia de las oposiciones encontradas, las cuales nos permiten ver la ideología que nos plantean. Se puede decir que es como la conclusión a la que se llega luego de haber realizado todos los pasos anteriores.

1.3.6 El Texto Narrativo de Umberto Eco:

Por su parte Umberto Eco (1996), en su libro "Seis paseos por los bosques narrativos" propone varios elementos para leer un texto narrativo, o como en este caso, para ver un film, los cuales se describen a continuación.



Análisis Semiótico y Valor Estético del film

Al comenzar a leer un texto o ver un film narrativo, éste no lo dice todo por lo que le pide al lector que colabore rellenando una serie de espacios vacíos, por lo que el lector /espectador se ve obligado a efectuar una elección en todo momento, entonces surgen cuatro personajes dentro del texto narrativo:

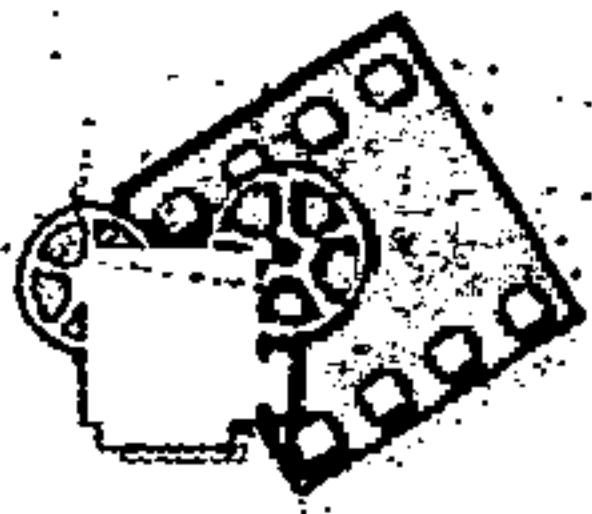
- a) **Autor empírico:** Se refiere al autor de la obra.
- b) **Autor modelo:** Es difícil de determinar, y es quien posee un estilo, es la voz que habla con el lector y le brinda las instrucciones al lector modelo. Es decir, que es aquel que se imagina el lector modelo a partir de la lectura de un texto narrativo, donde al encontrar ciertas características especiales, códigos, hipercodificaciones y ambigüedades el lector encuentra el estilo propio del autor empírico, y este se convierte en autor modelo.
- c) **Lector empírico:** Es cualquier persona que utiliza el texto como un recipiente para sus propias pasiones y se deja llevar por los diferentes caminos que ofrece el texto.
- d) **Lector modelo:** Es el tipo de lector-tipo que el texto no sólo prevé como colaborador, sino incluso intenta crear. Cabe mencionar que el texto estético exige un lector modelo. Sabe atenerse a las reglas del juego planteadas por el autor.

Se abre aquí un paréntesis para definir cuáles son las características del juego dentro de la actividad narrativa según Prada Oropeza (1979):

- a) *Es una actividad libre:* ya que nadie está obligado a leer una obra o ver un film, pero si decide hacerlo debe atenerse a las reglas del juego que allí se le planteen.
- b) *Actividad separada:* por estar circunscrita en un espacio y tiempo propios.
- c) *Actividad sujeta a reglas:* Es decir que está sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias y que instauran una nueva, es decir, que el lector lee una nueva obra, se ve obligado a comprender las nuevas reglas que le impone el autor.
- d) *Actividad ficticia:* Esta ficción del lenguaje narrativo no resta al mismo un sentido y una función cognoscitiva especial, pues no se trata de una actividad fuera de la relación hombre – mundo. Esta actividad ficticia tiene la duración de la obra.
- e) *Es una actividad incierta* en cuanto el lector no sabe como terminará la obra *y no es incierta* en que cuanto el autor tiene fijados el desarrollo y el desenlace de la narración.

Siguiendo con los elementos del texto narrativo, el lector modelo se divide en dos, por la manera en que recorre el texto:

- a) **Lector modelo de primer nivel:** que es quien desea saber como termina la historia, disfrutando lo que lee.
- b) **Lector modelo de segundo nivel:** este por el contrario, se pregunta en qué tipo de lector le pide la narración que se convierta, y quiere descubrir como procede el autor modelo que lo está instruyendo paso a paso. Para



convertirse en un lector modelo de segundo nivel es necesario reconstruir la secuencia de los acontecimientos y entender, retomando un tema fundamental de las teorías modernas de narratividad, *la fábula y la trama*.

La fábula, procede de manera lineal desde un momento inicial, hacia un momento final, es decir que la fábula es la historia en sí, mientras que la **trama** es la forma en que plantea el autor empírico la fábula. Cabe mencionar que la fábula se comunica a través de un **discurso narrativo**, que forma parte de la estrategia del autor modelo, ya que por medio del discurso logra resaltar lo que le interesa que el lector conozca. Sin embargo en un texto narrativo la trama puede faltar, pero fábula y discurso no.

Las conexiones temporales se hacen a través de la **analepsis** (mirada hacia atrás) y **prolepsis** (mirada hacia adelante), que serán definidas más adelante en los procedimientos narrativos, servirán al lector para situarse en un tiempo específico, es decir, para saber si se encuentra en el pasado o en el presente, al realizar la lectura.

Las pausas dentro del texto son realizado tanto por el autor como por el lector; por parte de autor se dan al utilizar la técnica de **la dilación** o moderación del ritmo para crear *suspense*, que se dan mediante descripciones de cosas, personajes o paisajes, permitiendo con esto que el lector realice **paseos inferenciales**, que se realizan fuera del texto o película, y se refieren a la previsión que hace el lector / espectador con respecto a lo que sucederá luego. El autor utiliza para ello tres tiempos, como estrategia narrativa: *tiempo de fábula, tiempo del discurso y tiempo de lectura*.

El tiempo de fábula es el tiempo en el que los personajes se desenvuelven en la historia, es decir que forma parte del contenido de la historia, por ejemplo si el texto dice "pasaron mil años", el tiempo de fábula es de mil años.

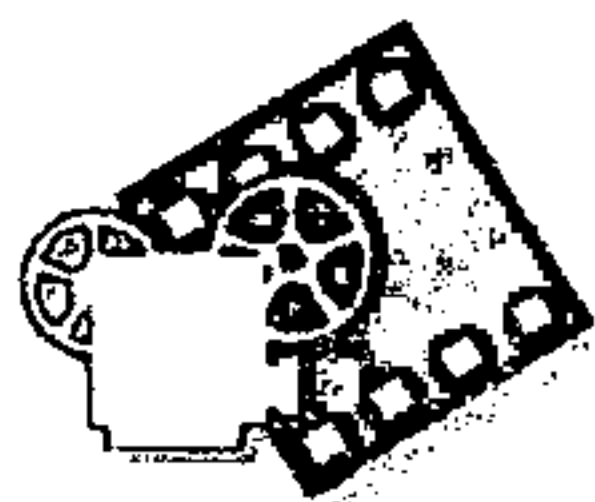
El tiempo de discurso se refiere al tiempo en el que el autor se tarda hilvanar los sucesos de la obra. Por tanto, es el efecto de una estrategia textual en interacción con la respuesta del lector al que impone un tiempo de lectura.

El tiempo de lectura es el tiempo que el lector le lleva leerla y la forma en que reacciona ante lo leído.

En los filmes sucede que el tiempo de fábula y el tiempo de lectura coinciden, mientras que el tiempo de fábula y tiempo de discurso no concuerdan siempre.

En la narrativa es ciertamente difícil establecer cuál es el tiempo del discurso y el tiempo de lectura, pero es indudable que a veces la abundancia de las descripciones, la minucia de los particulares de la narración, no tienen tanto una función de representación como de moderación del tiempo que el autor juzga necesario para el disfrute de su texto y el estimular el goce estético del espectador de segundo nivel.

Así, para abordar un texto narrativo, es necesario que el lector acepte, tácitamente, un **pacto ficcional** con el autor, es decir que se suspenda la incredulidad y se tome como verdadero lo que aparece en el texto, lo que se



traduce como la verosimilitud; sin embargo el texto debe ser creíble, o de lo contrario se vuelve inverosímil y se rompe con el pacto de ficcionalidad.

Sobre la base del concepto de verdad, se ha discutido mucho qué quiere decir que una aseveración es verdadera en un mundo narrativo; la respuesta más razonable es, que es verdadera en el marco del Mundo Posible de determinada historia.

Todo universo narrativo se basa, en medida parasitaria, en el universo del mundo real que le hace fondo, pero en realidad el autor no debe presuponer sólo el mundo real como fondo de la propia invención: debe también, y continuamente, dar informaciones al lector sobre aspectos del mundo real que probablemente el lector no conoce.

Es importante agregar que un texto narrativo puede ser **histórico o ficticio**, donde los primeros narran acontecimientos reales y los segundos son relatos creados por el autor; ambos textos se caracterizan por ser **auto referentes**, es decir que las respuestas a las preguntas que se hace un lector se encuentran únicamente en el texto que se lee. Estos se pueden identificar por los protocolos o marcar que existen al iniciar una historia, donde la narrativa artificial finge decir la verdad y la narrativa natural se basa en hechos verídicos, aunque algunas obras pretenden presentarse ambiguas como la vida misma, a estas se les denomina "obras abiertas".

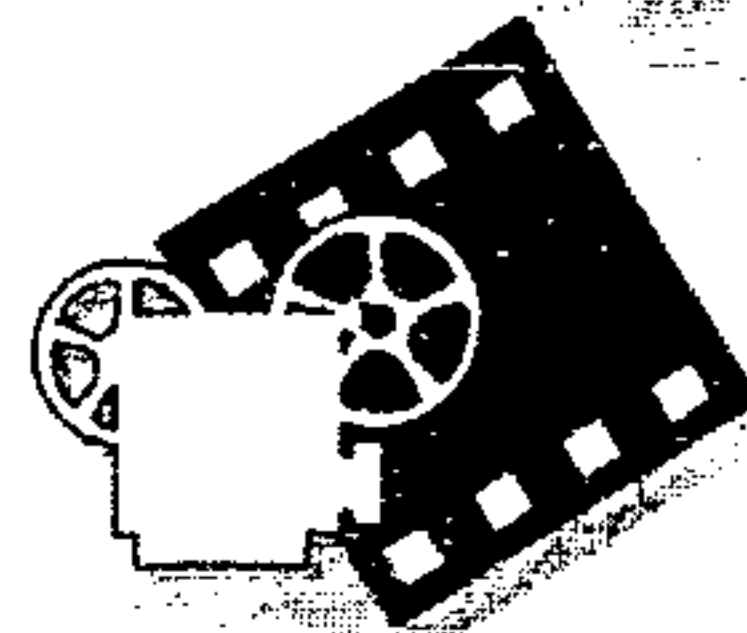
De todo esto se puede decir que en todo texto narrativo existe un mensaje, escrito por el autor, por lo que queda en el lector descifrarlo mediante su **formato enciclopédico** (conjuntos de conocimientos previos que posee el lector) o pasarlo desapercibido. Asimismo esto indica que estos textos son un laberinto finito, ya que es el autor quien plantea los sucesos que deben seguir los lectores.

Además para realizar el análisis de los filmes se utilizará también la propuesta de Umberto Eco, que Velásquez no incluye, para ofrecer un análisis completo de los mismos.

RESUMEN

La semiótica ha sido concebida como la ciencia del signo, que tiene cabida en diferentes campos de acción, dentro de una sociedad, por lo que el cine no es la excepción, ya que existen teóricos como Christian Metz y Gianfranco Bettetini, que coinciden en que un film posee una variedad de códigos que permiten al autor de un film, contar un relato.

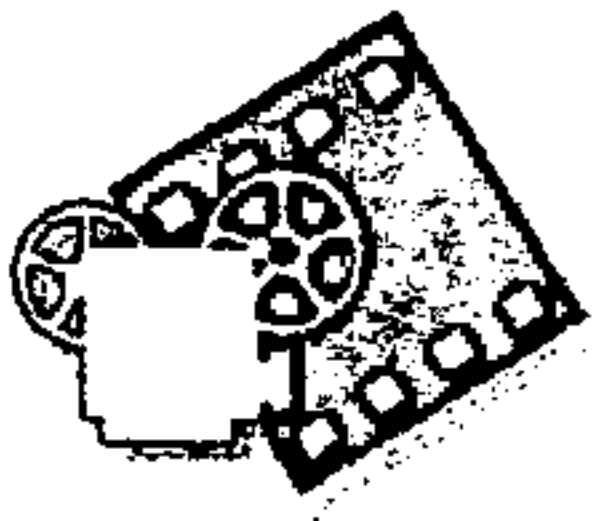
Debido a ello, algunos modelos semióticos que se utilizan en el ámbito literario han sido aplicados al film, entre ellos destacan el modelo morfológico de Propp, donde descompone un cuento en unidades abstractas que se combinan entre sí; el análisis estructural de Barthes, que examina tres niveles de descripción; los niveles de análisis semiótico de Greimas, donde se estudian los componentes semánticos de un relato; la focalización de Genette, es decir el punto de vista con el que se cuenta la historia; la propuesta de Carlos Velásquez, quien se basa en otros modelos para develar el mensaje de la historia y el texto narrativo de Eco, donde propone elementos que se encuentran en un texto.



Capítulo II

2. El cine como medio de comunicación

- 2.1 Definición de comunicación
- 2.2 Elementos de comunicación
- 2.3 Funciones de la comunicación



Capítulo II

2. Cine como medio de comunicación

"El cine nos habla, nos habla con muchas voces que forman contrapuntos muy complejos. Nos habla y quiere que le comprendamos"

Yuri Lotman

2.1 Definición de comunicación:

La invención de varios instrumentos mecánicos, mecánicos-eléctricos y eléctricos, han venido a servir como medio de comunicación, -expresa Poloniato- tal es el caso del cine, que como todos los instrumentos es una extensión del hombre que amplía el alcance de sus miembros o de sus sentidos, estableciendo nuevas categorías intelectivas, pero que únicamente sirven como medio de transmisión de sonidos o imágenes. Así, Poloniato (1980:54) continúa con lo siguiente: "De un lado esta el emisor que emite señales con el propósito de transmitir mensajes, y del otro los receptores (espectadores de cine o televisión o radioescuchas). Entre ambos el canal que posibilita mediante ondas que las señales visuales o sonoras lleven a los receptores. El mensaje es el contenido de esas señales y no como sostiene McLuhan que el *medio es el mensaje*. No hay mensajes carentes de contenido"

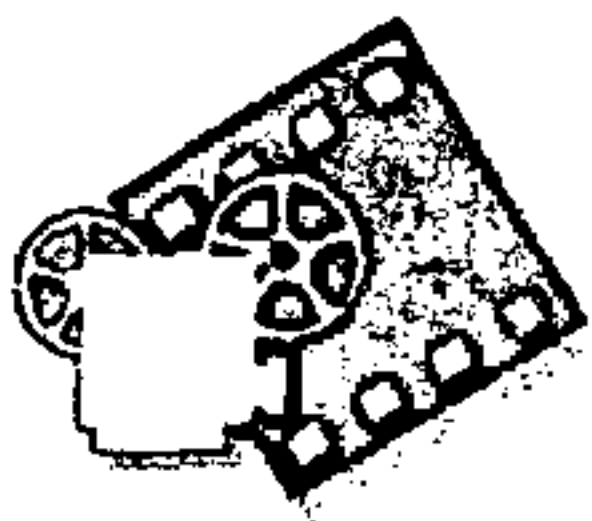
Mario Kaplun (1987:65,68), en su libro "El comunicador popular", expone que la palabra *comunicación*, deriva de la raíz latina **communis** que significa *poner en común algo con otro* y expresa:

"La verdadera comunicación, no está dada por un emisor que habla y un receptor que escucha, sino por dos o más seres o comunidades humanas que intercambian y comparten experiencias, conocimientos, sentimientos (aunque sea a distancia a través de medios artificiales)"

Con esto, si se aplica la definición que hace Kaplun sobre comunicación, al cine, se observa que la importancia de la comunicación se basa en la retroalimentación que pueda existir entre emisor y receptor, en este caso, del director hacia los espectadores y viceversa, todo esto a través del cine, donde se exponen las diferentes propuestas cinematográficas.

Así también, Carlos Interiano (1997:9-10): define la comunicación como un "fenómeno de interacción social y la describe en otras palabras como el oxígeno de la sociedad, como el elemento a través del cual el hombre ha hecho posible el avance científico, tecnológico y en todos los órdenes de la vida" y apunta otras definiciones, tales como:

 *"Es todo proceso en el que ocurre una transferencia de información."*



- ☞ Es el intercambio de ideas, sentimientos, emociones entre un comunicador y un receptor.
- ☞ Es un acto de dar y recibir información".

Según las definiciones anteriores, la comunicación consiste en un interactuar entre el emisor y el receptor, es decir que la comunicación es un proceso de doble vía en el que las personas que intervienen tienen una participación activa, que les permite una retroalimentación.

En otras palabras la comunicación cumple una parte muy importante dentro de la sociedad, ya que el ser humano como ente social, necesita compartir con otros seres humanos lo que siente, piensa o quiere, valiéndose algunas veces de los medios de comunicación para lograr su cometido.

De esto se concluye que la comunicación posee ciertos elementos indispensables para que se pueda dar este proceso. A continuación se dará una breve definición de estos elementos.

2.2 Elementos de la comunicación:

Como se vio anteriormente, la comunicación es un proceso, y dentro de este intervienen varios elementos que permiten el acto de la comunicación como lo son:

2.2.1 Comunicador:

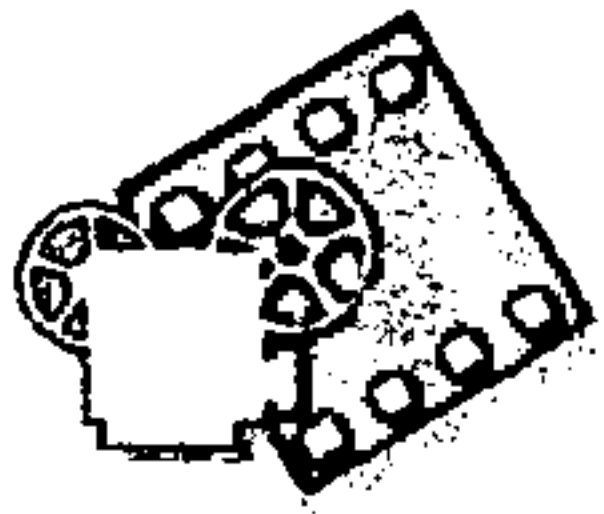
El comunicador o emisor, posee un papel determinante dentro del proceso de comunicación, ya que se encarga de enviar el mensaje; además sobre este recae la responsabilidad de que el mensaje sea correctamente decodificado por quienes lo reciben. El comunicador, es como dice Carlos Velásquez el sujeto de la comunicación y el que pone las reglas del juego. Con sus mensajes envía, necesariamente, toda una serie de valores e intereses e invitan al receptor a que comparta. En el caso del cine, el emisor sería el director de la producción cinematográfica pues es éste el que da forma, estilo y una existencia concreta al proyecto.

Lo anterior indica que el comunicador / emisor es la fuente de la información, pero para que esta información sea recibida se hace necesaria la presencia y participación de un *receptor*, para que se realice el proceso de comunicación.

2.2.2 Receptor:

El receptor es quien recibe la información transmitida por el comunicador y esta recepción del mensaje implica -según Interiano- que el receptor capte, almacene, analice, sintetice y de una respuesta a los mensajes que percibe.

Para Bettetini (1975) el cine, fruidor cinematográfico es, el blanco de una carga de signos unidireccional, en la que el estímulo provocado por el mensaje inspira una respuesta inmediata otras que derivarán con el tiempo, que no pueden grabarse en la configuración formal objetiva de la imagen en movimiento;



el signo de la comunicación cinematográfica, a diferencia del de la teatral, prescinde por completo de las características de la respuesta de un coro o de un interlocutor único.

Por tanto, el receptor es el encargado de decodificar la información enviada por el emisor; siendo esta información lo que se conoce como el mensaje.

2.2.3 El mensaje:

Es la información que el emisor transmite al receptor, donde van ligados los pensamientos y sentimientos del comunicador. Por tanto, el mensaje es según Velásquez (1999: 66) "una secuencia de señales o signos que obedece a reglas pactadas por el emisor y receptor."

Si se toma como base esta definición, en el cine el mensaje sería el film en sí mismo, ya que fue el director, junto con su equipo el encargado de realizarlo.

El mensaje es entonces, el conjunto de expresiones, verbales o no verbales que el comunicador emite, para que determinada información le llegue al receptor, pero para ello es necesario que las partes involucradas utilicen el mismo código, para que el mensaje sea comprensible en su totalidad.

2.2.4 El código:

Interiano (1997:18) define al código como el "conjunto estructurado de signos, en base a ciertas leyes propias, utilizado para la elaboración de mensajes. Cuando se afirma que es un conjunto estructurado se refiere a que los mismos deben cumplir ciertas leyes de selección y combinación, las cuales han sido sugeridas o establecidas socialmente".

En lo que al cine se refiere, puesto que el código es una convención, se puede decir que uno de sus códigos es la clasificación que existe para los filmes:

Todo público, quince años y Adultos.

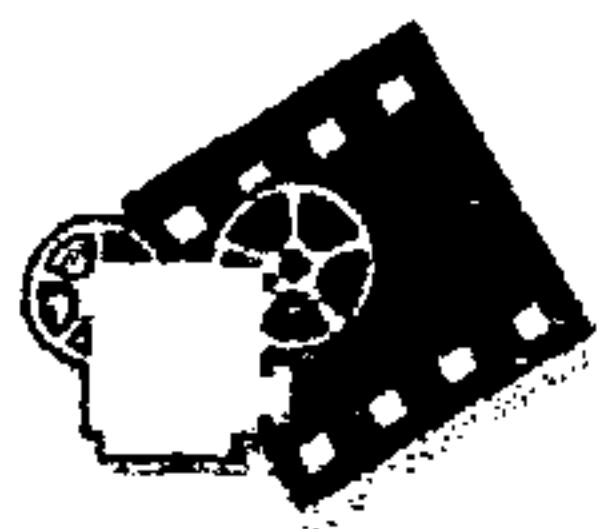
Esta clasificación es un código que se utiliza para que el receptor domine la información a la que es expuesto; por ejemplo un niño no podrá ser receptor de una película dirigida a un público adolescente, porque no compartiría el mismo código del emisor.

El código, entonces debe responder a determinadas reglas que comparten tanto el emisor como el receptor, ya que a través de este código será posible comunicar el mensaje con mayor facilidad.

2.2.5 Canal:

Para Velásquez (1999:67) el canal "es el vehículo o instrumento a través del cual se transmite el mensaje: la voz humana, el micrófono, el teléfono, la radio, la televisión, etc. El canal, además de ser un medio físico por el cual circula el mensaje, exige una conexión psicológica. Es decir, exige la participación activa y consciente de los sujetos".

El canal es el medio a través del cual se transmiten los mensajes entre el emisor y el receptor, lo cual quiere decir que cualquier medio que permita que un mensaje sea enviado será considerado como canal.



De los elementos que hasta ahora se han definido, la retroalimentación es la que juega un papel importante para que se complete el proceso de comunicación.

2.2.6 Retroalimentación:

Interiano (1997:21) indica que la retroalimentación "es el proceso mediante el cual se da una respuesta a los mensajes recibidos. Se le llama también retorno, respuesta o 'fedd back'. Dicha respuesta puede darse, utilizando el mismo código y canal o con códigos y canales distintos". En el cine la retroalimentación se da cuando las personas acuden a ver la película y logra recaudar determinada cantidad de dinero.

Como se ha visto, la comunicación es lo que hace posible la circulación de mensajes entre el emisor y el receptor, por tanto también desempeña ciertas funciones que se describen a continuación.

2.3 Funciones de la comunicación:

La comunicación ejerce ciertas funciones dentro de la estructura social, entre ellas, de acuerdo con Román Jakobson, citado por Guiraud (1986) están:

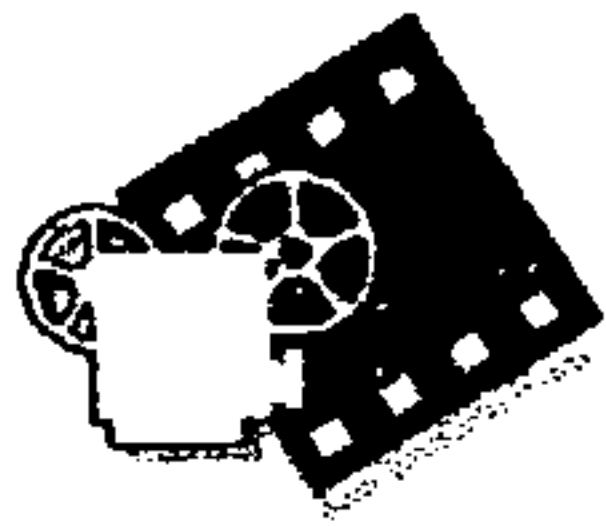
2.3.1 Función emotiva:

Esta función de la comunicación es muy subjetiva, ya que como dice Guiraud (1986:12) "define las relaciones entre el mensaje y el emisor". Además por ser el individuo el que emite pensamientos o juicios de valor sobre determinado objeto, la atención se centra en el emisor como portador del mensaje. Se entiende, en tal caso, que la función emotiva es aquella con la cual se expresa la propia opinión sobre un objeto determinado. Por tanto, si se aplica la función emotiva al cine, específicamente a un film, se puede encontrar en la expresión de los sentimientos de los personajes; como por ejemplo la risa, el llanto, el enojo, el asombro, el miedo, entre otros; cuyas emociones se vislumbran en sus gestos y expresiones.

2.3.2 Función Referencial:

Interiano (1997) expone que esta función también es llamada función informativa y que tiene como propósito, transmitir los pensamientos del comunicador con fines innovadores. De acuerdo con Guiraud (1986), esta función, es la que define las relaciones entre el mensaje y el objeto al que se hace referencia.

En un film esta función se observa, cuando dentro del mismo, los personajes relatan algo de su pasado que tiene relación directa con su situación actual; también se puede encontrar la función referencial en los recuerdos que tienen los personajes y en el papel que desempeñan dentro de la sociedad, es decir, su profesión u oficio.



2.3.3 Función Conminativa:

Según Guiraud (1986:13) "es la que define las relaciones entre el mensaje y el receptor, pues toda comunicación tiene por objeto obtener una reacción de este último". Esto quiere decir que el emisor utiliza el mensaje para que el receptor actúe de determinada manera, de acuerdo a sus intereses.

Esta función, dentro de un film, se encuentra cuando por ejemplo, un personaje le da una orden o un consejo a otro personaje.

2.3.4 Función fática:

Tiene por objeto afirmar, mantener o detener la comunicación. Esto se puede lograr mediante expresiones verbales o icónicas; cuando se utiliza esta función la atención se centra en el canal, pues lo que se persigue es que este funcione correctamente.

La función fática de un film se halla, en la utilización de recursos, por parte del director del filme, como por ejemplo introducir suspenso, para captar la atención del espectador o dar una pista falsa con respecto a un personaje o creando situaciones dentro de los personajes, cuya única función sea la de subrayar, el rasgo que se quiere evidenciar.

2.3.5 Función Metalingüística:

Es la función explicativa del mensaje, ya que tiene por objeto definir el sentido de los signos que corren el riesgo de no ser comprendidos por el receptor. Cuando se emplea esta función, toda la atención está centrada en el código.

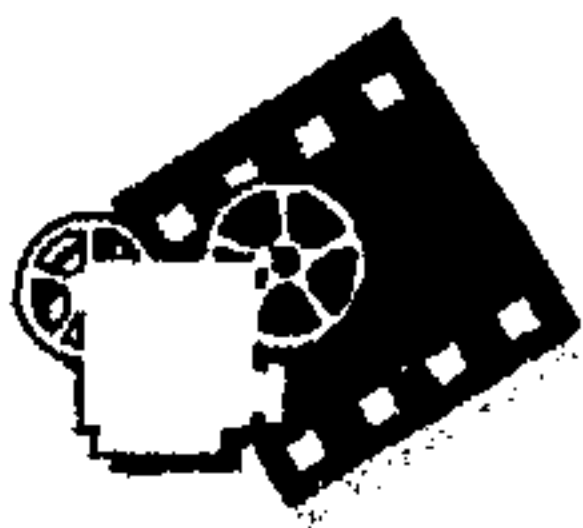
Esta función se puede hallar cuando dentro de un film se introducen palabras que solo poseen significado dentro del film por lo que a lo largo de este se repite la palabra en determinado contexto, para que el espectador asimile su significado, asimismo esta función la podemos encontrar cuando se utiliza algún efecto de sonido como un rayo o un disparo, donde luego uno de los personajes hace algún comentario sobre lo que escuchó, ya sea si se avecina una tormenta o se pregunte de donde vienen los disparos; ayudando a reforzar el mensaje la imagen de un cielo gris y la imagen de la persona que disparó.

2.3.6 Función Poética:

Es la que tiene como propósito la utilización del lenguaje y de la comunicación en general, con el propósito del deleite y crear belleza. Carlos Velásquez (1999) afirma que se habla de esta función cuando el mensaje deja de ser un medio para lograr algo, y se convierte en un fin. Sin embargo, el hecho de que un mensaje utilice esta función, no le da categoría artística o estética. En esta función el interés está centrado en el mensaje.

Esta función se halla dentro de un film cuando dentro del mismo se observan imágenes que logran captar la atención o la historia en sí misma.

Se puede decir, entonces, que el cine como medio de comunicación, permite al director de una cinta cinematográfica expresar a través de un film, su

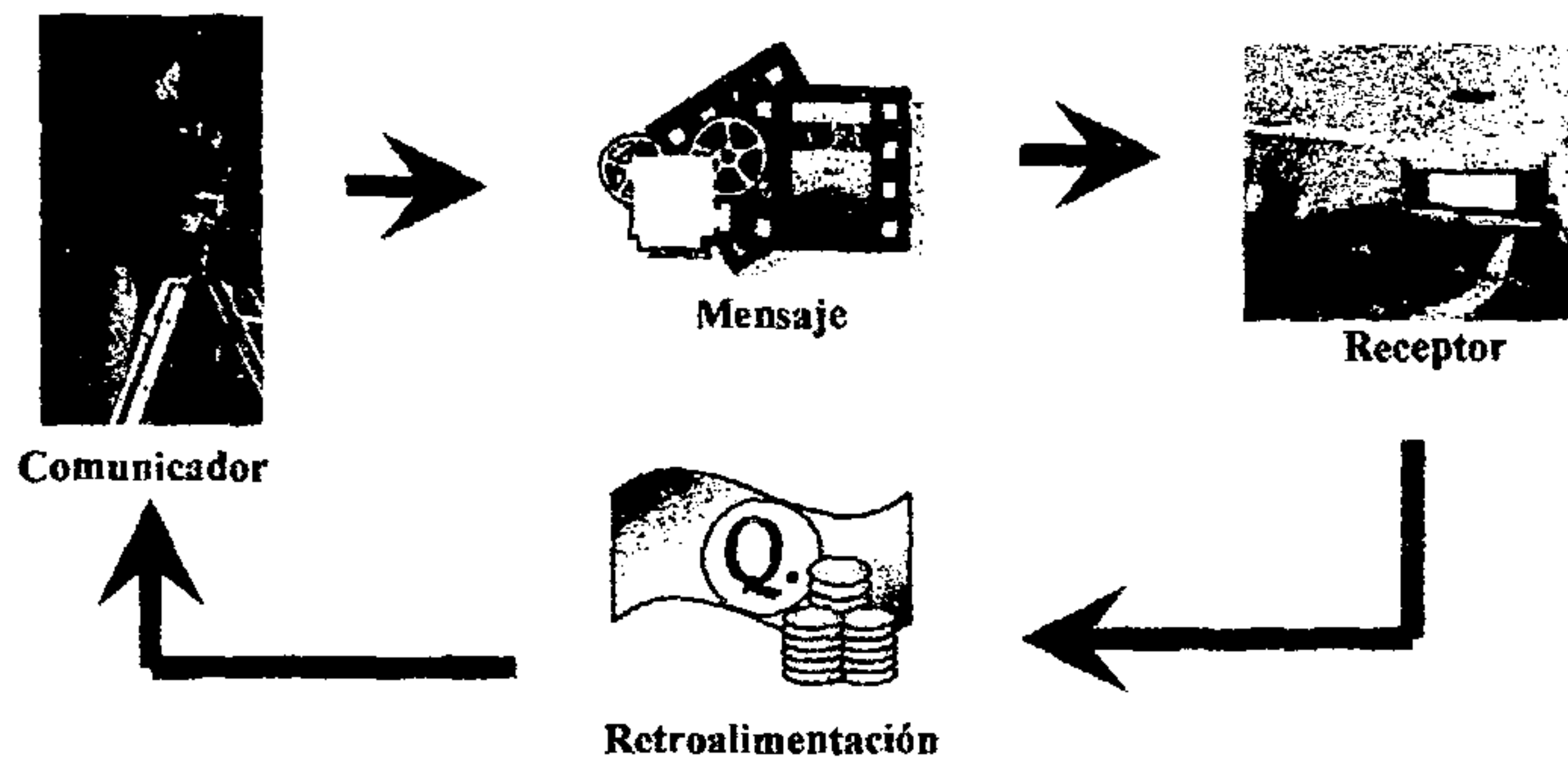


Análisis Semiótico y Valor Estético del film

manera de ver el mundo a un público determinado en cualquier parte del mundo; utilizando para ello un código y un canal específico.

Además desde un inicio se observan las funciones de la comunicación, la función conminativa es la primera en surgir, ya que a través de ella se invita al público a asistir a las diferentes salas de cine para ver una película de su interés. Esta función es seguida por la referencial que informa a través de los cortes de un film en particular, de lo que se podrá observar si se acude a verla; en algunos casos, cuando el director es reconocido, al momento de colocar la película en las carteleras del cine, el nombre del director le da cierto respaldo al film nuevo por los que ha realizado con anterioridad, haciendo que el público acuda.

El proceso de comunicación, se lleva a cabo de la siguiente manera:



RESUMEN

La comunicación es un proceso en el que intervienen varios elementos desde el emisor que se encarga de enviar el mensaje, hasta el receptor que lo recibe y reacciona ante el mensaje. La reacción ante el mensaje recibido se conoce como retroalimentación, y es el que completa el proceso de comunicación; ya que sin este elemento solo se llevaría a cabo un proceso de información.

La comunicación desempeña ciertas funciones que el ser humano utiliza para expresarse, entre ellas encontramos la función emotiva que se centra en el emisor por ser quien emite sus pensamientos y sentimientos a través de gestos y expresiones; la función referencial donde predomina el referente por la información que brinda de un objeto; la función conminativa, en la cual la atención se concentra en la reacción del receptor; la función fática que se preocupa por el buen funcionamiento del canal; la función metalingüística, se preocupa por la buena comprensión del código del mensaje; y la función poética que da importancia al mensaje en sí mismo.

El cine como medio de comunicación por tanto, hace uso de estas funciones y cumple con el proceso de comunicación ya que el director de un film se expresa a través de la realización de una película que luego será exhibida en diferentes salas para que el público la disfrute, obteniendo con ello ganancias que se traducen como el final del proceso de comunicación: la retroalimentación.

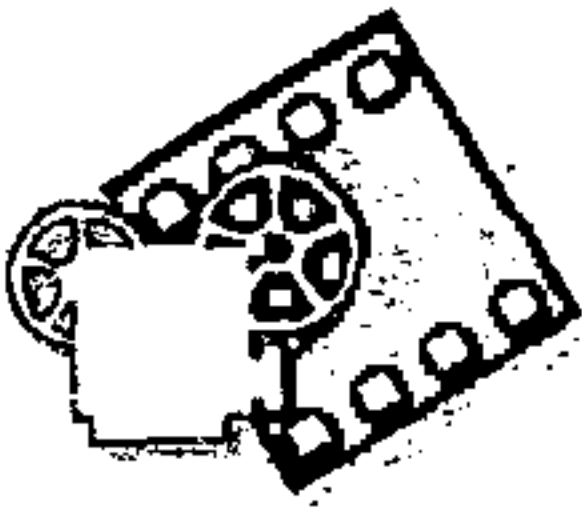


Capítulo III

3. Cinematografía

3.1 El film como relato

3.2 ¿Quién es Steven Spielberg?



Capítulo III

3. Cinematografía

"La narración cinematográfica es, ante todo, una narración"

Yuri Lotman

Tres fueron los elementos decisivos para la invención del cine: la fotografía, la película instantánea y el principio de la linterna mágica.

Según Poloniato (1980) en 1822, J. Niepce inventa la fotografía, sin embargo fue cuestión de tiempo para que este descubrimiento fuera perfeccionado en su técnica. No fue sino hasta 1884, que Jorge Eastman adopta la película instantánea, reduciendo de esta manera la exposición de luz, que antes era de seis a ocho horas, a un simple "click" de la cámara. Pero es con la linterna mágica, la cual funcionaba con lentes de aumento y focos de luz, los cuales hacían en un lienzo los objetos pequeños pintados en colores sobre vidrio que eran proyectados en grandes dimensiones, y el cambio de los dibujos por fotografías lo que permitió un mayor acercamiento a lo que ahora se conoce como cine, ya que a las imágenes proyectadas solo les faltaba movimiento.

El origen del cine está en el *fusil fotográfico* de Muybridge. El cine enlaza imágenes fijas proyectadas con una cadencia de 24 imágenes/seg., que hace que el ojo humano no detecte el salto. Hacia los años 80, existieron distintos inventos dirigidos a visionar el movimiento a partir de imágenes fijas:

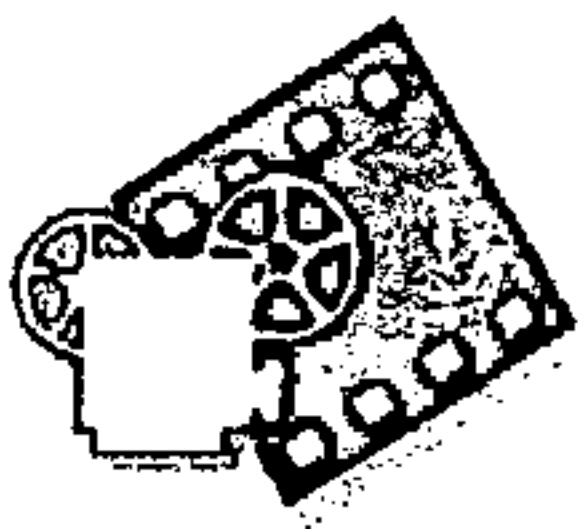
-*fenacquistiscopio*: patentado por el belga **Plateau**. Es una serie de viñetas dibujadas de forma secuencial en una cinta adhesiva que se pega en el interior del zoótropo, un cilindro con una base que gira. Es la base de los dibujos animados.

-*kinetoscopio* de **Edison**: viñetas secuenciales pero no dibujadas en una cinta adhesiva sino en una película de celuloide perforada en los laterales, de forma que la secuenciación es vertical. Funcionaba con una manivela y utilizaba un haz de luz (como un *Cinexin*). Ambos procedimientos eran muy cortos.

Pero los que tuvieron más éxito fueron los hermanos **Lumière**, propietarios de una fábrica de recursos fotográficos en Lyon. Su invento, el cinematógrafo, era más completo porque filmaba y proyectaba. La imagen se impresionaba sobre celuloide por efecto de la luz, y para proyectarla, como Edison, utilizaba también la luz. La primera exhibición pública de lo que habían filmado fue el 28 de diciembre de 1895, en un Café Parisino, con el film "La llegada de un tren a la estación"

3.1 El film como relato:

La narratividad es una de las grandes formas simbólicas de toda nuestra civilización, y en ciertos modelos elaborados a propósito de la novela tienen un alcance lo suficientemente amplio como para aplicarlo a los filmes. Para Jaques Aumont (1990:129) "la inmensa mayoría de los filmes proyectados en público son filmes narrativos, en un grado más o menos elevado."



3.1.1 ¿Qué es el film?:

Con relación al film se puede decir que es una ilusión óptica de movimiento, producida por una secuencia de imágenes proyectadas, las cuales se complementan con el sonido; asimismo en un film, se presenta una realidad fragmentada, es decir, que no representa a la realidad en sí misma, porque exhibe un entorno desde el punto de vista del director del film.

Para que un film exista, a decir de Carmona (2000), se necesita que una serie de imágenes estáticas se sucedan en serie ante los ojos de un espectador, mediante un mecanismo que las mantenga en el campo de visión durante un pequeño periodo de tiempo insertando entre ellas intervalos de oscuridad. Cuando esto ocurre, diferentes imágenes de un mismo objeto, tomado en posiciones distintas y en momentos distintos, producen la ilusión de movimiento. Ello implica que un film es un artefacto construido, donde la realidad no funciona como presupuesto, sino como resultado.

Al respecto Bettetini (1975:25) lo define de la siguiente manera:

“Una película cinematográfica se compone de más elementos significantes, de más fuentes de estímulos para su hipotético fruidor. Sea cual sea el nivel de conocimientos en que se encuentre este posible fruidor, sabe que al entrar en una sala de proyección se pone en contacto con una realidad que le comunica algo...”

Con lo anterior, Bettetini expresa que el film además de ser una fuente de estímulo para un receptor por el cúmulo de elementos que contiene, le permite disfrutar de la propuesta ya que se encuentra expuesto a un ambiente diferente que lo envuelve, precisamente, a decir de Christian Metz (1974:38) por las “secuencia de señales cuyas señales, en cuanto a su materialidad, pertenecen a las siguientes cinco categorías (combinadas entre sí en la cadena)”

1. Imágenes
2. Trazados gráficos
3. Sonido fónico
4. Sonido musical grabado
5. Ruido grabado (efectos de sonido)

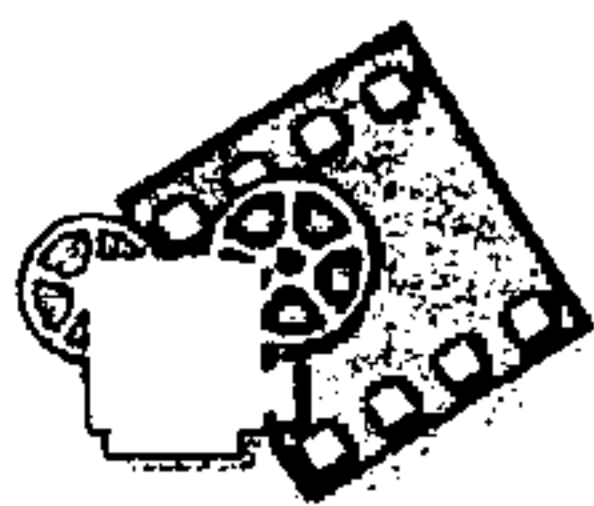
Además un film se compone de signos y procedimientos diversos articulados según una serie de reglas sintácticas que implican a su vez cierto grado de semánticidad.

3.1.2 Componentes del film:

Con lo que se dijo anteriormente, permite entender al film como un lenguaje desde el punto de vista semiótico y abordar su análisis a partir de la consideración de tres grandes bloques:

- a) Las materias de expresión o significantes;
- b) Su manifestación en una tipología de signos; y





- c) La forma de articulación de acuerdo con una serie de códigos operantes en el discurso fílmico.

3.1.2.1 *Las materias de la expresión fílmica:*

Estas se refieren a la naturaleza del tejido en que se recortan los significantes (soportes físicos de la significación). Este es el caso del cine cuya expresión aparece heterogénea en la medida que combina cinco materias (Véase la definición de Metz del film) que se pueden dividir en dos: imagen y sonido.

Cada una de estas materias da lugar a diferentes áreas expresivas, que al combinarlas son organizadas, manipuladas y moldeadas para ser utilizadas como elementos de significación.

3.1.2.2 *Los signos:*

Existen diferentes definiciones en cuanto al signo algunas de ellas son:

Pignatari (1971:12):

"Cosa que sustituye a otra, de modo que desencadene (en relación a un tercero) un complejo análogo de reacciones".

Guiraud (1986:33):

"Un signo es un estímulo cuya imagen mental está asociada a nuestro espíritu a la imagen de otro estímulo que ese signo tiene función evocar con el objeto de establecer una comunicación".

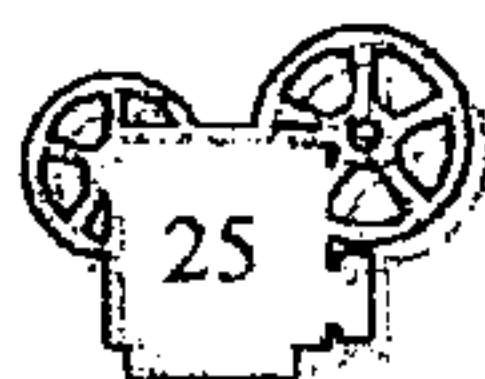
Saussure (1993:103)

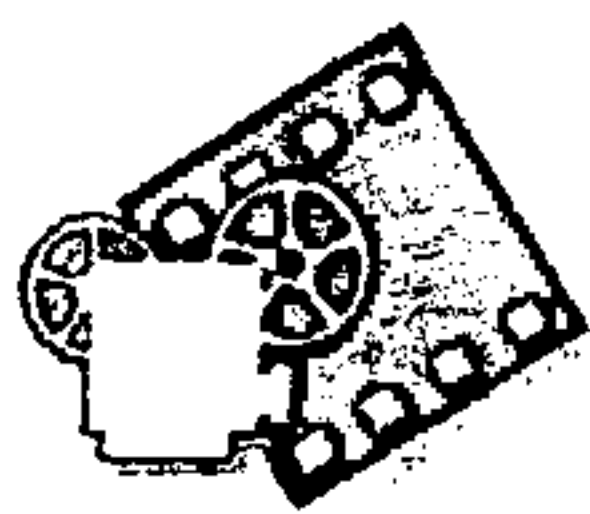
"Llamamos signo a la combinación del concepto y de la imagen acústica: pero en el uso corriente este término designa, generalmente, a la imagen acústica sola, por ejemplo una palabra".

Así, se define al signo como una relación establecida entre los significantes, los significados y su referente. Según Charles Sanders Peirce, citado por Carmona (2000), los signos pueden ser de tres tipos:

- a) Los *índices*, que dan cuenta de la existencia de un objeto con el que manifiestan una relación, sin llegar a describir la naturaleza de dicho objeto.
- b) Los *íconos*, que reproducen la forma del objeto del que son signo, sin implicar por ello su existencia real, aunque sí de alguna de sus cualidades.
- c) Los *símbolos*, no dicen nada ni de la existencia ni de las cualidades del objeto sino que lo designan a partir de su inclusión en un sistema regido por determinadas reglas.

Un signo posee los tres tipos de signos, por ejemplo las imágenes son en primer lugar íconos, las palabras dichas o escritas, así como la música, símbolos, y los ruidos serían indicios. De todas formas el carácter de un signo fílmico puede incluir más de una forma a la vez.





El significado de un plano puede de este modo venir definido como la resultante de articular la información emitida por los diversos tipos de signos, simples o compuestos, que lo constituyen.

3.1.2.3 Los códigos:

Un código, puede ser entendido de diferentes formas según Carmona (2000):

- ☞ Como un conjunto de correspondencias (código morse)
- ☞ Puede indicar un repertorio de señales dotadas de significado fijo tanto la forma individualizada como en combinación con otras señales (código de circulación)
- ☞ Puede ser un conjunto de reglas de comportamiento (gramática de una lengua natural)

Sin embargo en el caso del cine no se pueden tomar estas definiciones de estos códigos, sino más bien de convenciones establecidas por el uso a lo largo de su casi cien años de existencia, permiten hablar de ciertos códigos que pueden ser divididos en cuatro grandes grupos:

☞ Códigos tecnológicos:

Se refieren al film en tanto objeto tecnológico, es decir que posee un soporte físico, unos medios de reproducción y un lugar con determinadas características visuales y acústicas donde proyectarse.

☞ Códigos visuales:

Este tipo de códigos tiene que ver con cuatro grandes bloques de cuestiones: la iconicidad, el carácter fotográfico, la movilidad y los elementos gráficos.

☞ Códigos sonoros:

Los tipos de códigos sonoros son tres, según se ocupen de las tres modalidades de introducción del sonido en el film: voz, ruido y música.

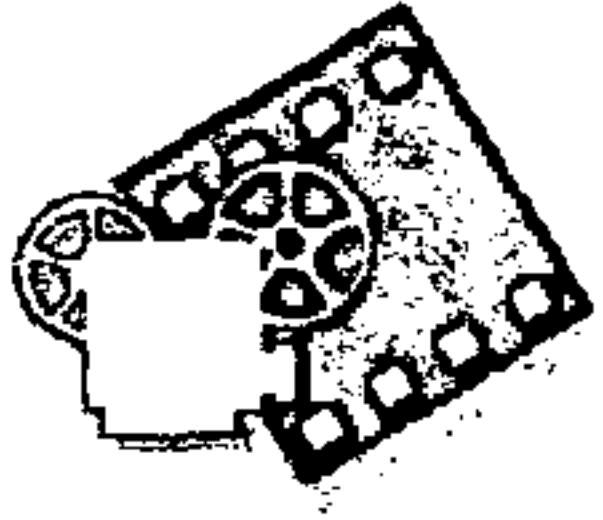
☞ Códigos sintácticos o de montaje:

La serie de códigos que articulan el proceso de composición y reunión de todos los elementos para construir un film. Este proceso se conoce como montaje, el cual puede ser considerado como la operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado.

La definición de algunos de los elementos que conforman estos códigos se verá más adelante cuando se trate lo que se refiere al lenguaje cinematográfico.

3.1.3 Procedimientos narrativos:

Los procedimientos narrativos se refieren a la forma particular en que una historia es hilvanada, donde se entremezclan dichos procedimientos según el autor de la obra o film; por esta razón Michel Chion (1989) define a los



procedimientos narrativos como "los hilos que mueven el tinglado, trucos, artificios, etc". A continuación se hará una breve definición de cada uno de estos procedimientos que Chion divide en catorce:

3.1.3.1 *Dramatización:*

La dramatización se puede aplicar a cualquier acontecimiento real o ficticio para hacerlo funcionar dramáticamente, de ahí se derivan dos reglas:

- a) No basta con relatar un acontecimiento sorprendente, para conseguir un drama hay que dramatizarlo.
- b) Un acontecimiento de lo más trivial en si, convenientemente dramatizado, puede seguirse con emoción.

Las reglas de la dramatización son las siguientes, aunque no es necesario aplicarlas todas:

- a) Concentrar la historia para que posea mayor unidad y sea más asimilable la información para el espectador.
- b) Se contará la historia de manera que suscite una participación emocional. Debe poner una prenda en juego, algo que ganar o perder.
- c) Intensificar los sentimientos y situaciones vividas.
- d) No se contará todo con el mismo grado de importancia.
- e) Creación de una línea curva.

3.1.3.2 *Punto de vista:*

Como su nombre lo dice, se refiere al punto de vista en que es contada la historia y se pueden distinguir tres tipos fundamentales:

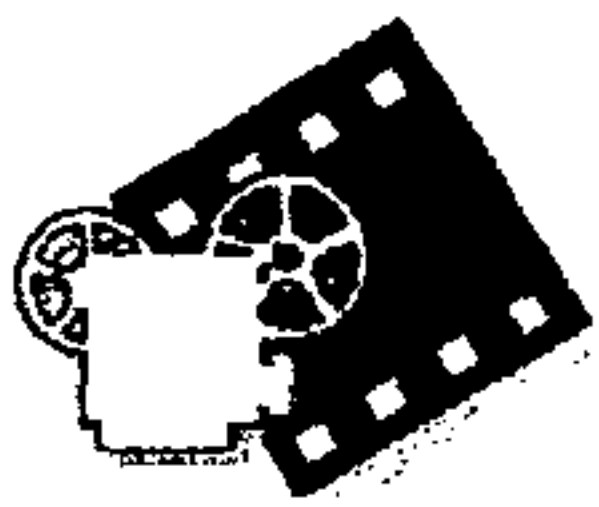
- a) La visión por detrás: narrador omnisciente que lee en las mentes y la relata los pensamientos del personaje
- b) La visión con: narración centrada sobre un personaje, en primera o tercera persona, que es el único cuyos pensamientos son comunicados al lector.
- c) Visión desde fuera: todas las acciones y datos del relato son vistos desde el exterior, sin entrar en sus mentes.

Por su parte Gérard Genette, citado por Chion propone distinguir la focalización cero, donde el narrador sabe más que cualquier personaje: la focalización interna, no sabe y no dice más de lo que sabe y piensa uno de sus personajes; y la focalización externa donde se ve todo desde el exterior.

3.1.3.3 *Informaciones:*

Contar una historia es, al mismo tiempo, inevitablemente, comunicar al espectador unas informaciones sobre el marco espacio-temporal de la acción, sobre los personajes, su identidad, sus respectivas situaciones, etc.

En un film, se dan determinadas informaciones de modo totalmente implícito, asimismo la selección de la información contribuye a situar el punto de vista del relato; sin olvidar establecer por qué y cómo un personaje está al corriente de algo.



3.1.3.4 *Elisión, elipsis, paralipsis:*

La elipsis se refiere a omisiones voluntarias de un fragmento de la historia que el espectador puede o no completar mentalmente. Las elipsis sirven para varias cosas:

- a) Acelerar el ritmo.
- b) Facilitar algunas sorpresas al espectador.
- c) A veces se producen cuando el personaje debe resumir para un recién llegado lo que el público ya sabe.
- d) Puede tratarse de una paralipsis porque ese detalle eludido es la pieza clave del rompecabezas que representa la construcción del film.

La paralipsis es un caso particular de elipsis. Genette la define como un procedimiento literario donde el narrador decide disimular al lector una acción del héroe. Se puede hablar de paralipsis en el cine, cuando un relato está concebido desde un punto de vista de uno de los personajes o desde un punto de vista omnisciente y se oculta algo de capital importancia al público.

Para Eco (1996) en su libro "Seis paseos por los bosque narrativos" define a la *analepsis* es una mirada hacia atrás en el tiempo y o pueden aludir a algo que, en el tiempo de la narración, debe suceder aún, y que es anticipado, es decir que una *prolepsis* es una mirada hacia delante.

3.1.3.5 *Suspense / sorpresa:*

Hitchcock analiza la diferencia entre suspense y sorpresa en una entrevista con Truffaut y se puede resumir en que la sorpresa es aquella donde el público no conoce lo que va a suceder al contrario del suspense que el público advierte o conoce lo que sucederá y se le hace partícipe de la escena.

3.1.3.6 *Anticipación:*

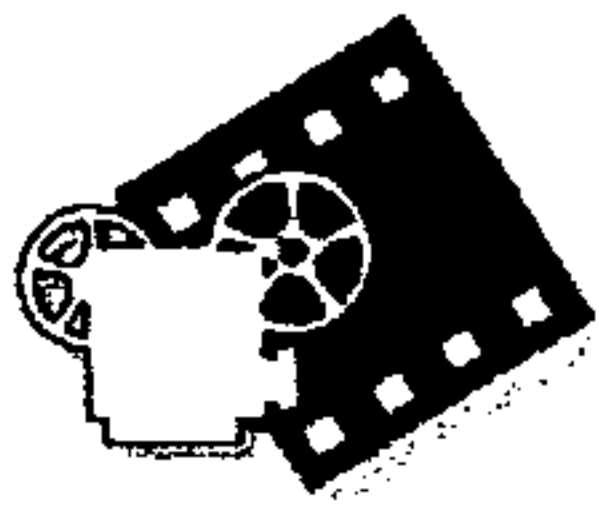
Contar una historia a un público es jugar con su curiosidad: por el pasado y el futuro ya que el público tiene cierta propensión a anticipar lo que va a ocurrir. En este aspecto, una historia no se cuenta en presente; funciona sobre el conocimiento del pasado, y la aprehensión de cierto futuro.

La anticipación funciona a largo plazo pero también a corto plazo, pero esta debe ser alimentada, es decir que se debe tomar en cuenta la anticipación creada y si se quiere, anticiparse a lo que el público espera, es decir, hacer que las cosas sucedan antes de lo que se creía.

La anticipación es lo que Umberto Eco llama "paseos inferenciales"

3.1.3.7 *Implantación:*

Es el establecimiento, en la acción, de un personaje, de un detalle, de un hecho, etc., que más adelante será útil para la intriga pero que, en el lugar donde se implanta, puede no presentar un interés particular. Además no se debe dejar ver el efecto ni que se pueda sospechar de que tal detalle servirá más adelante para algo, y hacerlas servir realmente sin olvidarlas, pues, inconscientemente, crean una espera a la que se debe responder.



3.1.3.8 *Hareng-saur:*

Truco destinado a desviar la atención y la anticipación del espectador, para sorprenderlo mejor. Puede tratarse de una pista falsa deliberadamente preparada, por ejemplo, un personaje de aspecto sospechoso introducido para captar la atención y que, finalmente, resulta ser inofensivo, mientras que, otro individuo que apenas se hace notar, se dispone a intervenir.

3.1.3.9 *Caracterización:*

Conjunto de detalles que constituyen el aspecto y el comportamiento de un personaje determinado, utilizados por el guionista para individualizarlo. Chion, citando a Vale, dice que los elementos base de una caracterización podrían ser:

- La edad aproximada
- La posición en la sociedad
- Relación con los demás
- El comportamiento de los demás con respecto a ese personaje,
- A veces, un pasado oculto.

3.1.3.10 *Contraste:*

Es uno de los medios más eficaces para expresar algo: contraste de actitudes, caracteres, de situaciones, haciendo que se pongan de relieve mutuamente. Esto conduce a crear personajes nuevos, situaciones paralelas o complementarias, cuya única función sea la de subrayar, por contraste, el rasgo que se quiere evidenciar.

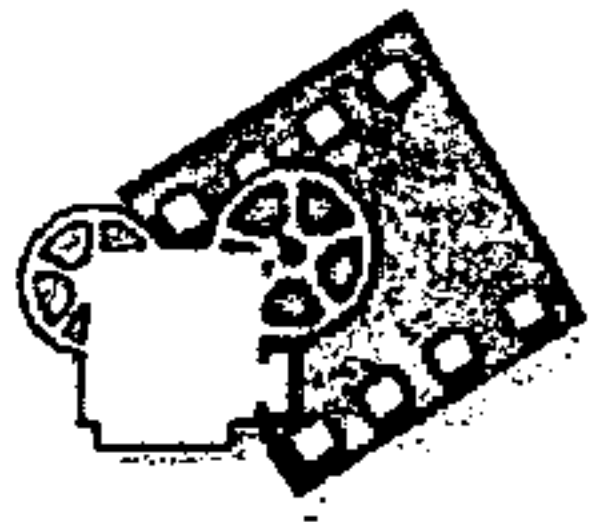
3.1.3.11 *Relajación, descanso:*

Sirven para construir una historia bien equilibrada, con el fin de evitar el debilitamiento de la risa o de la emoción debido a la saturación de los efectos cómicos o dramáticos. En los filmes serios, incluso trágicos, se trata de escenas de humor, de descanso, de intimidad; y, en los filmes cómicos por el contrario, escenas emotivas que dan más humanidad al personaje. Este recurso también sirve para reforzar el color emocional que domina el film, por un efecto de contraste, de complemento.

3.1.3.12 *Calderón:*

Es una manera de detenerse en un detalle, un gag, un acento, una caída, una réplica "cargada de sentido" para acabar una escena importante y redondearla o, también anunciar algo que viene a continuación. Sin calderón, una escena, corre el riesgo de acabarse de manera seca y trivial, sin embargo, no toda escena la necesita.

- a) El capper: efecto de relieve, de acentuación de una frase, una expresión o una acción creada por un ruido, una nota musical, un gesto, un efecto simultáneo. Un ejemplo de capper es el ruido del trueno que, en los melodramas o en los filmes de terror, subraya las terribles revelaciones y



los juramentos fatales, en escenas sensatamente situadas durante una tormenta.

- b) Buttons: Nombre dado a los momentos fuertes de suspense, emoción, misterio, y están destinados a mantener al espectador en vilo.

3.1.3.13 *Repetición:*

Es uno de los medios básicos de la narración por tres razones:

- a) Primero, como medio de instalar adecuadamente ciertas informaciones y ciertos datos, de ambiente, de carácter, de situación, etc., necesarios para la eficacia del relato.
- b) Como medio para dar un sentimiento de unidad.
- c) Para dar el sentimiento... de lo que cambia. Repetir una escena característica de la vida de un grupo, de una pareja, permite acusar lo que se ha modificado en sus relaciones, en su situación.

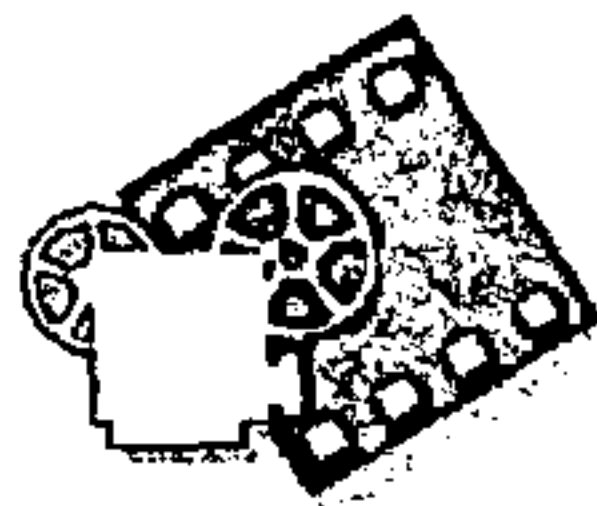
3.1.3.14 *Gag repetitivo:*

Detalle gracioso, verbal o visual, de comportamiento o decorado, concebido para ser repetido varias veces en el transcurso de un film, para crear, por su repetición, pero también por sus variaciones, una hilaridad cíclica y, en principio creciente. Según la buena tradición, es de rigor que el gag repetitivo sea coronado, la última vez que aparece por una caída, llamada topper que lo concluye llevándolo a un nivel diferente y cerrándolo de manera elegante.

3.1.4 **Lenguaje cinematográfico:**

El lenguaje cinematográfico presenta dos tendencias, según Yuri Lotman (1979), una basada en la repetición de los elementos, en las experiencias vitales o artísticas de los espectadores, crea un sistema de expectativas; otra, infringiendo en determinados puntos este sistema de expectativas, pone de relieve los nudos semánticos del texto. Por tanto, las significaciones cinematográficas se basan en un desplazamiento, en una deformación de las sucesiones de los hechos o de los aspectos habituales de las cosas.

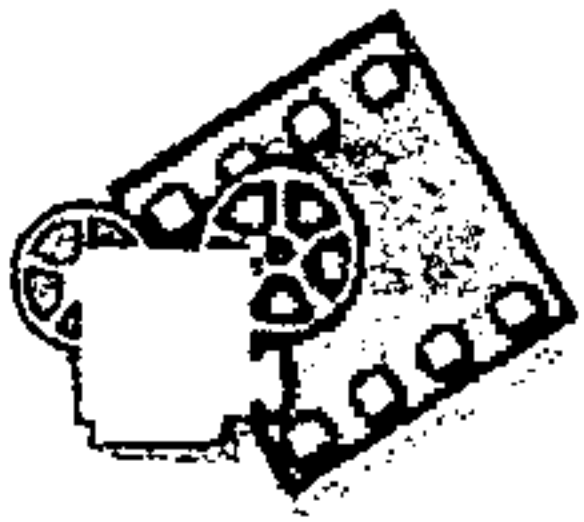
Lotman realiza un cuadro sobre las expectativas y de su incumplimiento, donde la columna izquierda es la estructura neutral, no significativa; y, la columna derecha su transgresión. Para un espectador convencional, desconocedor del lenguaje cinematográfico, solo serán significativos los elementos de la columna derecha, mientras que para el espectador formado en el cine será significativa la propia oposición binaria de ambas columnas.



Análisis Semiótico y Valor Estético del film

Elementos no marcados	Elementos marcados
Sucesión natural de los acontecimientos. Los planos se suceden en el orden en que fueron filmados.	Los acontecimientos se suceden en el orden previsto por el realizador. Los planos se barajan.
Los episodios sucesivos son mecánicamente contiguos.	Los episodios sucesivos se montan para formar un todo semántico.
Plano general (grado neutral de aproximación).	Gran plano. Primer plano. Plano general.
Ángulo neutral (el eje visual es paralelo al suelo y perpendicular a la pantalla).	Ángulos expresivos (distintos tipos de desplazamiento del eje visual en vertical y horizontal).
Cadencia neutral de movimiento	Ritmo acelerado. Cámara lenta. Parada.
El horizonte del plano es paralelo al horizonte natural.	Distintos tipos de inclinación. Plano volcado.
Toma a cámara fija.	Panorámica (filmación vertical y horizontal).
Movimiento normal de la imagen.	Marcha atrás de la imagen.
Toma no deformada del plano.	Utilización de objetivos y de otros procedimientos para distorsionar las proporciones.
Rodaje sin trucos.	Sobreimpresión.
Sonido sincronizado con la imagen y no deformado.	Sonido desplazado o transformado; se monta con la imagen, pero no coincide automáticamente con ella.
Nitidez neutral de la imagen.	Fundido.
Imagen sólo en blanco y negro o en color.	Imagen en color y blanco y negro, grises, sepías.
Plano positivo.	Plano negativo.

Además el cuadro anterior es el resumen de la extrapolación del discurso fílmico producto de la búsqueda de las consecuencias ideológicas y políticas que ocasiona en el espectador. De ahí desprendemos la importancia en el trabajo de Christian Metz, quien además de su caracterización del cine (como lenguaje), precisa que la materia prima de la teoría fílmica no es ni la realidad social ni el medio particular de significación como lo son las atracciones del montaje.



Por otra parte, de acuerdo con Gianfranco Bettetini (1975:226), "el lenguaje cinematográfico no es una simple estructura reducida a lo esencial y simplificada hasta los límites del convencionalismo generalizado, sino que en sus evoluciones significantes, envuelve el poder fantástico de su autor y de su fruidor, su situación cultural y de toda su energía recreadora respecto del mundo, de sus cosas y de sus conceptos". Lo anterior significa que el lenguaje cinematográfico envuelve tanto al autor como al receptor, ya que sin el factor humano no sería posible la existencia de un lenguaje cinematográfico.

3.1.4.1 La Gramática del Lenguaje Cinematográfico:

Un film se encuentra fragmentado por tomas, escenas y secuencias. En estos tres elementos se encuentran repartidos el contenido dramático y estético de la historia; dependiendo de sus características técnicas y duración es que puede representar desde un simple dato, que individualmente no signifique mucho, hasta una acción continua, formada con unidades de información que la hagan comprensible por sí sola. Cada uno de ellos juega un papel determinado en la construcción del film y, de igual manera, su forma puede ser muy variada.

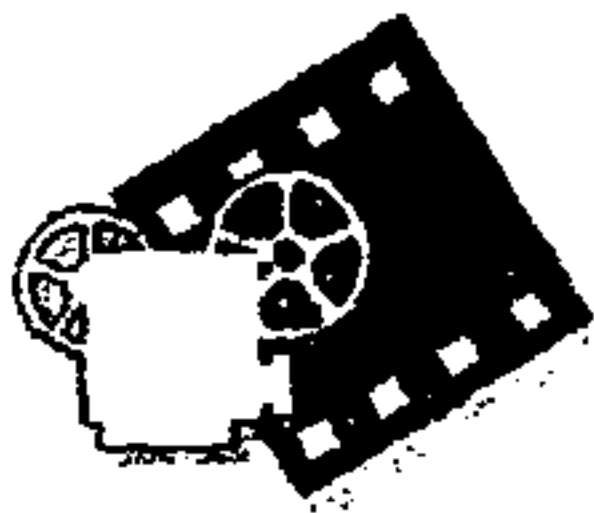
3.1.4.1.1 La toma:

La toma es un solo tiro de cámara de principio a fin; es decir: como expresa Díaz que abarca desde que el director dice "¡Acción!", hasta que dice "¡Corte!", sin importar su duración". Existen tres elementos fundamentales que la conforman: el plano como medida de proporción (encuadre), la posición o emplazamiento de la cámara con respecto al objeto (ángulo) y los movimientos de cámara. Estos tres elementos se combinan para poder brindarnos algún tipo de información respecto a la historia, de allí que a la toma se le equipare con el plano, la unidad básica de expresión. Las tomas se distinguen por la distancia de la cámara en relación con el objetivo, por el ángulo de cámara, por los movimientos o por la ausencia de ellos, etc. Al mencionar la variedad de las tomas, entonces, se habla de los distintos planos existentes y su función.

3.1.4.1.2 El Plano:

Considerado como unidad mínima, según Mitry o como taxema fílmico por Metz, la noción de plano ha sido siempre conflictiva; sin embargo Mitry (1970) insiste en la idea de la identidad de acción de ángulo y campo como criterios definidores, tratándose de esta manera de "fragmentos de espacio-tiempo" donde es detectable una rigurosa continuidad de ambas dimensiones por lo tanto, el plano es la unidad básica de expresión fílmica.

El plano es utilizado por el director del film como un medio para que los espectadores puedan percibir las características de los diferentes personajes. A continuación se hará un breve recorrido por los distintos planos existentes según su encuadre, posición o emplazamiento y movimientos de cámara o lente.



Los Encuadres:

Los encuadres se puede decir que se trata de la delimitación de una imagen a través de la cámara, que puede ir desde un plano muy abierto hasta uno muy cerrado; según Carmona (2000) cada emplazamiento se planea según el efecto de impresión que se desea. Los principales encuadres, desde el más alejado del objetivo hasta el más cercano a él, son los siguientes:

a) *Full Shot o Plano Largo:*

Tiene valor descriptivo, ya que muestra una vista panorámica del escenario para dar una ubicación general del lugar; el plano largo, a decir de Díaz (2000), es una vista muy amplia donde lo que predomina es el paisaje, los edificios, el cielo, las particularidades de un inmueble visto en su totalidad, de un cerro, etc., además de las funciones emotivas con que éste plano pueda cumplir. Su objetivo principal es contribuir a la construcción del contexto ubicando físicamente la acción.

b) *Long Shot o Plano General: (PG)*

Para Carmona (2000) este plano se encuentra determinado por su altura e incluye una figura humana en su totalidad dentro del encuadre. Este plano permite apreciar algunas características de nuestro personaje, como su estatura, su complexión, la ropa que usa y, al mismo tiempo, nos deja apreciar el espacio en que se mueve.

c) *Medium close o Plano Americano: (PA)*

En el plano americano la figura humana aparece de las rodillas hacia arriba. Este plano sirve para detallar aún más al personaje permitiendo apreciar mejor la expresión corporal en su representación.

d) *Medium Shot o Plano Medio: (PM)*

El límite del plano medio está situado a la altura de la cintura del personaje, también se abarca parte del escenario o decorado. Aquí el entorno empieza a perderse porque el personaje incrementa su presencia al ocupar un mayor espacio en la pantalla.

e) *Close-up o Primer Plano: (PP)*

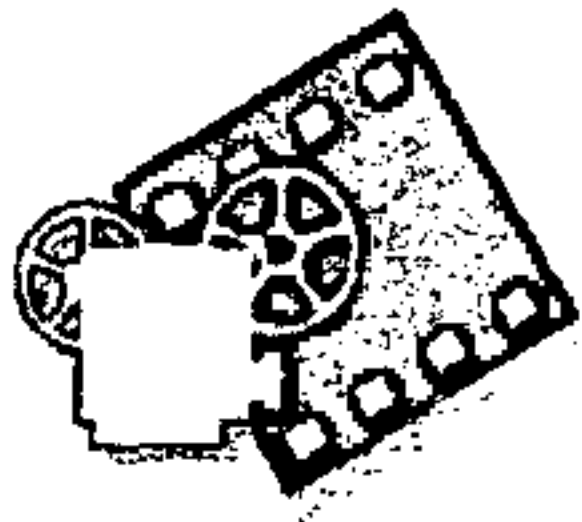
Plano cerrado que capta la expresión del actor, concentrándose a decir de Carmona (2002) en una parte de su cuerpo, principalmente el rostro, pero también puede ser un brazo o una mano. Es un plano muy cerrado que nos detalla con minuciosidad los rostros y las emociones; el entorno desaparece acrecentando la importancia de los gestos y las miradas del personaje.

f) *Big Close-up o Gran Acercamiento: (PPP)*

Plano que detalla una parte muy específica de un rostro (ojo, boca, nariz) o una parte del cuerpo, donde se omiten aspectos del entorno.

g) *Insert o Plano Detalle: (PD)*

Básicamente éste plano es igual que el anterior, la única diferencia consiste en que el insert se avoca más a los objetos o pequeñas acciones que al rostro del personaje. Es decir, que es la vista cercana de un objeto.



Análisis Semiótico y Valor Estético del film

Al ver las definiciones de los diferentes planos, se puede observar que cada uno de ellos contribuye a la narración de un film, ya que según sea utilizado por el director, se causará un determinado efecto en el espectador, por lo que dentro del lenguaje cinematográfico, los planos cumplen con una función expresiva.

Ángulos de la cámara:

Se refiere a la posición que adopta la cámara al realizar un encuadre por lo que según Díaz (2000) estos se encargan de organizar las diversas posibilidades de distribución del material en el encuadre, teniendo en cuenta cómo y desde dónde se sitúa la cámara para filmar. Por regla general se distinguen, tres grandes categorías:

- a) Normal: es el que sitúa la cámara a la altura de los ojos.
- b) Picado: observa la materia filmada desde arriba.
- c) Contrapicado: al contrario del picado, este observa desde abajo. Este ángulo tiene como efecto destacar o exagerar el tamaño del objeto del encuadre.

Así según sean utilizados los ángulos de cámara, creará en el espectador una visión diferente del objeto o personaje al que se le aplica. Como por ejemplo si un personaje es visto desde arriba (picado), da la impresión de abatimiento, humillación y aplastamientos o por el contrario al verlo desde abajo (contrapicado), se puede hacer que el personaje adquiera fuerza o se le exalte.

Sin embargo los ángulos de cámara también son descriptivos, ya que permite al espectador percatarse de una situación dada dentro del film, como por ejemplo si se realiza una toma a un personaje que va caminando en una montaña y resbala; y luego se realiza un contrapicado a un abismo, se logra describir que este personaje se encuentra en peligro.

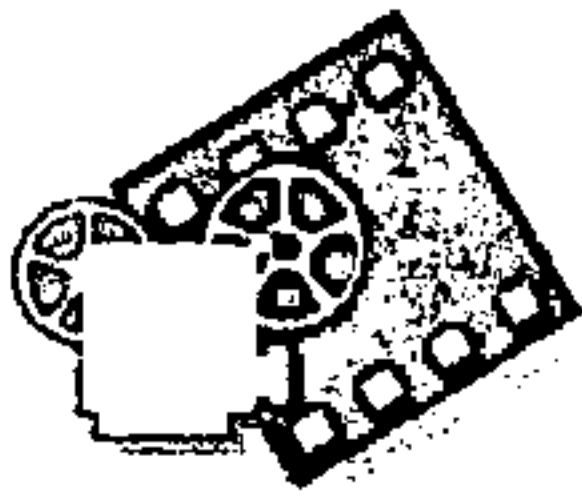
Movimientos de cámara:

Desplazamiento que se realiza con la cámara de un punto a otro, en el que se registran personajes y objetos que dan vida a una obra cinematográfica, por lo que Díaz (2002) expone diversos movimientos que se pueden presentar en una película:

- a) Gente u objetos se mueven frente a la cámara.
- b) La cámara se mueve en relación con la gente o los objetos.
- c) Ambos movimientos ocurren al mismo tiempo.

La cámara al poder desplazarse, brinda al director una posibilidad expresiva, ya que mediante la cámara se pueden registrar diferentes visiones, las cuales Romero Pérez clasifica en tres: visión objetiva, visión subjetiva y visión expresiva.

Como **visión objetiva** se entiende que la cámara registra lo que ve como si se tratara de un espectador, sin tomar partido alguno, cumpliendo una función descriptiva y/o dramática, ya que brinda información para la comprensión del




relato cinematográfico. La **visión subjetiva** en cambio, expresa el punto de vista de uno o varios personajes; se convierte en el actor, por lo que el espectador ve a través de los ojos del personaje. En cuanto a la **visión expresiva**, la cámara tendrá el propósito de dar a la escena una expresión dramática.

Cinco son los movimientos fundamentales que se dividen, según Carmona (2000) en movimientos reales de la cámara y en los que organizan la producción de dicho movimiento como efecto aparente:

Movimientos reales:

- a) Dolly: El dolly se refiere al movimiento de la cámara desplazada sobre un soporte con ruedas, donde toda la cámara se aproxima (Dolly in) o se aleja (Dolly back) de un punto determinado de la escena. Regularmente el Dolly contribuye para involucrar al espectador con la acción induciéndonos a centrar nuestra atención con el objeto o sujeto deseado
- b) Travelling: Es el desplazamiento de la cámara sobre un eje paralelo que corresponde a los rieles. Una de las funciones principales del Travelling es transmitirnos el dinamismo de la imagen, nos involucra en la acción del personaje a la vez que nos sitúa físicamente con una breve descripción del contexto. Según Bettetini (1975) el travelling puede ser utilizado para resaltar visualmente el ambiente en que se encuentra un personaje o un objeto, mediante el alejamiento de la cámara; para poner en evidencia el elemento visual más eficaz entre los muchos que pueden estar en la escena; y, pasar de la imagen de un ambiente en su conjunto a un detalle de los elementos que lo constituyen u ocupen o a la inversa.
- c) Tilt: Son inclinaciones de la cámara hacia arriba (Tilt up) o hacia abajo (tilt down), que servirán para revelar características, cualidades o defectos, respectivamente.
- d) Panning o paneo: Es el giro de la cámara sobre su propio eje.

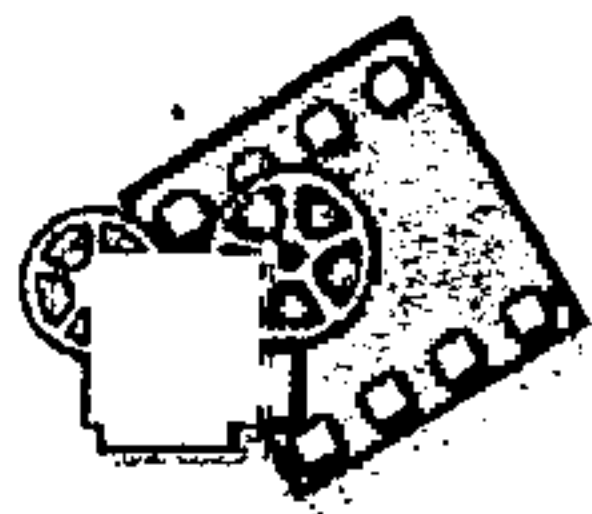
Movimientos aparentes:

-  El Zoom: Es un movimiento de lentes exclusivamente, y consiste en acercarse (zoom-in) o alejarse (zoom-out) del objeto pero sin desplazar la cámara. El zoom es lo que llama Bettetini un "travelling óptico".

Con todo, los movimientos de cámara son procedimientos de narración, ya que permiten al director lograr un determinado efecto con respecto a un personaje, objeto o situación en general.

3.1.4.1.3 La Escena

Se puede definir a la escena como el grupo de planos en las que intervienen las mismas personas con el mismo decorado, a decir de Díaz (2002) la escena es una unidad abstracta que cuenta una cláusula dramática y está



compuesta por un grupo de tomas que al unirse entre sí, generan una unidad temática de presencia en la pantalla. Visto de otra forma, la escena puede ser la unión de dos o más tomas con el fin de comunicar una acción específica dentro de una secuencia de la película.

Cada una de las escenas, representan un momento determinante en la historia, tienen significado propio; sin embargo, no pueden emanciparse de la Secuencia.

3.1.4.1.4 *La Secuencia.*

Se define a la secuencia como el conjunto de escenas que se desarrollan en un mismo escenario, y que además presenta una unidad dramática. Por esta razón Mitry expresa que al ver una película, difícilmente se recuerda una escena en particular pues no es ni una imagen sobresaliente, ni un gran drama; lo que sí se recuerda es, o bien una toma individual que por su peculiaridad o carga visual haya impactado, o bien una secuencia que posea una autonomía narrativa dentro del film. La secuencia es, entonces, una unidad de tiempo y espacio compuesta por una serie de escenas interrelacionadas que, por su capacidad de contar un pequeño film dentro del film mismo, se convierten en autónomas.

3.1.4.1.5 *El Plano - Secuencia.*

Recibe su nombre por tratarse de una sola toma que contiene regularmente una escena completa, aunque difícilmente una secuencia. El plano-secuencia se integra por tomas largas, que se distinguen por narrar la escena pasando de un plano a otro sin cortar la toma; es decir, técnicamente posee la duración de la toma, pero narrativamente contiene la acción dramática que aporta la escena.

Independientemente de las virtudes visuales con que contribuye al film evitando la ruptura temporal que proporciona el corte, el plano-secuencia brinda al espectador el dinamismo de una acción que está sucediendo en la misma unidad de tiempo, en ése momento y sin omitir detalles.

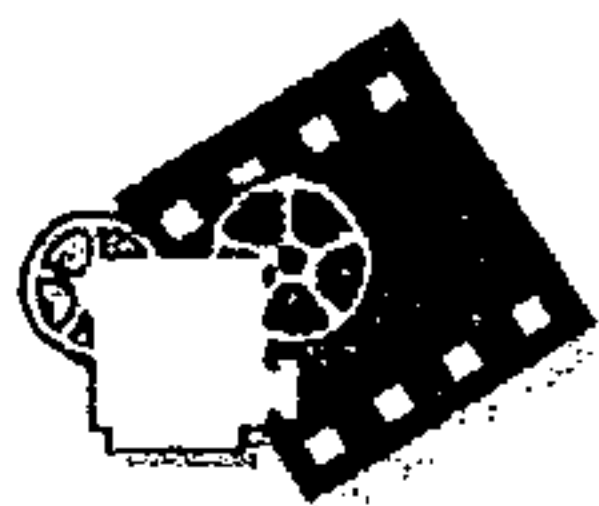
3.1.4.2 **Realización cinematográfica:**

Para la realización cinematográfica son necesarios varios elementos, como lo son la iluminación, los actores, el color, el sonido y el montaje, que a su vez cumplen con una función específica dentro de un film. A continuación se realizará un breve desarrollo de estos elementos que juntos ayudan a la producción de un film.

3.1.4.2.1 *La iluminación:*

Esta se refiere a la distribución de la luz en el ambiente, a decir de Bettetini (1975), la habilidad técnica y la funcionalidad expresiva del trabajo del director o del operador se traslucen principalmente en la iluminación de la escena, la luz es pues, el elemento constitutivo fundamental de la imagen cinematográfica, ya que permite crear efectos y combinaciones según las exigencias de la película.

Según Carmona (2000), los códigos de iluminación no son específicos del cine puesto que funcionan en otros discursos figurativos, y en relación a ellos el uso de una tipología u otra puede indicar un valor semántico o simbólico más o



menos preciso, de acuerdo con las convenciones establecidas y asumidas por una tradición. Así, la luz puede limitarse a hacer visibles los elementos que integran un encuadre o, por el contrario, servir para desrealizar, subrayar o difuminar un elemento del mismo.

Por lo tanto la iluminación servirá para definir una situación o un ambiente y realzarlos, o por el contrario opacarlos, todo dependiendo del uso que desee darle a este elemento el director cinematográfico.

3.1.4.2.2 El actor:

El actor acaba siendo un instrumento en las manos del director, ya que es capaz de transferir a la imagen cinematográfica los roles más aptos para dar forma a la idea inspiradora de la obra. Según Bettetini (1975) el actor cinematográfico aparece como un elemento semiótico en la relación de comunicación entre el autor y el espectador, confiriendo con la imagen de su persona y su acción un valor de credibilidad al universo que evoca sugestivamente el film. Con respecto a esto, Yuri Lotman (1979:120) está de acuerdo ya que para él la interpretación del actor es en el aspecto semiótico un mensaje codificado a tres niveles: 1) por el realizador; 2) por el comportamiento cotidiano, y 3) por la interpretación del actor; asimismo añade una paradoja:

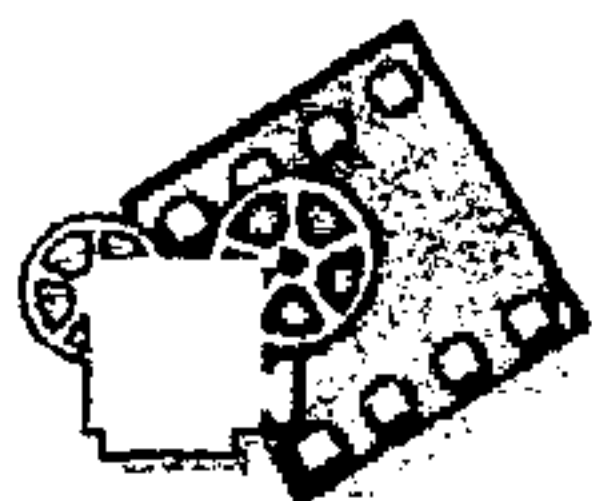
"La imagen del hombre en la pantalla se aproxima al máximo a la imagen real y está orientada de manera consciente a rehuir lo teatral, lo artificial. Al mismo tiempo, esa imagen -mucho más que en el teatro y que en las artes figurativas- es semiótica, está cargada de significaciones secundarias, se presenta ante nosotros como un signo o como una cadena de signos, que soportan un complejo sistema de sentidos complementarios"

Así se puede decir que la imagen del actor en la pantalla aparece como un mensaje de una gran complejidad, cuya capacidad semántica está determinada por la variedad de los códigos utilizados, por la multiplicidad de niveles y la complejidad de su organización semántica.

3.1.4.2.3 El color:

En los orígenes del cine, a decir de Camona (2000) las dificultades tecnológicas para impresionar colores en la película hicieron que el blanco y el negro fuese la norma y el color una elección significativa, bien para añadir un cierto preciosismo al objeto, bien como simple valor de cambio añadido al producto. Sin embargo la normalización del uso color se ha invertido, ya que ahora el blanco y negro indica una elección significativa.

La utilización del color en cine ha venido, por tanto, a brindar mayor realismo a las proyecciones, realzando el carácter de una producción, ya que muchas veces el color cumple con una función psicológica, simbólica y/o estética. Psicológica en cuanto a la mezcla de los colores en los diferentes ambientes, ya que pueden producir ciertas sensaciones en los espectadores, por ejemplo al incluir una escena de un atardecer en una playa, los colores que predominarán serán los cálidos, que producen una sensación de cercanía.



Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

La función simbólica del color se observa cuando se quiere resaltar una diferencia entre dos ambientes que se contraponen por ejemplo si en un film existieran dos mundo uno sombrío y otro alegre, en el mundo sombrío predominarían los colores fríos como los grises y azules, mientras que en el mundo alegre se utilizarían colores vivos como el rojo y amarillo. Por otra parte, el aspecto estético del color se encuentra en la armonía con que se mezclan los colores.

Todo film deberá contar, entonces con una mezcla equilibrada de colores, elaborada según las necesidades comunicativas o las características narrativas de cada realizador y además, será él quien decida la relevancia de cada uno por sobre los demás, dictando su alternancia dentro de la película.

3.1.4.2.4 El sonido:

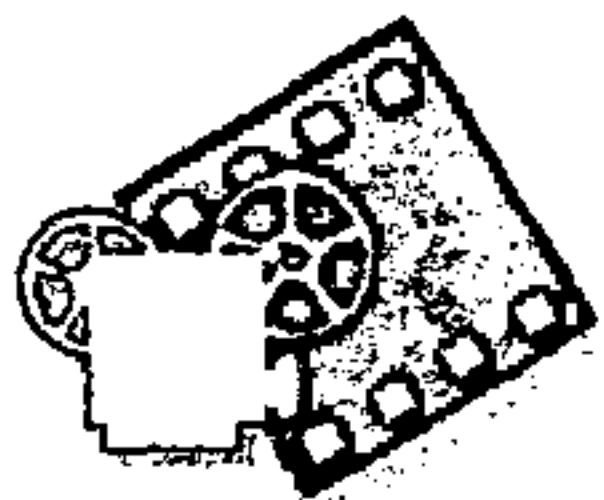
El sonido en el cine, lo constituyen tres elementos: los diálogos, la música y los ruidos ambientales, aunque se podría añadir un cuarto elemento que sería el silencio.

Los diálogos significaron un cambio muy importante dentro del cine, ya que las palabras pronunciadas por los actores ahora son una parte inseparable de la imagen. En los diálogos se puede encontrar además, la voz en off que no corresponde a las figuras que se ven en la pantalla, un ejemplo de la voz en off se puede encontrar cuando se escuchan las reflexiones de los personajes sin que muevan los labios, como si se escucharan sus pensamientos; o cuando existe un narrador que no se ve en la pantalla, sino sólo se escucha su voz. La voz en off es lo que Carmona llama sonido off o fuera de campo, ya que su origen no está presente en el encuadre.

La música por su parte, acompaña a la imagen, donde algunas veces servirá para dar realce o emotividad a una escena, así como también crear un ambiente alrededor de la escena. Según Bettetini (1975), la música debe constituir un todo indisoluble con los demás elementos sonoros y, principalmente, con la acción visual del film. La música nunca puede actuar en exceso y jamás debe hacerse apreciar por sí misma, sino que, por lo contrario, debe concurrir a la formación de la impresión general que ha dejado la escena en el espectador, sin ponerse jamás en evidencia como elemento aislado.

Con los ruidos se crea realismo, porque pareciera recrearse una pequeña parte del mundo con todas sus peculiaridades que van desde el sonido de unos pasos, un ladrido, las olas del mar, etc., sin embargo otra parte importante dentro del sonido es precisamente la ausencia de sonido: el silencio, ya que suele acentuar la intensidad dramática de una escena.

Por lo tanto, con la incorporación del sonido, el cine según Carmona (2000:106) "se constituyó definitivamente en espectáculo audiovisual, homologándose con el teatro, complementando, con el auxilio de los recursos aportados por la banda sonora, los elementos básicos constitutivos de la impresión de la realidad".



3.1.4.2.5 *El montaje:*

Se puede decir que el montaje trata de colocar cada una de las piezas de un rompecabezas en su lugar, donde las piezas representan los diferentes elementos como los planos y el sonido, para de esta manera completar el rompecabezas y brindarle un sentido al film.

Asimismo, con el montaje se logra dar un ritmo al film, según la duración que se le de a cada plano, así si la duración es corta se da mayor agilidad al film y producirá en el espectador emoción o agitación, mientras que si la duración es prolongada se producirá tensión o calma, según la naturaleza del relato.

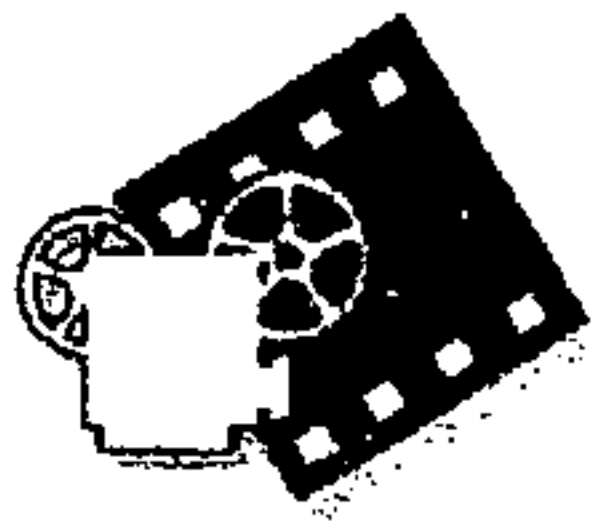
Por ello, Carmona (2002) considera al montaje, como la operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado. Si el montaje regula el ensamblaje de los planos para formar la unidad del film, y siendo todo plano una unidad espacio-temporal, cada vez que existe un cambio de un plano a otro, se producirá una relación entre los parámetros de ambos planos que da lugar a lo que Burch denominó la *articulación espacio-temporal*.

Existen además tres tipos de montaje:

- a) Montaje alternado: concede abiertamente a la cámara una función narrativa y su virtud fundamental es hacer olvidar que la simultaneidad se presenta sucesivamente, por lo tanto, propone una serie amplia de anlepsias o retrocesos definidos.
- b) Montaje paralelo: es una variante del anterior, en este las acciones que se muestran alternativamente no son simultáneas en el tiempo de la historia.
- c) Montaje convergente: tipo de montaje alternado, mediante el cual unas partes del film reaccionan sobre otras, hasta llegar a fundirse, dando lugar a una síntesis final.

El montaje paralelo y alternado, pueden ser considerados como procesos que producen efectos narrativos, pues establecen relaciones entre diferentes líneas de acción.

Todo lo visto hasta el momento, sobre el cine, permite conocerlo a grandes rasgos, ya que no se ha hecho un estudio exhaustivo del mismo; pero como nuestro objetivo principal es analizar el valor estético de dos cintas cinematográfica del director Steven Spielberg, y no la realización de una taxonomía total del film, se considera que los datos proporcionados hasta el momento son suficientes para lograr el propósito de este estudio. Ya para terminar con este capítulo, se presentarán algunos datos sobre el director Steven Spielberg.



3.2 ¿Quién es Steven Spielberg?



Nombre completo: Steven Allan Spielberg.

Lugar de Nacimiento: Cincinnati, Ohio.

Fecha de Nacimiento: diciembre 18 de 1946.

Padres: Arnold, ingeniero eléctrico y su madre, Leah, concertista de piano.

Su infancia transcurrió en San Francisco, donde comenzó a rodar sus primeros cortometrajes en super 8 m/m y luego en 16 m/m. A los trece años había rodado y montado ya una película de larga duración, *Scape to Nowhere*, cuyos actores fueron los miembros de su propia familia.

Ingresó en la California State University de Long Beach para especializarse en lengua y literatura inglesa, pero abandonó poco después sus estudios para dedicarse profesionalmente al cine. A los 19 años realizó el cortometraje *Amblin* con el que consiguió premios en los festivales de Atlanta y Venecia.

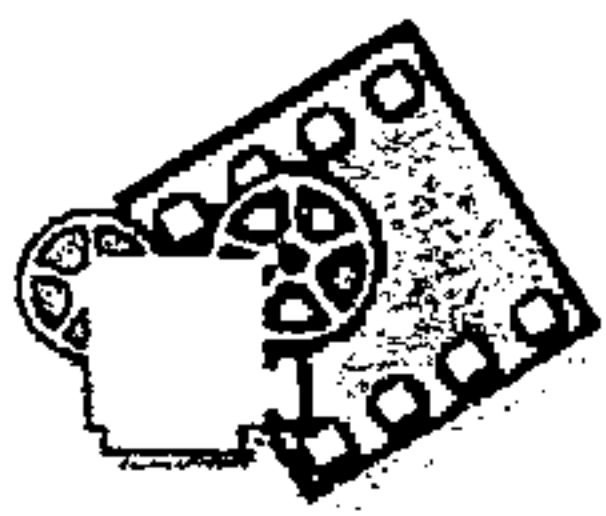
Su primera película rodada oficialmente para el cine fue *The Sugarland Express*, en 1974, a la que siguió en 1975, *Jaws*, su primer gran éxito y que le proporcionó unos ingresos que le permitieron formar su propia productora, Amblin. En 1977 obtuvo otro nuevo éxito con *Close Encounters of the Third Kind* película que fue nominada para el Oscar. Y dos años después realizó *1941*. En 1981 inició la saga de las aventuras de Indiana Jones con *Raiders of the Lost Ark*, y en 1982 hizo llorar a medio mundo y batió records de taquilla con *E.T., the Extra-Terrestrial*, que obtuvo el Globo de Oro 1983 a la mejor película dramática y fue nominado para el Oscar al mejor director correspondiente a 1982.

En el verano de 1984 participó en dos de los mayores éxitos cinematográficos de la temporada, como director de *Indiana Jones and the Temple of Doom* y como productor ejecutivo en *Gremlins*. En 1985 rodó *The Color Purple*, melodrama interpretado exclusivamente por negros y basado en la novela escrita en 1982 por Alice Walker, ganadora del Premio Pulitzer de 1983. La película fue nominada para once Oscar, pero la Academia no le concedió ninguno.

En 1987, Spielberg dirigió *Empire of the Sun*, basada en una novela de J.C. Ballard en la que se describen los acontecimientos vividos por un niño después de que los japoneses invadieran Sanghai, tras el bombardeo de Pearl Harbour. La producción fue un fracaso comercial, si bien Spielberg pudo resarcirse de este fracaso al año siguiente, con la tercera entrega de las aventuras de Indiana Jones, *Indiana Jones and the Last Crusade*, con la que consiguió batir records de taquilla.

En 1989 rodó *Always*, un trabajo que pasó bastante inadvertido, y en 1991 se estrenó *Hook*, película basada en el cuento de Peter Pan y protagonizada por Robin Williams, Dustin Hoffman y Julia Roberts, con la que Spielberg consiguió buenas cifras de taquilla, pero por la que también cosechó muchas críticas.

En 1993 volvió a conseguir otro gran éxito comercial con *Jurassic Park*, una adaptación para el cine de la novela del mismo título de Michael Crichton, con la que "el rey Midas de Hollywood" puso de moda en todo el mundo los dinosaurios y



Análisis Semiótico y Valor Estético del film

consiguió jugosos beneficios económicos derivados no sólo de las recaudaciones en taquilla, sino sobre todo, de la venta de cientos de productos relacionados con la llamada "dinomanía".

Este éxito, además, le dio la oportunidad de hacer una película sobre el holocausto judío, un proyecto que llevaba diez años fraguando. El resultado fue *Schindler's List*, una cinta de tres horas de duración y rodada en blanco y negro en la que se narra la historia de un empresario alemán, Oskar Schindler, que pese a su vinculación con los nazis, salvó a centenares de judíos de la muerte.

Muy distinta de las superproducciones de aventuras y efectos especiales que destacan el cine de Spielberg, *Schindler's List* fue muy bien acogida por la crítica. La Asociación de la Prensa Extranjera de Hollywood le otorgó el Globo de Oro al Mejor Director por esa película. Pero, sobre todo, gracias a este filme sobre el holocausto, Spielberg consiguió, por fin, el reconocimiento de la Academia de Hollywood (anteriormente, había estado nominado en tres ocasiones al oscar sin conseguirlo). En la gran gala de entrega de los oscars celebrada el 21 de marzo de 1994, *Schindler's List* obtuvo siete oscars (de los doce para los que estaba nominada): mejor película, mejor director, mejor dirección artística, mejor partitura original, mejor fotografía, mejor montaje y mejor guión adaptado).

En 1994 produjo, en parte, la versión cinematográfica de *The Flintstones*. En 1997 produjo *Men in Black*, uno de los mayores éxitos mundiales de taquilla del año. En octubre de este mismo año, junto a sus socios Jeffrey Katzenberg y David Geffen, creó una empresa multimedia con su propio estudio cinematográfico, llamada "Dreamworks SKG". Desde allí, el director y sus compañeros producen series de televisión, dibujos animados, productos multimedia, etc. *The Peacemaker* (1997), con Nicole Kidman y George Clooney, fue la primera película producida por estos estudios.

En 1997 dirige *Amistad*, película basada en la Guerra de Secesión que fue muy criticada por el modo subjetivo con el que Spielberg trató la historia.

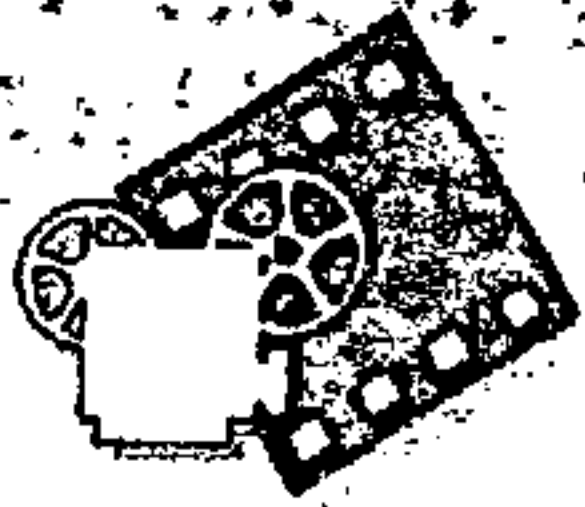
En 1998 dirigió *Saving Private Ryan*, película de contenido bélico, con grandes dosis de violencia, protagonizada por el premiado actor norteamericano Tom Hanks. Por esta película, obtuvo el Oscar al mejor director. Además, dicho trabajo consiguió un total de cinco estatuillas (mejor director, fotografía, sonido, montaje, montaje de sonido).

En el 2001 estrena *A.I. (Inteligencia Artificial)*, cuyos protagonistas son Jude Law y Haley Joel Osment.

Durante el 2002 estrenó dos filmes *Minority Report* con Tom Cruise, Samantha Morton y Meryl Streep, y *Catch me if you can* con Leonardo Di Caprio y Tom Hanks como protagonistas.

Steven Spielberg posee un patrimonio que se calcula por encima de los 500 millones de dólares y varias de sus películas figuran entre las más taquilleras de la historia del cine, como por ejemplo Tiburón, E.T., Indiana Jones y la última cruzada, Parque Jurásico, La lista Schindler y El mundo perdido. En 1995 encabezó la lista de los 100 personajes más famosos de Hollywood que publica la revista *Premiere*.





Casado en primeras nupcias con la actriz Amy Irving, con la que tuvo un hijo y de la que se divorció en 1989, posteriormente contrajo matrimonio con la también actriz Kate Capshaw con la que ha tenido otros dos hijos. La pareja vive en una gran mansión en Hollywood con sus cinco hijos: uno, hijo de Spielberg y Amy Irving, otro del anterior matrimonio de Kate, los dos nacidos del matrimonio Spielberg-Capshaw y uno adoptado.

(<http://www.terra.com/ocio/articulo/html/oci7618.htm>)

3.2.1 ¿Por qué llaman a Spielberg el Rey Midas de Hollywood?

El apodo se le asignó en los años ochenta cuando la revista Variety publicó la lista de las películas más taquilleras de la historia del cine. Cuatro películas de Spielberg figuraban entre las 10 primeras incluyendo "E.T el extraterrestre" (1982), que ocupaba la cabeza de la clasificación.

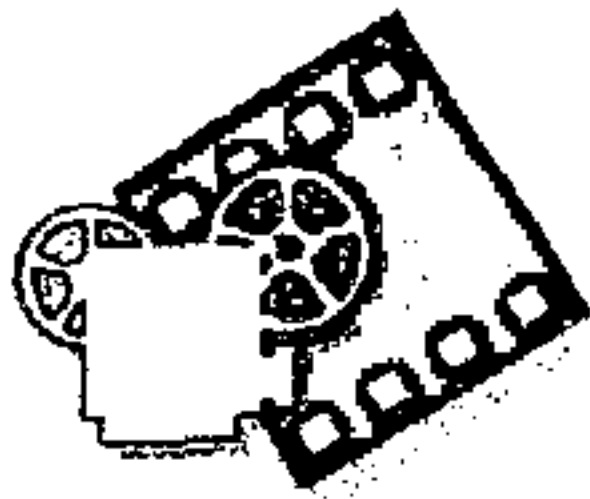
Sin embargo, su éxito supuso un particular calvario porque todo el mundo le admiraba su olfato comercial pero pocos le consideraban un gran artista.

Su cine era sólo cine de consumo y su biografía y personalidad contribuían a abonar el prejuicio. Su reconocida admiración por Peter Pan se aprovechaba, por ejemplo, para decir que Spielberg era un niño que se negaba a crecer y su poca afición a la lectura bastaba para dar por hecho que nunca haría cine adulto.

Pero pese a todo, no se puede negar que Spielberg junto a Coppola, Scorsese y Lucas (apodados el grupo de los "barbudos"), ayudó a redefinir el cine americano de los años setenta, ya que ayudaron a acabar con la crisis que acuciaba en los 70 debida a la competencia televisiva y agravada por la recesión económica mundial que provocó la crisis del petróleo. (www. Cinefantástico. Com)

3.2.2 Filmografía como director:

The Sugarland Express (1974)	Jaws (1975)	Close Encounters of the Third Kind (1977)
Raiders of the Lost Ark (1981)	E.T. (1982)	Twilight Zone: The Movie (1983)-Historia 2
Indiana Jones and the Temple of Doom (1984)	The Color Purple (1985)	Empire of the Sun (1987)
Always (1989)	Indiana Jones and the Last Crusade (1989)	Hook (1991)
Jurassic Park (1993)	Schindler's List (1993)	Amistad (1997)
The Lost World: Jurassic Park 2 (1997)	Saving Private Ryan (1998)	A.I. (2001)
Minority Report (2002)	Catch me if you can (2002)	



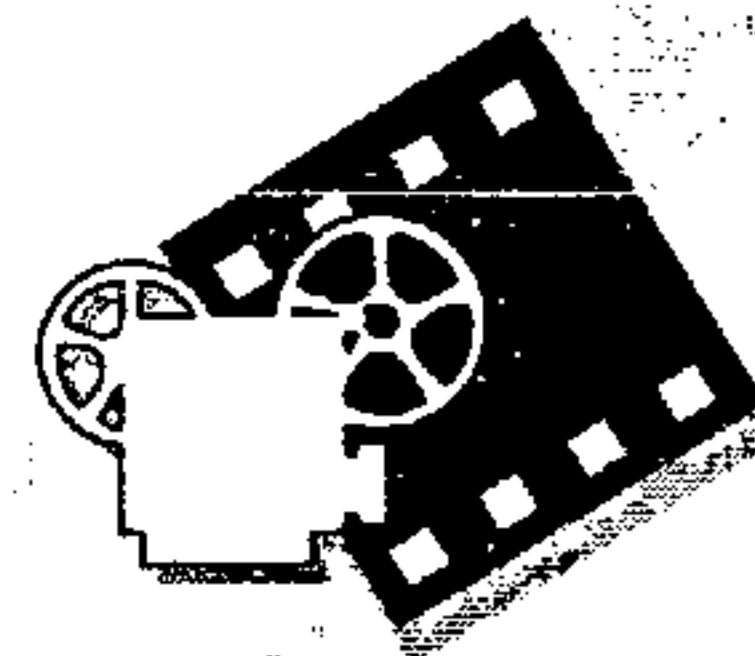
RESUMEN

El cine tuvo sus inicios a finales del siglo XIX, con varios inventos, como el feniquiscopio de Plateau y el kinetoscopio de Edison; sin embargo fue con el invento de los hermanos Lumiere, el cinematógrafo, lo que logró sentar la base para que se pudiera ver el cine tal y como hoy se conoce.

El film es una secuencia de imágenes en movimiento que transmiten una idea o cuentan una historia a través de diferentes códigos, como los códigos sonoros, visuales, tecnológicos y de montaje. Además está conformado por procedimientos narrativos que ayudan a hilvanar una historia tales como la elipsis, el suspenso, la relajación y otros más que poseen sus propias características y son utilizados a discreción del director.

Asimismo, el cine posee su propio lenguaje el cual está compuesto por una gramática con la que se construye el film; ya que a través de los planos, escenas y secuencias se puede contar una historia, donde a la vez intervienen otros elementos para su realización como la iluminación, el actor y el color que brindan mayor realismo a las imágenes. Pero para poder observar el film, como se ve en las salas de cine, es necesario concluir todo el proceso con el montaje, ya que se encarga de unir todos los elementos mencionados para que se logre transmitir una idea completa, relacionando además las imágenes con el sonido.

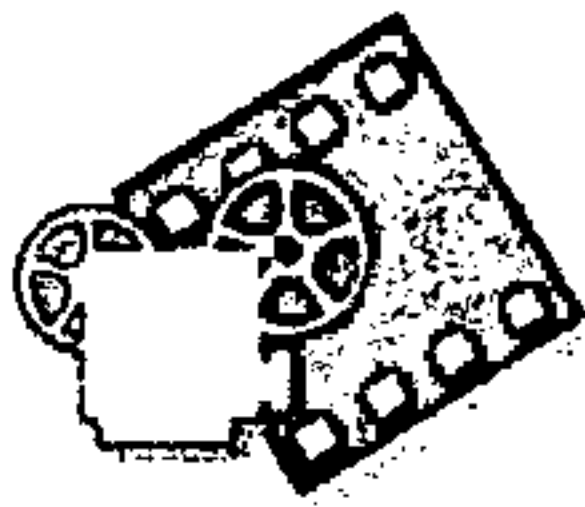
Sin embargo para realizar un film se hace necesaria la presencia de un director que se encargue de dar existencia al proyecto a través de sus indicaciones y conocimientos de cinematografía. Uno de los directores reconocidos por sus trabajos cinematográficos es el director Steven Spielberg, ya que algunas de sus películas figuran entre las más taquilleras de la historia del cine, como por ejemplo Tiburón, E.T., Indiana Jones y la última cruzada, Parque Jurásico, La lista Schindler y El mundo perdido.



Capítulo IV

4. Estética vrs. Kitsch

- 4.1 Estética
- 4.2 El Kitsch



Capítulo IV

4. Estética vrs. Kitsch

"... enseñar a hablar al arte no lo es todo: también hay que enseñar al público a escuchar y a comprender".

Yuri Lotman

En este apartado se tratará de encontrar las características de la estética y del kitsch, para luego agregarlas al análisis semiótico y así poder establecer el valor estético de los filmes elegidos.

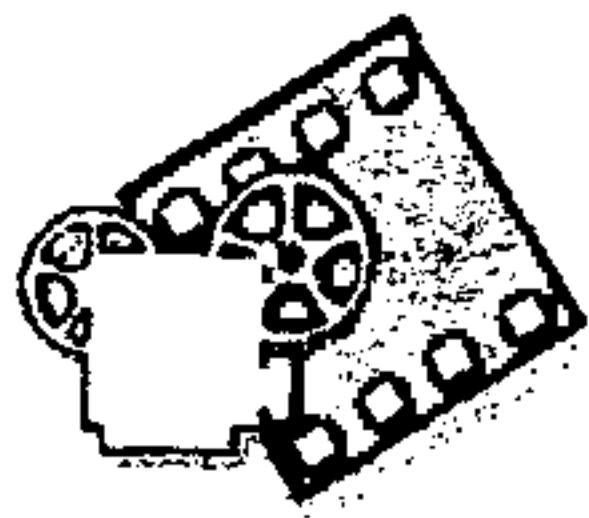
4.1 Estética:

Para Eco (1972:29-27) "hace ya bastante tiempo que la estética se dio cuenta de que prescribiendo las reglas para la belleza no hacía otra cosa que adoptar la convención artística de la época, por lo general considerablemente anticuada, cosa prácticamente inevitable. Las estéticas tradicionales eran en el fondo estéticas de estructuras apriorísticas y por tal razón normativa; partían de una definición del concepto de Bello ligada a un planteamiento filosófico general y obligaban a reconocer como bello sólo lo que entraba dentro de estos esquemas. Parece en cambio característico de la estética contemporánea el no pretender ser ciencia normativa ni partir de definiciones apriorísticas, el haber renunciado, en definitiva, a basar sus posibilidades de una actividad humana sobre presuntas estructuras inmutables del ser y del espíritu".

Jan Mukarovsky (1977: 145), por su parte, define la estética como: "La ciencia sobre la función estética, sus manifestaciones y sus portadores", entendiendo por función estética a las actitudes que tiene el hombre respecto a la realidad, en la actitud estética.

En cuanto al signo estético, la atención se dirige a la realidad misma que se convierte en signo. La cosa que se convierte en signo estético le descubre al hombre la relación entre él mismo y la realidad; por eso mismo, el fenómeno al cual se le adopta una postura estética llega a ser un signo, un signo sui generis: ya que el signo es precisamente aludir a algo que está fuera de él. El signo estético alude a todas las realidades que el hombre ha vivido y que puede vivir, a todo el universo de cosas y procesos. El modo en que está hecho el objeto abarcado por la postura estética, es decir, el objeto que se ha convertido en el portador de la función estética, indica una determinada orientación en la manera de ver la realidad en general.

A la obra artística en tanto que signo estético le es inherente la posibilidad de aludir a la realidad como su conjunto y de expresar y conseguir la relación del hombre respecto al universo. Pero no es sólo el arte el portador de la función estética: cualquier fenómeno, cualquier producto de la actividad humana puede convertirse, para el individuo o para toda la sociedad, en un signo estético.



Siguiendo con Mukarovsky (1977) la estética de hoy no es, entonces, una ciencia normativa que pretenda decidir sobre lo que es bello y lo que es feo, sobre lo que es de buen gusto y lo que es de mal gusto; la estética de hoy llegó incluso a la conclusión de que en los parajes del llamado mal gusto o del gusto no instruido, tiene muchas veces sus raíces en las manifestaciones estéticas magistrales; también es consciente del hecho de que los descubrimientos en la esfera de lo estético pueden tener sus fuentes únicamente en una creación con tendencias estéticas, artísticas o extra artísticas.

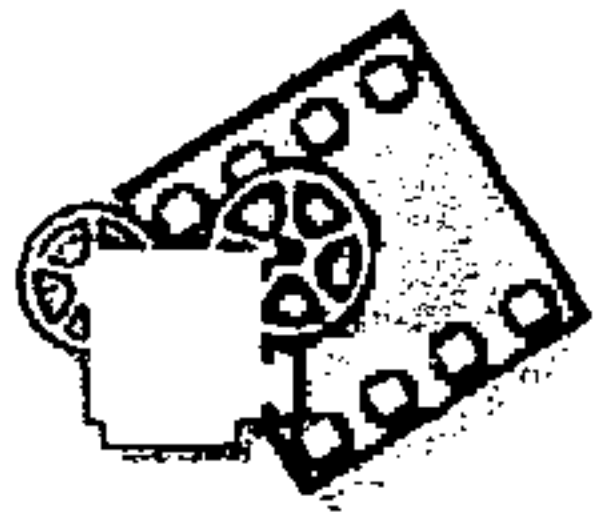
4.1.1 Mensaje estético:

Según Lotman (1979), en el mensaje estético, el propio lenguaje es portador de información. La elección de uno u otro tipo de organización del mensaje resulta inmediatamente significativo para todo el conjunto de información transmitida. En éstos no se habla con una sola voz, sino como un coro polifónico; los sistemas parciales o complejamente organizados se entrecruzan y forman una secuencia de momentos semánticamente dominantes. Lo anterior quiere decir que constituye un sistema de relaciones entre múltiples elementos que se constituye a diversos niveles; es a este carácter de unidad y organización, lo que constituye su unidad estética.

Una obra de arte, será pues, un sistema de sistemas, algunos de los cuales no hace referencia a las relaciones formales internas de la obra, sino a las relaciones de la obra con los propios disfrutadores, y a las relaciones de la obra con el contexto histórico cultural en el cual se origina.

Según Eco (1985:421), en su "Tratado de Semiótica General" el mensaje estético, merece especial atención por varias razones:

- a) Supone un trabajo particular, es decir, una **manipulación de la expresión**, es decir que el autor del mensaje estético utiliza la lengua de una forma anormal o poco común. Esta manipulación va acompañada de las claves para su interpretación, para garantizar que su la obra será comprendida.
- b) Esta manipulación provoca (y es provocada por) un reajuste del contenido, es decir, una **ambigüedad**, lo que se traduce en dos o más interpretaciones por parte del lector.
- c) Esa doble operación, al producir un tipo de función semiótica profundamente idiosincrásica y original va a reflejarse de algún modo en los códigos que sirven de base a la operación estética, con lo que provoca un proceso de cambio de código, esto es la **Hipercodificación**, que puede hacer uso de códigos lingüísticos, retóricos, políticos, literario, etc., para su interpretación.
- d) Toda esa operación aunque se refiera a la naturaleza de los códigos, produce con frecuencia un nuevo tipo de visión del mundo;
- e) El emisor de un mensaje estético, en la medida en que aspira a estimular un complejo trabajo interpretativo en el destinatario, enfoca su atención en sus posibles reacciones, de modo que dicho mensaje representa un retículo de actos comunicativos, encaminados a provocar respuestas originales.



El mensaje estético, se caracteriza por una ambigüedad fundamental, ya que utiliza a propósito los términos de forma que su función referencial sea alterada; en este sentido, el receptor se halla en la situación de descodificar el mensaje del cual no conoce el código, y por tanto debe deducir el código no de conocimientos precedentes, sino del contexto del propio mensaje.

El autor de un mensaje de este tipo, tiende a acentuar aquellas características que, por un lado, hacen más imprecisa la referencia del término, y por otro, inducen a detenerse en éste, como elementos de una relación contextual, y a valorarlo como elemento primario del mensaje. Así, pues, el mensaje estético no se constituye únicamente como un sistema de significados, derivados de otros sistemas de significantes, sino también como el sistema de las relaciones sensibles e imaginativas estimuladas por la materia de que están hechos los significantes.

La descodificación compleja y ejercitada a todos los niveles constituyen generalmente la norma ideal de la crítica, el momento de actualización máxima de la obra, contemplada desde el punto de vista de la estética.

La obra de arte, entonces, se propone como un mensaje, cuya descodificación implica una aventura, precisamente porque impresiona a través de un modo de organizar los signos que el código habitual no había previsto.

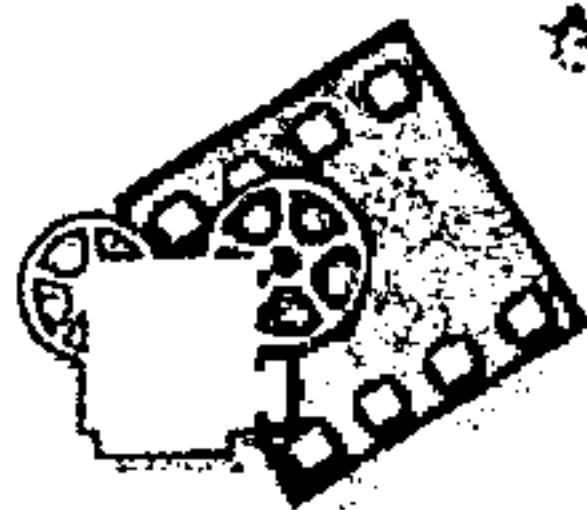
4.1.2 Arte como hecho semiológico:

Como se dijo anteriormente, la obra artística está destinada a servir de intermediario entre su autor y la colectividad, así los componentes subjetivos del estado psíquico del sujeto receptor adquieren, al menos indirectamente, mediante el núcleo que pertenece a la conciencia colectiva, un carácter objetivamente semiológico, parecido a aquel que tienen las significaciones "secundarias" de las palabras.

El arte es un signo, y como signo es un fenómeno de comunicación, por tanto adquiere significado sólo a través del acto de percepción, o de recepción. El arte es un hecho semiológico, y esto supone el inicio del estudio de la cultura como fenómeno semiótico.

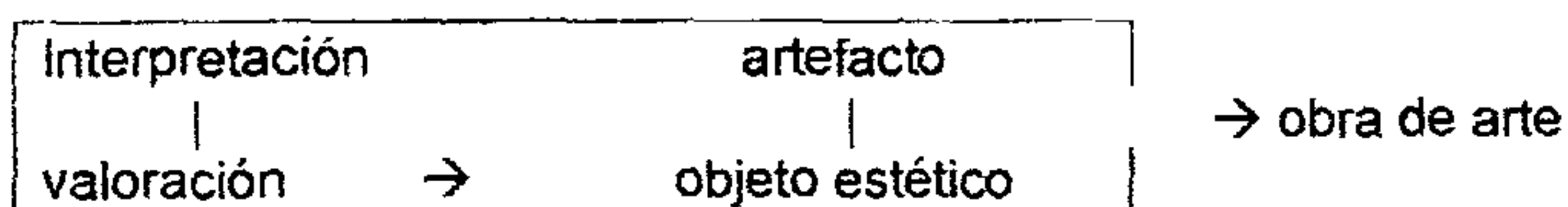
(autor) --- obra --- receptor } arte es el proceso de esos elementos: la comunicación entre el autor, la obra y el receptor.

Mukarovsky (1977) distingue entre artefacto y objeto estético. Toda obra de arte es la unión de un artefacto y un objeto estético. Los signos que forman la obra de arte en un primer momento son de naturaleza material y están desprovistos de sentido porque no han llegado al receptor y configuran lo que llama artefacto. En un segundo momento, cuando la estructura es asumida por el receptor se convierte en significativa y por tanto en objeto estético. Puesto que el contexto social y cultural en el que se percibe el artefacto cambia, al mismo artefacto le corresponderán distintos objetos estéticos, y por lo tanto la interpretación y la valoración de la obra de arte cambian paralelamente. Como en el curso de la



historia se han constituido diferentes objetos estéticos sobre la base del mismo artefacto se ha producido en el curso de la Historia una pluralidad de interpretaciones.

Para Vodicka la obra literaria es entendida por el estructuralismo como un símbolo para ser hecho público". No sólo hay que considerar su existencia sino también su recepción. La obra debe ser percibida, entendida e interpretada por una comunidad de lectores, espectadores en este caso. Sólo cuando una obra es leída/vista se convierte la conciencia del lector en objeto estético.



El artefacto siempre se mantiene, pero el objeto estético varía en el tiempo; lo que conlleva también una variación de esa interpretación y valoración. [Ej: Shakespeare en el s. XVIII era considerado como un idiota, hoy en día es un genio: no cambia su obra en el tiempo (artefacto), sino la opinión de los lectores (objeto estético)]. Por tanto, se debe estar abierto a cambios en la interpretación y la valoración.

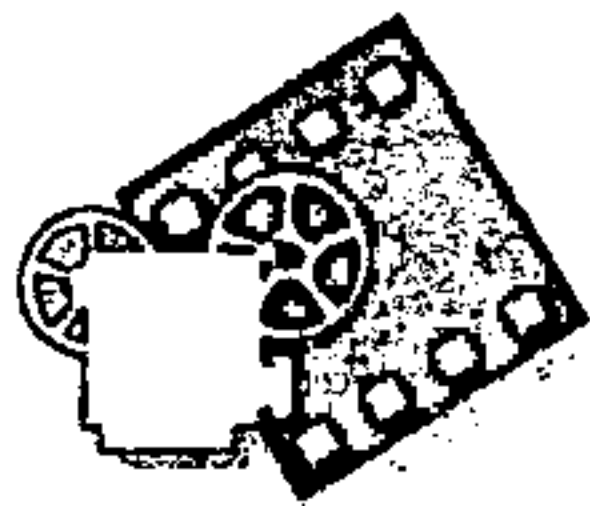
El valor estético evoluciona sobre el fondo de a tradición artística y en relación con el contexto social y cultural; se constituye en la relación entre el objeto y su recepción. Si el artefacto no es recibido, su valor estético no puede ser real.

El estudio objetivo del fenómeno artístico tiene que juzgar la obra de arte como un signo que está constituido por el símbolo sensorial, creado por el artista por la "significación" que se encuentra en la conciencia colectiva y por la relación respecto a la cosa designada, relación que se refiere a un contexto general de fenómenos sociales. El segundo de estos componentes contienen la propia estructura de la obra. La obra artística, tiene, pues, dos significaciones semiológicas, la autónoma y la comunicativa, de las cuales la segunda está reservada ante todo a las artes que tienen un tema.

4.1.3 Estética del cine

En torno a este tema, Mukarovsky (1977) plantea que la relación entre la estética y el cine sigue siendo actual, ya que la cinematografía había estado ya en relación íntima con varias artes: con el drama, la poesía épica, la pintura y la música. Pero esto ocurrió en los tiempos en que todavía no dominaba plenamente su material, y por lo tanto se trataba más bien de la búsqueda de un apoyo que de una evolución legítima. El esfuerzo por dominar el material está vinculado con la tendencia a la cinematografía pura.

Al esfuerzo por el cine puro corresponde en la teoría la investigación noética de las condiciones dadas por el material. Y esto debe hacerlo la estética del cine: su papel no consiste en determinar la norma, sino en reforzar la intencionalidad de la evolución descubriendo las posibilidades latentes.



Por su parte Bettetini (1975), expresa que la significación del fantasma cinematográfico adquiere valor independiente de su matriz tridimensional y sólo a las intenciones expresivas del director. Si el film renuncia a toda finalidad posible de información directa y si tiende a impresionar la sensibilidad y la carga intelectual del espectador mediante una serie de mensaje que apelan a su emotividad estética, su signo elemental debe poseer necesariamente el don de aquella complejidad de significados típica del signo de arte.

El signo cinematográfico del film de arte, la imagen que logra significar más allá del objeto material representado, eleva entonces su dignidad lingüística a una categoría de autonomía expositiva tan separada de la relación reflexiva de origen que da a la comunicación de la pantalla una significación que solo estriba en el mundo poético del autor y en las capacidades receptoras del público. El discurso poético, con todo, no renuncia a priori a todas sus posibles finalidades informativas, sino que las integra y enriquece colocándolas en su universo; la imagen cinematográfica puede, pues conservar cierta conexión básica con la realidad presentada, pero su significado no se reduce a la simple representación de aquélla y, apoyándose en su forma mediata, la supera concibiendo los valores comunicados por las intenciones del autor.

Un film que se refiera a un hecho histórico, por ejemplo, no debería alterar la exacta descripción de los hechos que coronan sus vicisitudes en función de una deformación tendenciosa, es decir que su autor debería respetar con meticulosa conciencia sociológica el aspecto informativo de su exposición, enriqueciéndolo con todas las líneas de fuerza integradora que su estro artístico, su formación ideológica y la concepción ética de su papel de comunicante le sugieren.

La primera lectura de la imagen cinematográfica consiste, en el desciframiento de su relación semiótica directa con la realidad representada, indispensable para adquirir todos los demás significados, pero, el propio tiempo, insuficiente para la apercepción de su intencionalidad expresiva, cuando ésta exista. En las sucesivas lecturas, la imagen revelará el complejo de significaciones y comunicará en toda la ambigüedad que le confiere su origen poético.

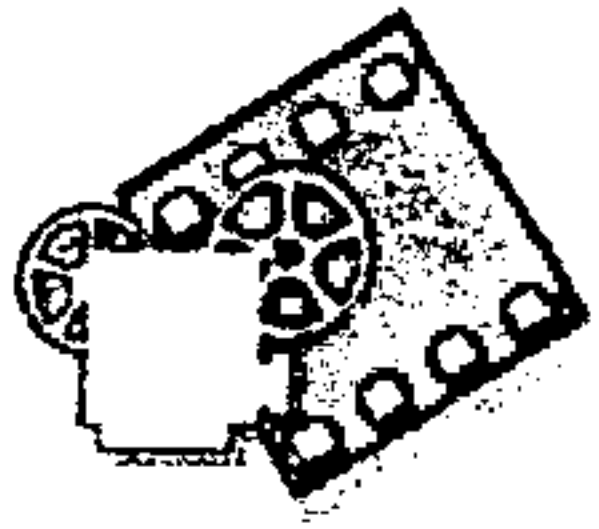
Para Lotman (1979), el cine es un *arte sintético*. La complejidad de los variados sistemas semióticos, la múltiple codificación del texto y, de ahí, su polisemia artística, convierten el film contemporáneo en una especie de organismo vivo, que es además una concentración de información complejamente organizada. Además agrega que el texto cinematográfico es polifónico también en otro sentido: contiene un haz móvil de distintos signos semióticos dentro de un mismo nivel, a la vez que ofrece un movimiento simultáneo a diferentes niveles.

4.2 El Kitsch:

4.2.1 Origen y definición

La palabra kitsch posiblemente surgió en Múnich durante el último período del siglo XIX, y se volvió de uso entre críticos de arte y otros estudiosos de la sociedad a partir de la primera mitad del siglo XX.

Según el escritor Ludwig Giesz el término ya se utilizaba en Alemania a mediados del siglo XIX. Giesz cree que la expresión Kitsch derivó de la palabra



Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

kitschen que en el dialecto de Mecklemburg era aplicada a la persona que andaba terragosa, pero también al hecho de retocar muebles nuevos para que tuvieran apariencia de antiguos, lo cual remite a calificar que un objeto es de imitación, fraudulento o no auténtico. Además, en la Alemania sudoriental se refería a hacer la limpieza de manera apresurada en las calles, y por extensión se aplicó a los trabajos realizados de manera precipitada y con descuido, es por esto que los críticos hablan del kitsch como un arte "chatarra" que se fabrica con el único interés de la ganancia económica.

Lidia Santos, escritora y profesora de Literatura Brasileña e Hispanoamericana en Yale, sostiene por su parte que el término Kitsch fue creado a fines del siglo XIX y viene del inglés *sketch* (bosquejo) que según cuentan era un término muy utilizado por los turistas estadounidenses en Europa, debido a que por no estar dispuestos a pagar el alto costo de una pintura se conformaban de antemano pidiendo en las galerías que les vendieran un bosquejo del artista; lo que define al kitsch como la copia de una obra original.

De acuerdo con Umberto Eco, la cultura alemana, quizá para ahuyentar un fantasma que la obsesiona intensamente, ha elaborado con gran esfuerzo una definición de este fenómeno, y lo ha resumido en la categoría del kitsch, tan precisa, que resulta intraducible, y ha tenido que ser incorporada a otras lenguas; además la definición del mal gusto, en arte, como prefabricación e imposición del efecto es lo que la cultura alemana define como Kitsch.

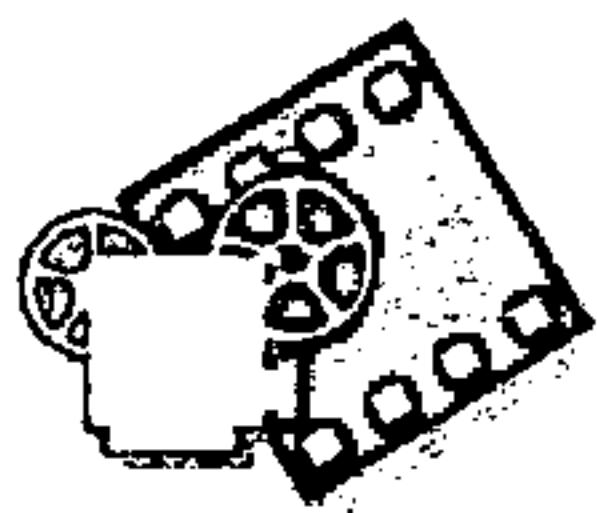
El kitsch, comenzó a ser utilizado por sociólogos y estudiosos del arte a partir de la segunda mitad del siglo XX, con pretensiones, y se refiere a su uso masificado, es decir, para las masas consumidoras en las sociedades del siglo XX.

Los objetos definidos bajo este concepto germinan en una sociedad que toma el consumo como intención fundamental, de tal modo que el hecho de crear está determinado por el objetivo de vender, lo cual aleja a los individuos de las relaciones humanas naturales como la de compartir experiencias. Lo anterior provoca la opacidad del arte y lo vuelve kitsch.

Lo que nadie es capaz de definir en su libro "Apocalípticos e integrados" el escritor y académico Umberto Eco precisa que

"...el mal gusto sufre igual suerte que la que (el filósofo y esteta) Benedetto Croce consideraba como típica del arte: todo el mundo sabe perfectamente lo que es, y nadie teme individualizarlo y predicarlo, pero nadie es capaz de definirlo".

El kitsch evoca imágenes de objetos industrializados sin gusto definido, por ejemplo: tres patos de cerámica en el comedor, gnomos de yeso en el jardín, casa pintadas con colores chillantes inarmónicos y prendas personales como aretes de imitación hechos con plástico. Para muchas personas el kitsch representa el apogeo de arte malo y la falta de buen gusto; sin embargo, es más que eso y está mucho más extendido de lo que usualmente se admite.



Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

En un diccionario de los Países Bajos (Holanda) se define kitsch como "...todo lo que no es genuinamente sentimental o artísticamente auténtico, pero pretende serlo". Otros diccionarios proveen las siguientes definiciones: "...arte de una clase pretenciosa pero superficial, diseñado para tener una demanda entre gustos e intereses populares, en su mayoría dulce y sentimental, arte aparente que no refleja la realidad tal como es". Hay quienes traducen el concepto como "basura artística". Y es indudable que está ligado también a un trabajo artístico que es producido para satisfacer el gusto popular, que no busca ningún valor moral ni avanzar hacia una nueva estética.

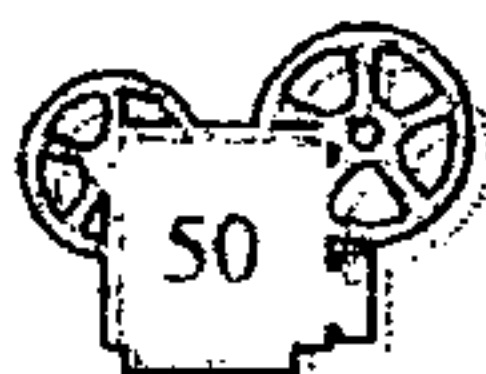
(http://www.rosenblueth.mx/fundacion/Numero02/art07_numero02.htm)

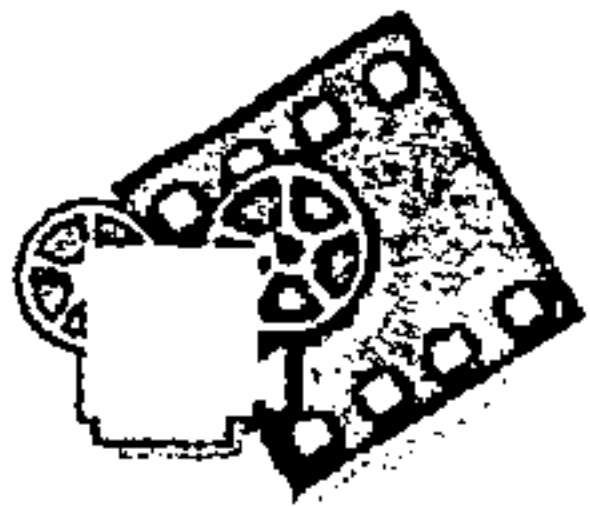
Por lo anterior, el kitsch puede ser definido como vulgaridad, sentimentalismo y arte de mal gusto, pretencioso o artísticamente falso, dirigido a gustos populares o sentimentales, lo cual indica una falta de originalidad, en lo concerniente a cuestiones comunes y trilladas. Además, busca tener un efecto sentimental para convencer a otros de comprar un producto, apelando directamente a las emociones, pasando por encima de la razón. Aunque es importante puntualizar que el mal gusto no es el atributo principal de lo kitsch, también puede implicar un gusto corrompido o una originalidad fingida.

Al respecto, no hay nada sutil, ingenioso o ambiguo acerca del kitsch, su efecto meloso es instantáneo. Nada escapa al ejercicio de falsificación del kitsch, y encuentra refugio en imágenes a través del sensacionalismo, sentimentalismo, patriotismo, romanticismo, simplificación y clichés sociales. El "arte" kitsch es de ornato, transparente o espectacular.

Los objetos no evocan sentimientos a través del entendimiento, todo lo que el espectador necesita es asociarse emocionalmente. Es por ello que el valor del arte kitsch es cuestionable, en tanto haya sido creado para satisfacer necesidades de mercado, y para "vender" de una forma calculada, y no como una necesidad creativa del artista. Creado en el contexto de una sociedad de consumo, la individualidad es adquirida a través de lo que se posee, mediante una ilimitada variedad de objetos "individualizantes". El kitsch es más que un arte que se ha resuelto mal, se convierte en una forma crédula de asumir la vida, lo sentimental y lo ambicioso. Crea románticamente una imaginativa pero superficial existencia fuera de un mundo vacío, combinando iconos en una expresión de pseudo-originalidad o estilo fingido ("Si lo tienes, presúmelo. Si no, fíngelo").

"El intento primordial en una obra de estas características es crear una atmósfera lírica utilizando expresiones ya cargadas de forma poética haciendo que el efecto quede reiterado y garantizado. Así el kitsch se presenta como una forma de mentira artística, cuando en realidad goza sólo de una imitación secundaria de la fuerza primaria de las imágenes; sin embargo el hecho de que una obra tienda a provocar un efecto no implica necesariamente su exclusión del reino del arte. Una definición de kitsch podría ser entonces, *comunicación que tiende a la provocación del efecto*; de esta manera las obras satisfacen las exigencias de evasión y de presunta elevación cultural del público". (www.grupoclarin.com)





4.2.2 El kitsch y la cultura de masas

La mayoría de los conceptos e ideas de crítica cultural derivan de autores como Roland Barthes, Claude Levi-Strauss, Jean Baudrillard, Jacques Lacan, Jacques Derrida.

El ensayista Günther Anders sostenía que el consumo masivo moderno es la suma de desempeños solitarios: cada consumidor, un trabajador empleado sin pago en la producción del hombre-masa. Agrega que esto conduce a la creación de hormigas producidas masivamente, que no desean renunciar al mundo pero "quieren estar seguros de no perderse la más brillante migaja del mundo como imagen en una pantalla".

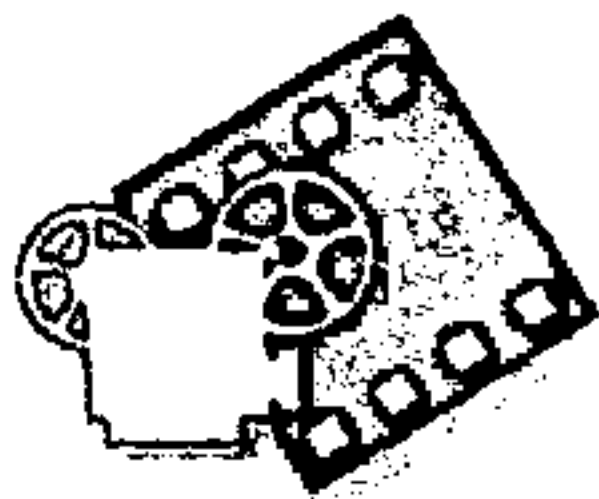
Para el filósofo Theodor W. Adorno, la cultura contemporánea de masas es repetitiva, insoportable y omnipresente, y sugiere que tiende a desarrollar reacciones automatizadas que debilitan la fuerza de la resistencia individual. Finalmente, agrega, la gente no sólo pierde su capacidad para ver la realidad tal como es sino que también pierde su capacidad para experimentar la vida.

Al respecto, el escritor Bernard Rosenberg afirma que en las culturas de masas la gente se vuelve deshumanizada, insípida, llegada por la ansiedad; es explotada, engañada, abandonada, envilecida y su vida es estandarizada, vulgarizada y manipulada por la cultura de masas, que es una amenaza a nuestra autonomía, y esta situación es exacerbada por cosas como la ficción anémica, películas vulgares, dramones patéticos, creando en el público una angustiosa vida vacía de sentido y trivializada, así como alienación (respecto del pasado, del trabajo, de la comunidad y, posiblemente, de uno mismo), la que lleva a esa horrorosa realidad, el hombre-masa. La cultura masiva es papilla y caldo cultural que cretiniza nuestro gusto, brutaliza nuestros sentidos (pavimentando el camino al totalitarismo), de modo que todo lo que nos gusta es kitsch. (http://www.rosenblueth.mx/fundacion/Numero02/art07_numero02.htm)

Y lo kitsch es aquello que ya está "consumido", que, como afirma Eco (1990:113),

"llega a las masas o al público medio porque ha sido consumido; y que se consume (y en consecuencia, se depaupera) precisamente porque el uso a que ha estado sometido por un gran número de consumidores ha acelerado e intensificado su desgaste".

El kitsch es algo consumido porque no permite que el espectador piense por sí mismo, ya que todo está dado dentro del film, por ejemplo en algunas propuestas cinematográficas, algunas veces se exaltan ciertas ideologías, un ejemplo de ello son algunas películas norteamericanas que hacen ver a los norteamericanos como los mejores o los héroes que siempre derrotan a los malos (en su mayoría son de otros países como colombianos, afganos, etc.), además de la existencia de un final feliz.



4.2.3 Elementos del Kitsch:

Los elementos que conforman el Kitsch, serían las siguientes:

- a) *Toma prestados procedimientos de la vanguardia, y los adapta para confeccionar un mensaje comprensible y disfrutable para todos.* Esto quiere decir que utiliza estilemas estético a propósito, para imponer gustos e ideologías.
- b) *Emplea tales procedimientos cuando son ya notorios, divulgados, sabidos, consumados,* es decir que al utilizar estos estilos del arte, hace que el público lo asocie y legitime como arte.
- c) *Construye un mensaje como provocación de efectos.* Al realizar esto, el público o lector modelo no reacciona ante la obra, pues ya todo está dado, como por ejemplo, cuando se incluye la presencia de sexo, acción y violencia, además del "happy end".
- d) *Lo vende como arte,* es decir que es pseudoestético, porque se vende como mensaje estético, por la existencia de la sociedad de consumo, para fomentar un público midcult (conformista o mediocre).
- e) *Tranquiliza al consumidor, convenciéndolo de haber realizado un encuentro con la cultura, de forma que no se plantee otras inquietudes.* Engaña al consumidor.

Un objeto puede ser kitsch por sí mismo, o convertirse en kitsch según su contexto o uso. La palabra kitsch no sólo se refiere al arte sino a cuestiones como la decoración, el entretenimiento, la política o la religión.

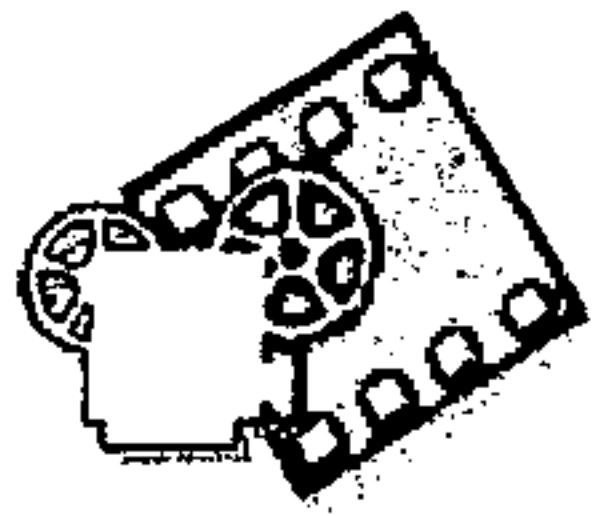
Lo anterior se puede ejemplificar de la siguiente manera; si una persona se tatuara la espalda con una obra reconocido como por ejemplo "La Gioconda" de Da Vinci, y va a la playa, esto es kitsch ya que cumple con todos sus elementos; primero porque ha tomado prestados principios del arte y lo ha adoptado como una manera de expresión "artística", por decirlo de alguna manera.

Asimismo las personas que lo vean lo asociarán con la pintura de Da Vinci y no aportará nada nuevo, por lo que construye un mensaje como provocación de efectos y como ya se dijo, será visto como algo artístico, cuando en realidad no lo es, porque esta fuera de lugar y de contexto.

Lo mismo sucedería si a alguien se le ocurriera ofrecer una colección de muebles modernos que tuvieran la imagen de "La Gioconda" y venderlos, con el fin de obtener una ganancia. Otro ejemplo de kitsch, puede ser la versión con música electrónica de la *novena sinfonía* de Beethoven, adaptada para que los jóvenes la conozcan, pero en el fondo solo tendría fines de consumo.

El "arte" kitsch no es necesariamente barato, puede incluso ser más caro. Puede coleccionarse una serie de objetos de poco valor, destinados a divertir o satisfacer al comprador momentáneamente, no tienen el objetivo de sumarse a una colección de arte.

Otros ejemplos del kitsch se pueden encontrar en una ilimitada variedad de objetos, como ropa con leyendas de todo tipo, objetos con el diseño de ítems de películas o de animales en poses humanas, copias del David de Miguel Ángel,



Análisis Semiótico y Valor Estético del film

madonnas de plástico, revistas sensacionalistas prósperas dirigidas a un gusto desinformado, usualmente motivadas por la ganancia financiera, figuras de miniatura en el jardín, plantas, flores y fruta de imitación.

Cartas de juego con flores, barcos, aviones, canciones sentimentales obvias en su amor idealizado, productos respetados por su manufactura extranjera y no por su calidad, pseudo-filosofías relacionadas con lo emocional en lugar de con un sólido argumento o una verificación empírica, técnicas pseudo-médicas relacionadas con verdades a medias y credulidad, símbolos culturales pasados de moda, novelas escritas a raíz de una fórmula.

Aplicado al cine, un ejemplo del kitsch serían los filmes que toman prestados algunos elementos o se intenta hacer una adaptación moderna de un clásico de la literatura como ocurrió con "Romeo y Julieta" de Shakespeare; que fue adaptada y colocada en una época moderna, los jóvenes que hayan asistido a verla, quizá creyeron que tuvieron un encuentro con la cultura porque se la vendieron de tal manera para que acudieran a verla; o también películas con un alto grado de sentimentalismo como "Amor ciego" de los hermanos Farrelly, además de las tomas grotescas y de mal gusto.

Tomando un ejemplo de Irma Luján, kitsch es "el doble retrato del Papa con el Hermano Pedro, porque en este retrato el pintor trata de copiar los rasgos específicos del arte"

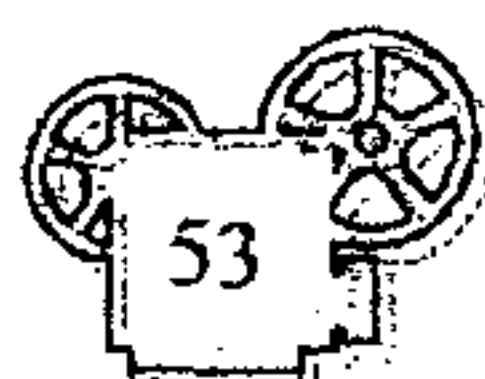
De lo dicho hasta ahora, sobre el mensaje estético y el kitsch, se puede decir que el primer es aquel mensaje que, al tiempo que centra la atención en sí mismo y en su carácter desusado, propone nuevas alternativas a la lengua de una comunidad, nuevas posibilidades de código; como un mensaje se convierte en estímulo y fuente de nuevos modos de expresión, despliega funciones de descubrimiento y de provocación, es decir que descubre y propone; mientras que el segundo finge el descubrimiento, la propuesta y descodifica siguiendo un código que no es el original.

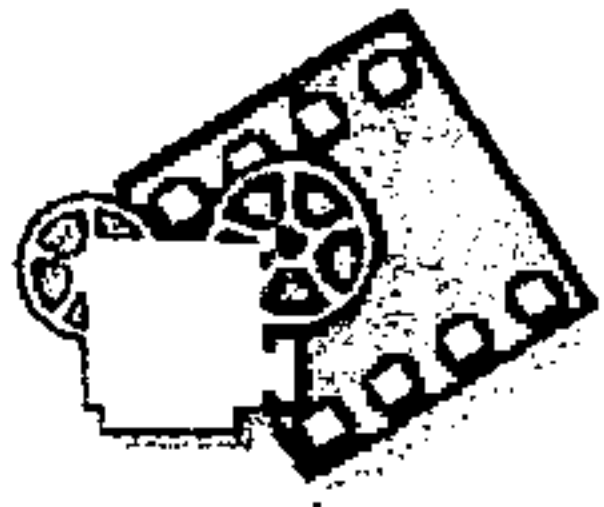
4.2.4 Kitsch cinematográfico:

Carlos Escaño González, en su artículo "El kitsch cinematográfico. Un análisis sobre el fenómeno kitsch en el mundo fílmico actual", expresa lo siguiente:

El *kitsch* es falaz, da una parte por el todo. Posee la capacidad de confundir nuestra dimensión sentimental y convertirla en sentimentaloides. Todo un perfecto replicante. El símbolo de la estética *kitsch* es el *souvenir*, un pequeño objeto económico que reporta una emoción proveniente del modelo, aunque sea falseada. Sin embargo, ver cine no es simplemente comprar *souvenirs*, convertir todo un universo en simple (a veces simplón) pasatiempo es reducirlo.

"Tras las dificultades económicas de décadas pasadas, los años 90 han supuesto un renacimiento para la empresa del celuloide. Ahora, es curioso observar como nuestra memoria colectiva cinematográfica se ha rehecho bajo el signo de la cultura massmediática, la cual se plaga de una producción en serie que, por su condición, anula la referencia originaria (práctica asidua de la industria americana). En este sentido, no





Análisis Semiótico y Valor Estético del film

sólo aparecen las descaradas estratagemas mercantes de contrahechuras recíprocas que no se sabe cuál es la primaria (*Armageddon*, de **Michael Bay**, y compañía) o esos productos de laboratorio de las mejores pensados para las grandes superficies y que fusilan cualquier tipo de idea (*Independence Day*, de **Roland Emmerich**, como botón de muestra); también encontramos los remakes -*City of Angels*, de **Brad Silverling**, versionando a *Cielo sobre Berlín*, de **Win Wenders**; o *Psicho*, de **Gus Van Sant**, remedando a *Hitchcock* y su *Psicosis*, son ejemplos que necesitan acompañarse de un justo etc., etc.-, los cuales presentan de modo abierto esta cualidad de simulacro. Finalmente, llegamos a los planteamientos más embaucadores para nuestro aparato emocional, y son aquellos que reciclan, emulan o roban sin aviso previo y se disfrazan de última novedad. De este modo, es llamativo comprobar en nuestros días que al descubrir un original nos haga recordar el facsímil, cuando en realidad debería darse a la inversa. Uno se sorprende cuando *La casa de juegos* (1987), de **David Mamet**, nos recuerda ideas de *The game* (1997), de **David Fincher** (!), o cómo la estructura de *Atraco perfecto* (1956), de **Stanley Kubrick**, nos recuerda a las "novedosas" *Reservoir dogs* (1992) o *Pulp Fiction* (1994) de **Tarantino** (!!).

Lo interesante de esos *Nexus 6* (perseguidos por los *Blade Runners*) es que a través de su naturaleza podemos seguir investigando en los entresijos humanos, esperando descubrir algún día un fugaz rayo C cerca de la Puerta de *Tanhäuser*." (artículos Fila Siete)

Todo esto indica, que la presencia del kitsch en el cine se puede dar a partir de otros filmes que ya fueron exhibidos, tomando estos elementos y presentándolos como propios.

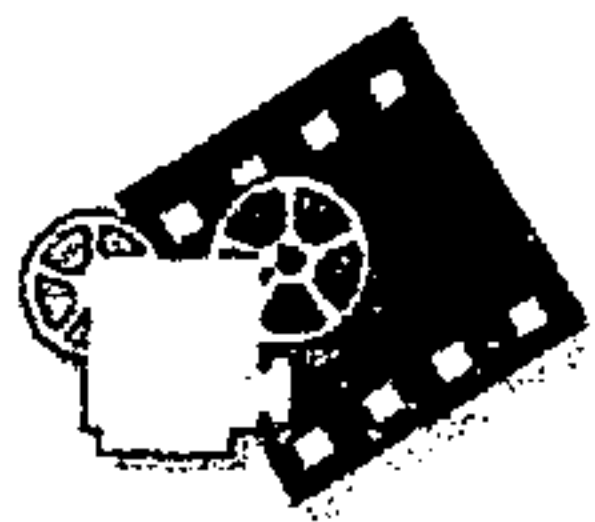
RESUMEN

Una obra puede constituirse como estética y ser portadora de esta función según la manera en que se relaciona con la realidad del ser humano. El mensaje estético, será entonces el resultado de un cúmulo de sistemas organizados relacionados con el receptor y el contexto que le rodea en el momento.

Por lo anterior, el mensaje estético tiene como elementos la manipulación de la expresión, ambigüedad e hipercodificación, ya que permiten determinar si se encuentra frente a una obra de arte, precisamente porque su decodificación implica una aventura por caminos inexplorados. El arte, por tanto, es un hecho semiológico porque dentro de su estructura posee signos que adquieren significado al entrar en contacto con un receptor; la estética del cine entonces estará dada por la complejidad de significados típicos del signo de arte.

El kitsch, por el contrario, no es arte, más bien pretende serlo ya que se trata de un provocador de efectos. Se caracteriza por su falta de originalidad, pues toma prestado procedimientos del arte para luego adaptarlas y presentarlas como propias; de esta cuenta el mensaje se comprende con más facilidad ya que el receptor no tiene que interpretar nada, porque todo está dado.

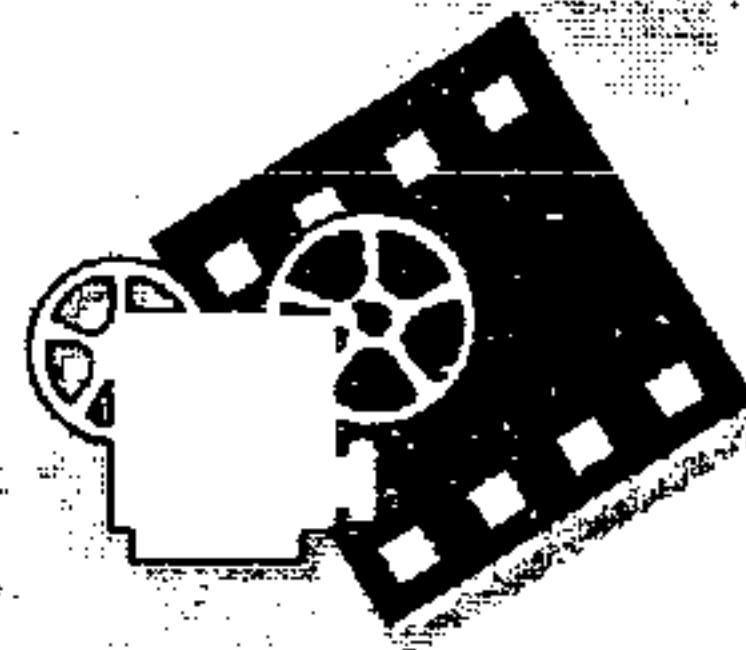
Además, al kitsch se le puede definir mediante la expresión dada por Kundera "...Cuando el corazón ha hablado, no es conveniente que la razón levante sus objeciones En el reino del kitsch se ejerce la dictadura del corazón.",



Análisis Semiótico y Valor Estético del film

debido a que el público se conecta emocionalmente con los objetos, por lo que dentro de las actividades comerciales se vende objetos que satisfacen esa necesidad de las personas. El kitsch por ende, tiene más fines comerciales que artísticos, vendiéndose como si se tratara de una obra de arte.

El cine no escapa al fenómeno del kitsch, ya que existen filmes que toman prestadas de filmes anteriores y las utilizan haciéndolas pasar como una innovación cinematográfica.

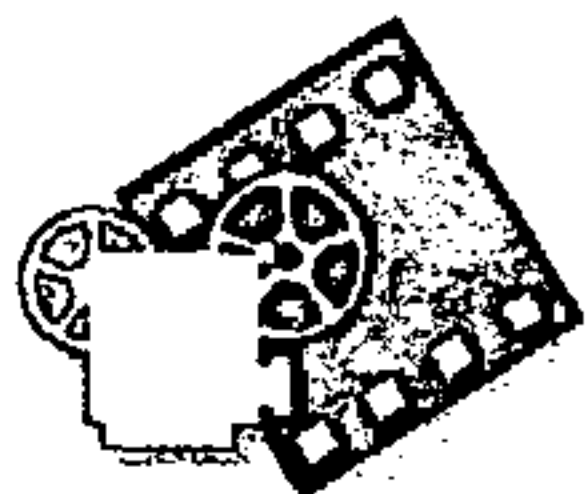


Capítulo V

5. Aplicación del Método de Análisis a los Filmes

5.5.1 Salvando al Soldado Ryan

5.5.2 Inteligencia Artificial



Capítulo V

5. Aplicación del Método de Análisis a los Filmes

5.1. Método:

El método de investigación a utilizar, para la resolución del presente problema, serán el descriptivo y el semiológico, por ser los que más se adaptan a esta informe. Además se realizará un análisis semiótico a los filmes "Salvando al Soldado Ryan" e "Inteligencia Artificial", tomando como base la propuesta que hace Carlos Velásquez en su libro "Literatura, semiología del mensaje lúdico", agregándole algunas variantes, con el fin de determinar si las propuestas cinematográficas son estéticas o estructuras de mal gusto.

5.2 Objeto de Estudio:

Se tomarán dos películas dirigidas por Steven Spielberg, como objetos a los cuales se le aplicará el análisis semiótico, porque se le ha catalogado como un director más comercial que artístico. Además, al realizar el análisis a dos películas es posible que una de ellas sea estética y la otra no, lo cual permitiría un mayor enriquecimiento de la investigación. De los 20 filmes que ha dirigido hasta el momento, se tomaron las dos últimas películas dirigidas por Spielberg, ya que en el momento de realizar el anteproyecto eran las más recientes, es decir, las que están comprendidas entre 1998 al 2001. Estas serán descritas en un cuadro antes de dar comienzo al análisis.

5.3 Instrumentos:

Como se dijo anteriormente, se utilizará el método semiótico propuesto por Carlos Velásquez, a esta propuesta, se le agregarán los elementos de los textos narrativos de Umberto Eco, los procedimientos narrativos dados por Michel Chion y las características del Kitsch para lograr encontrar el valor estético de los filmes de Steven Spielberg elegidos, para este propósito.

De esta manera el esquema completo de análisis sería el siguiente:

a. Análisis del film como relato



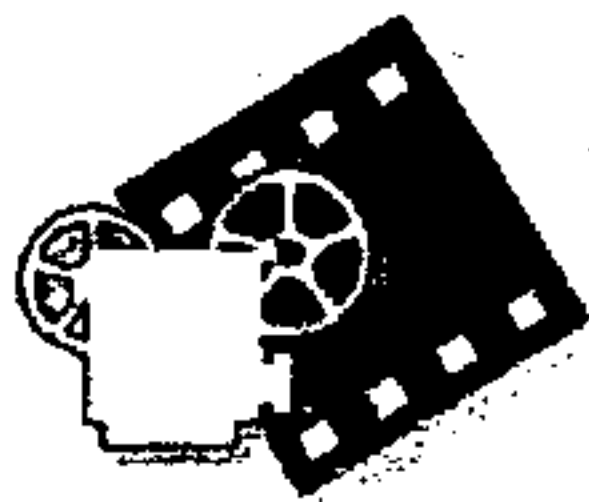
Personajes del texto narrativo

- Autor empírico
- Autor modelo
- Lector empírico
- Lector modelo
- Lector modelo de primer nivel
- Lector modelo de segundo nivel



Narración

- Organización de la narración
 - Fábula
 - Discurso
 - Trama



Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

○ Estrategias narrativas

- Tiempo de fábula
- Tiempo de discurso
- Tiempo de lectura

○ □ Film narrativo

- Texto ficticio
- Texto histórico

Suspensión de la incredulidad
Verosimilitud
Formato enciclopédico
Autoreferencia
Laberinto finito

○ Procedimientos narrativos

- Elipsis, prolepsis y analepsis.
- Paseos inferenciales
- Suspense (Dilación)
- Relajación / descanso
- Hareng – saur
- Calderón
- Gag repetitivo

b. Análisis semiótico

 **Determinar el conflicto**

 **Componentes narrativos**

- Argumento
- Ordenamiento cronológico

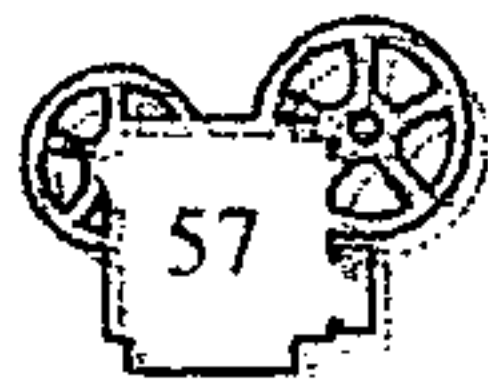
 **Programa Narrativo**

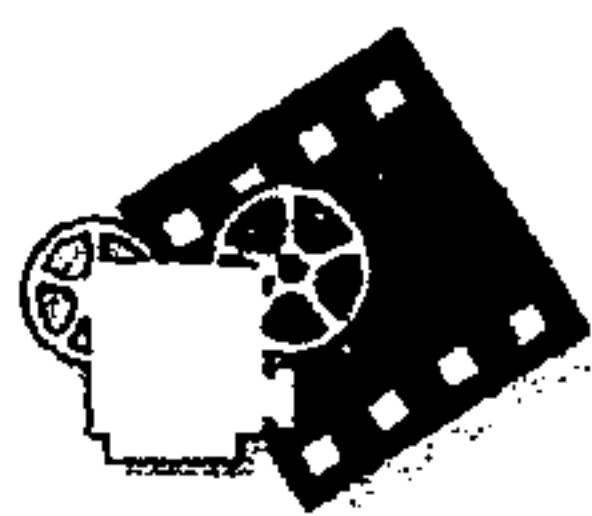
- Realización
- Capacidad
- Influjo
- Valoración

 **Componente Descriptivo**

- Personajes
- Espacios
- Tiempos
- Las oposiciones

 **Propuesta ideológica**





Análisis Semiótico y

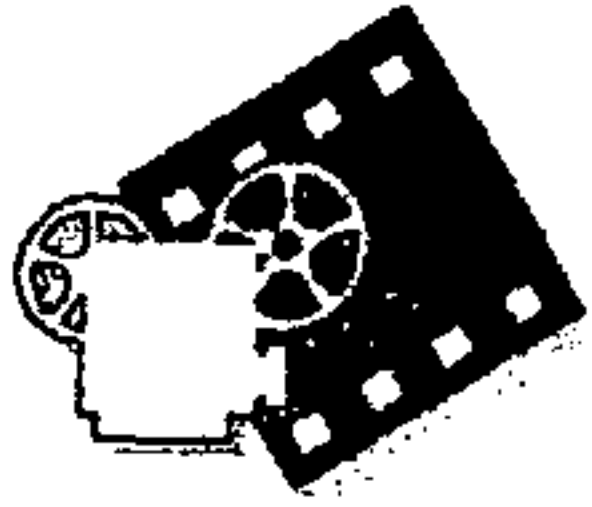
Valor Estético del film

c. Valor estético

Para determinar el valor estético se responderán a las siguientes preguntas, basándose en los elementos del kitsch:

- ¿Utiliza el film estilemas estético?
- ¿Utiliza estilemas consumados el film?
- ¿El film es provocador de efectos?
- ¿Es vendido como arte este film?
- ¿Engaña al espectador este film?

Se utilizará el esquema anterior como herramienta, para lograr el objetivo de este estudio, de esta manera, los filmes serán analizados en sus procedimientos narrativos, por sus contenidos ideológicos y por el valor estético que poseen y transmite a su público. El análisis se realizará a los filmes de Steven Spielberg, "Salvando al Soldado Ryan" e "Inteligencia Artificial". A continuación, se presenta cada uno de los análisis para lograr determinar si éstos poseen un valor estético.



5.4 Descripción de Filmes

Salvando al Soldado Ryan

Título Original: *Save Private Ryan*

País: E.E.U.U.

Año: 1998

Duración: 165 minutos

Director: Steven Spielberg

Género: Drama



Sinopsis:

Tras el desembarco de Normandía, un grupo de soldados americanos asume su última misión: salvar a un solo hombre. La patrulla del capitán John Miller conformada por los soldados Reiben, Caparzo, Jackson, Wade, Mellish, el cabo Upham y el sargento Horvarth deben arriesgar sus vidas para encontrar y devolver a casa al desaparecido soldado Ryan, el único sobreviviente de sus tres hermanos que han muerto en combate. Durante el camino se enfrentan a varios obstáculos y en un momento uno de los soldados lanza una pregunta: ¿Por qué arriesgar ocho vidas para salvar una?

Música:

John Williams

Fotografía:

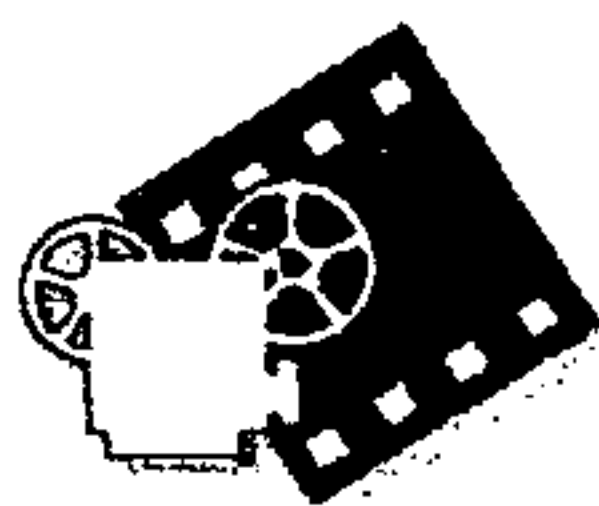
Janusz Kaminski

Producción:

Steven Spielberg, Ian Bryce, Mark Gordon, Gary Levinsonn (DreamWorks SKG/Amblin Entertainment/ Paramount Pictures)

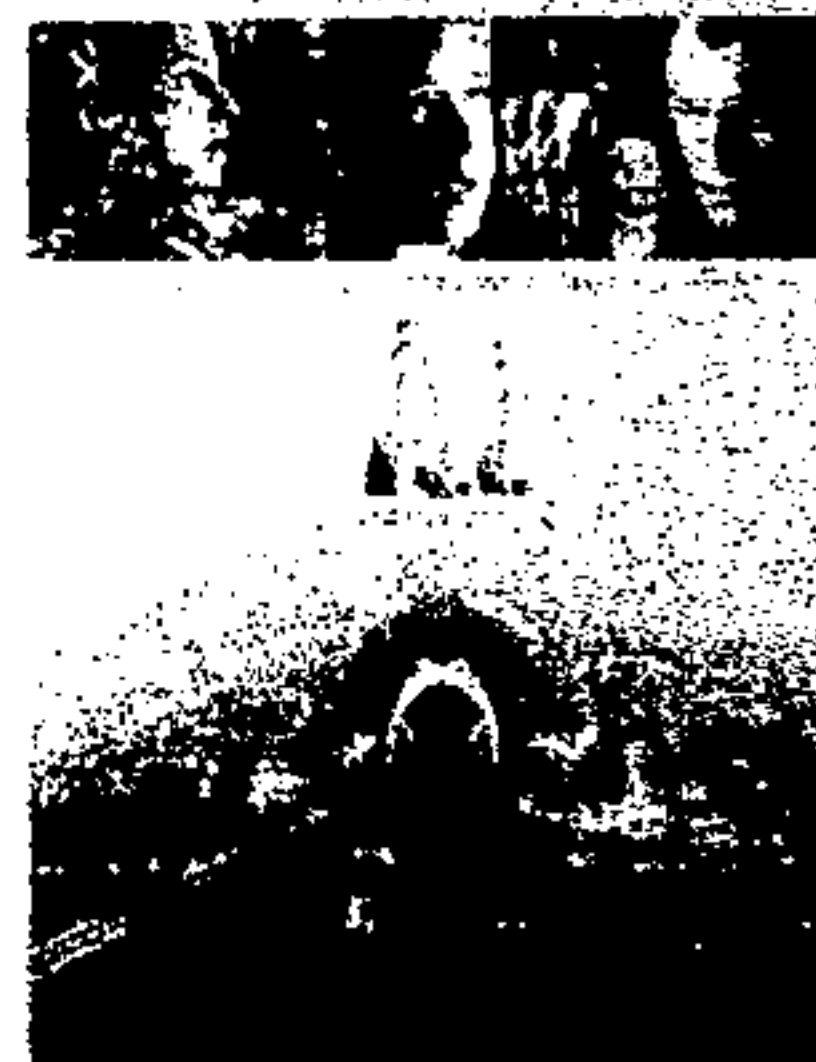
Reparto/Personajes:

- *Tom Hanks (Capitán John Miller)*
- *Edwards Burns (Soldado Reiben)*
- *Tom Sizemore (Sargento Horvarth)*
- *Jeremy Daves (Cabo Upham)*
- *Dennis Farina (Teniente Coronel Anderson)*
- *Ted Danson (Capitan Hamill)*
- *Matt Damon (Soldado James Ryan)*



Inteligencia Artificial

Título Original: *Artificial Intelligence (A.I.)*
País: *EEUU*
Año: *2001*
Duración: *145 minutos*
Género: *Ciencia Ficción*
Director: *Steven Spielberg*



Sinopsis:

En un futuro no muy lejano, los casquetes polares se han derretido y el nivel de los océanos ha subido e inundado todas las ciudades costeras del mundo. En el interior de los continentes, la humanidad continúa avanzando hasta el punto de desarrollar robots humanoides de un aspecto realista (llamados mecas) al servicio del hombre. Una de las principales compañías productoras de mecas construye a David, un niño artificial que es el primero en experimentar auténticos sentimientos, especialmente el de un amor eterno hacia su "madre", Mónica. Mónica es una mujer que adopta a David como sustituto de su verdadero hijo, que permanece criogenizado por padecer una enfermedad incurable. David vive felizmente con Mónica y su marido, pero cuando el verdadero hijo regresa a casa, tras descubrirse una cura efectiva, la vida de David cambiará dramáticamente. La historia se centra por tanto en David, quien posee "Inteligencia Artificial".

Producción:

Bonnie Curtis, Jan Harlan (ejecutivo), Kathleen Kennedy, Walter F. Parkes (ejecutivo), Steven Spielberg

Música:

John Williams

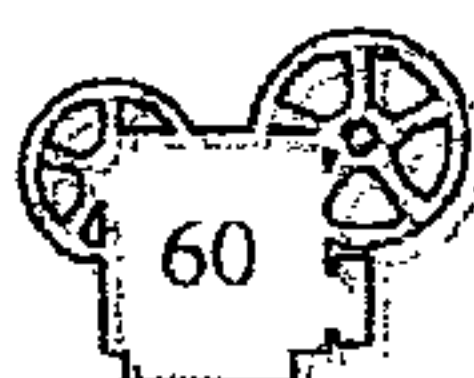
Fotografía:

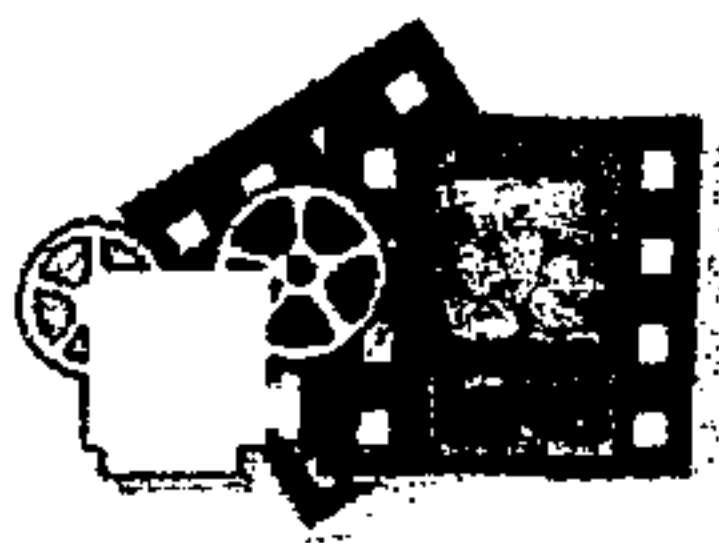
Janusz Kaminski

Reparto/Personajes:

🎬 *Haley Joel Osment (David)*
🎬 *Frances O'Connor (Monica Swinton)*
🎬 *Sam Robards (Henry Swinton)*
🎬 *Jake Thomas (Martin Swinton)*
🎬 *Jude Law (Gigolo Joe)*

🎬 *Ashley Scott (Gigolo Jane)*
🎬 *William Hurt (Profesor A. Hobby)*
🎬 *Jack Angel (Teddy - voz)*
🎬 *Robin Williams (Dr. Know - voz)*
🎬 *Ben Kingsley (Narrador)*





Salvando al Soldado Ryan

Análisis Semiótico y Valor Estético del film

5.5 Análisis Semiótico y Valor Estético de los Filmes

5.5.1 Salvando al Soldado Ryan:

a. Análisis del Film como Relato:

Al observar el film "Salvando al Soldado Ryan", se inicia un viaje al pasado y comenzamos a adentrarnos poco a poco en la historia que Spielberg nos quiere contar a través de esta película. Así se va descubriendo su esencia comenzando como lector/espectador empírico, para después convertirse en un lector/espectador modelo de segundo nivel; revelando de esta manera las características propias tanto del autor empírico como del autor modelo. De esta manera, se da inicio con el análisis semiótico del film como relato, conociendo a los personajes del film narrativo de esta cinta cinematográfica llamada "**Salvando al Soldado Ryan**".

El **Autor Empírico** de este film es el director Steven Spielberg, ya que esta película se realizó bajo su dirección, lo cual quiere decir que Spielberg nos cuenta una historia a través de un conjunto de imágenes, desde su perspectiva única, porque la historia se narra a través de estas imágenes que son el producto de las tomas realizadas bajo su dirección y que luego nos permiten observar la historia en una pantalla. Al **Autor Modelo**, en este caso, lo vemos como una persona que posee cierta conciencia del pasado y una sensibilidad hacia las demás personas, así como también, lo vemos como alguien detallista, realista y de cierto modo perfeccionista.

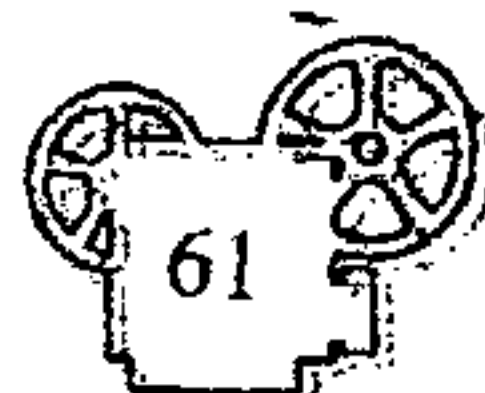
Pasando al **Lector/Espectador Empírico** se trata del mí como lectora/espectadora de la cinta cinematográfica, sin profundizar demasiado, ya que solamente me dejó llevar por la historia, a través de varios caminos por los que me lleva el autor; aquí me percaté que se trata de un film de guerra, donde un grupo de soldados tiene la misión de buscar al Soldado James Ryan para que pueda regresar a casa, debido a que sus tres hermanos fallecieron en diferentes batallas. Sin embargo al advertir que se pueden recorrer varios caminos dentro de la película, me convierto en un lector/espectador modelo.

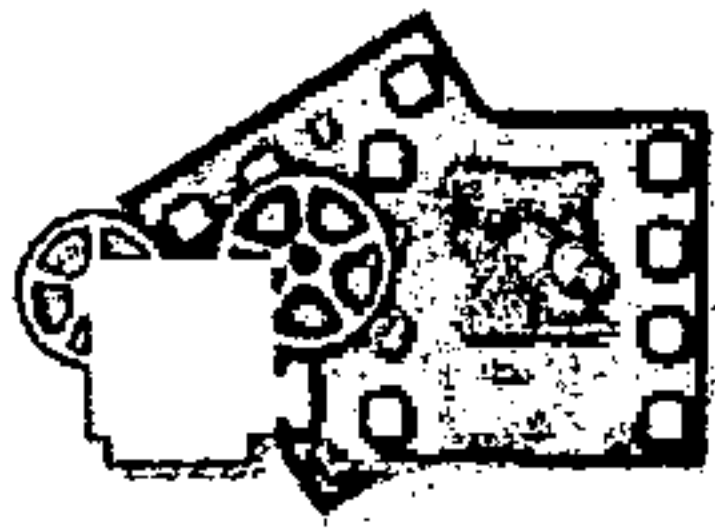
De esta manera, en este caso particular vemos que el film encierra un tema en particular: **La II Guerra Mundial**; más sin embargo, notamos que a este tema lo rodean otros como: el valor, el honor, el patriotismo, la miseria humana, y que al mismo tiempo resalta la fraternidad que puede existir entre un grupo de soldados de guerra. Así, al movernos a través del tiempo, siguiendo la historia, vemos las características de cada personaje, las consecuencias de la guerra y el significado de la búsqueda del soldado, comenzamos a convertirnos en un lector/espectador modelo de primer nivel, para posteriormente convertirnos en un lector/espectador modelo de segundo nivel al ver como está estructurado el film mediante los siguientes elementos estéticos:



Funciones de la comunicación

El film "**Salvando al Soldado Ryan**" cumple con la **función poética**, ya que al comenzar a ver la película vemos a un anciano, sin saber de quién





Salvando al Soldado Ryan

se trata, por lo que Spielberg desde el principio nos invita a jugar, para que nos internemos en la historia de un grupo de soldados que tienen la misión de encontrar al Soldado James Ryan, en medio de una guerra, detrás de las líneas enemigas, por lo que nos cautiva y hace que queramos saber quién es este soldado y lo que les sucederá a estos soldados durante su búsqueda.

Así también la función emotiva se encuentra presente ya que dentro de las escenas se logra captar las expresiones de dolor y angustia de los soldados al perder un compañero y verlo morir. Se observa además a una niña alemana que llora porque es alejada por un momento de sus padres. La función metalingüística, por su parte se encuentra en un código que poseen los soldados para comunicarse entre sí cuando se encuentran lejos, un ejemplo de ello se puede observar cuando el soldado Jackson mediante señas con las manos le dice al Capitán Miller que se acerca el enemigo al lugar donde ellos están ubicados.

El Juego y sus reglas:

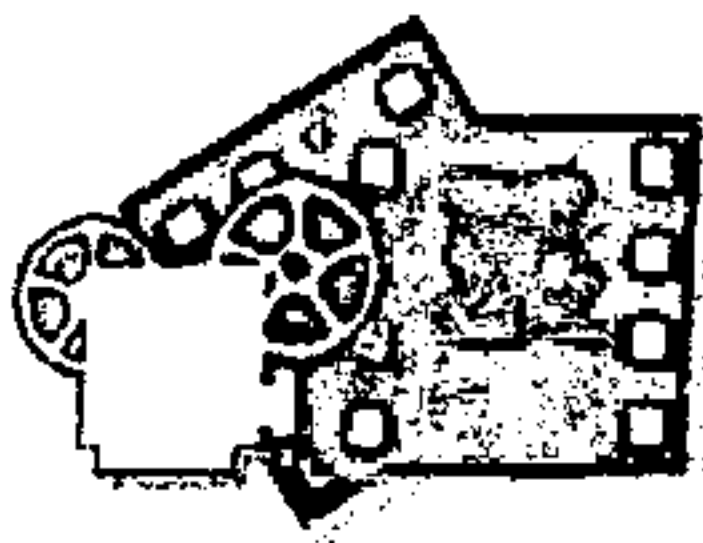
Este film es una actividad libre ya que nadie nos ha obligado a verlo, y al mismo tiempo es una actividad ficticia e incierta; ficticia en cuanto a la existencia de los personajes interpretados por los actores, asimismo es incierta porque al momento de ver el film y adentrarnos dentro del mismo, llegamos a plantearnos preguntas sobre las actitudes de los soldados, la forma en que terminará la historia y así conforme avanza el film se van resolviendo algunas de las preguntas, al mismo tiempo que surgen otras. De esta manera para responder a los cuestionamientos que se realizan y surgen durante el film, se deben seguir las reglas del juego que plantea Spielberg, ya que el juega con el pasado y el presente, al igual que juega con el sonido y las imágenes para lograr darle forma a los personajes y a la historia.

Manipulación:

La manipulación del lenguaje en esta propuesta cinematográfica, comienza desde el título "**Salvando al Soldado Ryan**" porque al terminar de ver la película, nos damos cuenta que no se trata únicamente de salvar a un soldado, más bien se trata de salvar la esperanza de una nación que se encuentra en guerra.

También existe una manipulación de las imágenes cuando ocurre el desembarco en Normandía, ya que durante este, varios soldados mueren, independientemente del país al que pertenecieran, pues se cobraron varias vidas y esta fue solo una de las consecuencias de esta guerra. Además por tratarse de un film se hace uso de otros recursos como lo son los silencios y la musicalización.

La musicalización, se utiliza para conmover al espectador, ya que por lo general la utilizan luego de algún suceso importante, como por ejemplo luego del desembarco se utiliza música muy suave y nos muestran varios cuerpos tirados en la playa y vemos como la sangre y el agua de se



Análisis Semiótico y Valor Estético del film

Salvando al Soldado Ryan

mezclan. En el caso de los silencios, se utilizan para dar realce a las escenas, por ejemplo en el momento en que el capitán Miller desembarca y a través de sus ojos vemos lo que sucede a su alrededor, en este momento existe silencio y la cámara se mueve lentamente.

Hipercodificación:

Dentro de esta cinta hay diferentes códigos como los códigos **retóricos** pues las armas simbolizan el poder y la destrucción; la lluvia no es sólo un fenómeno natural, sino es el anuncio de que algo se avecina, así como la bandera pues no solo simboliza la participación norteamericana en el conflicto, sino también patriotismo, honor y solemnidad de los caídos en la batalla.

También encontramos códigos **políticos**, ya que nos muestra las consecuencias que puede traer cualquier guerra, para así crear conciencia de lo que una guerra puede traer consigo. Al mismo tiempo hallamos códigos **visuales** que nos muestran las imágenes de una guerra en particular, donde vemos tomas sangrientas del combate, además, vemos los movimientos de cámara que en determinado momento se vuelven lentos para darle realce al momento que viven los soldados en la guerra;

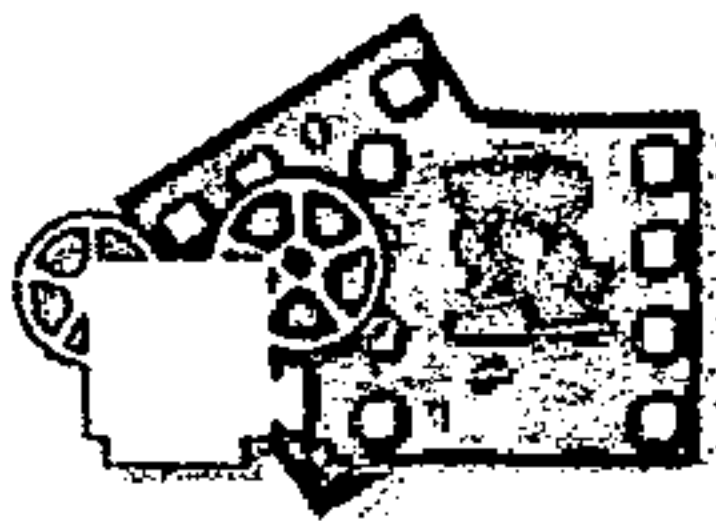
En cuanto a los códigos **sonoros**, los encontramos en los efectos especiales, como por ejemplo el sonido de los disparos al momento del desembarco, el sonido de las olas del mar, la lluvia y los motores de los tanques de guerra; dentro de estos códigos también encontramos la música, los silencios y la voz. Con respecto a la música, esta logra dar un realce a las tomas, al igual que los silencios que se dan en un momento del desembarco. La voz en este caso, nos permite conocer el estado de ánimo de los personajes, que en determinado momento nos transmiten su desesperación y dolor dentro de la guerra.

Estilo:

"Salvando al Soldado Ryan" es una mezcla de la realidad con la ficción, ya que se nos muestra un escenario conocido y una historia que pudo ser cierta, en cuanto a los personajes se refiere, así también, se combina el presente con el pasado, inclinándose más hacia este último, para así desentrañar y sacar a la luz las consecuencias de una guerra que sucedió en el Siglo XX por la lucha de poder, al mismo tiempo que nos recuerda la capacidad de autodestrucción que posee el ser humano.

La Fábula:

"Salvando al Soldado Ryan" inicia con un anciano que se dirige a un cementerio, acompañado de su familia, al llegar frente a una tumba fija su mirada y a través de sus ojos regresamos en el tiempo hasta el día del Desembarco en Normandía, en estos instantes es cuando se puede apreciar lo devastadora que puede ser una guerra, al ver como varios soldados caen, otros gritan, otros siguen



Salvando al Soldado Ryan

luchando y como otros tratan de calmar el dolor de los heridos. La compañía dirigida por el Capitán John Miller cumple con su misión durante el desembarco.

Mientras tanto, en las oficinas centrales, una secretaria se percata que tres de cuatro hermanos han fallecido en diferentes lugares, (Playa Omaha, Playa Utah, y Nueva Guinea) y que el cuarto hermano, el más joven, está en algún lugar de Normandía, cerca de Neuville, en zona ocupada por los alemanes. Al llegar esto a oídos del Jefe de Estado Mayor de los Estados Unidos, decide enviar una misión de rescate para sacarlo de donde se encuentre al instante. Así al tercer día del desembarco se le asigna al Capitán John Miller la misión de buscar y mandar de regreso al soldado James Ryan. De esta manera el Capitán Miller elige a los mejores para formar una escuadra que lo acompañe en su misión de salvar al soldado Ryan, estando entre ellos: los soldados Jackson, Mellish, Caparzo, Reiben, Wade, el cabo Upham y el Sargento Horvarth.

Al iniciar su camino el soldado Reiben cuestiona las órdenes recibidas lanzando una pregunta ¿Para qué arriesgar ocho vidas para salvar una?; durante su búsqueda la escuadra de soldados sufre dos bajas (Caparzo y Wade), pero siguen su camino tras las líneas enemigas. Al llegar a un campamento por fin encuentran al soldado Ryan, después de haber enfrentado varios obstáculos; sin embargo se encuentran con que el soldado Ryan no quiere abandonar su puesto, por lo que se unen al campamento y juntos planean la forma de derrotar a los enemigos, teniendo como prioridad la protección del soldado. Al acercarse el enemigo se colocan en sus puestos y luchan, la mayoría del pelotón muere en el combate, pero el Soldado Ryan solo tienen algunos rasguños.

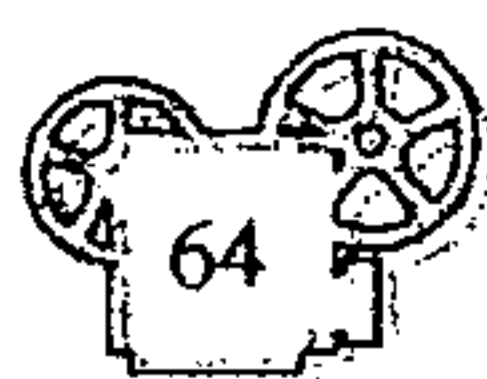
Casi al final, cuando se cree que todo está perdido y que el enemigo ganaría, aparecen aviones aliados y de Estados Unidos que bombardean al adversario. El Soldado James Ryan ve morir al Capitán John Miller, quién antes de fallecer le dice al oído: «James, sea digno de esto. Merézcaselo»; estas palabras posteriormente el las lleva al presente, cuando se encuentra frente a la tumba del Capitán Miller y le pregunta en el plano final a su esposa. « ¿He sido un buen hombre, he tenido una buena vida, me he portado bien contigo y con nuestros hijos?», Los emocionados ojos de ésta asienten. Fue la promesa que le hizo el soldado Ryan al agonizante capitán que lo salvó.

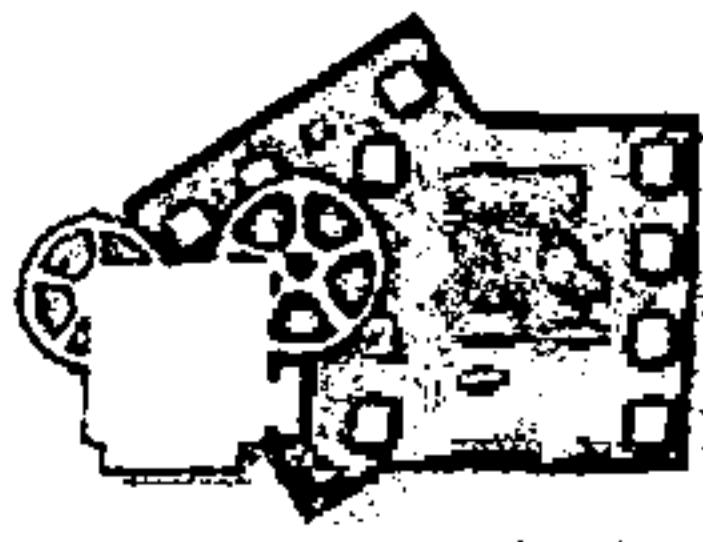
Discurso:

Las vidas que cobra la guerra, independientemente de las nacionalidades e ideologías, así como la capacidad de autodestrucción que posee el hombre por la ambición de poder.

Trama:

La historia de una escuadra de soldados que van en busca de un soldado, tras las líneas enemigas, para que pueda regresar a casa a salvo, después de que sus tres hermanos mueren en batalla, enfrentando con valor los obstáculos que se le cruzan en su camino para cumplir con la misión encomendada.





Salvando al Soldado Ryan

Análisis Semiótico y Valor Estético del film

Estrategia Narrativa

Tiempo de Fábula:

"Salvando al Soldado Ryan" es decir la historia en sí misma, la cual sucede desde el Día del Desembarco hasta que encuentran y se unen al campamento donde el Soldado Ryan se encuentra.

Tiempo de discurso:

Las vidas que cobra una guerra son irreparables, pero su sacrificio es recordado por sus familias y otros soldados que vivieron en carne propia las crueldades de un combate.

Tiempo de Lectura:

El tiempo de lectura se realiza en 165 minutos y es una película que nos hace recordar no sólo un momento histórico que vivió el mundo sino el hecho de que muchas veces las guerras se producen por las diferencias ideológicas y la lucha de poder que hay entre los representantes de Estado de los países involucrados, sin tener en cuenta las vidas que se cobran durante la misma.

Siguiendo con el análisis, vemos que cada vez nos involucramos más en la historia de un grupo de soldados en busca de uno solo, dentro de una guerra, así al adentrarnos advertimos que nos encontramos frente a un **Texto Histórico**, ya que este relato se hilvanó sobre una base real como lo fue la Segunda Guerra Mundial, mostrándonos de manera cruda el horror y el dolor que una guerra puede dejar a su paso. Aunque este film no deja de ser ficticio por los personajes la trama que se nos presenta.

Como espectadores, al decidir ver la cinta cinematográfica realizamos un pacto de ficcionalidad porque aceptamos como verdadera la historia que se nos plantea dentro del film; por consiguiente, al hacer este pacto, el film exige de nuestra parte una **Suspensión de la Incredulidad**, es decir que permitimos que el autor, en este caso Spielberg, nos envuelva dentro de la historia de un grupo de soldados que va en busca del Soldado Ryan para que éste último pueda regresar a casa, después de haber perdido a sus tres hermanos en la guerra.

Así, por la manera en que se construyó la historia, desde el comienzo hasta el final; y por las imágenes que se nos presentan, como por ejemplo el desembarco en Normandía, los prisioneros de la Guerra, las tácticas o estrategias de ataque utilizadas y sus armas, nos envuelven en un mundo posible, por lo que se logra la verosimilitud de la película. Por otra parte para poder comprender lo que vemos en la pantalla, es necesario que se conozca el contexto sobre el cual se trabajó en esta película, es decir:



Tener conocimiento sobre algunos acontecimientos ocurridos durante la segunda guerra mundial, que sucedió en el Siglo XX.



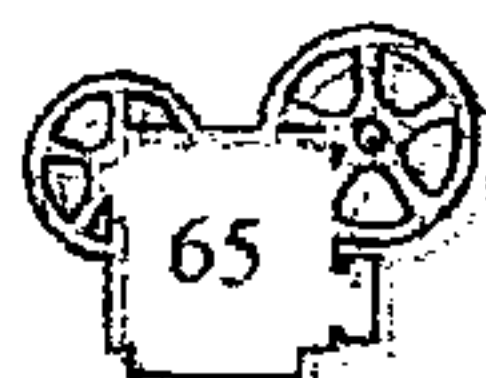
Conocer sobre el Desembarco que se llevó a cabo en Normandía.

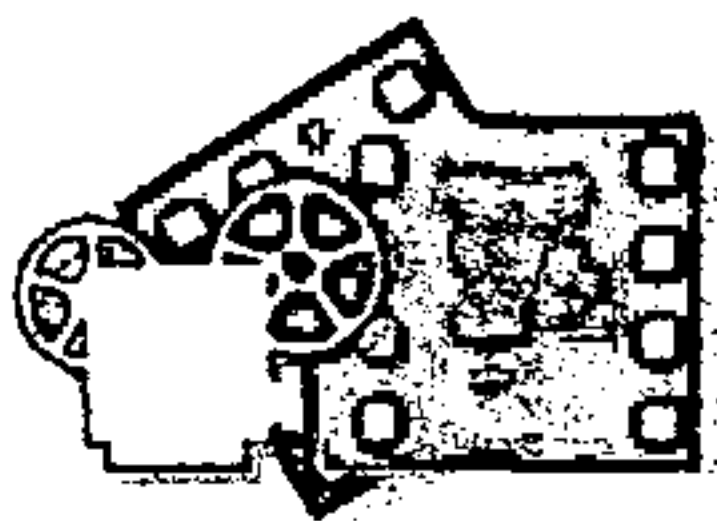


Saber que países estaban aliados a Norteamérica y cuales no.



El odio y discriminación de los nazis hacia los judíos.





Salvando al Soldado Ryan

Sin embargo, en caso de que no se tenga un conocimiento básico sobre la Segunda Guerra Mundial, se puede acudir a libros de historia o enciclopedias para investigar sobre algún hecho y de esta manera no quedar como un simple espectador.

Así las respuestas a muchas preguntas planteadas al principio y durante el film son resueltas conforme avanza la historia, ya que el autor ha creado un mundo con sus propias reglas, las cuales como espectadores debemos seguir para poder comprender la historia y su verdadero significado. Vemos de esta manera que la película es Autoreferente porque comenzamos a comprender, las razones que motivaron a la escuadra de soldados a seguir con su misión a pesar de cuestionar al inicio las órdenes recibidas para salvar al Soldado Ryan; asimismo es autoreferente porque sólo dentro de la misma, podemos encontrar elementos colocados por el autor como el la palabra Tojo, el constante temblor de la mano derecha del Capitán Miller, la carta de Caparzo y las escenas de muerte de algunos personajes. Por esta razón decimos también que se trata de un Laberinto Finito, porque dentro de la historia existen elementos que no existieron en la vida real, y que fueron colocados por el autor, para darle mayor realce y verosimilitud al film. Entre estos podemos encontrar la musicalización, los silencios y los movimientos de cámara que lograron dar vida a la película. De esta manera vemos que el autor es quien nos transmite una historia llena de valores o antivalores, que nos llevan a encontrarnos con el pasado de un personaje y de un país, solamente que en el film también se encuentra la perspectiva o visión del mundo que posee el autor.

Por estas razones, el film "**Salvando al Soldado Ryan**" se trata de un texto ficticio histórico.

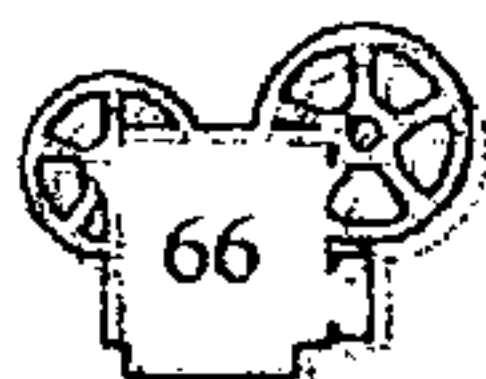
Se puede decir también, que el presente film posee una dualidad, ya que por una parte se trata de una narrativa natural por haber basado la película en un hecho histórico y por otra parte se trata de una narrativa artificial porque dentro del film se agregaron elementos que logran dar otra perspectiva de lo que fue la II Guerra Mundial, ya que es vista desde la perspectiva de los soldados.

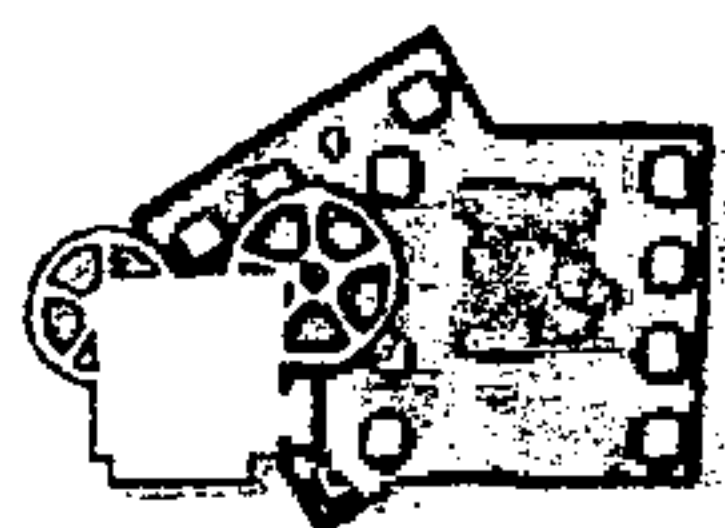
Además, durante el film se pueden reconocer algunos **Procedimientos Narrativos** utilizados por el autor como los que se describen a continuación:



Analepsis y Prolepsis:

Estos procedimientos narrativos los utiliza Spielberg para ir y regresar en el tiempo así la **analepsis** la encontramos al comienzo de la historia, cuando estando en el presente, James Ryan (quien al inicio no sabemos de quién se trata) visita al cementerio y a través de sus ojos se retrocede en el tiempo al momento del Desembarco en Normandía. Y la **prolepsis** la hallamos al final del film cuando se retoma la escena de James Ryan en el cementerio (aquí nos enteramos que se trata del Soldado Ryan)





Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Salvando al Soldado Ryan

También encontramos los encontramos cuando en un diálogo entre el Capitán Miller y el soldado James Ryan, éste último recuerda la última vez que estuvo junto a sus hermanos:

...“Una vez, dos de mis hermanos me despertaron en medio de la noche diciendo que me tenían una sorpresa. Me llevaron al pajar en el granero. Allí estaba Dan, mi hermano mayor con Alice....” (analepsis) “...Fue la última... al otro día Dan se fue al adiestramiento. Fue la última vez que estuvimos juntos. Hace ya dos años” (prolepsis).



Paseos Inferenciales:

Ya que este procedimiento se refiera a la manera en que el espectador se anticipa o reflexiona a los sucesos que se dan dentro del film, a continuación se describen algunos de ellos:

Las escenas del desembarco, presentan las circunstancias más crudas y llenas de horror, pues los soldados deben enfrentar en la guerra la muerte y el dolor, de una manera inimaginable. Luego de estas escenas, el film se centra en los personajes, que en este caso son los soldados que deben cumplir con la misión de salvar al Soldado Ryan. Al inicio se nos plantea una pregunta ¿Para qué arriesgar ocho vidas para salvar una?, los que nos hace reflexionar sobre las vidas que se cobran durante una guerra, pues lo soldados deben cumplir las órdenes que se les dan sin importar las consecuencias, como sucede en este caso, ya que varios soldados pierden la vida durante la búsqueda del soldado Ryan.



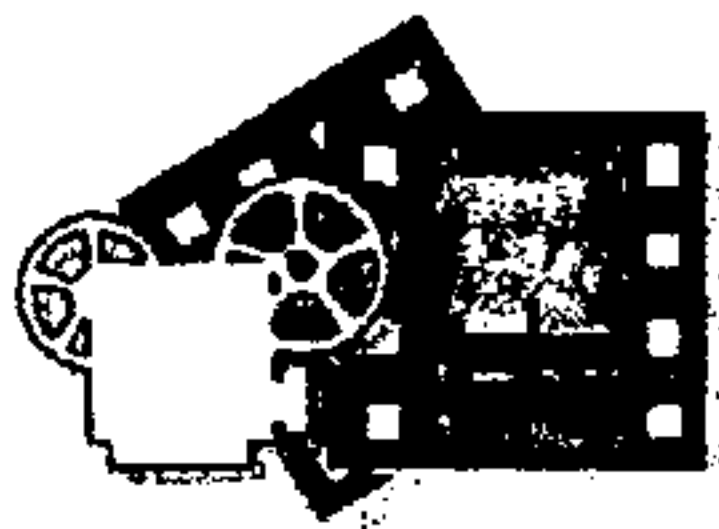
Relajación:

Este procedimiento lo localizamos luego de las escenas del desembarco ya que pasan a las oficinas donde se encuentran secretarias escribiendo telegramas para las familias de algunos soldados que han muerto. Es en este fragmento cuando descubren que tres de los cuatro hermanos Ryan han fallecido. Así mediante la Relajación logran dar un descanso al público, después de las escenas tan atroces que se le presentaron antes de este procedimiento.



Hareng-Saur:

Este procedimiento narrativo ocurre cuando en un campamento encuentran a un Soldado llamado James Ryan, pero resulta que solo se trata de un homónimo, por lo que se trata de una pista falsa del paradero del verdadero Soldado Ryan.



Salvando al Soldado Ryan



Calderón:

El calderón se da cuando vemos las escenas fuertes del Desembarco en Normandía, que hace el espectador se mantenga atento a los sucesos. Otro calderón podría ser cuando el soldado Reiben se revela contra el Sargento Horvarth, creando un momento de tensión dentro de la escuadra y para el espectador.



Gag Repetitivo:

En este caso encontramos un gag repetitivo visual y verbal, en el caso del gag visual, tenemos el temblor de la mano del Capitán Miller que durante toda la película el temblor va y viene en 6 ocasiones; en el caso del gag verbal nos referimos a la palabra Tojo mencionada por los soldados cuando una situación está muy dura, que es mencionada 6 veces durante todo el film, en diferentes situaciones, como el gag visual.

b. Análisis Semiótico:

Para realizar este análisis, primero debemos **Determinar el Conflicto**, ya que a partir de este se desarrollará todo el análisis semiótico. Así, mediante este film, Spielberg nos presenta varias historias que van entrelazadas y que logran formar un mismo relato, como por ejemplo:



La muerte de los soldados en el cumplimiento de su misión: Salvar al Soldado Ryan.



El resentimiento entre los soldados americanos y alemanes.



Deseo de regresar a casa de los soldados.



El valor de los soldados en el cumplimiento de su misión.

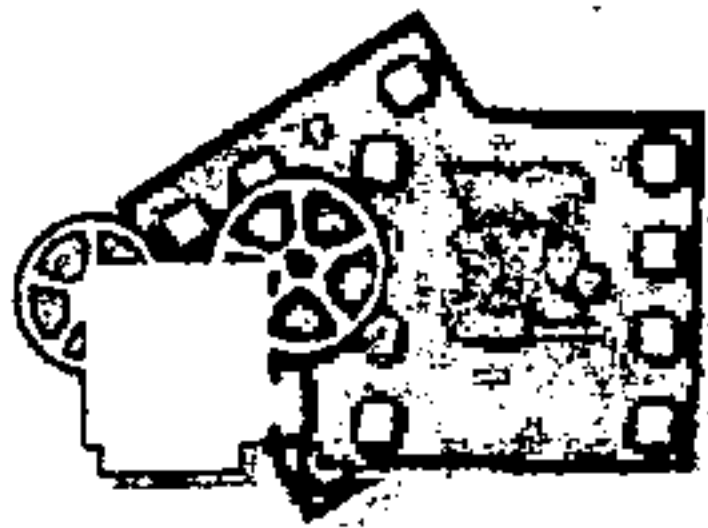
Sin embargo para realizar el análisis de este film, sólo se tomará la primera de las opciones mencionadas arriba, lo cual nos permitirá comprender la misión que les fue encomendada.

COMPONENTE NARRATIVO:

Argumento:

Según el ordenamiento cronológico, el film "**Salvando al soldado Ryan**" presenta una estructura alineal, ya que se inicia con el final de la historia, cuando el anciano James Ryan se encuentra en el cementerio frente a la tumba del Capitán Miller. A partir de aquí nos regresan en el tiempo para explicar como sucedieron las cosas y la razón por la cual él se encuentra con vida. Así ordenando cronológicamente los hechos quedaría de la siguiente manera:

Un grupo de soldados debe arriesgar su vida, por órdenes del Jefe del Estado Mayor, dirigiéndose tras las líneas enemigas para encontrar y salvar al Soldado Ryan, único sobreviviente de cuatro hermanos, muriendo algunos



Salvando al Soldado Ryan

soldados en el cumplimiento de su misión. En base a esto podemos argumentar que:

Acción Principal: "La muerte algunos de los soldados en el cumplimiento de su misión".

Ahora, con el ordenamiento lógico podemos comenzar a ver desde el ángulo con el cual se enlaza la acción principal, así vemos que:

La historia **Inicia** cuando el desembarco, cuando aún no se les ha ordenado la búsqueda del soldado Ryan y aún se encuentran con vida; sin embargo todo **cambia**, cuando el Jefe del Estado Mayor les entrega la misión de salvar a un soldado que ha perdido a sus tres hermanos y en su búsqueda mueren dos de los ocho soldados; y **Termina** con el cumplimiento de la misión de Salvar al soldado Ryan y con el fallecimiento de cuatro soldados más, por participar en la última batalla contra los alemanes, quedando únicamente dos sobrevivientes de la escuadra de rescate.

Con los datos planteados con anterioridad, podemos determinar al sujeto y al objeto. El **sujeto** sería entonces los soldados y el **objeto** la muerte, por lo tanto el **Programa Narrativo** sería: "La muerte de algunos soldados en el cumplimiento de su deber".

Ya conociendo el Programa Narrativo, veamos las fases que lo componen:

Realización:

La relación inicial es, según la acción principal, de desunión y por lo tanto la situación final es de unión. Aquí también definimos al sujeto agente que sería la escuadra de soldados. Lo anterior lo graficamos así:

$$S_2 \rightarrow [(S \vee O) \Leftrightarrow (S \wedge O)]$$

Donde:

S₂: (Sujeto Agente) La escuadra de soldados

→: (Acción realizada) Salvar al soldado Ryan.

S: (Sujeto Estado) Algunos soldados

O: (Objeto Valor) Muerte

V: Relación de desunión

^: Relación de unión.

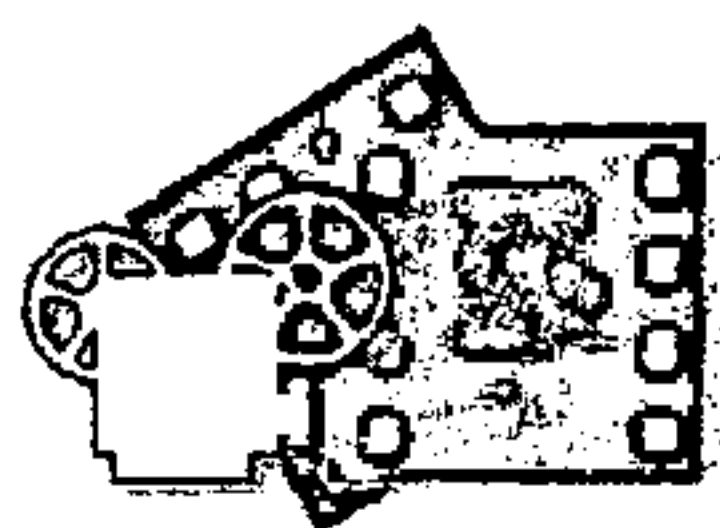
Capacidad:

La capacidad se presenta como el cumplimiento de la misión a pesar de que saben que arriesgan sus vidas. Respecto a esta fase, el film hace énfasis en el Deber hacer.

 Deber hacer:

"Su misión no es razonar, sino obrar y morir" "...Upham se refiere a nuestro deber como soldados, cumplimos órdenes, eso va por encima de todo..."

De modo que en el film se plantea que el soldado debe seguir órdenes sin



Salvando al Soldado Ryan

refutarlas, por lo que la actuación del sujeto agente es entonces catalogada como una acción de: Cumplimiento de su deber como soldado.

☛ **Querer hacer:**

En este caso se encuentra negado, los soldados no quisieran arriesgarse en la misión que les fue encomendada, ya que llega un momento en que cuestionan las órdenes "¿Para qué arriesgar ocho vidas para salvar una?", pero su deber como soldados los obliga a continuar y cumplir con la misión.

☛ **Poder hacer:**

Cuando la misión le es encomendada al capitán Miller y éste escoge a los mejores "Vendrán los mejores. El resto se unirá a Baker" esto indica que pueden realizar la misión.

☛ **Saber hacer:**

Los soldados deben y saben obedecer órdenes, y son los más calificados para realizar la misión, por lo que el saber hacer se encuentra presupuesto.

De lo anterior se puede decir que debido a la muerte de los tres hermanos del Soldado Ryan, los soldados debieron intervenir para salvarle la vida, cumpliendo órdenes superiores, lo que conllevó a la muerte de la mayoría de los soldados que conformaban la escuadra de rescate.

☛ **Influjo:**

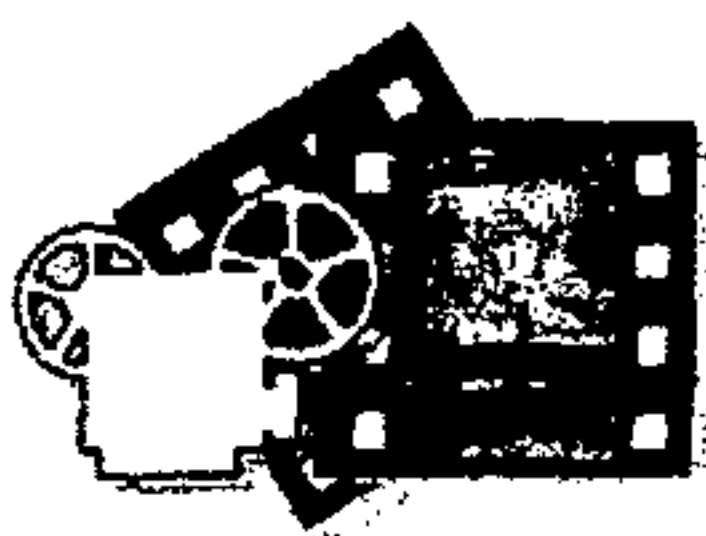
En este caso el **Mitente** sería el Jefe del Estado Mayor Presidencial – General George Marshall - ya que él es quien da la orden para que busquen al Soldado Ryan y lo traigan de regreso a salvo. Sin embargo este dio la orden, debido a la carga moral que sería el verdadero mitente; sin embargo existe un mitente en sentido negativo: la Guerra, ya que es portadora del antivalor muerte, lo que finalmente influye para que los soldados cumplan con su misión.

Por lo tanto los argumentos de que se vale el mitente para influir en el sujeto agente para que realice la acción serían:

Para salvar al Soldado Ryan se transmiten los valores de, muerte y sacrificio, los cuales están relacionados con el querer no hacer en la fase de capacidad; al mismo tiempo que se transmiten los valores de competencia y valor, relacionados con el poder hacer en la fase anterior. Estos valores son subordinados al valor deber como soldados que es el que demanda el deber hacer. Por lo tanto el mitente -General George Marshall-, se vale del valor "deber como soldados", para hacer que el sujeto agente salve al soldado Ryan y cumpla con su misión.

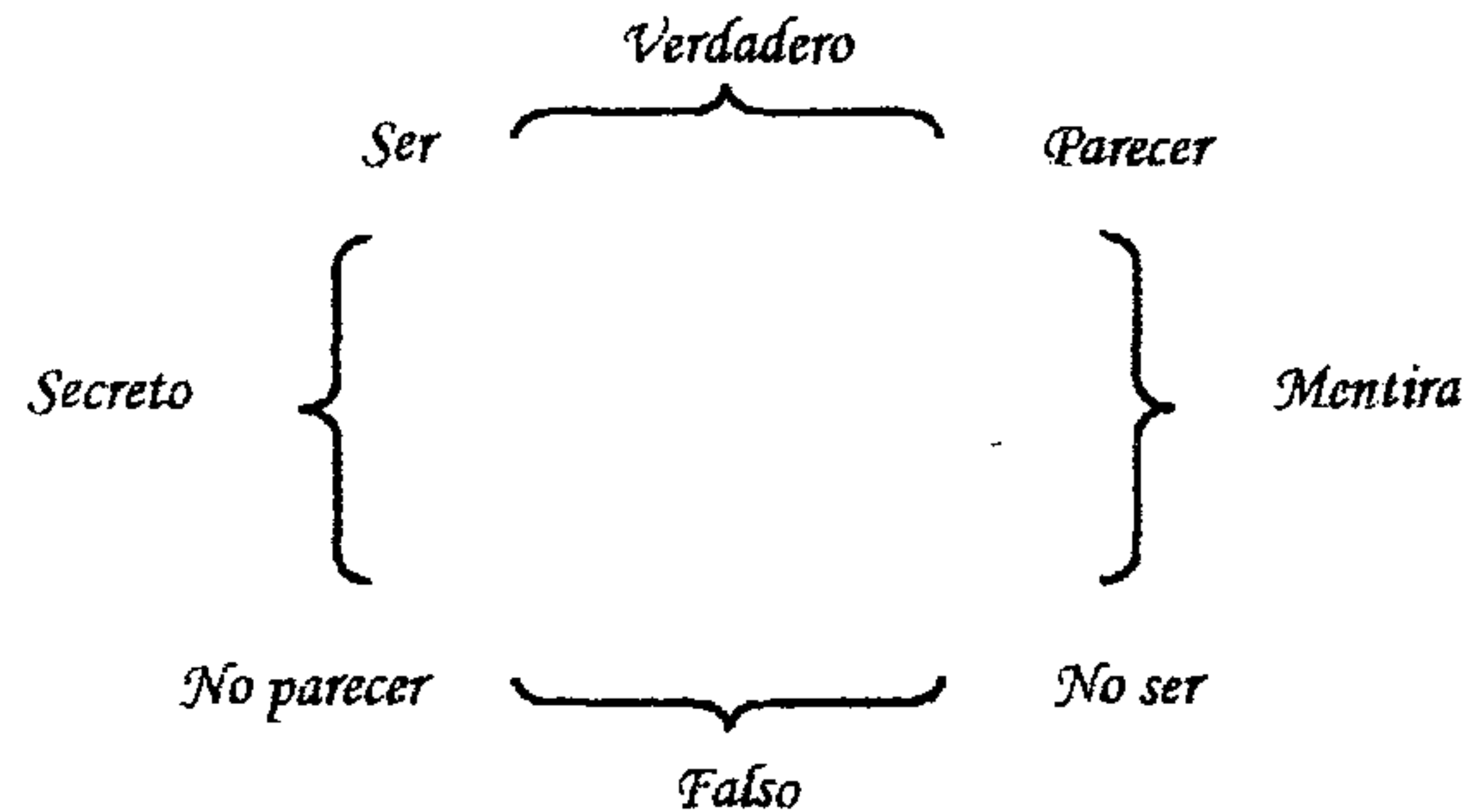
☛ **Valoración:**

El momento en que se introduce el valor de deber como soldados se da desde el instante en que le es encargada la misión al Capitán Miller, quien finalmente elige a los hombres que lo acompañarán en esta misión y les dice a los soldados "...Upham se refiere a nuestro deber como soldados, cumplimos órdenes, eso va por encima de todo..."



Salvando al Soldado Ryan

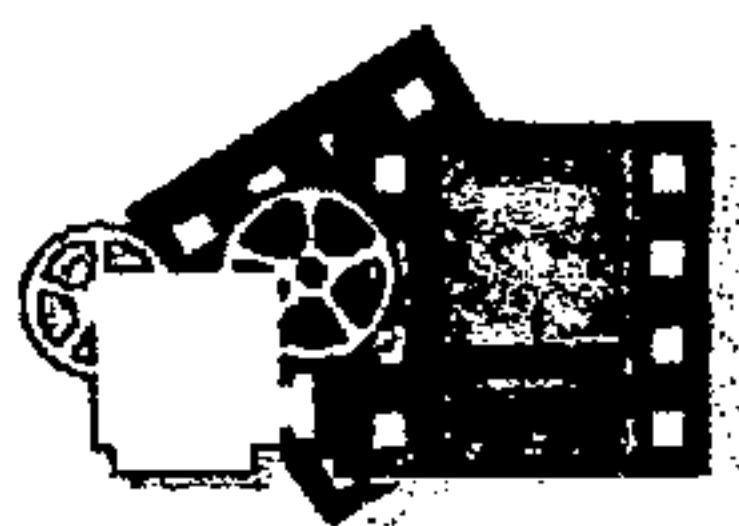
Así, al evaluar los valores expuestos en la fase de influjo, a través del siguiente cuadro de oposiciones, veremos:



- ♥ La competencia de la mayoría de los soldados para llevar a cabo la misión es verdadera, porque su desempeño así lo demuestra, a excepción del Cabo Upham cuya capacidad es falsa ya que no posee coraje y valor.
- ♥ La muerte es verdadera, porque en su camino por salvar al Soldado Ryan fallece la mayoría de soldados quedando únicamente dos sobrevivientes de la escuadra.
- ♥ El valor es verdadero en el caso de siete de los ocho soldados enviados, porque en su búsqueda por el soldado Ryan tratan de saltar los obstáculos que se les presentan con coraje.
- ♥ El sacrificio también es verdadero, porque como se dijo anteriormente los soldados se enfrentan a varios obstáculos incluso a la muerte y aún así cumplen con su misión. Lo cual nos lleva al valor del su deber como soldados que al igual que las anteriores es verdadera.
- ♥ Por último agregaremos un valor que aparece falso dentro del film que es el de la vida, ya que dentro de una guerra es muy difícil sobrevivir, máximo cuando se va tras las líneas enemigas, como en el caso de los soldados que deben cumplir con la misión de Salvar al Soldado Ryan.

En síntesis en el film "**Salvando al soldado Ryan**" observamos que el cumplimiento de su deber como soldados trae consigo la muerte de la mayoría de los soldados que pertenecían a la escuadra de rescate, lo que quiere decir que muchas veces su deber como soldados está antepuesto incluso al de sus propias vidas, más sin embargo los soldados logran cumplir con su misión con valor y competencia.

A continuación se presenta un resumen gráfico de lo que se ha escrito hasta ahora, con respecto al Componente Narrativo:



Salvando al Soldado Ryan

Programa Narrativo

"La muerte de algunos soldados en el cumplimiento de su deber".

Fase	Análisis
Influjo	<p>Mitente: General George Marshall Antimitente: Guerra Valores: competencia, valor, sacrificio, deber y muerte (antivalor).</p>
Capacidad	<p>Deber hacer: Cumplir con su deber como soldados Querer hacer: negado, los soldados no quisieran arriesgarse. Poder hacer: los soldados están calificados para realizar la misión. Saber hacer: presupuesto</p>
Realización	<p>$S_2 \rightarrow [(S \vee O) \Leftrightarrow (S \wedge O)]$ Donde: S₂: (Sujeto Agente) La escuadra de soldados →: (Acción realizada) Salvar al soldado Ryan. S: (Sujeto Estado) Algunos soldados O: (Objeto Valor) Muerte V: Relación de desunión ^: Relación de unión.</p>
Valoración	<p>El cumplimiento del deber como soldados, está antepuesto a la vida, por lo que algunas veces trae como consecuencia la muerte.</p>

COMPONENTE DESCRIPTIVO:

Personajes:

El film "**Salvando al soldado Ryan**" posee varios personajes entre los que encontramos:

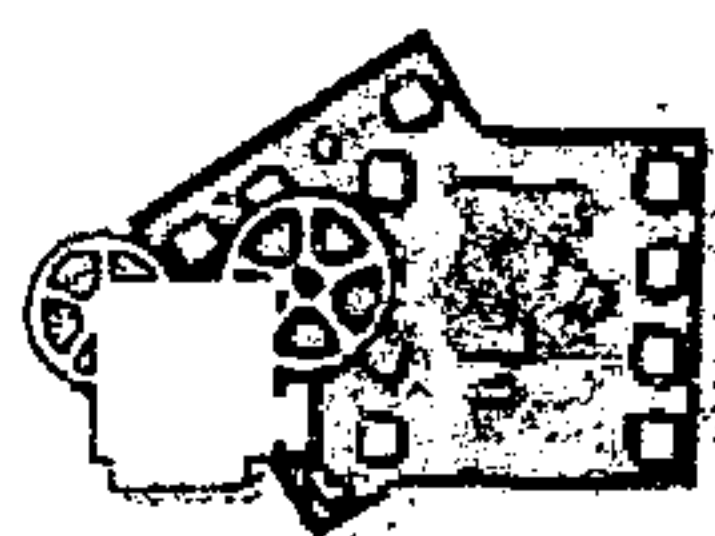


General George Marshall:

Jefe del Estado Mayor de los Estados Unidos, y encargado de tomar las decisiones, además es quien ordena la misión de rescate para salvar al Soldado Ryan debido a la muerte de sus tres hermanos. Se caracteriza por utilizar un uniforme impecable y su avanzada edad.



Capitán John Miller:



Salvando al Soldado Ryan

Es quien se encuentra a cargo de la toma de decisiones en el campo de batalla y a quien se le asigna la misión de Salvar al Soldado Ryan. Su trabajo anterior como maestro redacción en el Instituto Thomas Alba Edison, en Adley, Pensilvania, tuvo que dejarlo debido a la Guerra. Es casado y una de sus características es el temblor en su mano derecha, su liderazgo, y su grado de sensibilidad que pone de manifiesto durante la misión y durante el desembarco en Normandía.



Sargento Horvarth:

Es el segundo al mando dentro de la escuadra de soldados, además es quien llama al orden para que se sigan las instrucciones dadas por el Capitán Miller. Su característica principal es su liderazgo y su sentido del humor.



Cabo Upham:

Es el traductor de la escuadra ya que sabe hablar alemán y francés. Antes de quedar agregado a la unidad de rescate, trazaba mapas y traducía, además escribía un libro sobre "Los lazos de fraternidad entre los soldados en la guerra", es decir que realizaba trabajo de escritorio, además lo que lo caracterizaba era su inexperiencia con las armas, su grado intelectual y su falta de valor.



Soldado Wade:

Es el médico de la escuadra y quien se preocupaba por el bienestar de cualquier soldado que se encontrara herido. Él era el más sensible del grupo de soldados y es quien transcribe la carta que Caparzo dejó antes de morir a sus padres. Muere cuando el Capitán Miller decide desarmar un Puesto de radar donde se encuentran los alemanes.



Soldado Caparzo:

Es un soldado de apoyo y parecía tener un vínculo muy estrecho con Mellish. Muere asesinado por un francotirador alemán, casi al principio de la búsqueda del soldado Ryan.



Soldado Mellish:

Soldado Judío, que mostraba un gran resentimiento hacia los alemanes, por ser antisemitas. Su carácter era tranquilo pero a la vez irónico. Muere asesinado por un soldado alemán cuando libraban la última batalla para tomar el Puente en Ramelle y vencer a los alemanes.



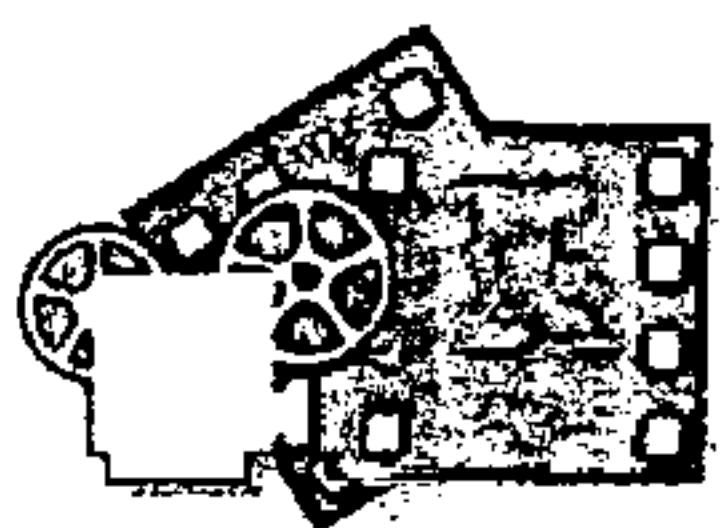
Soldado Reiben:

Es el soldado más rebelde y quien cuestiona las órdenes, en algunas ocasiones cuando le parecen injustas. Además del cabo Upham es el único sobreviviente de la escuadra de rescate.



Soldado Jackson:

Era el francotirador de la escuadra y siempre apoyaba sus acciones en la fe cristiana, siempre tenía buena puntería y confiaba en su "don" como el le llamaba. Muere en una explosión provocada por el disparo de un tanque hacia el campanario donde el se encontraba.



Salvando al Soldado Ryan



Soldado Ryan:

Soldado al que buscaban y quien perdió a sus tres hermanos en la guerra. Su característica principal es su valor y solidaridad con sus compañeros al que él llamó "los únicos hermanos que le quedaban". Sobrevive y tiempo después visita la tumba del Capitán Miller.



Alemanes:

Eran los soldados contra quienes se batallaban en la guerra y a quienes combatían la escuadra de soldados en su misión por salvar al soldado Ryan.

Con las descripciones anteriores, Spielberg establece una oposición a nivel de personajes; por una parte se encuentran los soldados que debían cumplir la misión y por otro lado el objetivo de la misión que era salvar al soldado Ryan, y por otra parte se encuentran los soldados que fallecieron en la misión y los sobrevivientes.

De lo anterior se establece que las oposiciones a nivel de personajes son:

Escuadra de soldados vrs. Soldado Ryan
Sobrevivientes vrs. Muertos

Espacios:

Dentro del film "**Salvando al soldado Ryan**" se hace mención de los siguientes espacios:



Normandía:

Lugar de desembarco y zona donde mueren varios soldados, sin importar la nacionalidad a la que pertenecieran.



Neuville:

Lugar ocupado por los alemanes y donde muere un soldado.



Ramelle:

Donde se encuentra un puente que está ocupado por soldados americanos, y es lugar donde se libra la última batalla donde muere la mayoría de los soldados.

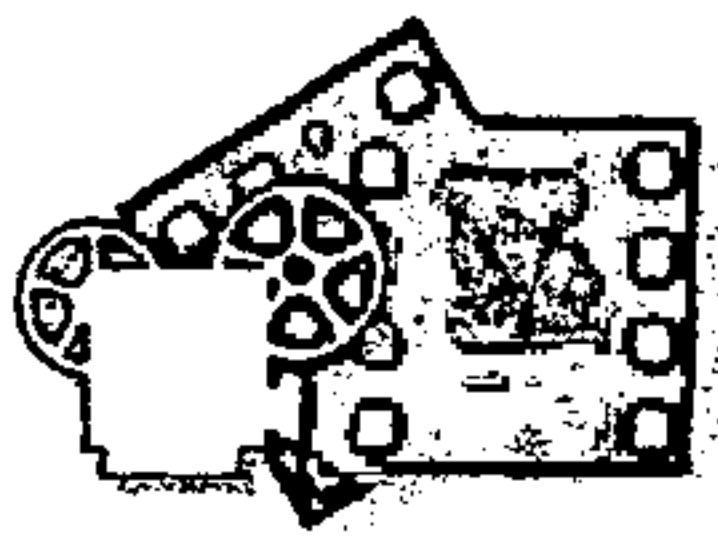


Cementerio:

Lugar donde el Soldado Ryan recuerda lo que los soldados hicieron por salvarle la vida dentro de la II Guerra Mundial.

Al describir estos espacios nos percatamos que existe un espacio de Guerra que está relacionado con los soldados que fallecieron y el Cementerio (Lugar de Paz) ligado a los sobrevivientes. Por lo tanto la oposición fundamental de los espacios sería:

Lugar de Guerra vrs. Lugar de Paz



Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Salvando al Soldado Ryan

Tiempos:

Dentro del film podemos encontrar dos tiempos: El presente que va ligado a la supervivencia y al cumplimiento de la misión y un pasado ligado a la muerte. De lo anterior obtenemos la siguiente oposición:

Pasado vrs. Presente

Oposiciones:

En el film "**Salvando al soldado Ryan**", la oposición en la cual gira toda la historia es:

Deber vrs. No deber

Según lo visto a lo largo del análisis, las oposiciones encontradas son:

A nivel de personajes: Escuadra de Soldados vrs. Soldado Ryan
Muertos vrs. Sobrevivientes

A nivel de espacios: Guerra vrs. Paz

A nivel de tiempos. Pasado vrs. Presente

El orden de las oposiciones quedaría de la siguiente manera:

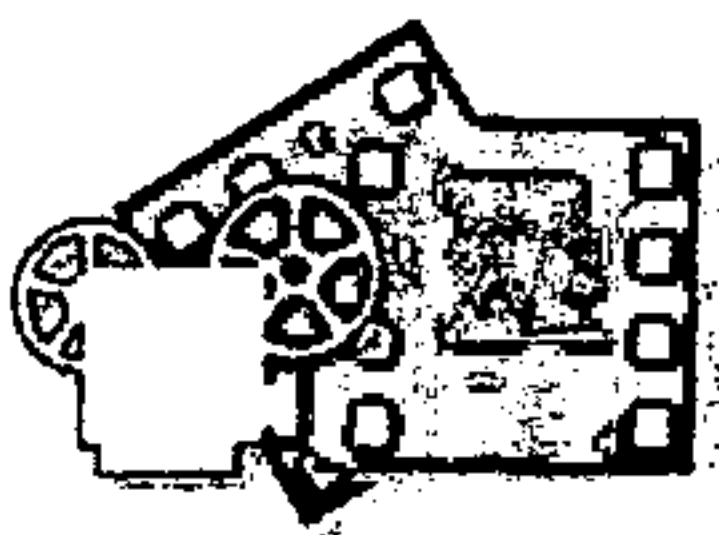
OPOSICIONES	
Deber	No Deber
Escuadra de soldados	Soldado Ryan
Muertos	Sobrevivientes
Guerra	Paz
Pasado	Presente

Propuesta Ideológica:

Según las oposiciones planteadas anteriormente podemos construir la propuesta ideológica del film "**Salvando al soldado Ryan**"

La mayoría que se encontraba dentro de la escuadra de soldados encontró la muerte dentro de la guerra, que pertenece al pasado, en el cumplimiento de su deber como soldados. Asimismo lograron cumplir con su misión por lo que el soldado Ryan pudo sobrevivir y estar en un tiempo de paz que es el presente, donde ya no hay necesidad de cumplir con su deber como soldados.

De lo anterior se puede concluir que los soldados que van a la guerra tienen el deber de seguir órdenes aunque esto signifique sacrificar sus vidas en una



Salvando al Soldado Ryan

misión, por lo que la guerra únicamente trae consigo muerte y nostalgia por parte de quienes logran sobrevivir a un pasado tan terrible.

De este modo vemos también que el autor nos muestra las consecuencias que trae consigo la guerra, independientemente de la nacionalidad a la que se pertenezca, y que el precio más alto que se cobra dentro de una guerra es la pérdida de vidas humana. Los soldados a su vez se convierten en héroes de su nación por el servicio prestado.

c. Valor Estético

En esta parte veremos si el film de Spielberg, "Salvando al Soldado Ryan" es poseedor de un valor estético, o por el contrario se trata de una estructura de mal gusto

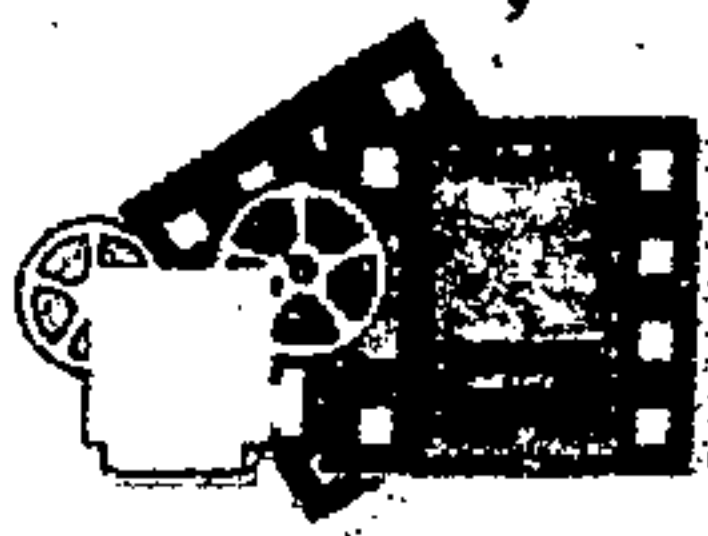
El film utiliza una nueva forma para realizar escenas de guerra, que son más realistas y nos provocan tristeza, horror e indignación por las escenas tan sangrientas, por lo que se presenta una provocación de efectos al inicio de la película; sin embargo, a medida que avanza el film, vemos que nos hace reaccionar más sobre el valor de la vida dentro de una guerra.

Si bien es cierto, que existen otros filmes que abordan el tema de la guerra, "Salvando al Soldado Ryan" es un film complejo a pesar de que aparenta ser una película más del género bélico, ya que no se centra tanto en la guerra sino más bien en la vida de los soldados y el valor con que cumplen la misión encomendada. Además, el final del film no es el que una sociedad de consumo esperaría, ya que la mayoría de los soldados fallece, y si a esto le agregamos que ninguna historia queda resuelta, por lo que el lector debe llenar los vacíos que se encuentran dentro de la obra y concluir hasta donde nos puede llevar la guerra.

Por lo anterior, el film dirigido por Steven Spielberg, "Salvando al Soldado Ryan", posee un valor estético porque al realizar el análisis del film nos percatamos que dentro de su estructura se encuentran elementos como los diferentes códigos (retóricos, políticos, sonoros y visuales), los procedimientos narrativos, el componente descriptivo y narrativo, que en su conjunto nos presentan una propuesta cinematográfica diferente a otras películas que abordan el tema de la guerra.

Al mismo tiempo vemos el tratamiento de las imágenes en las diferentes tomas, que se caracterizan por su composición, iluminación, los movimientos de cámara y los ángulos utilizados; como por ejemplo en la secuencia del desembarco, donde a través de cada escena se logra relatar los sucesos ocurridos en ese momento dentro de la guerra. En esta secuencia, en un momento se prolonga la escena donde el Capitán Miller observa lo que ocurre a su alrededor y todo queda en silencio, por lo que la cámara en este sentido toma una visión subjetiva, ya que observamos lo que ve el Capitán.

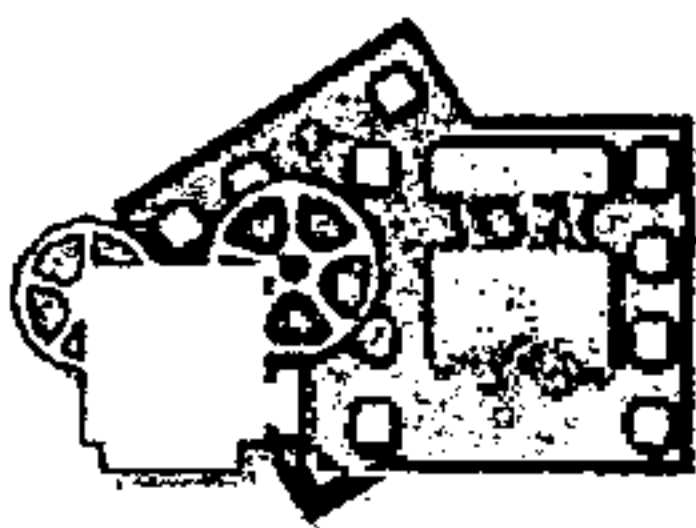
La expresión dramática la encontramos al final de la secuencia del desembarco, pues termina con un picado de la cámara que muestra a través de un plano general, varios cuerpos sin vida de algunos soldados que se encuentran tirados en la playa, logrando con ello mostrar las consecuencias de una guerra.



Salvando al Soldado Ryan

Análisis Semiótico y Valor Estético del film

En la realización de "Salvando al Soldado Ryan", también juega un papel importante el montaje, ya que la adecuada organización de las imágenes junto con el sonido logran dar realismo a la historia ya que consiguen trasladarnos al tiempo y el espacio en que ocurren los hechos, por lo que existe una manipulación de todos estos elementos, por parte del director de esta película. Por último, vemos que el film en sí mismo, no es una estructura de mal gusto, ya que las características del kitsch no están presentes dentro del film.



INTELIENCIA ARTIFICIAL

5.5.2 Inteligencia Artificial:

a. Análisis del film como relato:

Iniciamos este análisis semiótico del film como relato, conociendo a los personajes del film narrativo de la cinta cinematográfica llamada "**Inteligencia Artificial**".

El **Autor Empírico**, al igual que la película anterior, es quien estuvo a cargo de la dirección del film, es decir, Steven Spielberg, quien con cada toma logra hilvanar una historia y transmitirla a través de un conjunto de imágenes. Por otro lado al **Autor Modelo**, lo vemos, en este caso, como una persona que posee mucha imaginación y una visión futurista acerca del mundo; además encontramos a una persona muy sensible, para quien la familia y el amor son dos factores importantes dentro de la vida de cualquier ser humano.

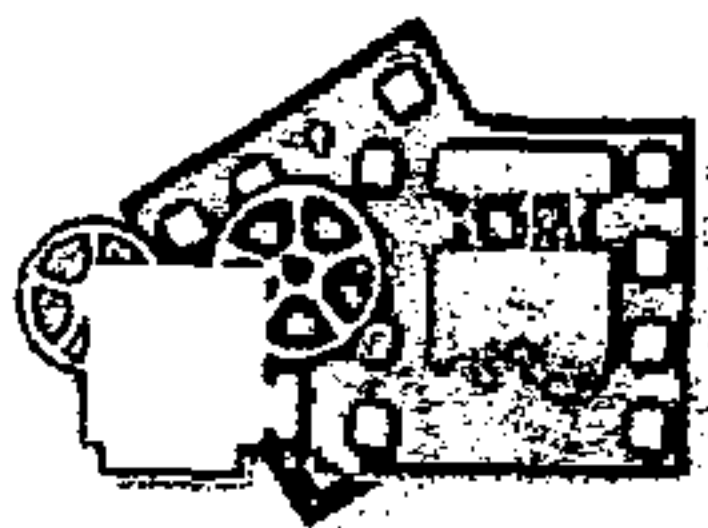
Pasando al **Lector/Espectador Empírico** como lectora/espectadora de la cinta cinematográfica, veo el film y me percató que se trata de la historia de un niño robot llamado David, quien es programado para mostrar un amor incondicional; sin embargo debido a un conjunto de acontecimientos que parecen indicar que David es peligroso para esta familia de humanos, ellos deciden regresarlo a su creador, no obstante, Mónica, la madre, al tener conocimiento de su destrucción si lo devuelve, decide abandonarlo en el bosque, junto con su oso Teddy. De aquí en adelante David comienza una búsqueda para convertirse en humano y poder regresar a casa.

Más adelante, cuando advierto que el film no sólo cuenta una historia, sino que además posee varios caminos que se pueden recorrer, paso a convertirme en **Lectora/Observadora Modelo**, por lo que me percató que esta historia encierra temas propios de una sociedad tales como la familia, el amor, la relación entre padres e hijos, la discriminación, prostitución; así como la búsqueda de identidad del ser humano y la realización de sus sueños o metas.

Así, siguiendo el hilo de la historia que el film nos plantea, logramos encontrar características de cada uno de los personajes y las consecuencias que traen consigo los actos humanos, logramos convertirnos en un **Lector/Observador Primer Nivel**. Y al profundizar y querer conocer más sobre como está estructurada la historia planteada en el film, me convierto en una **Lectora/Observadora de Segundo Nivel**, por lo que vemos que Steven Spielberg construye una estructura dentro del film que se ve mediante los siguientes elementos estéticos:

Funciones de la comunicación:

El film "**Inteligencia Artificial**" cumple con la **función poética** porque Spielberg nos muestra una serie de imágenes de un posible futuro donde los robots, llamados mecas comparten con los humanos, por lo que la creación de un niño robot no es imposible, el único reto es lograr que ame y tenga sueños. Al ver esto, el autor nos envuelve en un mundo completamente distinto al que ahora conocemos, lo cual logra llamar nuestras atención, invitándonos con esto a jugar y sumergirnos dentro de la



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

historia de un niño robot llamado David logrando cautivarnos y hacer que nos interese por lo que pueda sucederle.

La función emotiva por su parte la hallamos por ejemplo en el dolor y llanto de Mónica al tener que abandonar a David en el bosque para que no sea destruido y también en la inexpresividad de los rostros de los robots.

El Juego y sus reglas:

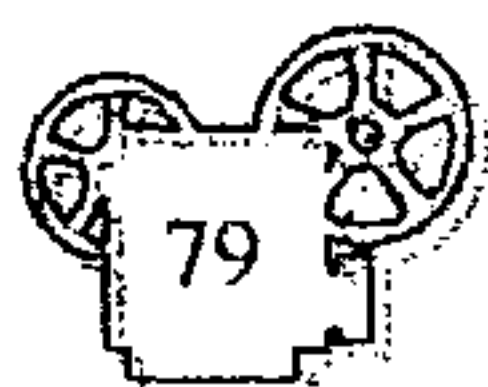
Este film es una actividad ficticia ya que nadie nos plantea un futuro supuesto donde el ser humano convive con robots e incluso nos lleva a una época donde algunas ciudades que ahora existen, están perdidas por el deshielo debido a los gases de invernadero. Asimismo se trata de una actividad incierta ya que al ver el film van surgiendo cuestionamientos acerca de lo que sucederá con los personajes y la forma en que reaccionarán ante los sucesos que se van revelando conforme avanza la película. Con respecto a las reglas del juego, Spielberg nos plantea normas con el tiempo, ya que dentro del film realiza varios saltos en el tiempo e introduce nuevos personajes que de alguna manera están relacionados entre sí.

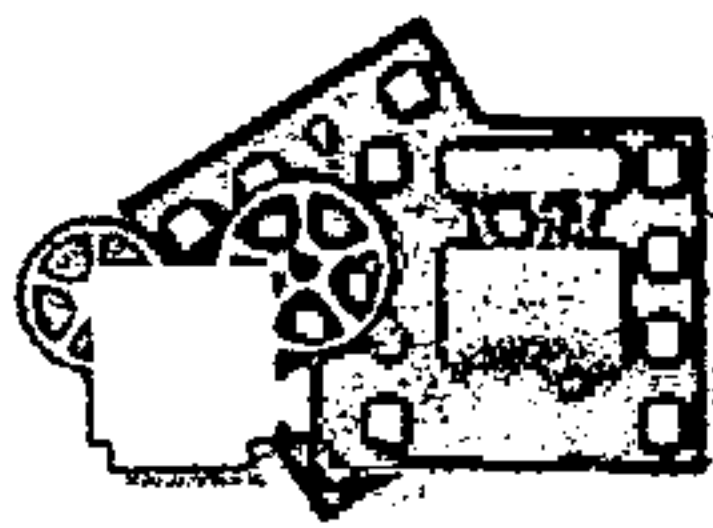
Manipulación:

Al tratarse de una película se pueden manipular las imágenes, la música, el silencio y el título, a continuación presentamos algunas de las manipulaciones que se dan dentro de la historia:

La manipulación del lenguaje comienza desde el título "**Inteligencia Artificial**", debido a que se puede interpretar como la artificialidad que posee el ser humano en su desenvolvimiento dentro de la sociedad. En cuanto a las imágenes podemos mencionar el uso de tonos azules dentro de la escenografía para connotar que la historia se desarrolla en el futuro; las disolvencias, las cuales connotan el paso del tiempo o pasar de una escena a otra, por ejemplo luego de que Mónica se va y deja a David en el bosque, se inicia otra toma con otros personajes, otro ejemplo sería David se queda en el anfibiocóptero y luego se pasa a otra escena y dicen que han pasado dos mil años.

Con respecto a la musicalización se utiliza para dar realce a lo que está sucediendo, por ejemplo cuando David llega a la casa de su familia adoptiva y ve los retratos de la familia la música sugiere un poco de suspenso porque aún la misma familia no sabe que esperar de este niño robot; lo mismo sucede con los silencios, por ejemplo cuando David se encuentra en la mesa acompañando a sus padres adoptivos y por ser su primera comida con ellos los observa e imita, en este momento hay silencio, pero debido a que Mónica se lleva con dificultad la comida a la boca, David la ve y rompe el silencio con una carcajada que contagia tanto a Mónica como a Henry, por lo que Spielberg logra captar nuestra atención y transmitimos momentos de suspenso porque se trata de un niño robot que no se había creado con anterioridad por lo que existe cierta expectativa sobre lo que pueda suceder.





 **Hipercodificación:**

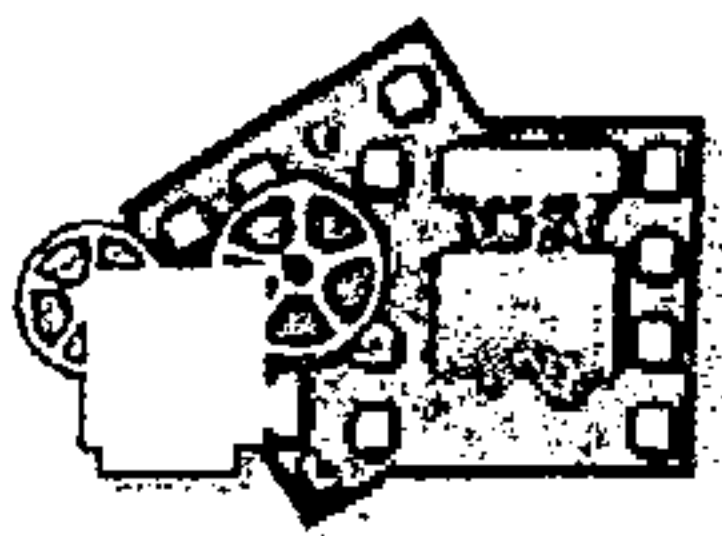
Dentro de este film se nos ofrecen diferentes códigos como los **códigos retóricos**, ya que si se le asigna significado a algunos elementos encontramos que los robots o mecas adultos representan al ser humano automatizado, mientras que el niño robot David aquello que el ser humano desea encontrar; además el hada azul simboliza aquello que se desea alcanzar, es decir, los sueños y metas que los seres humanos se plantean en diferentes momentos de la vida. Así también encontramos **códigos políticos y sociales**, ya que vemos una marcada división entre humanos y robots, así como entre estos últimos, ya que están aquellos que fueron desechados y los que poseen licencia para funcionar. Con esto se hace alusión a la existencia de la discriminación dentro de la sociedad, así como a la diferencia de clases.

Además encontramos **códigos visuales y sonoros**; los primeros los podemos encontrar en las imágenes que nos presenta el film ya que nos muestra objetos innovadores que connotan la tecnología futurista, que se conjuga con los tonos azules en algunas tomas para connotar un tiempo futuro, aquí también encontramos los movimientos de los robots que es lo que los diferencia de los humanos, ya que sus movimientos son más mecánicos. En cuanto a los códigos sonoros, los encontramos en la música, que en determinado contexto brinda realce a las escenas, asimismo la voz nos transmite el estado de ánimo de los personajes humanos.

 **Estilo:**

"Inteligencia Artificial" combina la realidad y la ficción para crear un mundo futurista donde las clases sociales se establece entre mecas (robots) y orgas (humanos), dando como resultado la división entre las clases, mostrándonos de esta manera a una sociedad casi perfecta, que aún debe resolver algunos de los problemas que una sociedad presenta, Asimismo, vemos que el film se presenta en tres actos: el primero nos relata el por qué de la existencia de los robots y la creación de David, para luego colocarlo dentro de la familia Swinton, donde después de varios acontecimientos es abandonado en el bosque por Mónica.

Este último suceso da lugar al segundo acto donde David inicia una búsqueda del Hada Azul para que lo convierta en un niño de verdad y así poder regresar a casa. El tercer y último acto comienza con el descubrimiento de David de su verdadera identidad para luego seguir con su búsqueda y regresar a su hogar. Además, en este film se nos muestran los lazos que pueden crearse entre dos seres distintos mediante algunos de los sentimientos que posee el ser humano.



INTELIENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Fábula:

El film "Inteligencia Artificial" inicia con una reunión donde se discute sobre los últimos avances en la tecnología para la creación de robots para el servicio de los humanos y sobre la creación de un niño robot con la capacidad de amar.

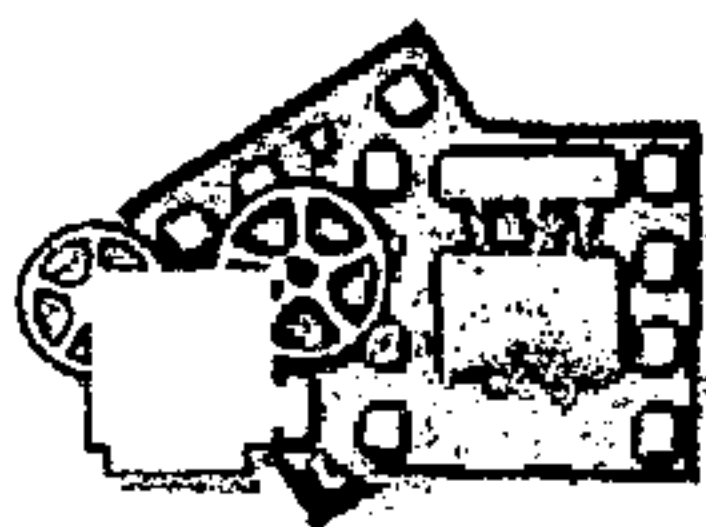
Luego de veinte meses un empleado de la compañía Cybertronics es elegido para poner a prueba el prototipo antes de que salga al mercado. El empleado cuyo nombre es Henry, es elegido debido a la enfermedad incurable que padecía su hijo Martin desde hacía mucho tiempo. De esta manera Henry lo lleva casa para que su esposa Mónica lo vea y decida si desea adoptarlo y programarlo, no sin antes advertirle que la programación es irreversible y que si en determinado momento ya no lo quisieran debían devolverlo a la compañía para su destrucción.

Al principio Mónica no está muy convencida, pero luego decide programar a David y por un tiempo viven y comparten muchas cosas juntos, como una familia. Sin embargo luego de que se encuentra una cura para el hijo de Henry y Mónica y de varios acontecimientos, todo parece indicar que David es peligroso para la familia por lo que deciden regresarlo a su creador, no obstante, Mónica, la madre, al tener conocimiento de su destrucción si lo devuelve, decide abandonarlo en el bosque, junto con su oso Teddy. De aquí en adelante David comienza una búsqueda del Hada Azul, el hada que convirtió a Pinocho en un niño de carne y hueso, para que lo convierta en humano y poder regresar a casa; cabe mencionar que durante su estadía en la casa junto con Martin, Mónica les lee a ambos el cuento de "Pinocho", por petición del mismo Martin.

En esta búsqueda David conoce a Gigoló Joe, en una "Feria de Carne" donde destruyen a los robots que están en el bosque y que fueron abandonados por sus amos. Ambos logran salir ilesos y se dirigen a Ciudad Rouge para preguntarle al Dr. Know dónde se encuentra el Hada Azul y ¿Cómo puede el Hada Azul convertir un robot en un niño de verdad?, al llegar obtiene como respuesta que el hada se encuentra "en el fin del mundo, donde los leones lloran. Aquí está el lugar donde los sueños nacen", es decir Manhattan.

Al llegar a Manhattan, David busca al Profesor Hobby y se encuentra con otro David, por lo que se enfurece y lo destruye; luego llega el Profesor Hobby y le dice que él es su Hada Azul y que quiere presentarle a sus verdaderos padres. David espera, pero luego se levanta y entra en una habitación donde descubre que él no es único, ya que ve otros robots iguales a él que se encuentran en cajas, y al ver que una de éstas se mueve David sale corriendo, se sienta en una cornisa y se tira al agua. Al llegar al fondo logra ver al Hada Azul, pero es sacado por Joe, luego de esto la policía se lleva a Joe y David se sumerge en el anfibiocóptero, junto a su oso Teddy, para buscar al Hada, al llegar hasta donde ésta se encuentra, David le pide que lo convierta en un niño de verdad, pero David no sabe que la figura del Hada es sólo una estatua de un parque de diversiones.

Así pasan 2000 años y los humanos ya no existen por lo que unos robots del futuro lo encuentran y le conceden el deseo de ver a Mónica reviviéndola para David, sólo por un día, mediante un mechón de cabello que el oso Teddy conservaba. Mónica revive sólo por un día y David aprovecha para contarle sobre



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

lo sucedido en su búsqueda a través de dibujos; también juega con ella y con el oso Teddy y celebra por primera vez su cumpleaños. Cuando la noche se acercaba, David sube junto con Mónica al cuarto de ella y la acuesta, entonces Mónica le dice a David que lo ama, luego de esto Mónica se duerme para no despertar más, tal como los robots del futuro le dijeron. Después de esto David cierra sus ojos al lado de Mónica y por primera vez en su vida va a ese lugar "donde nacen los sueños".

Discurso:

En la búsqueda de nuestra identidad, los seres humanos podemos descubrir muchas cosas, pero lo único real y verdadero que nos hace humanos es la capacidad de amar, de tener esperanza y sueños que deseamos alcanzar. Inteligencia artificial (A.I.), es un cuento de hadas oscuro, con una travesía edípica, una historia de doloroso autodescubrimiento, una narración que alerta de la progresiva deshumanización, de los peligros del hombre que juega a ser dios y del exceso de tecnología. Todo, a través de un niño robot, David, programado para amar incondicional e indefinidamente. Rechazado y abandonado por su madre, el suyo es el viaje para encontrar al Hada Azul que le convierta en un niño real y así poder regresar al hogar y amor maternos. Todo ello, ubicado en un futuro apocalíptico en el que los Polos se han derretido por el efecto invernadero, anegando parte del planeta.

Trama:

La historia de un niño-robot llamado David que busca su identidad y la realización de un sueño: convertirse en un niño de verdad para que su mamá Mónica lo acepte de regreso a casa.

Estrategia Narrativa

Tiempo de Fábula:

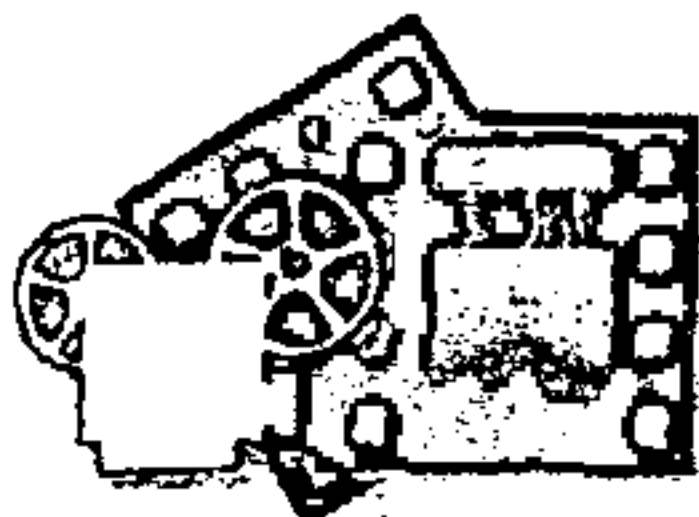
Es decir la historia que nos traslada el film "Inteligencia Artificial", la cual se desenvuelve desde el momento en que se tiene la idea de crear a un niño-robot con capacidad de amar, hasta el momento en que David comienza su búsqueda por convertirse en humano y regresar a casa con Mónica.

Tiempo de discurso:

Se desarrolla desde el momento en que David comienza su búsqueda al ser abandonado por Mónica en el bosque. Lo cual nos demuestra la capacidad que posee el ser humano de alcanzar sus sueños.

Tiempo de Lectura:

El tiempo de lectura se realiza en 145 minutos y es una película que nos permite observar algunas de las cualidades que el ser humano posee.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Film Narrativo:

El film "**Inteligencia Artificial**" es un texto ficticio, ya que el autor nos plantea un mundo futurista donde el deshielo por los gases del efecto invernadero había ocurrido y varias ciudades se habían inundado, además de la existencia de robots al servicio de los seres humanos.

Sin embargo, a pesar de ser un texto ficticio, nosotros como observadores, desde el momento en que decidimos ver el film, suspendemos la incredulidad y por ende aceptamos como verdadera la historia de un niño robot que desea ser humano para poder regresar a casa al lado de su madre adoptiva. Además, el film logra transmitir verosimilitud debido a las imágenes y efectos visuales utilizados para crear este mundo del futuro, así como los accesorios y elementos incluidos en el film.

Por otro lado, para lograr comprender el film "Inteligencia Artificial", debemos poseer cierto formato enciclopédico como:

- ☛ La existencia de la ciencia ficción.
- ☛ Conocer las consecuencias del efecto invernadero
- ☛ La existencia de tecnología y cibernética.

Laberinto Finito y Autoreferencia:

La respuesta a muchas preguntas planteadas al principio son resueltas conforme el film avanza ya que, comenzamos a observar el comportamiento humano de David y logramos comprender su búsqueda para poder ser aceptado. Con ello nos damos cuenta de que la película es autoreferente ya que sólo dentro de la misma, podemos encontrar elementos colocados por el autor como el diseño del automóvil, el libro de Pinocho, los distintos robots y los temas como el poder de destrucción que posee el ser humano, así como sus cualidades positivas, como lo son la capacidad de realizar sus sueños, amar y la fe entre otras.

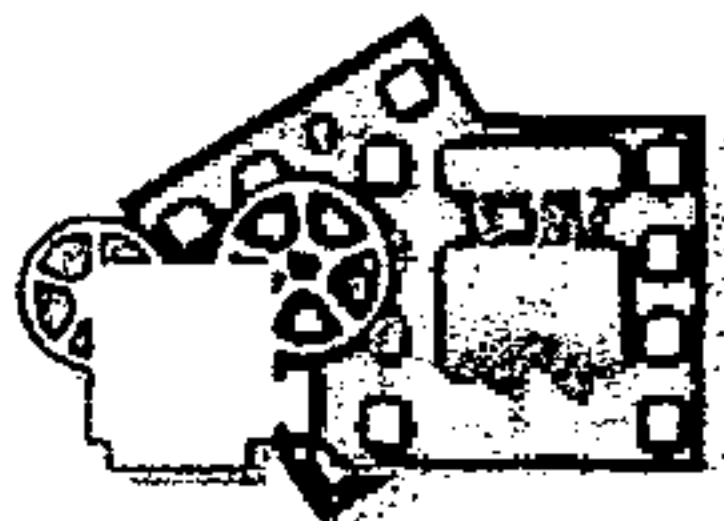
Por esta razón decimos también que se trata de un laberinto finito, porque dentro de la historia existen elementos que no existen en la vida real, y que fueron colocados por el autor, para darle mayor realce y verosimilitud a su historia. Entre estos podemos encontrar la musicalización, los silencios y los movimientos de cámara que lograron dar vida a la película. De esta manera vemos que el autor es quien nos transmite una historia que nos lleva a encontrarnos con un mundo completamente distinto del que conocemos y que nos plantea un posible futuro donde el ser humano es el responsable de su propia extinción.

Durante el film se pueden reconocer algunos **Procedimientos Narrativos** utilizados por el autor como los que se describen a continuación:

☛ *Elipsis:*

Como se trata de la omisión de un fragmento de la historia, se puede decir que dentro de este film existen las siguientes elipsis:

1. Al inicio nos percatamos de que se tiene la idea de crear un niño-robot y más adelante vemos que eligen a la familia de Henry para ponerlo a prueba, sin



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

embargo no observamos el momento en que Cybertronic le hace entrega de David a Henry, sino solo vemos cuando Henry lo lleva a casa.

2. Otra elipsis la encontramos en la omisión del momento en que David se adentra en el bosque, luego de que Mónica lo abandonara.



Analepsis y Prolepsis:

Dentro de esta película se utilizan estos dos mecanismos, pero se hace más uso de la prolepsis que de la analepsis. Ejemplo:

1. Dentro del film vemos como Mónica les lee el cuento de Pinocho a Martin y a David, pero más adelante cuando Mónica abandona a David en el bosque, este último le dice "Si Pinocho se volvió un niño de real y yo también lo logro..." (analepsis)
2. En el momento en que David es sacado del anfibiocóptero por los robots del futuro luego de estar sumergido dos mil años, uno de estos robots le toca la frente a David y comienza a ver algunos de los recuerdos de David (analepsis).
3. El momento en que eligen a Henry para que ponga a prueba el prototipo de David, más adelante vemos como David llega a casa para que Mónica lo conozca (prolepsis)
4. También encontramos una prolepsis cuando David luego de ser atrapado en el bosque aparece dentro de una jaula, junto con otros robots, que serán destruidos en la "Feria de Carne" que se está llevando a cabo.



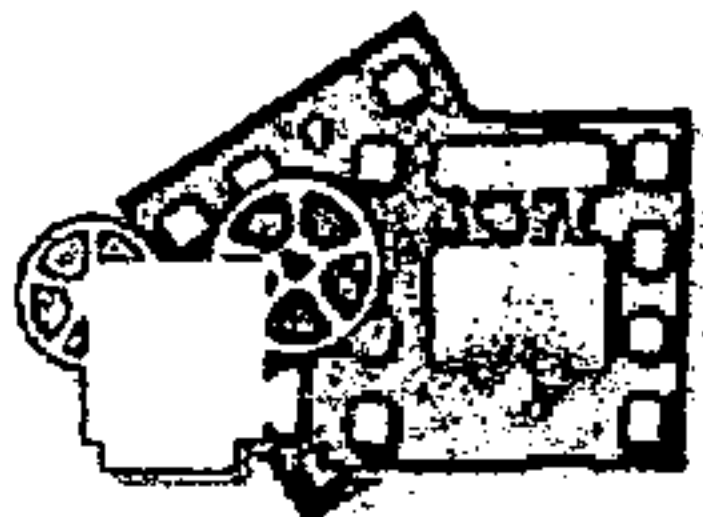
Paseos Inferenciales:

Ya que este procedimiento es la manera en que el espectador se anticipa o reflexiona a los sucesos que se dan dentro del film, a continuación se describen algunos de ellos:

En el transcurso de la película, vemos como David se logra integrar a su familia adoptiva luego de su programación, que fue realizada mediante la lectura de siete palabras: Cirrus, Sócrates, Partícula, Decibel, Huracán, Delfín, Tulipán, las cuales poseen cierto significado para el autor, pero si reflexionamos sobre las siete palabras podemos darnos cuenta que cada una de ellas posee un significado que al unirlas podría expresar la intensidad del amor que David sentiría por la persona que lo programara.

Además vemos que efectivamente es así, porque David ama a Mónica de manera incondicional, y esto hace que a pesar de la separación que sufre, luego del abandono aún David desea regresar con su mamá; este amor tan incondicional nos hace pensar en la pregunta que una integrante de la reunión previa a la creación de David, hiciera al profesor Hobby: Si un robot, pudiera amar de verdad, ¿qué responsabilidad tendrá la persona hacia ese meca, a cambio?

La respuesta a esta pregunta la encontramos en la película misma, ya que nos percatamos de que la familia no está preparada para esa responsabilidad, porque al sentirse amenazados por la presencia de David, deciden regresarlo, sin importar los sentimientos de David.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Asimismo, en la película también vemos que los robots parecen ser más humanos que los mismos humanos, porque el ser humano crea y destruye sin compasión, mientras que estos robots parecen tener más sentimientos.

El final del film, es completamente contrario a lo que uno puede esperar, porque David sigue siendo robot y cumple su deseo de estar de nuevo con Mónica, pero esto solo es por un día, ya que ella fallece de nuevo al finalizar el día; cuando por lo general en algunas películas se les cumple su deseo, así como sucedió con Pinocho.

Relajación:

Este procedimiento lo encontramos luego de la escena del abandono de David en el bosque, ya que luego de esta escena dramática nos transportan hacia otro sitio para conocer a un nuevo personaje llamado Joe.

Suspense:

El suspense ocurre cuando vemos la escena donde David come espinacas al ver que Martin lo provoca, por lo que comienzan a competir quien come más rápido; al darse cuenta los padres de lo que sucede le piden a David que se detenga, pero David continúa comiendo hasta que vemos como su cara se desfigura.

Gag Repetitivo:

En este caso encontramos un gag repetitivo verbal, el cual lo encontramos en la frase "Gigoló Joe ¿qué cuentas?" que es mencionada 3 veces durante todo el film, en diferentes situaciones.

b. Análisis Semiótico:

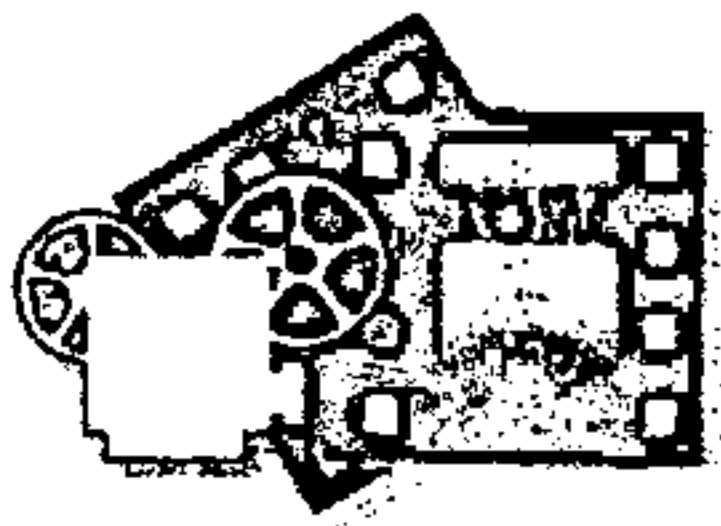
Para realizar este análisis, primero debemos **Determinar el Conflicto**, ya que a partir de este se desarrollará todo el análisis semiótico. Así, mediante este film, Spielberg nos presenta varias historias que van entrelazadas y que logran formar un mismo relato, sin embargo tomaremos solo tomaremos una de estas para la realización del análisis:

 La ambición de David de tener una familia.

COMPONENTE NARRATIVO:

Argumento:

Según el ordenamiento cronológico, el film "Inteligencia Artificial" presenta una estructura lineal, es decir, que la película inicia con la creación de un niño robot con la capacidad de amar y colocado en una familia para ponerlo a prueba; sin embargo debido a un conjunto de acontecimientos que parecen indicar que David es peligroso para esta familia de humanos, ellos deciden regresarlo a su creador, no obstante, Mónica, la madre, al tener conocimiento de su destrucción si lo devuelve, decide abandonarlo en el bosque, junto con su oso Teddy. De aquí en adelante David comienza una búsqueda para convertirse en humano y poder regresar a casa. Así en base a esto podemos argumentar que:



Acción Principal es: "El deseo de ser humano de David, luego del abandono".

Ahora, con el ordenamiento lógico podemos comenzar a ver desde el ángulo con el cual se enlaza la acción principal, así vemos que:

La historia **Inicia** con la llegada de David y su programación; sin embargo todo **cambia** con de la llegada de Martín, el hijo biológico, ya que inicia una competencia entre ellos lo que produce unos accidentes, haciendo ver a David como un peligro para la familia, por lo que deciden devolverlo, pero Mónica decide abandonarlo en el bosque para evitar que lo destruyan; y **Termina** con la búsqueda de David de el Hada Azul para que lo convierta en humano y poder regresar a casa.

Con los datos planteados anteriormente, podemos determinar al sujeto y al objeto. El **sujeto** sería entonces David y el **objeto** el deseo de ser humano, por lo tanto el **Programa Narrativo** sería: "La ambición de David ser humano para ser aceptado de nuevo".

Ya conociendo el Programa Narrativo, veamos las fases que lo componen:

 **Realización:**

Dado que la acción principal es el deseo de ser humano, luego de su abandono en el bosque, la relación inicial es de desunión porque en un principio David acepta su condición; y por lo tanto la situación final es de unión, ya que luego del abandono desea ser humano para poder regresar a casa. Aquí también definimos al sujeto agente que es David. Lo anterior lo graficamos así:

$$S_2 \rightarrow [(S \vee O) \Leftrightarrow (S \wedge O)]$$

Donde:

S₂: (Sujeto Agente) David

→: (Acción realizada) búsqueda del Hada Azul para ser humano.

S: (Sujeto Estado) David

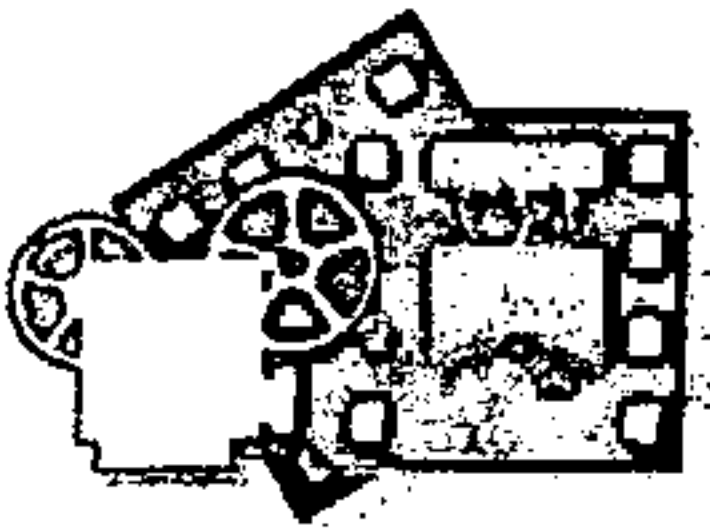
O: (Objeto Valor) Deseo de ser humano

V: Relación de desunión

^: Relación de unión.

 **Capacidad:**

La fase de capacidad se presenta como la facultad que posee David para amar, ya que fue programado para esto, por lo que al ser abandonado el amor es lo que lo empuja a realizar una búsqueda del Hada Azul para que lo convierta en humano y así poder regresar a su hogar. Respecto a esta fase, el film hace énfasis en el Querer hacer:



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

☞ Querer hacer:

Se cumple cuando luego de ser abandonado en el bosque, David quiere regresar a casa: "Si soy un niño de verdad, entonces puedo volver, y me va a querer entonces..." "El Hada Azul convirtió a Pinocho en un niño de verdad, me podría convertir a mí en un niño de verdad. Necesito encontrarla. Necesito volverme de verdad".

☞ Deber hacer:

"...Necesito volverme de verdad"; aquí la actuación de David, es decir el sujeto agente, es catalogada como una acción de amor.

☞ Poder hacer:

Se insiste en el amor que David siente, por lo que si se convierte en humano, podrá regresar a casa.

☞ Saber hacer:

Con respecto a esta, la actuación de David se centra en el amor: Convertirse en humano para regresar a casa.

De lo anterior se puede decir que debido a la separación que sufre David de su familia por el abandono, David comienza una búsqueda del Hada Azul, para que lo convierta en un niño de verdad y así pueda regresar a casa.

☞ *Influjo:*

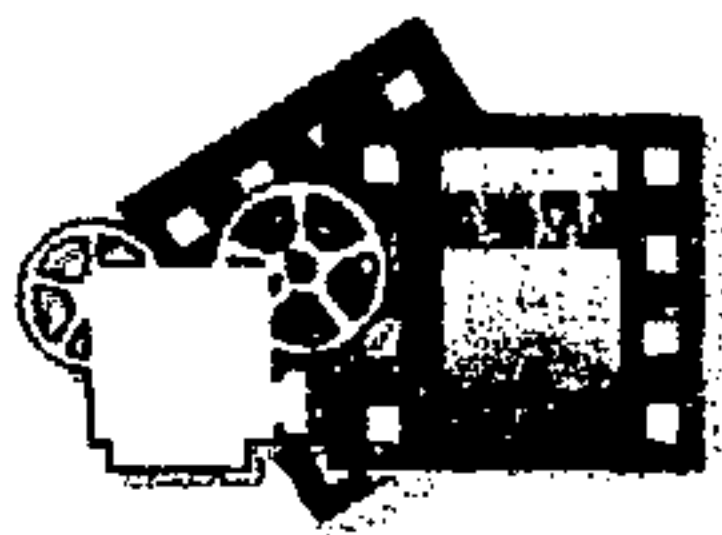
En este caso el **Mitente** es el amor ya que hace que David desee ser humano para ser aceptado de nuevo en su hogar; aunque también un segundo mitente sería el conocer el cuento de Pinocho, ya que por esto se embarca en la búsqueda del Hada Azul. Por lo tanto los argumentos de que se vale el mitente para que el sujeto agente realice la acción serían:

Para que David pueda regresar a casa se transmiten los valores de, amor y esperanza, los cuales están relacionados con el querer hacer en la fase de capacidad; al mismo tiempo, se transmiten los valores de perseverancia y valor, relacionados con el poder hacer en la fase anterior. Estos valores son subordinados al valor de ambición de una familia que es el que demanda el deber hacer. Por lo tanto el mitente amor, se vale del valor "ambición de una familia", para hacer que el sujeto agente busque al Hada Azul y así poder regresar a casa.

☞ *Valoración:*

En "Inteligencia Artificial", vemos que el tener una familia y luego perderla, hace que se ambicione tener una, lo hace que aflore el amor y la esperanza; al mismo tiempo que se tenga el valor para enfrentar cualquier cosa y perseverar en una búsqueda que permita regresar al hogar, ya que no ha sido una pérdida definitiva.

Asimismo al evaluar los valores expuestos en la fase de influjo, a través del cuadro de oposiciones nos damos cuenta que tanto el amor, la esperanza, la



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

perseverancia y el valor son verdaderas porque esto es lo que empuja a David para superar cualquier obstáculo para verse de nuevo en el hogar materno.

A continuación se presenta un resumen gráfico de lo que se ha escrito hasta ahora, con respecto al Componente Narrativo:

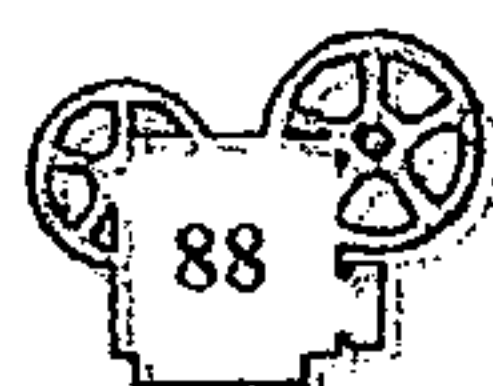
Programa Narrativo: "La ambición de David ser humano para ser aceptado de nuevo".

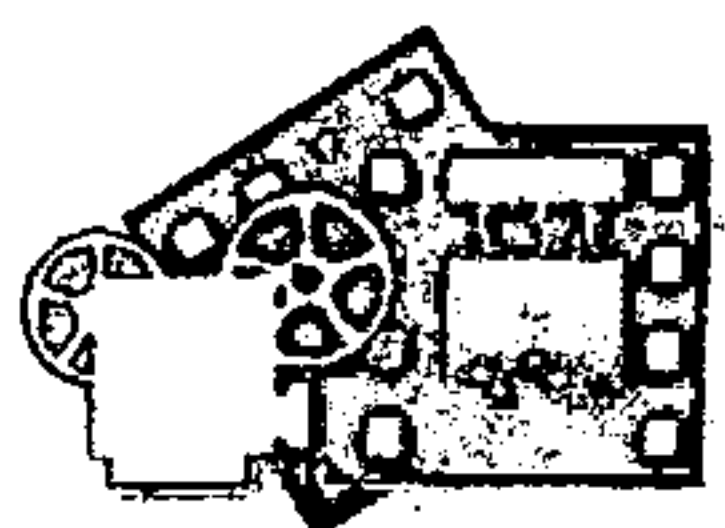
Fase	Análisis
Influjo	<p>Mitente: Amor y conocer el cuento de Pinocho</p> <p>Valores: amor, esperanza, valor, perseverancia.</p> <p>Deber hacer: la actuación de David, es decir el sujeto agente, es catalogada como una acción de amor.</p> <p>Querer hacer. Deseo de David de ser humano para regresar a casa.</p> <p>Poder hacer. Está condicionado, ya que solo si se convierte en humano puede regresar a casa.</p> <p>Saber hacer. Se encuentra presupuesto.</p>
Realización	<p>$S_2 \rightarrow [(S \vee O) \Leftrightarrow (S \wedge O)]$ Donde: S_2: (Sujeto Agente) David \rightarrow: (Acción realizada) amor incondicional S: (Sujeto Estado) amor O: (Objeto Valor) Familia V: Relación de desunión \wedge: Relación de unión.</p>
Valoración	<p>El deseo de ser humano, permite que aflore en alguien artificial sentimientos humanos que lo llevan a una búsqueda y autodescubrimiento.</p>

COMPONENTE DESCRIPTIVO:

Personajes:

El film "Inteligencia Artificial" posee varios personajes entre los que encontramos:





INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film



Profesor Hobby:

Creador de David y presidente de la Compañía Cybertronics, que a su vez produce varios tipos de robots para satisfacer las distintas necesidades de los humanos.



Familia Swinton (familia adoptiva de David):

Conformada por Mónica, Henry y su hijo Martín, que antes de la llegada de David estaba en un hospital esperando a que se encontrara un tratamiento para su enfermedad. Mónica es quien al principio no acepta la idea de reemplazar a su hijo por un robot, sin embargo es quien lo programa y lo quiere como a un hijo. Por su parte Henry es un trabajador fiel de Cybertronics por lo que le encomiendan la prueba del prototipo de David en su casa.



Gigoló Joe:

Es un "meca" creada para la satisfacción sexual de las mujeres humanas. Sin embargo, debido a un asesinato, del cual es inocente, es buscado por las autoridades, por lo que decide huir al bosque donde es atrapado por los organizadores de la "Feria de Carne", lugar donde destruyen a los robots que están fuera de servicio. Aquí Joe conoce a David y luego de salir ileso de la feria, gracias a David, lo ayuda en su búsqueda del Hada Azul.



David:

Es el primer "meca" diseñado para poseer la capacidad de amar incondicionalmente a aquel que lo programe. Además el film nos revela que David fue creado con las características físicas del hijo del profesor Hobby. David es poseedor de una inocencia y un gran amor hacia Mónica, por lo que luego de su abandono en el bosque, se embarca en una búsqueda del Hada Azul para que lo convierta en humano y sea aceptado de nuevo en su hogar materno.



Hada Azul:

Es un personaje del cuento de Hadas "Pinocho" de Carlos Collodi, quien convirtió a Pinocho en un niño de verdad. Al final es representada por los robots del futuro para que cumpla el deseo de David de ver de nuevo a su mamá.

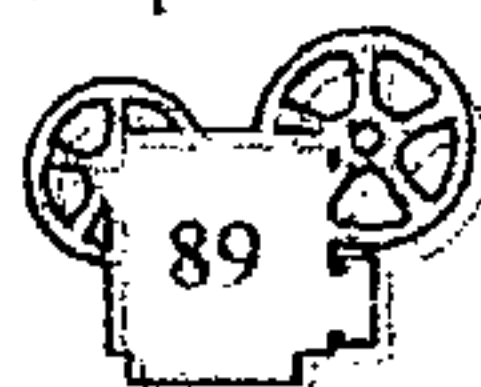


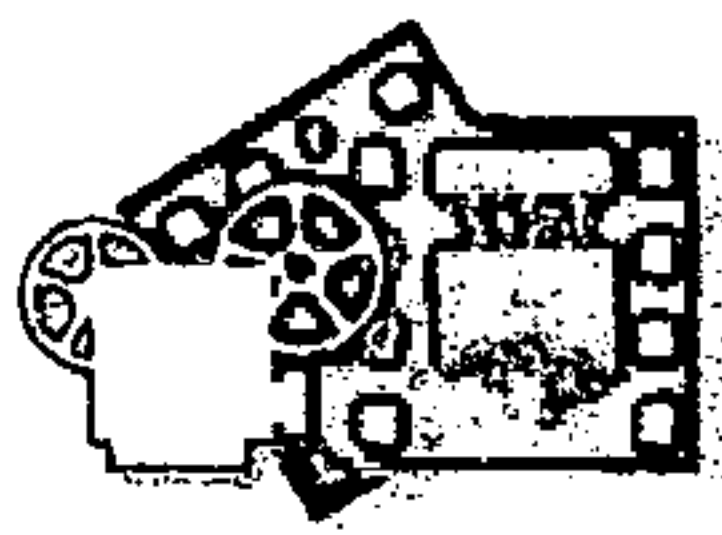
Robots del futuro:

Poseen un cuerpo delgado y largo; además utilizan una tecnología más avanzada que les permite cumplir el deseo de David a partir de un mechón de cabello de Mónica.

Con las descripciones anteriores, Spielberg establece una oposición a nivel de personajes; por una parte se encuentran el profesor Hobby y la familia adoptiva de David que son seres humanos u "orgas" (orgánicos) como se les llama dentro del film y por otro lado Joe, David y los robots del futuro que son robots o "mecas" (mecánicos).

De lo anterior se establece que las oposiciones a nivel de personajes son:





INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y
Valor Estético del film





Orgánicos vrs. Mecánicos

Y en un segundo plano, pero no por ello menos importante:

Familia vrs. No familia
Sentimientos vrs. No sentimientos
Sueños vrs. No sueños

Espacios:

Dentro del film "*Inteligencia Artificial*" se hace mención de los siguientes espacios:

-  Casa de Familia Adoptiva de David:
Casa de dos niveles amoblada de una manera tradicional. Es el lugar donde vivió David con su familia, donde estaba seguro y no corría peligro.
-  Manhattan:
Es la "Ciudad perdida en el mar en el fin del mundo", aquí se encuentra un edificio de Cybertronics, lugar donde David vio la luz por primera vez.
-  Bosque:
Lugar donde David fue abandonado, el cual es inseguro por los cazadores de la "Feria de Carne".
-  Ciudad del futuro:
Lugar donde viven los robots del futuro, donde los humanos ya no existen.

Al describir estos espacios nos percatamos que existe un espacio de existencia, relacionado con los "orgas" (orgánicos) y la extinción ligado a los "mecas" (mecánicos). Por lo tanto la oposición fundamental de los espacios sería:

Existencia vrs. Extinción

Tiempos:

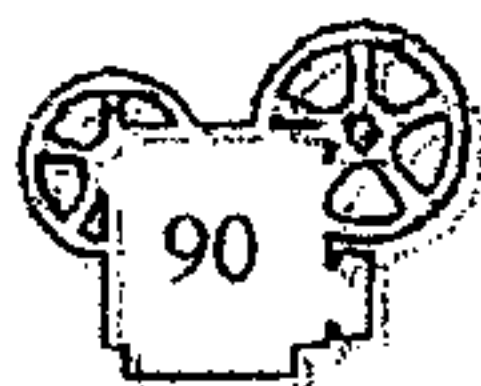
Dentro del film podemos encontrar dos tiempos: El presente que va ligado a nivel de personajes con los orgánicos y a nivel espacial con existencia; y un futuro relacionado a nivel de personajes con los mecánicos y a nivel de espacios con la extinción. De lo anterior obtenemos la siguiente oposición:

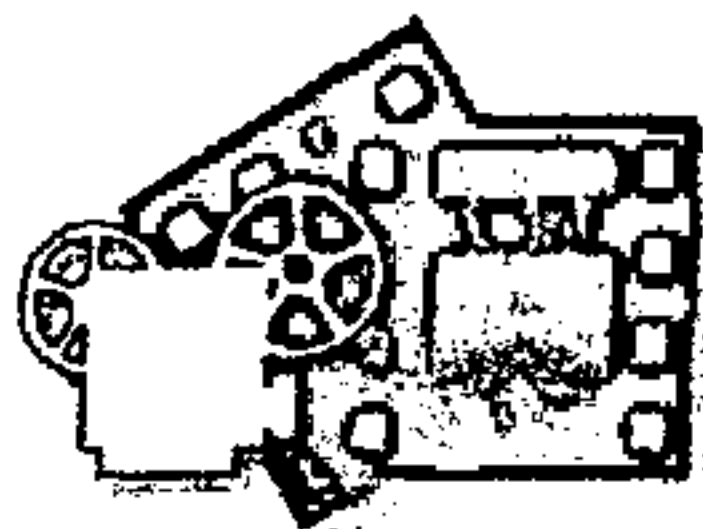
Presente vrs. Futuro

Oposiciones:

En el film "*Inteligencia Artificial*", la oposición en la cual gira toda la historia es:

Humanidad vrs. Artificialidad





INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Según lo visto a lo largo del análisis, las oposiciones encontradas son:

A nivel de personajes:	Orgánicos vrs. Mecánicos
	Familia vrs. No Familia
	Sentimientos vrs. No sentimientos
	Sueños vrs. No sueños
A nivel de espacios:	Existencia vrs. Extinción
A nivel de tiempos.	Presente vrs. Futuro

El orden de las oposiciones quedaría de la siguiente manera:

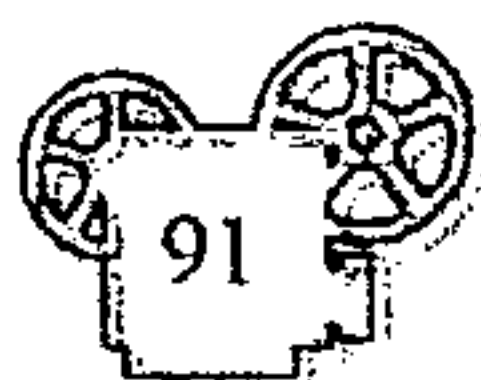
OPOSICIONES	
Humanidad	Artificialidad
Orgánicos	Mecánicos
Familia	No familia
Sentimientos	No sentimientos
Sueños	No sueños
Existencia	Extinción
Presente	Futuro

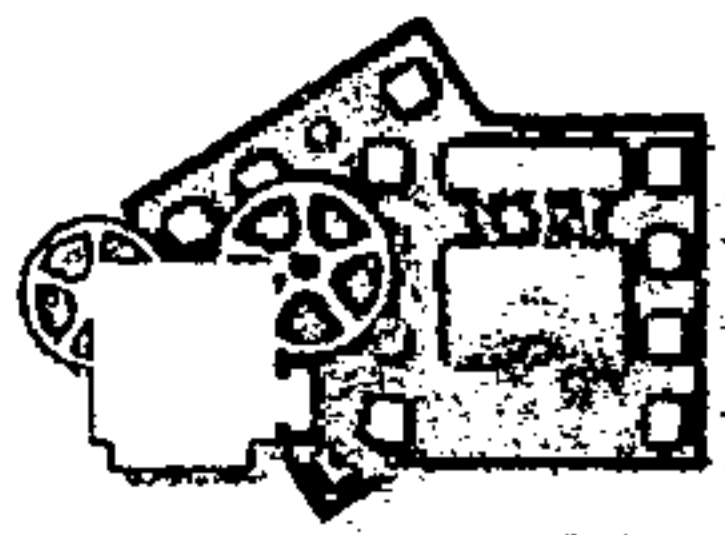
Propuesta Ideológica:

Según las oposiciones planteadas anteriormente podemos construir la propuesta ideológica del film **"Inteligencia Artificial"**

Por el cuadro anterior, se puede interpretar que la humanidad está relacionada con lo orgánico, la familia, los sentimientos, los sueños y la existencia en el presente; mientras que la artificialidad está vinculada con lo mecánico, a la falta de sentimientos y sueños, así como a la extinción en el futuro.

Así podemos concluir que los seres humanos estamos divididos por una delgada línea entre lo que es la humanidad y la artificialidad; la humanidad nos permite sentir, es decir, genera sentimientos hacia los demás y al mismo tiempo nos permite soñar, sin embargo algunas veces nos volvemos mecánicos, debido a nuestra artificialidad, por lo que perdemos nuestra humanidad. A través del film logramos advertir lo que trae consigo un exceso de artificialidad, ya que no sólo vemos el deterioro del planeta, sino también el deterioro de la humanidad lo que a fin de cuentas provoca su extinción; esto si en el presente no valoramos lo que realmente vale: los sentimientos, nuestra capacidad de soñar y la familia que es el núcleo de una sociedad.





INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Por estas razones este filme nos hace reflexionar sobre nuestra humanidad, nuestros valores y nuestros actos como seres humanos, ya que somos los únicos responsables de nuestros actos y de lo que nos pueda suceder en un futuro.

c. Valor Estético:

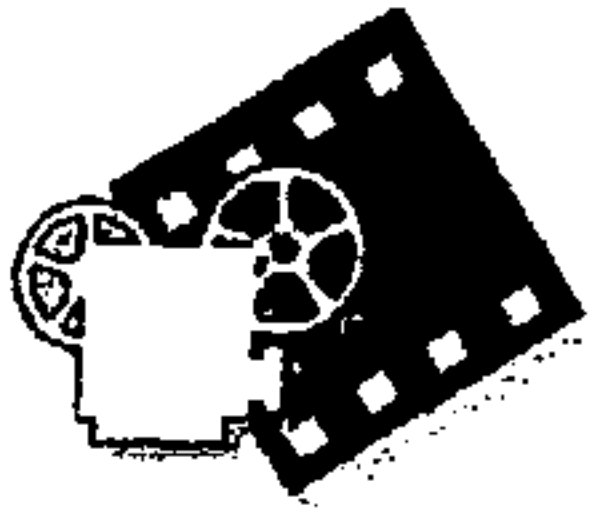
"Inteligencia Artificial", a pesar de tratarse de un film de ciencia ficción, nos conduce por varios caminos, que por su grado de complejidad deja algunos vacíos dentro de la historia, por lo que el espectador debe llenarlos y sacar sus propias conclusiones sobre los distintos acontecimientos. Asimismo vemos que este film no posee un final feliz, contrario a lo que algunos espectadores esperarían, pues David, el niño "meca", a pesar de que logra reunirse de nuevo con su madre adoptiva Mónica, gracias a la tecnología, es solamente por un día, luego de esto, David se duerme junto a Mónica, que ha fallecido, y "... llega a ese sitio en el que nacen los sueños", lo que provoca cierto desconcierto; a esto también debemos agregar que David nunca se convierte en humano.

"Inteligencia Artificial", es entonces una obra con valor estético, porque utiliza códigos que la hacen ambigua, esto como resultado de la manipulación que hace el autor del lenguaje; además si bien es cierto, que dentro de su estructura posee cierta similitud con el cuento "Pinocho" de Carlos Collodi, no es la misma historia, ya que David nunca se vuelve humano y existen ciertos elementos que no se dan dentro del cuento de Pinocho, por lo que este film nos propone una historia diferente, que posee sus propias reglas y un estilo propio propuesto por el autor.

Dentro del film, el decorado es un factor determinante ya que existen elementos muy distintos a los que se conocen actualmente, por lo que se puede decir que este aspecto fue cuidadosamente planeado para transmitir credibilidad acerca del tiempo en que se desarrolla la historia. Algunos de los elementos que se encuentran en el film son el auto de tres ruedas, el oso Teddy (un superjuguete), el anfibiocóptero (nave con la capacidad de volar y de sumergirse en el agua) y los robots. Además los escenarios también forman una parte importante porque vemos las ciudades inundadas, una "Feria de Carne" donde los robots abandonados son "sacrificados", la casa de los Swinton, etc.

El sonido y el color cobran relevancia en este film; el primero porque imprime cierto suspenso, a determinadas escenas, en lo que a música se refiere, como por ejemplo la escena donde David abre una puerta (la puerta del baño) donde se encuentra Mónica, la música y las imágenes se complementan en esta escena ya que David acaba de llegar a la casa de esta familia y no sabemos de lo que puede ser capaz. Los ruidos ambientales como el del teléfono que suena, los pasos al subir escalones, entre otros, también ayudan a dar mayor realismo y credibilidad al film.

Con respecto al color, se utiliza la gama de azules en determinadas escenas para confirmar que la historia se realiza en un futuro, así también si nos percatamos, al inicio del film David lleva puesto un traje blanco, que puede significar la pureza, inocencia de un niño, así como su artificialidad por tratarse de un robot.

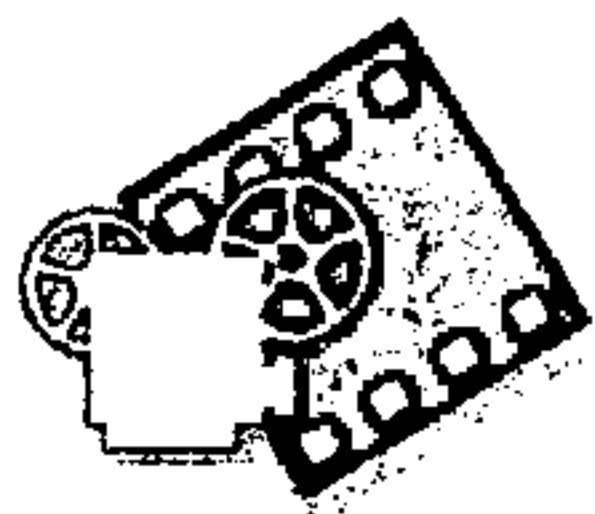


Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

Asimismo podemos observar que la historia por sí misma es la que llama la atención y no se ve opacada por efectos especiales, es decir, que todo en su conjunto, desde la realización, la historia y las actuaciones conforman una unidad que descubre y propone a través de los elementos del lenguaje cinematográfico como la utilización de diferentes ángulos, planos y escenas.

Por lo tanto, al determinar el valor estético del film, nos percatamos de la ausencia de características del kitsch, ya que no adapta procedimientos de vanguardia para imponer ideologías, ni engaña al público haciéndolo creer que ha realizado un encuentro con la cultura.



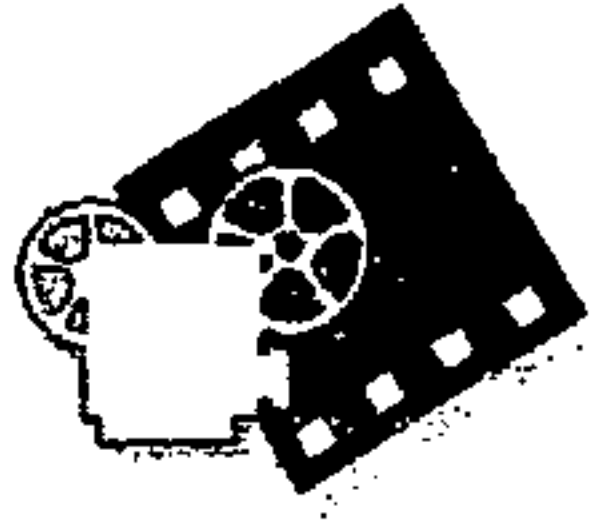
Conclusión

La importancia de realizar un análisis semiótico a las películas "Salvando al Soldado Ryan" e "Inteligencia Artificial", del director Steven Spielberg, radica en que ha permitido conocer a fondo su estructura, por lo que es posible descifrar el mensaje, y el hilo de la narración, que se presenta a través de la fusión de las imágenes y el sonido.

Luego del proceso de análisis de ambos filmes cinematográficos del director Steven Spielberg, se estableció que ambas propuestas poseen un valor estético porque proponen algo diferente a través de las imágenes que se proyectan y de las historias que narran. Todo esto mediante códigos como los retóricos, políticos, sociales, de sonido y visuales que hacen que ambas películas posean ambigüedad, debido a la manipulación que el autor, en este caso el director, realiza alrededor de todos los elementos como lo son los encuadres, las secuencias, el sonido, la fotografía, así como los espacios y los tiempos de cada una de estas dos propuestas cinematográficas.

A lo anterior se suma la utilización de las funciones de la comunicación dentro de la estructura de los filmes, que permiten expresar, informar, y enfatizar, todo a través de la función poética que es la predominante, seguida de la función emotiva y la función metalingüística que se encuentran en un segundo plano.

También se concluyó que en el caso de estos filmes, los finales que se nos presentan no son predecibles y al

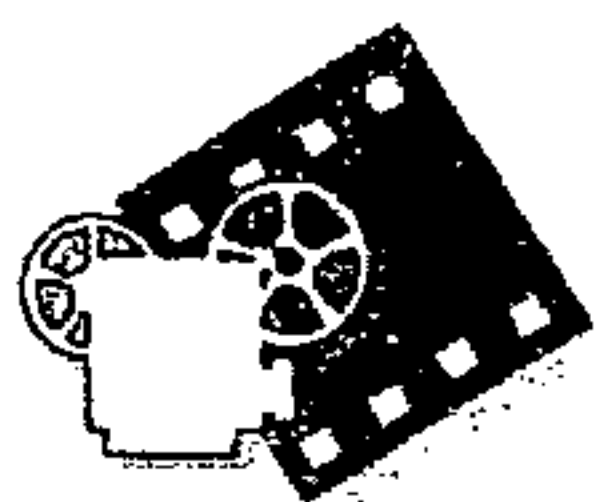


Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

mismo tiempo no muestran un "happy end", ni brindan al espectador un mensaje en el que todo está dado, sino es todo lo contrario, por lo que estos filmes son poseedores de un valor estético, y por ende no existe la presencia del kitsch o estructura de mal gusto, ya que ambas producciones cinematográficas presentan y buscan, cada una a su manera, innovar dentro de su género cinematográfico.

La ausencia del kitsch en ambos filmes, se debe entonces, a que no poseen las características propias de una estructura de mal gusto tales como el tomar prestados procedimientos o elementos de vanguardia para adaptarlos y confeccionar un mensaje comprensible, aprovechando que son conocidos para engañar al público y venderlo como arte. Se puede decir por consiguiente, que la principal característica y fin último del kitsch, es el consumo.



Recomendaciones

1. A los profesores de Semiología del Mensaje Estético:

Profundizar más acerca de la semiología del cine y del lenguaje cinematográfico dentro de sus cursos.

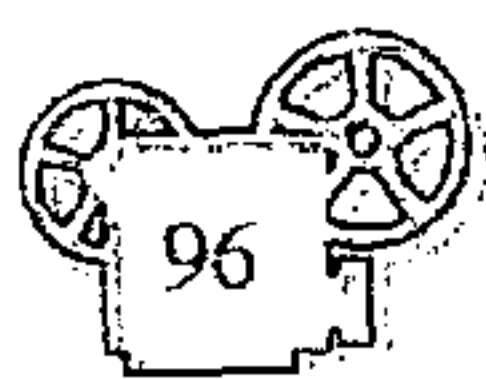
Crear las condiciones necesarias para que los estudiantes se interesen en la semiología y sus distintas aplicaciones.

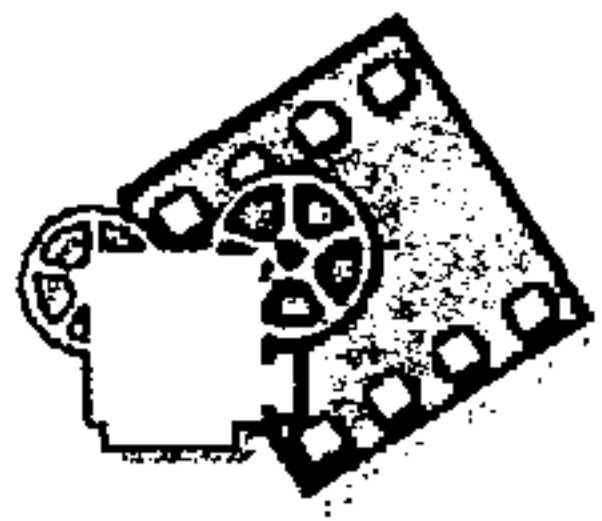
2. A los Estudiantes de comunicación:

Tener una actitud crítica ante los filmes que son exhibidos en las diferentes salas de cine.

3. A los cineastas:

Crear propuestas cinematográficas que posean un valor estético y que enriquezcan la cultura y valores de los espectadores.





Glosario

A

Ambigüedad:

Una expresión ambigua se refiere a que puede entenderse de varios modos o admitir distintas interpretaciones.

Ángulo:

Punto de vista y perspectiva de la cámara.

Animación:

Sucesión de fotogramas realizados a partir de la secuencia de imágenes fijas, que al ser proyectadas a determinada velocidad crean la sensación de movimiento. Técnica cinematográfica que sintetiza la movilidad aparente de objetos inanimados, marionetas o dibujos, líneas, u objetos.

C

Cámara:

Aparato fonográfico en el que la película se desplaza ante el objetivo con movimiento interminante para impresionar movimientos sucesivos.

Cinematógrafo:

Aparato óptico en el cual, haciendo pasar rápidamente muchas imágenes fotográficas que representan otros tantos momentos consecutivos de una acción determinada, se produce la impresión de movimiento.

D

Decodificación:

Procedimiento de comunicación por el que el receptor recibe a través del mensaje una determinada información.

Decorado:

Conjunto de elementos que componen la escenografía de un espectáculo.

Director:

Realizador del film. En términos cinematográficos, dirigir es ante todo, dirigir a los actores, pero sobre todo es construir el film. La dirección en el cine es la creación misma de la obra fílmica, su composición, su escritura. El director da a lo que todavía era un proyecto una forma y un estilo, una existencia concreta. Por esta razón, es el verdadero autor del film.

E

Escena.

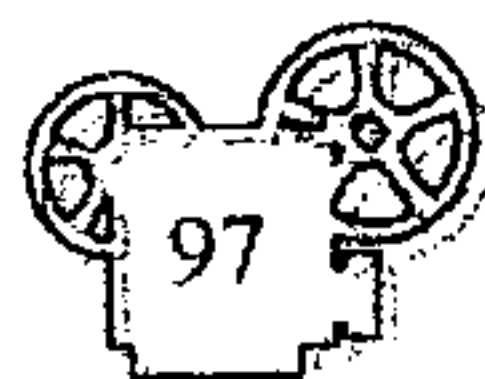
Parte de la acción de un film, recogida en una toma cinematográfica.

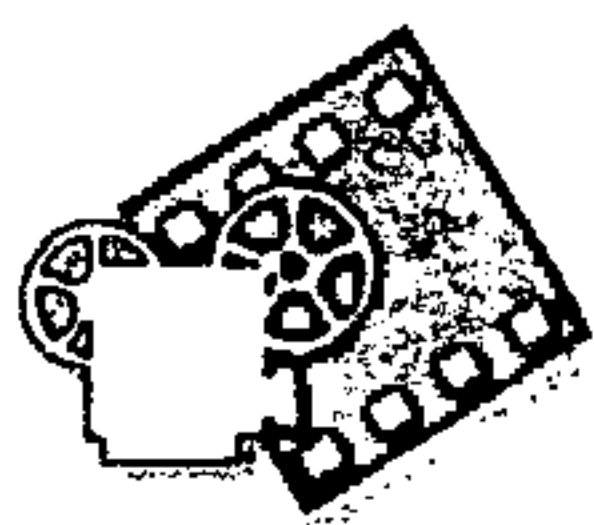
Escenario:

Ambiente en que se desarrollan las escenas. Pueden ser interiores o exteriores.

Escenografía:

Arte y técnica de disponer los elementos decorativos de la escena





Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

para apoyar y subrayar la acción dentro del film.

Estilemas:

Estructura que permite identificar elementos de una obra en particular en otra y cuyas características lo relacionan con la estructura originaria.

F

Fábula:

Es la historia en sí misma desde el inicio hasta el final.

Fenaquistiscopio:

Aparato que permitía al espectador crear la ilusión del movimiento mediante una rápida sucesión de imágenes. Este invento del físico belga Joseph Plateau sirvió de base al posterior descubrimiento del cinematógrafo.

Focalización:

Modo de regulación de la información que procede de la elección de un "punto de vista" restrictivo en la narración, lo cual indica la perspectiva del personaje que orienta la narración.

Fotograma:

Cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica.

Fruidor:

Se refiere a la persona que goza y siente un placer intenso y consciente con relación a un objeto.

Fusilar:

Copiar, plagiar un texto literario o texto informativo. Copiar una idea gráfica o una imagen o diseño.

H

Haz:

Conjunto de rayos que caracterizan la propagación de energía, especialmente la electromagnética, comprendidos en un ángulo sólido determinado por un parámetro angular llamado abertura.

Hipercodificación:

Significa que posee muchos códigos a la vez.

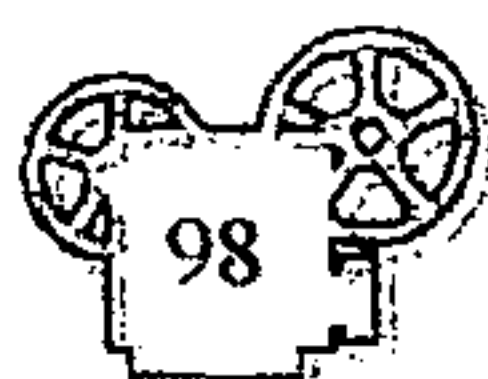
I

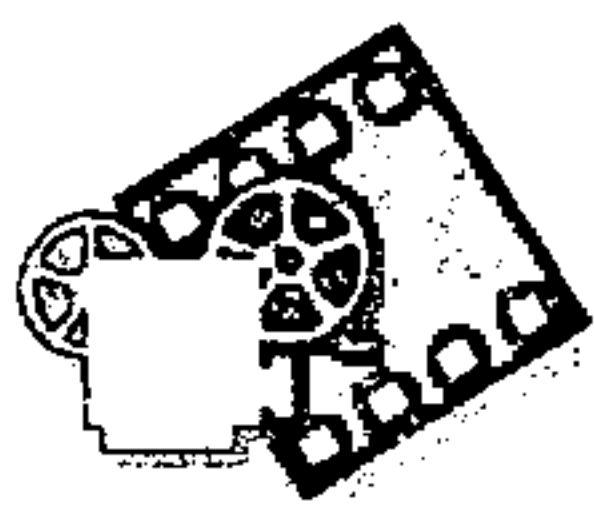
Iluminación:

Fuente de luz que crea una atmósfera, utilizando elementos eléctricos para lograr un contraste tonal en la imagen.

Imagen:

Materialización, en un soporte generalmente de forma plana, de un fragmento de la realidad cuyo contenido suele ser identificable, (dibujos, fotografías, gráficas, ilustraciones, etc.). Hay varios tipos de imágenes: la estática (fotografía), la mediata y en movimiento (cine); la inmediata y en movimientos (televisión). Es lo que queda impresionado en los fotogramas.





Análisis Semiótico y

Valor Estético del film

M

Manipulación:

Se produce cuando una información ha sido modificada para que favorezca a determinados intereses.

Mass Media:

Locución inglesa que designa a los medios de comunicación de masas: prensa, radio, televisión, cine. La información se realiza a través de ellos de manera unilateral, pública e indirecta.

N

Neologismo:

Todas las lenguas vivas tienden a formar voces con las que designar ideas u objetos nuevos, utilizando los procedimientos propios de la formación de palabras. Uso de estas palabras nuevas.

P

Película:

Film o cinta cinematográfica que puede ser un reportaje, una crónica, un documental o una obra de ciencia ficción.

Polifónico:

Relativo a la polifonía.

Polifonía:

Superposición de dos o más partes vocales instrumentales, cuyo desarrollo es a la vez horizontal (contrapunto) y vertical (armonía)

R

Referente:

Objeto al cual alude el mensaje.

S

Significante:

Es el objeto sensible que sirve de signo. La imagen que asociada a un significado, constituye el signo.

Significado:

Es aquella función que hace de algo un signo.

Signo:

Todo objeto que hace referencia a otro o nos lleva a pensar en él. Los signos pueden ser objetos físicos, materiales (como humo que indica fuego o un ferrocarril), o gráficos (como los carteles, pictogramas, ideas, etc).

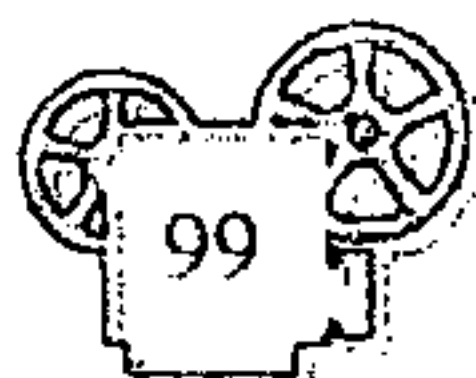
Sonido:

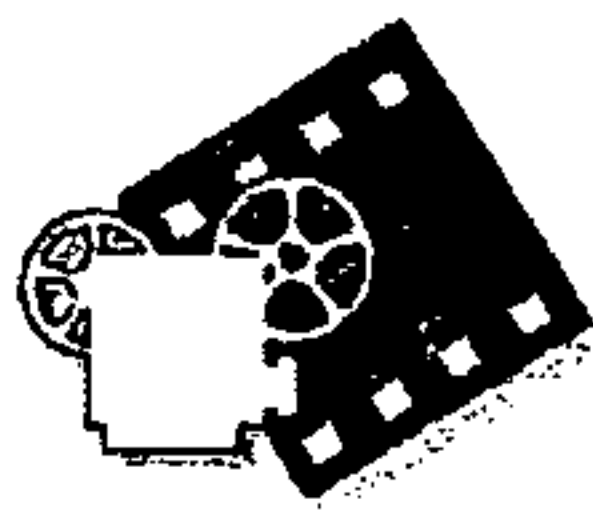
Sensación auditiva transmitida a través del aire por ondas que viajan a una velocidad de 340 mts., por segundo. Las fuentes del sonido pueden ser la voz, el ruido y la música.

Z

Zoótropo:

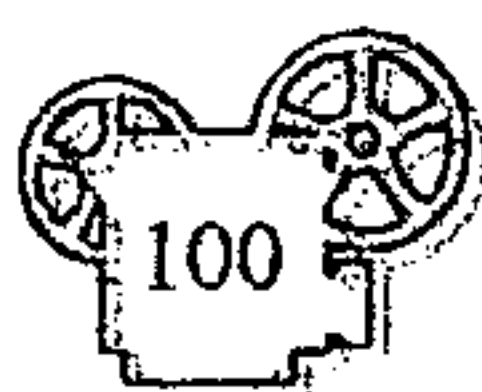
Aparato que al girar produce la ilusión de hacer determinados movimientos unas figuras.

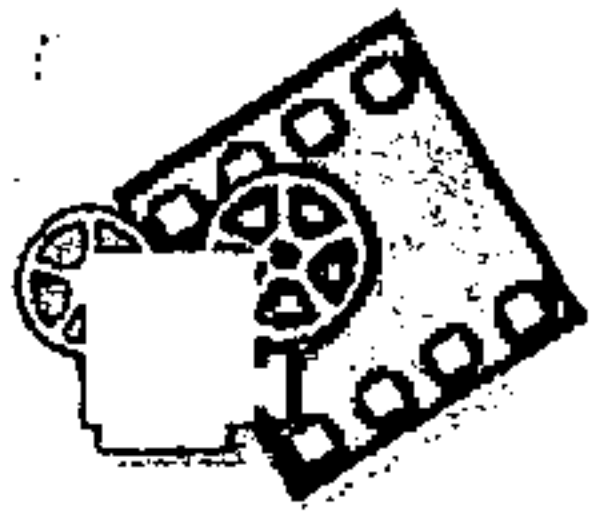




Bibliografía

1. Aumont Jacques y M. Marie
1990
Análisis del film.
Paidós comunicación. Tercera edición.
Barcelona, España
2. Bettetini, Gianfranco
1975
Cine: Lengua y escritura.
Breviario del fondo de cultura. Primera
edición en español. México
3. Carmona, Ramón
2000
Cómo se comenta un texto filmico.
Ediciones Cátedra. Cuarta edición.
Madrid, España
4. CELAM
1997
**Vocabulario de términos de comunicación
social.** Colección Documentos CELAM.
Bogotá.
5. Chion Michel
1989
Cómo se escribe un guión.
Ediciones Cátedra, S.A. Segunda edición.
Madrid, España.
6. Díaz Zurita, Arturo
2002
Semiosis y lenguaje cinematográfico
México.
7. Eco, Umberto
1972
La definición del arte.
Ediciones Martínez Roca. Segunda
Edición. Barcelona, España
8. Eco, Humberto
1991
Apocalípticos e integrados
Editorial Lumen. Décima edición. España.
9. Eco, Umberto
1985
Tratado de semiótica general.
Editorial Lumen. Tercera edición.
Barcelona, España.
10. Eco, Umberto
1996
**Seis paseos por los bosques
narrativos.**
Primera edición. Editorial Lumen.
Barcelona, España.
11. Guiraud, Pierre
1986
La Semiología.
Decimotercera edición. Siglo XXI Editores
S.A. México.





**Análisis Semiótico y
Valor Estético del film**

12. Interiano, Carlos
1997

Semiología y Comunicación.
Quinta edición. Guatemala.

13. Kaplun, Mario
1987

El comunicador popular.
Editorial Lumen-HVMANITAS. Segunda edición. Buenos Aires, Argentina.

14. Lotman, Yuri
1979

Estética y semiótica del cine.
Editorial Gustavo Gili, S.A. Primera edición. Barcelona, España.

15. Metz, Christian
Diciembre 1974

El estudio del lenguaje cinematográfico
Lenguajes. Revista de lingüística y semiología. Año 1. Número 2: 37-50

16. Mitry Jean
1970

Diccionario del cine
Editorial Larouse. Primera edición. Barcelona, España

17. Mukarovsky, Jan
1977

Escritos de estética y semiótica
Editorial Gustavo Gili, S.A. Barcelona, España

18. Pérez, Romero J.
1967

Técnica y estética cinematográfica
Textos universitarios S.A. Primera Edición. México.

19. Pignatari, Décio
1971

Información, lenguaje y comunicación.
CIESPAL. Primera edición. Quito, Ecuador.

20. Poloniato, Alicia
1980

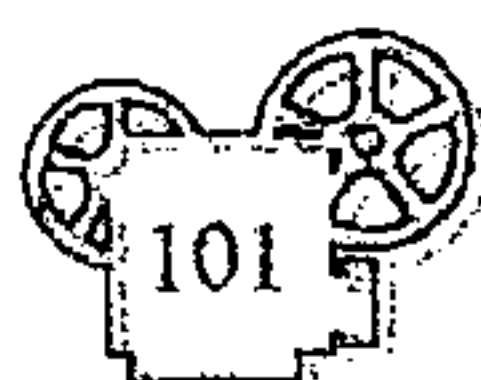
Cine y Comunicación
Editorial Trillas. Primera edición. México

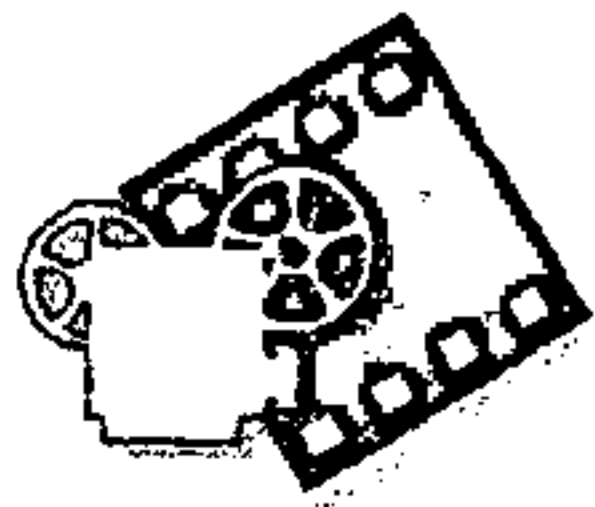
21. Prada Oropeza, Renato
1979

El lenguaje narrativo.
Prolegómenos para una semiótica narrativa. Primera Edición. Editorial Universitaria Centroamericana. San José, Costa Rica.

22. Saussure, Ferdinand de
1993

Curso de lingüística general
Sexta edición. Distribuciones Fontamara, S.A. México





23. Velásquez, Carlos Augusto
2001

Literatura, semiología del mensaje lúdico. Ediciones Posguerra. Cuarta Edición. Guatemala

24. Velásquez, Carlos Augusto
1999

Semiótica. Teoría de la mentira Ediciones de la Posguerra. Segunda edición. Guatemala

25. Zechetto, Victorino y otros
1999

Seis semiólogos en busca del lector. Primera edición. Ediciones CICCUS. Buenos Aires, Argentina.

Internet

1.

Steven Spielberg

<http://www.terra.com/ocio/articulo/html/oci7618.htm>

(julio 20 de 2002)

<http://www.Cinefantástico.com>

2. Escaño, Carlos

El kitsch cinematográfico. Un análisis sobre el fenómeno kitsch en el mundo fílmico actual

(Agosto 20 de 2002)

<http://www.Filasiete.com/articulos.html>

3. Santos, Lidia

Kitsch, camp y arte político. (Agosto 3 de 2002)

<http://www.grupoclarin.com>

4. María Vázquez Valdez

El arte Kitsch: puro corazón. (Noviembre 3 de 2003)

http://www.rosenblueth.mx/fundacion/Numero02/art07_numero02.htm

Películas

SALVANDO AL SOLDADO RYAN. 1998. Norteamericana. Director Steven Spielberg. Productor DreamWorks SKG/Amblin Entertainment. Distribuidora Warner Bros. Protagonistas: Tom Hanks, Edward Burns, Tom Sizemore, Jeremy Daves, Dennis Farina, Ted Danson, Matt Damon. Duración 165 minutos.

INTELIGENCIA ARTIFICIAL (A.I). 2001. Norteamericana. Director Steven Spielberg. Productor DreamWorks Amblin/Stanley Kubrick. Distribuidora Warner Bros. Protagonistas. Haley Joel Osment, Jude Law, Frances O'connor, William Hurt. Duración 145 minutos.

