

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

**MENSAJES SOCIALES RELACIONADOS CON LA ERA
TECNOLÓGICA QUE SUBYACEN EN LA PELÍCULA
WALLE**

Trabajo de tesis presentado por:
ANA GABRIELA PÉREZ MANSILLA

Guatemala, Octubre 2015

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

**MENSAJES SOCIALES RELACIONADOS CON LA ERA
TECNOLÓGICA QUE SUBYACEN EN LA PELÍCULA
WALLE**

Trabajo de tesis presentado por:
ANA GABRIELA PÉREZ MANSILLA

Previo a obtener el título de:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

Asesora de Tesis:
LICENCIADA MIRIAM YUCUTĒ

Guatemala, Octubre 2015

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

CONSEJO DIRECTIVO

Lic. Julio Estuardo Sebastián
DIRECTOR

M.A. Amanda Ballina Talento
Lic. Víctor Carillas Brán
REPRESENTANTES DOCENTES

Pub. Joseph Mena
Pub. Carlos León
REPRESENTANTES ESTUDIANTILES

Lic. Michael González Batres
REPRESENTANTE DE EGRESADOS

M.A. Claudia Molina
SECRETARIA ADMINISTRATIVA

TRIBUNAL EXAMINADOR

Licda. Miriam Yucuté	Presidenta
M.A. Wagner Díaz	Revisor
M.A. Maria del Rosario Estrada	Revisora
M.A. Nery Bach	Examinador
M.A. Amanda Ballina	Examinadora
Lic. Julio Sebastian	Suplente



291-14

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

Guatemala, 19 de mayo de 2014
Dictamen aprobación 74-14
Comisión de Tesis

Estudiante
Ana Gabriela Pérez Mansilla
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad de Guatemala

Estimado(a) estudiante **Pérez**:

Para su conocimiento y efectos, me permito transcribir lo acordado por la Comisión de Tesis en el inciso 1.14 del punto 1 del acta 09-2014 de sesión celebrada el 19 de mayo de 2014 que literalmente dice:

1.14 Comisión de Tesis acuerda: A) Ana Gabriela Pérez Mansilla, carné 200811365, el proyecto de tesis: MENSAJES SOCIALES RELACIONADOS CON LA ERA TECNOLÓGICA QUE SUBYACEN EN LA PELÍCULA WALLE. B) Nombrar como asesor(a) a: Licenciada Miriam Yucuté.

Asimismo, se le recomienda tomar en consideración el artículo número 5 del REGLAMENTO PARA LA REALIZACIÓN DE TESIS, que literalmente dice:

...“se perderá la asesoría y deberá iniciar un nuevo trámite, cuando el estudiante decida cambiar de tema o tenga un año de habersele aprobado el proyecto de tesis y no haya concluido con la investigación.” (lo subrayado es propio).

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


M.A. Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: Comisión de Tesis
AM/Eunice S.

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920



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

213-15

Guatemala, 17 de julio de 2015
Tribunal Examinador de Tesis/N.R.
Ref CT-Akmg- No 39-2015

Estudiante
Ana Gabriela Pérez Mansilla
Carné **200811365**
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante **Ana Gabriela Pérez Mansilla**:

Por este medio le informamos que se ha nombrado al tribunal examinador para que evalúe su trabajo de investigación con el título: **MENSAJES SOCIALES RELACIONADOS CON LA ERA TECNOLÓGICA QUE SUBYACEN EN LA PELÍCULA WALLE**, siendo ellos:

Licda. Miriam Yucuté, presidente(a)
M.A. Wangner Díaz, revisor(a)
M.A. Maria del Rosario Estrada, revisor(a)
M.A. Nery Bach, examinador(a).
M.A. Amanda Ballina, examinador(a).
Lic. Julio Sebastian, suplente.

Por lo anterior, apreciaremos se presente a la Secretaría del Edificio M-2 para que se le informe de su fecha de examen privado.

Desearándole éxitos en esta fase de su formación académica, nos suscribimos.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS



M.A. Aracelly Méndez
Coordinadora Comisión de Tesis

Lic. Julio Sebastian Ch.
Director ECC

Copia: Larissa,
Archivo,
AM/Eunice S.



USAC
TRICENTENARIA
Universidad de San Carlos de Guatemala

Edificio M2,
Ciudad Universitaria, zona 12.
Teléfono: (502) 2418-8920
Telefax: (502) 2418-8910
www.comunicacionusac.org



Autorización informe final de tesis por Terna Revisora
Guatemala, febrero de 2015

M.A.
Aracelly Mérida,
Coordinadora
Comisión de Tesis
Escuela de Ciencias de la Comunicación,
Edificio Bienestar Estudiantil, 2do. Nivel.
Ciudad Universitaria, zona 12

Distinguida M.A. Mérida:

Atentamente informamos a ustedes que el estudiante Ana Gabriela Pérez Mansilla .
Carné 200811365. Ha realizado las correcciones y recomendaciones a su TESIS, cuyo
título es: MENSAJES SOCIALES RELACIONADOS CON LA ERA TECNOLÓGICA QUE
SUBYACEN EN LA PELÍCULA WALLE.

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

"Id y enseñad a todos"


Miembro Comisión Revisora
Dr. Wangner Díaz


Miembro Comisión Revisora
M.A. Maria del Rosario Estrada


Presidente Comisión Revisora
Licda. Miriam Yucuté

c.c. archivo



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

426-15

Guatemala, 24 de septiembre de 2015.

Orden de impresión/NR
Ref. CT-Akmg- No. 35-2015

Estudiante
Ana Gabriela Pérez Mansilla
Carné 200811365
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad Universitaria, zona 12

Estimado(a) estudiante Pérez:

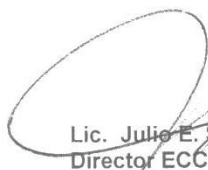
Nos complace informarle que con base a la **autorización de informe final de tesis por asesor**, con el título: **MENSAJES SOCIALES RELACIONADOS CON LA ERA TECNOLÓGICA QUE SUBYACEN EN LA PELÍCULA WALLE**, se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que sean entregados un ejemplar impreso y un disco compacto en formato PDF, en la Biblioteca Central de esta universidad; tres ejemplares y dos discos compactos en formato PDF, en la Biblioteca Flavio Herrera y nueve ejemplares en la Secretaría General de esta unidad académica ubicada en el 2º. nivel del Edificio M-2.

Es para nosotros un orgullo contar con un profesional como usted, egresado de esta Escuela, que cuenta con todas las calidades para desenvolverse en cualquier empresa en beneficio de Guatemala, por lo que le deseamos toda clase de éxitos en su vida.

Atentamente,

ID Y ENSEÑAD A TODOS


Lic. Julio E. Sebastián Cb.
Director ECC




M.A. Aracelly Mérida
Coordinadora Comisión de Tesis



Copia: archivo
AM/Eunice S.

Contenido

1	INTRODUCCION.....	4
2	ANTECEDENTES	6
2.1	El cine	6
2.1.1	Causas técnicas y sociales que dieron lugar al nacimiento del cine ...	6
2.2	La Tecnología	6
2.3	Semiología	7
2.4	Análisis Semiológico	8
3	MARCO CONCEPTUAL.....	9
3.1	Título del Tema	9
3.2	Justificación	9
3.3	Planteamiento del Problema	10
3.4	Alcances y Límites	11
3.5	Objetivos.....	11
3.5.1	Objetivo General.....	11
3.5.2	Objetivos Específicos	11
4	MARCO TEÓRICO.....	12
4.1	La Semiótica	12
4.2	Signo.....	12
4.2.1	Significante	13
4.2.2	Significado.....	13
4.2.3	Referente.....	14
4.2.4	Denotación	14
4.2.5	Connotación:	14
4.3	El análisis semiótico.....	16
4.3.1	Aportes a la semiótica	17
4.4	Comunicación	22
4.5	La comunicación Social.....	23

4.5.1	La comunicación no verbal	23
4.5.2	Los Códigos	24
4.6	La Imagen	26
4.7	El cine	26
4.7.1	Semiología del cine	28
4.7.2	Características del cine	29
4.7.3	La imagen cinematográfica.....	30
4.7.4	La función didáctica del cine.....	34
4.7.5	El diálogo en el relato cinematográfico	34
4.8	Los mensajes sociales	36
4.9	La era tecnológica.....	36
4.9.1	La tecnología y la falta de comunicación	37
4.9.2	Impacto de la tecnología en la sociedad.....	38
4.9.3	Impacto de la tecnología en los niños.....	39
4.9.4	Enfermedades producidas por el exceso de la tecnología.....	40
5	MARCO METODOLOGICO.....	43
5.1	Método o tipo de investigación	43
5.2	Técnicas:	43
5.3	Instrumentos:	44
5.4	Población o Universo:	45
5.5	Muestra:.....	45
6	PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	46
6.1	Datos generales del objeto de estudio	46
6.2	Segmentación	47
6.3	Exposición de los signos por Segmento.....	50
6.3.1	Primer segmento	51
6.3.2	Segundo segmento.....	56
6.3.3	Tercer segmento	63

6.3.4	Cuarto segmento	70
6.4	Análisis de Texto Narrativo – Propuesta Lic. Carlos Velásquez	72
6.5	Dos principios teóricos	74
6.6	El Conflicto	75
6.7	El argumento.....	75
6.8	Las secuencias	76
6.8.1	Situación inicial.....	77
6.8.2	Proceso	77
6.8.3	Situación final	78
6.9	Componente Descriptivo	79
6.9.1	Los personajes	80
6.9.2	Los espacios.....	86
6.9.3	Los tiempos	88
6.10	Oposiciones	90
6.11	Propuesta ideológica.....	92
6.12	Mensajes expuestos en la película.....	92
6.13	Recursos paralingüísticos utilizados	94
7	Conclusiones	95
8	Recomendaciones.....	97
9	Bibliografía	98

1 INTRODUCCION

El cine, por ser un medio de comunicación masivo audio visual, puede tener un impacto positivo o negativo en la audiencia por la cantidad de mensajes de tipo social que se envían a través de este medio.

Actualmente, existen infinidad de producciones cinematográficas infantiles. En la etapa de la niñez, por ser una etapa de aprendizaje, está comprobado que existe un alto nivel de imitación y adopción de conductas. Es por ello, que los niños están expuestos a la imitación de los modelos de vida, positivos o negativos, que los medios de comunicación les presentan.

La película de animación "Walle" fue dirigida por Andrew Stanton, producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. Por su producción, esta película está dirigida a un público infantil.

Está protagonizada por un robot de la línea WALL•E, diseñado para limpiar la basura que cubre a la Tierra después de haber sido devastada y abandonada por el ser humano.

El propósito aparente de esta película es mostrar a los infantes como las personas, por estar inmersos en la era de la tecnología, pueden verse influidos por la gran cantidad de tiempo expuestos a la misma. Además, asocia este tiempo con la obesidad, los trastornos del sueño, los problemas de sociabilidad y la agresión.

En lo que respecta a la semiología, Walle es una producción que, a diferencia de otras producciones, utiliza muy poco dialogo para dar a conocer su mensaje. La trama de la película por tratarse de un robot se basa en mímicas y sonidos para hilar la comunicación entre los personajes. Asimismo, se apoya en diferentes efectos de sonido e imagen que refuerzan el mensaje de tipo social que buscar lanzar el espectador.

Esta investigación busca responder a la pregunta ¿Cuáles son los mensajes sociales referentes a la era tecnológica que presenta la producción cinematográfica Walle?

Para responderla, esta tesis se fundamenta en la semiología. Ciencia que sirve como herramienta para interpretar, analizar, codificar y decodificar los diferentes mensajes expuestos en el objeto de estudio.

Luego de leer el siguiente trabajo de investigación, sumergirse en la entretenida historia de un Robot peculiar y disfrutar de sus aventuras... usted podrá reflexionar sobre su vida en el día a día, sus relaciones sociales y sus acciones, positivas o negativas, en relación al medio ambiente.

2 ANTECEDENTES

2.1 *El cine*

Según la página (https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_del_cine), la historia del cine como espectáculo comenzó en París, Francia, el 28 de diciembre de 1895. Por un lado, la tecnología del cinematógrafo ha evolucionado mucho, desde el primitivo cine mudo de los hermanos Lumière hasta el cine digital del siglo XXI. Por otro lado, ha evolucionado el lenguaje cinematográfico, incluidas las convenciones del género, y han surgido así distintos géneros cinematográficos. En tercer lugar, ha evolucionado con la sociedad, con lo que se desarrollaron distintos movimientos cinematográficos y cinematografías nacionales.

2.1.1 Causas técnicas y sociales que dieron lugar al nacimiento del cine

- La aparición de nuevas fuentes de energía mineral y la aplicación de la electricidad a usos industriales.
- La erradicación de las epidemias y el desarrollo de la medicina.
- Los nuevos medios de transporte (buque a vapor, ferrocarril), así como las innovaciones orientadas a la comunicación (telégrafo, cable submarino, telegrafía sin hilos), trajeron consigo una amplia y rápida difusión de la información, lo que condujo a una globalización efectiva.
- La consolidación de las ciudades: aparición de un público de masas.

2.2 *La Tecnología*

La Ingeniera Blanca Torreabla, en su Blog “Definiciones, Conceptos y Evolución de la Tecnología” (http://bqto.unesr.edu.ve/pregrado/Gestion%20de%20Tecnologia/gtr_unid1/historia_y_evolucion_de_la_tecnologia.html), dice que la historia de la

tecnología se inicia con la Edad de Piedra, donde los humanos eran cazadores recolectores. En esta era las primeras tecnologías de importancia estaban relacionadas a la supervivencia.

Luego, la humanidad comienza a formar tecnología convirtiendo los recursos naturales en herramientas simples. Pero la tecnología formal tiene su origen cuando la técnica (primordialmente empírica) comienza a vincularse con la ciencia, sistematizándose así los métodos de producción.

2.3 *Semiología*

Comenzó su desarrollo sistemático en la década del sesenta, pero sus atisbos se encontraban ya en el *Curso de lingüística general* del suizo Ferdinand de Saussure, publicado póstumamente por sus discípulos en 1913, dentro de una corriente epistemológica denominada estructuralismo saussure-hjelmsleviano que obtuvo una fuerte impronta de esta disciplina lingüística porque sus autores fundamentales fueron filólogos y lingüistas como Ferdinand de Saussure, Louis Hjelmslev, Roman Jakobson y Ludwig Wittgenstein (<https://es.wikipedia.org/wiki/Semiolog%C3%ADa>).

El lingüista Ferdinand de Saussure, a comienzos del Siglo XX, había concebido la posibilidad de la existencia de una ciencia que estudiara los signos «en el seno de la vida social», a la que denominó *semiología*, del griego *semeion* ("signo"). Posteriormente otro lingüista, el danés Louis Hjelmslev, profundizó en esta teoría y elaboró su sistemática formalización dentro del paradigma estructural, que bautizó como glosemática en sus *Prolegómenos a una teoría del lenguaje* (1943), sentando un conjunto de principios que servirán de fundamento teórico y epistemológico a ulteriores desarrollos de la semiótica estructuralista. A estos autores agregó sus aportaciones también otro famoso lingüista, el ruso Roman Jakobson, y el austríaco Ludwig Wittgenstein, quien puso las bases de la pragmática lingüística al declarar que "el significado es el uso".

2.4 *Análisis Semiológico*

En este trabajo se citan diferentes Tesis con objetivos similares a los presentados en esta investigación.

Tal es el caso del trabajo de tesis “Análisis semiológico de la caricatura Filochofo” en el que se refiere a los medios de interpretación que están usando los receptores para decodificar los mensajes cifrados en la caricatura Filochofo. Tomando en cuenta que los guatemaltecos, para el análisis de las caricatura, solo tienen como herramientas “el sentido común” y que su juicio se limita a comentar “qué buena o qué mala” (Ramos Ramírez, Emma Yolanda. 1999).

Por otro lado, en la tesis “Semiología de la serie animada Lazy Town con base en la propuesta de Pierre Guiraud”, se aplicaron también las funciones de la comunicación, cuyo estudio involucra los signos, por lo que se logró codificar y descodificar los signos propios de la serie, los cuales cumplen una función estética y ayudan a la comprensión del fondo ideológico que subyace en toda la serie. (Aldana Betancourt, Gessica Denisse.2008).

Además, luego de realizar un Análisis de contenido de la película El Silencio de Neto con base a los niveles histórico, contextual, terminológico, de presentación y el análisis de textos narrativos, Borrayo Pérez concluye que El Silencio de Neto puede ser tomada como una obra de arte, porque "Toda obra de arte constituye una realidad ficticia; pero esa ficción cobra sentido hasta el momento en que es relacionada con el propio espectador, quien traduce dicha experiencia en códigos y vivencias propias" (Borrayo Pérez, Gloria Catalina. 2011).

Por último, gracias Análisis semiológico de “La Historia de un Pepe”, el autor concluye que el tipo de análisis efectuado permitió desarmar la obra, para extraer los mensajes principales y así conocer la propuesta ideológica ahí implícita (Samayoa Juárez, Cecilia. 2014).

3 MARCO CONCEPTUAL

3.1 Título del Tema

Los mensajes sociales relacionados con la era tecnológica que subyacen en la película Walle

3.2 Justificación

Actualmente, existen infinidad de producciones cinematográficas infantiles. El cine, por ser un medio de comunicación masivo audio visual, tiene una fuerte influencia en el espectador.

Las películas pueden tener un impacto positivo o negativo en la audiencia y por ello, es de suma importancia analizar el contenido y los mensajes sociales que subyacen en cada una de estas producciones cinematográficas.

Está comprobado que en etapa de la niñez, por ser una etapa de aprendizaje, existe un alto nivel de imitación y adopción de conductas. Basados en esa premisa, los niños están expuestos a la imitación de los modelos de vida, positivos o negativos, que los medios de comunicación les presentan.

La película “Walle” que en este caso, es el objeto de estudio, de manera creativa y con diferentes efectos busca captar la atención del espectador. El propósito aparente de esta película es mostrar a los infantes como las personas, por estar inmersos en la era de la tecnología, pueden verse influidos por la gran cantidad de

tiempo expuestos a la misma. Al parecer, asocia este tiempo con la obesidad, los trastornos del sueño, los problemas de sociabilidad y la agresión.

En lo que respecta a la semiología es importante analizar la manera en que está película fue diseñada y en los efectos, de sonido e imagen, que se apoya para dar a conocer su mensaje de manera atractiva e innovadora.

Para los comunicadores resulta valioso poder entender los recursos utilizados en esta película para comunicar los diferentes mensajes y entender así, cómo valerse de ciertas herramientas para difundir un mensaje.

3.3 Planteamiento del Problema

Walle es una película de animación dirigida por Andrew Stanton, producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios. Está protagonizada por un robot de la línea WALL•E, diseñado para limpiar la basura que cubre a la Tierra después de haber sido devastada y abandonada por el ser humano.

La trama de la película por tratarse de un robot utiliza muy poco diálogo y se basa en mímicas y sonidos para hilar la comunicación entre los personajes. Por su producción, esta película está dirigida a un público infantil.

Partiendo de lo anterior, se plantea el siguiente problema:

¿Cuáles son los mensajes sociales referentes a la era tecnológica que presenta la producción cinematográfica Walle?

3.4 Alcances y Límites

El presente trabajo de investigación busca realizar un análisis semiológico utilizando como base dos de los modelos propuestos por el Licenciado Carlos Augusto Velásquez en su libro “Teoría de la mentira”; textos narrativos y Análisis semiótico de la imagen. Estos modelos basados en aportes de teóricos como Bremond, Todorov, Greimas y Umberto Eco.

Lo cual hizo necesario estudiar y analizar la película en repetidas ocasiones.

3.5 Objetivos

3.5.1 Objetivo General

Identificar en la película Walle cuáles son los mensajes sociales relacionados con la era de la tecnología que subyacen en dicha producción cinematográfica.

3.5.2 Objetivos Específicos

1. Identificar los principales signos que prevalecen en la película Walle.
2. Determinar cuál es la función que desempeñan los signos expuestos en la película de Walle para dar a conocer su mensaje.
3. Identificar los principales problemas sociales provocados por la era tecnológica mostrados en el texto narrativo
4. Determinar cuál es la propuesta de cambio social sugerida por la película en mención.

4 MARCO TEÓRICO

4.1 *La Semiótica*

Carlos Interiano menciona sobre el significado de la Semiótica en su libro “Semiología y Comunicación” y en su definición se entiende que la semiótica se compara con el estudio de los sistemas culturales, como sistema de comunicación. Además, afirma que el origen de la Semiótica es norteamericano y el término se propuso al inicio del presente siglo por Charles Sanders Peirce.

También es la ciencia que trata de los diferentes sistemas o métodos de comunicación dentro de las sociedades humanas.

Dicho en otras palabras, la semiótica es una disciplina que estudia el signo y su significación, y se encarga dar sentido a los signos.

4.2 *Signo*

El signo es una realidad que puede ser percibida mediante los sentidos y a consecuencia de esto pueden generarse nuevas realidades.

En ese sentido Carlos Interiano (2003: p.118) lo define como “...una entidad que reproduce teóricamente el concepto de imagen, ya acuñada en la psicología”.

Por otro lado, Charles Sanders Peirce (1974) dice al respecto: “un signo o representamen, es algo que, para alguien representa o se refiere a algo en algún aspecto o carácter”

Recogiendo la noción Saussuriana, Roland Barthes (1971) señala que el signo es la relación entre un significante y un significado.

Para resumir, podemos decir que el signo es una representación aproximada de la realidad; sin importar el tiempo o espacio, ni si es una realidad objetiva o subjetiva. Retomando la definición de Barthes, se definen los siguientes términos:

4.2.1 Significante

Para definirlo, Carlos Interiano (2003: p.119) dice “es la sustancia material del signo, es su forma, es decir, la manera de manifestarse.

4.2.2 Significado

A diferencia del significante, el significado es la idea inmediata que nos trasmite un significante. Puede identificarse como la otra cara del signo que correspondería a la sustancia del mismo. Dicho de otra forma, el significado es el mensaje sugerido por el significante. Barthes lo dividió en diferentes planos, siendo estos planos del signo, plano de expresión y plano de contenido.

Con el fin de facilitar la comprensión de la diferencia entre significado y significado, a continuación un ejemplo:



Significante:

Listón negro

Significado:

Puede significar que alguien falleció. Señal de luto.

4.2.3 Referente

Con el referente, se llega a un plano más allá de lo tangible. No es únicamente aquello que podemos captar a través de nuestro cinco sentidos, sino, llega al plano de las ideas. Además, algunos autores lo definen como el objeto real al cual hace alusión el signo.

Continuando con el ejemplo anterior, el referente sería el listón negro como un objeto tangible con sus características específicas. Por ejemplo, si es un listón suave, con una medida específica, con color brillante o mate, entre otros.

4.2.4 Denotación

Umberto Eco, citado por Carlos Interiano (2003:p.121), dice que “la denotación es la referencia inmediata que un término (signo) provoca en el destinatario del mensaje. Consiste en el significado más inmediato, textual de un signo o de un enunciado. En otras palabras, es el significado literal, de diccionario de un signo”.

4.2.5 Connotación:

La connotación, a diferencia de la denotación, es la cadena de significados que puede desprenderse de un signo.

Las connotaciones están sujetas al plano individual y social; es decir, estos significados dependen de la experiencia de cada individuo, a manera que un signo puede despertar diferentes connotaciones para cada persona.

A continuación un ejemplo de la diferencia entre denotación y connotación.

Denotación:

Mamífero cánido de menos de un metro de longitud, incluida la cola, de hocico alargado y orejas empinadas, pelaje de color pardo rojizo y muy espeso, especialmente en la cola, de punta blanca.

Connotación:

El Zorro es una serie de televisión producida por Walt Disney en los años cincuenta originalmente en blanco y negro.



Signo: El zorro

4.3 El análisis semiótico

Para determinar qué es un análisis semiótico, cómo primera instancia, se explica la definición de cada una de sus partes.

Según el Diccionario de la Real Academia Española (<http://lema.rae.es/drae/?val=analisis>):

Análisis

1. m. Distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos.
2. m. Examen que se hace de una obra, de un escrito o de cualquier realidad susceptible de estudio intelectual.
3. m. Tratamiento psicoanalítico.
4. m. *Gram.* Examen de los componentes del discurso y de sus respectivas propiedades y funciones.
5. m. *Inform.* Estudio, mediante técnicas informáticas, de los límites, características y posibles soluciones de un problema al que se aplica un tratamiento por ordenador.

Semiótico

1. adj. Pertenciente o relativo a la semiótica, y al punto de vista adoptado por esta.

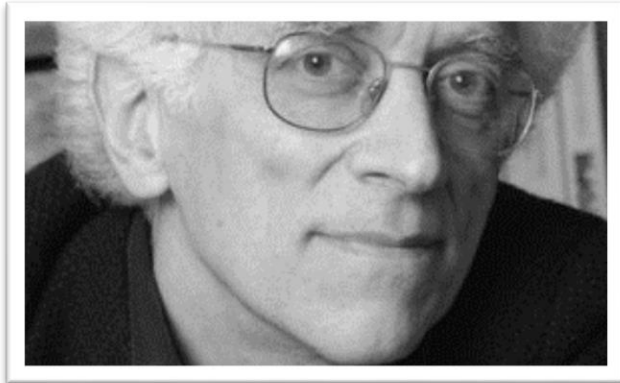
En el libro Teoría de una mentira se expone que “El objetivo principal del método semiótico consiste en determinar la forma en que un texto produce su significado. Es decir, explicar las estructuras semióticas que permiten a un texto decir lo que se dice. ...detrás de cada discurso se encuentra una estructura mental. Es decir, que todo acto de comunicación, todo mensaje, es producido de una visión del mundo, de una manera de ver la vida por parte del emisor” (Velásquez Carlos Augusto, 2009: p.155)

A partir de lo anterior y con la unión de las definiciones, se concluye que un análisis semiótico es el estudio, exámen y separación de cada una de las partes de un texto, obra o discurso literario con el fin de comprender su significación.

4.3.1 Aportes a la semiótica

Existen infinidad de autores que han brindado grandes aportes a la semiótica, algunos otros que han generado propuestas de análisis para los textos, obras o discursos literarios. A continuación algunos autores con un pequeño resumen de dichos aportes.

4.3.1.1 Tvetan Todorov



Tvetan Todorov nació en Sofía, Bulgaria, el 1 de marzo de 1939.

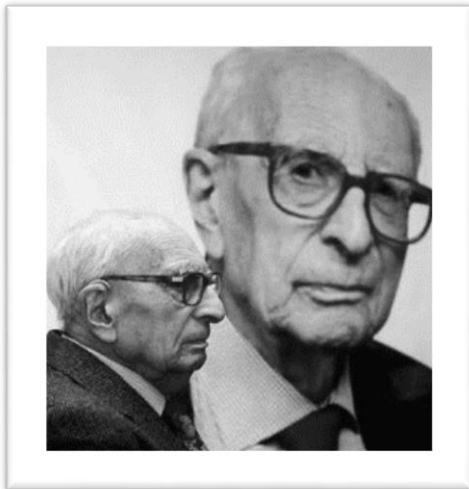
Conocido lingüista, historiador, filósofo, semiólogo, crítico y teórico literario. Luego de sus estudios universitarios se trasladó a Francia, donde aprendió de grandes filólogos como Roland Barthes y Gérard Genette y se doctoró en 1966.

Uno de los mayores aportes de Todorov hacia a la semiótica es uno de sus libros más famosos titulado “Introducción a la literatura fantástica” en dónde exclama

que una de las principales características que conforman el relato fantástico es la necesidad de justificar “lo imposible” y la falta de encontrar dichas justificaciones bajo las normas de la razón de la sociedad. “Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural” (Tzvetan Todorov, traducción 1999: p. 125).

Todorov expone que existe una tendencia literaria en que se empieza una historia con datos sobrenaturales, para luego transformar los hechos maravillosos (los que se rigen por reglas diferentes a las de la sociedad), en hechos cercanos a la realidad. Esto, con el propósito de presentar al espectador una realidad que mientras sea percibida no la note como algo extraño y pueda ser asimilada con más facilidad.

4.3.1.2 Claude Bremond



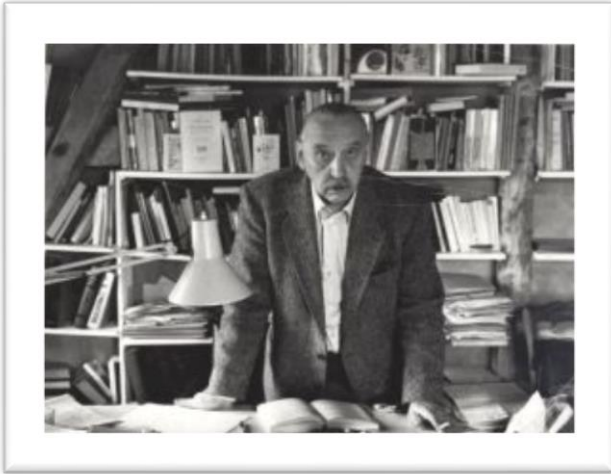
Semiólogo francés nacido en 1929. Sus investigaciones se basaron en el estudio del cuento popular y a partir de los años 80 se orienta hacia el estudio del contenido.

Claude Bremond según (García Landa José Angel, 1998: p.74) “desarrolla un modelo para el análisis microestructural de la narración. Es decir, lo aplica no al conjunto de la acción, sino a cada uno de los acontecimientos que las constituyen... El modelo de Bremond es una concreción de la tríada abstracta “Principio-medio-fin” establecida por Aristóteles”.

Adicionalmente, “(...) André Bremond desarrolló, a partir de los descubrimientos de Propp una lógica sintáctica de la narración. (...) Creó un modelo aplicable a todos los relatos narrativos. Fue precisamente Bremond quién desarrolló el análisis de toda historia por medio de triadas (...) Con las triadas sintácticas concebidas por Bremond, empieza a verse que todo relato, toda historia, tiene una lógica que la gobierna” (Velásquez, 2009: p. 102)

En resumen, Bremond propone un nuevo modelo conformado por tres aspectos básicos, en el que divide todo relato o historia en estado inicial, transformación y estado final; esta propuesta puede aplicarse a la descripción del conjunto de la acción.

4.3.1.3 Julien Greimas



Nace en 1917 en Lituania y fallece en París en el año 1992. Inició su carrera como lexicógrafo y es el fundador de los estudios de semiótica estructural.

“Greimas define la semiosis como la operación productora de signos mediante la instauración de una relación de presuposición(…)” (Velásquez, 2009: p. 72) con lo que el autor desea expresar que un signo aislado no representa nada ni expresa nada. Toma valor hasta que es utilizado. Él llama “Materia Significante” a cualquier objeto que signifique algo para el ser humano. Además aportó modelos de análisis semiótico empleando su enfoque.

Según José Angel García Landa (1998: p.82) “El enfoque de Greimas no es sino una mayor formalización de los elementos presentes en todas las teorías de la narración, como son los personajes, los ambientes, las situaciones y las acciones”.Greimas llama a esta propuesta “programa narrativo” y es, en otras palabra, la definición semiótica de un determinado acontecimiento.

4.3.1.4 Umberto Eco



Semiólogo y escritor nacido en Italia en el año 1932. Se doctoró en Filosofía en la Universidad de Turín, con L. Pareyson.

Eco define a la semiótica como la interpretación de signos y la descodificación de ellos en diferentes sentidos. Esta interpretación depende, en parte, del momento en el que se emiten y son recibidos.

“Umberto Eco insiste (...) que en un proceso semiótico los signos son los resultados provisionales de determinadas reglas de codificación en las cual participan los sujetos” (Velásquez, 2009: p. 73)

“(...) Eco publicó su obra *La estructura ausente. Introducción a la semiótica*. En ella (...) realizó el análisis de los mensajes publicitarios. Cabe aclarar que en ningún momento previó crear un método de análisis semiótico” (Velásquez, 2009: p. 119). Él, por su interés en explorar los alcances de los mensajes publicitarios,

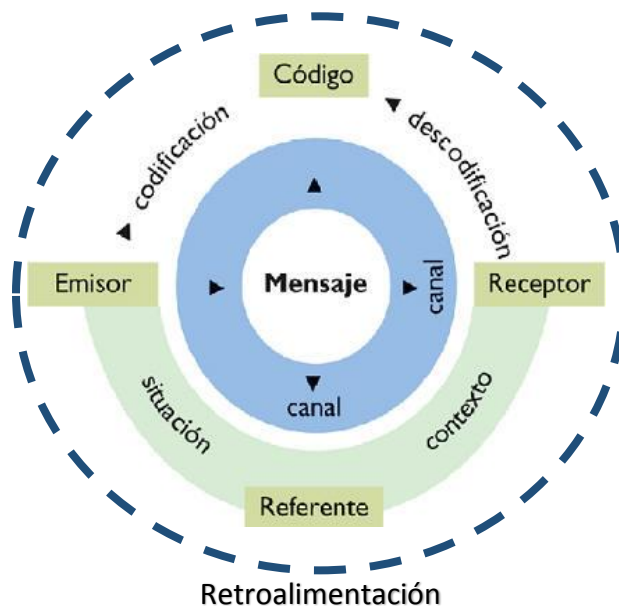
decidió analizar ciertos anuncios publicitarios de manera general y sin una metodología específica. Sin darse cuenta, con estos ensayos creó ciertas metodologías de análisis que más tarde, llamó conformó como modelos de análisis.

4.4 Comunicación

La comunicación es el elemento que hace posible el intercambio de mensajes entre dos o más individuos. Mucho lo catalogan como el aparato productivo de la sociedad porque cumple el papel de hacer avanzar o retroceder el proceso social.

Flores de Goartari y Orozco Gutiérrez dicen que el verbo comunicar proviene de la voz latina “comunicare” que significa puesta o poner en común. En su acepción más general comunicación es acción y efecto de hacer a otro participe de lo que uno tiene que descubrir, manifestar o hacer saber a alguna cosa, consultar, conferir uno con otros un asunto tomando su parecer.

A continuación un esquema de comunicación que facilita la comprensión del tema tratado.



4.5 *La comunicación Social*

La comunicación por ser un instrumento que permite e impulsa el desarrollo en cualquiera de los ámbitos sociales, se conforma como una forma de regulación social.

La comunicación social se constituye como tal por ser la resultante de la interrelación de los seres humanos; y además porque está conformada por una serie de signos ordenados que se utilizan para la elaboración de mensajes; pero lo relevante acá es que estos mensajes están determinados por dos polos importantes: - quien emite el mensaje y quien lo recibe.

En relación a este tema, a continuación se explicará acerca de una comunicación de carácter no verbal y de los códigos sociales a través de los cuales se filtran los mensajes, por un lado, y por el otro, los tipos de lenguaje no verbal que utilizamos los seres humanos al desarrollarnos en sociedad.

4.5.1 La comunicación no verbal

Un alto porcentaje de la comunicación entre los seres humanos es no verbal. Esto quiere decir que no solo la comunicación verbal es esencial para la comunicación social; sino también, otras formas de comunicación paralingüísticas que contribuyen con reafirmar, acelerar o mantener la comunicación verbal, sea esta oral o escrita.

Jurgen Ruesch y Weldon Kees (1956) dividen las comunicaciones no verbales en tres partes:

4.5.1.1 Lenguaje de signos

Es una forma de comunicación a través de los diferentes signos. Este tipo de lenguaje puede ser a través de los colores, las configuraciones, los diseños, los logotipos, dibujos, fotografías e ilustraciones, entre otros.

4.5.1.2 Lenguas de acción

Este tipo de lenguaje incluye todos los movimientos del cuerpo. Ray Birdswhistell fundador del estudio de la comunicación a través de los movimientos corporales denominó a este campo como Kinésica. Este estudio incluye: contacto de ojos, expresiones faciales, gestos posturas y movimientos.

4.5.1.3 Lengua de objetos

Es una forma de comunicarse utilizando cosas materiales; el vestuario, la calidad de los muebles y forma de colocarlos dentro de un ambiente, los adornos personales anillos, corbatas, cadenas, anteojos. El lenguaje de los objetos revelará no solo nuestro gusto personal y nuestro estado anímico, sino la intención de comunicarnos con los demás.

4.5.1.4 Lenguaje espacial

El lenguaje espacial es la diversidad de mensajes que podemos transmitir a través del manejo de nuestro espacio. Por ejemplo, la manera en que distribuimos los muebles en nuestro hogar, como ubicamos las cosas en la oficina, la decoración que utilizamos en los ambientes que constantemente ocupamos.

4.5.2 Los Códigos

Respecto al código, los autores Iriarte P Gregorio O.M.I y Orsini Puente Marta, (1998: p.44) lo definen como “el conjunto de signos que utiliza el EMISOR para transmitir un mensaje. Estos signos pueden ser verbales, simbólicos, gestuales... orales o escritos”.

Además se menciona que “una condición fundamental para la comunicación es que se utilice siempre el mismo código que tiene la gente. El mensaje sólo será eficaz si se lo expresa en un lenguaje verbal y visual que es familiar a los destinatarios. Sin un código común nunca podrá haber verdadera comunicación”.

4.5.2.1 Los códigos de comportamiento social

Estos códigos son establecidos por la sociedad a través de diferentes comportamientos humanos. La producción de ellos resulta de cómo los seres humanos llegan a aprobar, tolerar o prohibir ciertas conductas.

Estas conductas se diferencian por cada sector social o entorno cultural; es decir, que lo que para algún grupo social o cultural sea correcto puede ser incorrecto para otro grupo.

4.5.2.2 Los Códigos Selectivos

Estos códigos, son el resultado de la labor de discriminación que hace el ser humano de su entorno, tomando de él los elementos que le interesan y desechando los demás.

4.5.2.3 Códigos de significado

Los códigos de significado operan en función de significados literales. Un ejemplo de estos códigos son los anotados en los diccionarios. Además, se incluyen en esta división todos los significados culturales que se practican en cada entorno vital.

4.5.2.4 Códigos de relación

En esta división se encuentran los códigos de convivencia social. Con ello, se incluyen tanto las relaciones que mantenemos con nosotros mismos a través de los monólogos, pensamientos, sueños, ilusiones, entre otros.; como las relaciones que mantenemos con las personas que nos rodean en los diferentes grupos sociales tales como la iglesia, el colegio, el club, entre otros.

4.6 *La Imagen*

Aunque no nos damos cuenta con el pasar de los días y el seguimiento de una rutina, es muy grande la influencia que ejerce la imagen sobre el comportamiento del ser humano. La imagen siempre ha sido un gran instrumento de creación de cultura.

Es tan grande la influencia que, ahora, se da el caso de muchas personas que conocen más la realidad por medio de imágenes televisivas o el cine que por medio de libros o incluso, la misma realidad.

Según Iriarte P y Orsini Puente (1998: p. 104) “nos hallamos en la “civilización de la imagen”, en la “iconósfera”; en la era de los símbolos, de los códigos visuales, del gesto, de la expresión corporal... Lo retórico ha pasado de moda. Estamos sometidos al bombardeo de lo visual en el cine, en la publicidad, en las telenovelas, en las revistas, en los reportajes, en los documentales”

4.7 *El cine*

El cine “(...) puede ser considerado como un lenguaje en la medida en la que ordena elementos significantes en arreglos estructurados (...) que no tienen correspondencia en la configuración perceptiva de la realidad misma (...)” (Metz), como ocurre con la “lengua hablada” Metz (1974).

La mayor revolución en el campo de los audiovisuales la está generando actualmente el cine, a pesar de ser el último de los medios de comunicación masiva.

La televisión y el cine se pelean el lugar de honor entre las preferencias del público.

En realidad no existen fronteras muy visibles entre uno y otro. Los dos emplean los mismos equipos técnicos. Los costos de producción, sin embargo, son muy diferenciados, así como la temática y los objetivos buscados por los realizadores.

El cine se ha constituido, en gran parte, como la fuente de mayor creatividad en el campo de los audiovisuales. Muchos cineastas acuden ahora al video para expresar sus inquietudes artísticas.

Según la publicación número 14 del movimiento Cine Club TEA en la publicación de sus cuadernillos “Hablando de Cine” (<http://www.cineclubtea.com.ar/Public20.htm>) el cine tiene “...su capacidad de encarnar lo imaginario. El cine abre un espacio distinto, habitado por muchas más cosas de las que rodean nuestra vida”.

Además, el cine pone en escena universos totalmente personales. Pero, ¿Qué significa esto? Es decir, que tiene una relación con la subjetividad, de la que nace lo imaginario. Esta se puede ver manifestada por dos vías:

1. Propuesta del realizador: Es el resultado de la elaboración de una visión personal, hecha perceptible a través del discurso cinematográfico. Dicho de otra manera, la imagen tiene un contexto cinematográfico implícito por el realizador y eso determina su significado.
2. Percepción del espectador: Es todo lo que este incorpora a la propuesta del realizador participando en una segunda elaboración. En el cine, la imagen posee un contexto mental del espectador quién dará su propia interpretación a lo que ve en pantalla.

4.7.1 Semiología del cine

“(…) el único principio (…) capaz de definir (…) la *semiótica del cine* es (…) el deseo de tratar a los filmes como *textos*, como unidades de *discurso* (…)” (Metz).

Hacia mediados de los años 60, con la semiología, el cine empezó a ser más investigado desde el punto de vista lingüístico. Fue en ese momento en el que se inició con la investigación de los componentes lingüísticos del cine. (Flomenbaum Ernesto, 1988).

El autor Metz (1964) en su artículo “Cine: lengua o lenguaje” abrió la puerta a una serie de investigaciones que ya no provenían del campo de la crítica del cine o la estética, sino desde su formación académica y científica, que toma al cine como objeto de estudio.

Para Metz (1964) y otros semióticos, el cine no es una lengua con un sistema de signos para la intercomunicación, sino un lenguaje sin gramática que combina y organiza imágenes, trazos gráficos, palabras y sonido.

Es interesante cómo Christian Metz diferencia lo fílmico de lo cinematográfico. Él identifica como fílmico a; la técnica, la industria, los directores, la censura, el público, los actores, entre otros. Mientras que lo cinematográfico es; el estudio interno de la mecánica de las películas, cómo se construyen y transmiten sentidos, y cómo una película, o un grupo de ellas, tiene significaciones especiales. Esto demuestra que, lo fílmico, por no ser objeto de estudio de la semiología, lo deja para otras disciplinas.

La semiología ayuda a estudiar las películas con de manera metodológica, preguntándose con qué códigos o mensajes codificados, funciona el cine para transmitir los diferentes significados al espectador.

El cine utiliza diversos códigos como por ejemplo; los movimientos de cámara, el flash-back, el claroscuro, los símbolos culturales y los tipos de montaje. Algunos

códigos son comunes en todas las películas, otros pertenecen a un género, e incluso hay algunos que son propios de un autor.

El cine comunica significados denotativos tales como las imágenes que muestran similitud entre significante y significado, y con las que se aproxima a la realidad. Además, también comunica significados connotativos que son, la mayoría de las veces, producto de la cultura como las figuras retóricas de los planos que intentan transmitir ideas y convierten al cine en algo dinámico.

4.7.2 Características del cine

Uno de los aspectos más originales del cine consiste en poderse transformar según los intereses del momento, en un medio masivo, en un minimedio o en un medio netamente privado.

Su capacidad de adaptación es extraordinaria: puede servir como eficaz colaborador para exponer o analizar temas de tipo científico, histórico, cultural, artístico, religioso, folclórico, deportivo...

Por otro lado el cine se ve afectado, más que ningún otro medio de comunicación, por la "piratería", el plagio y la adulteración.

El cine no debe limitarse a observar y describir. Para recoger los mecanismos internos y las razones ocultas, este, debe narrar, participar y comprender las causas de los hechos y no sólo presentarlos.

4.7.3 La imagen cinematográfica

La imagen cinematográfica implica la proyección sobre una pantalla plana de una sucesión múltiple de imágenes impresas en una película transparente. Siendo el cine, el arte de las imágenes en movimiento, la imagen se constituye como el material fundamental del lenguaje cinematográfico. El cine es una realidad en movimiento.

En la publicación número 05 de la página Web (<http://www.cineclubtea.com.ar/Public20.htm>) “La imagen cinematográfica es una prolongación de la manifestación del mundo, de la verdad de las cosas, alude al realismo y rechaza la imagen bella por sí misma”.

Jean Epstein escribió (<http://cineojito.blogspot.com/2007/10/la-imagen-en-el-cine.html>) lo siguiente: “el movimiento constituye justamente la primera calidad estética de las imágenes en la pantalla”

Según la consulta electrónica, en la publicación número 05 (<http://www.cineclubtea.com.ar/Public05.htm>) refiriéndose al cine “Siendo lo visual lo fundamental de éste nuevo arte, ha sido el tratamiento dado a la imagen a los recursos visuales lo que determinó su desarrollo y evolución... En la constitución de la imagen cinematográfica intervienen una serie de códigos visuales integrados por la iconicidad, la fotografía y la puesta en escena”.

4.7.3.1 Los códigos visuales

Como se mencionó anteriormente, en la constitución de la imagen cinematográfica intervienen una serie de códigos visuales integrados por la iconicidad, la fotografía y la puesta en escena. Ahora se desglosará cada uno de estos códigos:

4.7.3.1.1 Iconicidad

Dentro de ella se reconocen:

- ✚ Iconografía.

El espectador realiza un primer ejercicio que le permite reconocer lo que se encuentra en la pantalla y saber qué representa.

- ✚ Composición

Es la organización de las relaciones en el interior de una imagen, sobre todo con relación a la colocación de las figuras en el encuadre.

- ✚ Códigos iconográficos

Estos establecen las características de los personajes y ambientes en los diferentes géneros cinematográficos. Permite un reconocimiento de estos, por parte del espectador aún antes de que la acción se lo revele. Por ejemplo: Cuando el espectador reconoce a primera instancia por la caracterización de “el bueno” o “el malo”.

4.7.3.1.2 Fotografía

Dentro de ella se reconocen:

- ✚ Perspectiva

Es el mejor procedimiento para crear una sensación tridimensional en una fotografía o imagen. Se trata de una ilusión óptica a través de la cual los objetos de tres dimensiones pueden reproducirse en una superficie de apenas dos dimensiones. Hay un elemento totalmente indispensable para crear la perspectiva: el horizonte.

- ✚ Iluminación

Organiza la luz en la composición de un encuadre. La luz puede limitarse a hacer visible los objetos o, al contrario, servir para estilizar o difuminar un elemento dentro de la imagen o el encuadre.

Blanco y negro / color

En los inicios del cine, el blanco y negro fue la norma y el color fue una elección significativa (se obtenía mediante el coloreado a mano de cada una de las imágenes).

Ahora, con los grandes avances tecnológicos, se han invertido estos usos; siendo el blanco y negro la opción significante. En muchos casos se ha optado por la utilización de ambos en una misma película, buscando así marcar una diferencia de significado entre lo narrado a color y lo narrado en blanco y negro.

4.7.3.1.3 La puesta en escena

Este término viene del teatro y significa montar un espectáculo sobre un escenario. Aplicado al trabajo fílmico, describe la forma y composición de los elementos que aparecen en la escena cinematográfica. En este sentido, a los aspectos propios de lo cinematográfico se suman los compartidos con el espectáculo teatral:

Escenografía o decorado

Sin importar cómo son; naturales, contruidos, realistas, estilizados, en color, blanco y negro, interiores o exteriores, los decorados pueden funcionar de múltiples maneras y asumir, además, un papel dependiendo de la película que se trate. Pueden servir como una manifestación de una propuesta estética, como un componente ideológico, como una caracterización de estados de ánimo o de las relaciones entre las personas.

Iluminación

A lo ya comentado en el apartado de la fotografía, se puede agregar que la iluminación funciona como un dispositivo retórico de puesta en escena según su calidad, dirección, fuente y color. Un ejemplo de calidad es la intensidad de esta. En cuanto a dirección se refiere al modo en la iluminación incide sobre las figuras, produciendo así diferentes efectos en la

composición. La fuente se refiere a que puede o no estar dentro del encuadre, ser realista o no serlo con relación a la cantidad de luz emitida por la fuente. Por último, el color emitido a través de la luz puede ayudar a dar un tono naturalista o artificial a la imagen.

Reparto y dirección de actores

Un personaje se constituye a partir de una actuación. Ésta se compone de elementos visuales tales como, presencia física, gesticulación, expresión facial; u sonoros como la voz y la tonalidad.

Una actriz o un actor, al dar cuerpo y voz a un personaje, cumplen dos tipos de función:

1. Persona

En este caso se expresa el grado de realidad o verosimilitud obtenido mediante la interpretación.

2. Papel

Acá se hace referencia a la ubicación jerárquica dentro de la historia, es decir, si es protagonista, antagonista o secundario; a su relación con otros personajes, por ejemplo, activos o pasivos, autónomos o influyentes; o a su forma de intervención en las acciones como modificadores o conservadores.

Vestuario y maquillaje

El vestuario puede cumplir con infinidad de objetivos. Puede ser neutro o buscar un efecto de naturalidad, o ser artificial que construya una tipología del personaje; cumpliendo la función específica de ser un elemento reforzador del mensaje que se desea enviar con cada personaje.

Por otro lado, el maquillaje puede ser neutro o marcado. En el primer caso se utiliza para dar la impresión de un “rostro natural” ubicado bajo las potentes luces del set. Ahora bien, un maquillaje marcado se utiliza para caracterizar un personaje e indicar actitudes, estados físicos, estados anímicos o representar edades distintas a las propias del actor.

4.7.4 La función didáctica del cine

Lenin, citado por A. Tudor en el libro Cine y Comunicación social, en 1992 hizo su famosa afirmación "...el cine es la más importante de todas las artes". Entre los medios masivos de comunicación el cine es el más apropiado para la función didáctica.

Las posibilidades del cine en la enseñanza y particularmente en la escuela, son muy amplias e interesantes. El cine didáctico tiene posibilidad de integrar en sí a los demás medios o instrumentos de enseñanza: al texto, al pizarrón, experimentos en laboratorio y aun a la voz y a la mímica del profesor y de los propios alumnos. Puede también, gracias a la síntesis visual y auditiva, transmitir mucha información en poco tiempo.

4.7.5 El diálogo en el relato cinematográfico

"Es bien sabido que la naturaleza del cine es transformar el mundo en *discurso*."
(Metz)

El diálogo cinematográfico imita la realidad, intenta hacerse pasar por conversación, pero no es conversación, no es realidad, forman parte de la estrategia narrativa del relato elaborado por una instancia enunciativa que se inscribe en la percepción del propio relato como enunciado (Metz, 2002).

Cabe mencionar que en este diálogo existe una dimensión en el silencio que forma parte del lenguaje, en aquello que no se dice a través de la palabra y que activa otros códigos presentes en la imagen. A través de la relación palabra-silencios, la intencionalidad, la acción y el subtexto, el silencio toma presencia en la imagen, forma parte de ella y se convierte en un elemento de significación.

Dicha significación se establece en relación con la dinámica de la acción narrativa y con los códigos implícitos en la imagen cinematográfica. La emisión de esos silencios por parte del personaje y su expresión, modulando los tiempos en el discurso, son componentes básicos para la significación. Esto lleva a concluir que el orden, la duración y la frecuencia del silencio en el diálogo cinematográfico también influyen en la significación.

Como en la vida, en el diálogo cinematográfico, el acto de hablar no es solo la combinación de palabras. En realidad en un discurso de palabras y silencios. En un diálogo, el habla es un decir y un no decir y es la presencia de ambos elementos lo que lo dota de sentido dentro del relato. Son las relaciones entre ambos componentes lo que le da sentido a una frase, a un enunciado, a un discurso. Hay, por tanto, una sintaxis que vincula palabra y silencio en los actos del lenguaje.

Cabe mencionar, que el silencio puede ser reforzado con efectos especiales tales como sonidos, iluminación o con el mismo entorno, con el fin de mejorar la comprensión del mensaje que se desea comunicar al espectador.

4.7.5.1 El silencio y el espectador

Como se comentó anteriormente, el silencio es una parte fundamental en las películas de cine. Y busca enviar un mensaje al espectador.

El sentido del silencio, su uso y su interpretación por los miembros de una sociedad depende de su contexto histórico, social y cultural. De los códigos empleados en la comunicación a través del tiempo.

En el relato cinematográfico el espectador interpreta los silencios y palabras expresados en el diálogo a través del contexto, siendo éste la suma de circunstancias que se muestran en una escena y en las que están inmersas el

personaje, la situación, las palabras, el entorno y el silencio que componen las frases y definen su intencionalidad.

Es importante mencionar que la interpretación de la intencionalidad se verá afectada, además, por el contexto en el que se desenvuelve el espectador y su misma cultura.

4.8 Los mensajes sociales

Los mensajes sociales son la serie de comunicados o enunciados que se dirigen a un grupo social determinado. Un ejemplo de estos mensajes, son los transmitidos en las iglesias, televisión, conferencias y películas.

Estos mensajes pueden cumplir con diferentes objetivos tales como, despertar el interés por un tema determinado, generar una acción en el espectador, concienciar a un grupo social, entre otros. Este objetivo depende de quién envía el mensaje, en qué entorno se envía y, desde luego, quién lo recibe.

Para que un mensaje social tenga el impacto que el emisor desea es importante que éste resuma de la mejor forma posible la esencia de la idea o mensaje que desea transmitir. Para facilitar la comprensión, el mensaje debe ser claro, breve y directo, así evitar que al espectador le surjan dudas o comprenda de manera errónea el mensaje.

4.9 La era tecnológica

Según el ingeniero Raúl Miranda Romero en su texto “El impacto de la nueva era tecnológica en las organizaciones”; “El ser humano actual, haciendo uso de las nuevas tecnologías, puede recibir en un solo día, una cantidad de información similar a la que recibían los individuos en el siglo XVII durante toda su vida”.

Esto, puede tener efectos positivos o negativos dependiendo del tipo de público que reciba los mensajes y del objetivo del emisor de los mismos.

4.9.1 La tecnología y la falta de comunicación

Mientras el tiempo transcurre, los avances tecnológicos son cada vez mayores, más rápidos y más dinámicos; las innovaciones tecnológicas de hoy son obsoletos en menos de un año.

La tecnología y la comunicación ahora tienen una estrecha relación ya que la mayoría de productos se crean con el fin de agilizar la comunicación entre personas, comunidades, entre otros. Hoy, se vive en un mundo globalizado donde las distancias son cada vez más cortas. Ahora, gracias a la tecnología, se puede mantener contacto con una persona que vive en otro país con solo encender el teléfono celular- A pesar de que estos medios se hayan creado con el fin de facilitar la vida de las personas, también han traído consigo ciertos problemas.

Con cada avance tecnológico; las personas, de manera paralela, están perdiendo el contacto personal y solo se concentran en un mundo cibernético. Esta situación se puede observar en cualquier centro comercial, restaurante o reunión familiar, donde cada persona está más preocupado por mantener contacto con su red cibernética, en lugar de enriquecer las relaciones con la gente que tiene al frente. La sociedad está sufriendo un grave problema con respecto a la comunicación interpersonal cara a cara, muchos ni siquiera saben cómo deben comportarse frente a las personas y mucho menos el protocolo a seguir. En este tiempo, las personas están poniendo por encima de eso, a las comunicaciones electrónicas las cuales no cuentan con el sentido del tacto personal.

El problema que se ha generado está afectando a diferentes ámbitos por diferentes motivos. Algunos se han visto inmersos en la tecnología incluso como obligación por las exigencias laborales. Se puede identificar que la mayoría de

personas involucradas en la pérdida de relaciones interpersonales, son los jóvenes, quienes pertenecen a una generación donde la agilidad de la mensajería instantánea reemplaza incluso a las llamadas telefónicas. Pero no son sólo los jóvenes quienes utilizan la tecnología en exceso, el otro sector de personas involucradas se encuentran entre aproximadamente los 20-50 años, donde el uso de los smartphones, tablets y laptops es indispensable para el trabajo. Eso hace que estas personas vayan perdiendo poco a poco el trato directo con las personas. Incluso las relaciones presenciales empresa-cliente-proveedor ahora son casi nulas.

El comportamiento de las personas, sus valores, actitudes y opiniones son algunos de los ámbitos que se ven más afectados por el mal uso de equipos tecnológicos produciendo un cierto aislamiento social.

4.9.2 Impacto de la tecnología en la sociedad

En el artículo llamado “impacto de la tecnología en sociedad” el autor Juan R. Coca (2014) menciona que la técnica y el desarrollo de la humanidad parecen ser algo indisolublemente unidos. De hecho, la técnica convertida en tecnología ha generado grandes beneficios aunque también graves problemas. En este sentido, la tecnología genera graves procesos de inequidad.

Partiendo de esa premisa, no podemos negar que el cambio tecnológico también implica un cambio social. Este cambio social, se ve sujeto a cada ser humano y su forma de utilizar la tecnología para cambios positivos y no para cambios sociales tales como; la interrelación entre seres humanos, la amistad, la obesidad, entre otros.

Sin darse cuenta, la sociedad con el paso de los años ha dejado a un lado su vida familiar o personal por sumergirse en la tecnología. Es muy común que ahora las familias, a la hora de las comidas, no conversen unos con los otros por utilizar sus

diferentes aparatos electrónicos (computadoras, aparatos telefónicos, reproductores de música, entre otros)

Es lamentable como con el uso de la tecnología se aprecia un alejamiento de los jóvenes y niños con sus padres y/o abuelos. Los jóvenes prefieren quedarse jugando o chateando con sus amigos a tener 30 minutos de plática con sus padres, hermanos o abuelos. Esto ha causado que se marque una gran distancia entre las partes y que la educación de los niños sea totalmente diferente a la de las generaciones pasadas.

Esta distancia es, en gran parte, la responsable de muchos de los problemas con la juventud que ahora tanto nos afectan; problemas como las adicciones hacia las drogas y el alcohol. La falta de conversación con los padres, falta de consejos es uno de los grandes causantes de este problema. Los padres no se enteran más sobre las situaciones por las que pasan sus hijos por el alejamiento inconsciente que se ha generado por el exceso uso de la tecnología.

4.9.3 Impacto de la tecnología en los niños

Actualmente, son los niños en edad escolar los que más utilizan y disfrutan las nuevas tecnologías. Esto se debe a que los niños tienen cada vez más acceso a las nuevas tecnologías. Algunos años antes, buscar información o encontrar material de estudio demandaba horas de investigación o incluso días.

Durante la última década se han producido grandes y notorios avances tecnológicos; con ello también se ha desarrollado un creciente uso de los dispositivos móviles con conexión a internet. Las herramientas como el chat o las redes sociales pasaron a formar parte de la vida del ser humano. En algunos casos, el uso de ellos es obligatorio a nivel laboral. Los niños no se quedan fuera

de estos avances. De hecho, van creciendo paralelamente a la tecnología lo que los convierte en parte importante de ella.

Es sabido que los niños que dedican gran parte de su tiempo libre al uso de videojuegos, de la computadora, teléfonos celulares o alguna consola en especial, suelen desarrollar serios problemas de atención, concentración, de la vista o daños a la personalidad del individuo.

La tecnología puede hacer que el niño se sumerja en un mundo de fantasía, quitándole su capacidad para diferenciar el mundo virtual de la realidad. Sus relaciones personales, percepciones y opiniones se ven influenciadas por los mensajes de los videojuegos haciendo que, el niño, cambie su forma de pensar y de relacionarse con su entorno.

Como conclusión, las nuevas tecnologías nos afectan a todos, en diversas maneras. En el caso de los niños esto resulta un poco más complejo debido a que son ellos los primogénitos de la tecnología, que han tenido la suerte de nacer en esta era informatizada y desarrollada. Sin embargo, también son los más propensos a vivir vidas sedentarias y tener problemas de salud por el uso excesivo de la tecnología.

4.9.4 Enfermedades producidas por el exceso de la tecnología

El director de programas de calidad de vida de Seguros Sura, Juan Domínguez, explicó, en su blog (<http://www.semana.com/tecnologia/tips/articulo/enfermedades-producidas-exceso-tecnologia/373968-3>) algunos problemas de salud que se pueden presentar por la famosa 'hiperconectividad' excesiva:

1. Síndrome del Túnel Carpiano

La principal enfermedad que pueden sufrir las personas adictas al chat y a conversar en línea con otras personas. El síndrome del túnel carpiano es una enfermedad que ocurre cuando el nervio que va desde el antebrazo hasta la

mano, se presiona o se atrapa dentro del túnel carpiano, a nivel de la muñeca, causando entumecimiento, dolor, hormigueo y debilidad en la mano afectada.

2. Daños en la audición

Si se escucha música en unos audífonos a todo volumen, se arriesga a sufrir problemas de audición. El primero y más importante es la hipoacusia (sordera), problemas en el equilibrio (este sentido se encuentra en el oído) y en el corto plazo, náuseas y vómitos.

3. Problemas mentales

La tecnología usada en exceso trae importantes consecuencias para la salud. Muchas personas presentan enfermedades como la depresión, el aislamiento social, la ansiedad, la pérdida del placer y el disfrute de las actividades diarias, entre otros problemas psicológicos.

4. Sobrepeso y obesidad

Un reciente estudio confirmó que las personas que pasan tanto tiempo frente son más proclive al sedentarismo, y por ende, a padecer sobrepeso y obesidad, enfermedades que derivan en otros problemas como enfermedades en el sistema circulatorio, diabetes, entre otros.

5. Daños irreparables en el sistema nervioso

Abusar de la tecnología puede causar daños irreversibles en el sistema nervioso central, ya que los campos electromagnéticos que estas emiten provocan enfermedades relacionadas con este como vértigo, fatiga, trastornos del sueño, pérdida de memoria y desarrollo de tumores cerebrales.

6. Enfermedades oculares

Permanecer mirando por horas las pantallas de un computador o televisor puede traer también problemas en los ojos. Los más comunes son: resequedad, tensión ocular, entre otros. La recomendación es realizar pausas activas para relajar los ojos de la exposición a estos elementos.

7. Adicción

La obsesión por la tecnología es una realidad en el mundo moderno. Tanto así que ésta ya están catalogada como una enfermedad por los especialistas. Y hay varias: está la nomofobia (miedo a no tener a la mano el celular) la portatilitis (molestias y dolores musculares por usar y cargar portátiles en exceso) la ciberadicción (adicción al internet).

Por lo anterior, es importante no exceder el uso de la tecnología en la vida del ser humano y mantener así un nivel de vida saludable.

5 MARCO METODOLOGICO

5.1 *Método o tipo de investigación*

Para el trabajo de tesis se realizó una investigación tipo descriptiva, con base a dos de los modelos propuestos por el Licenciado Carlos Augusto Velásquez en su libro “Teoría de la mentira”. A continuación el detalle de ambos modelos:

1. Análisis de textos narrativos - en dónde realiza una mezcla entre el principio teórico de las triadas de Bremond, algunos aportes de Todorov y herramientas expuestas en la obra de Greimas (Velásquez, 2009: p. 131).

Como se menciona anteriormente, con el fin de fortalecer el análisis, este estudio se complementa con una segunda propuesta.

2. Análisis semiótico de la Imagen – “...el cual está basado en la propuesta de Greimas. Con el paso de los años y de mi experiencia docente he ido agregando elementos deducidos de la teoría de Umberto Eco” (Velásquez, 2009: p. 155).

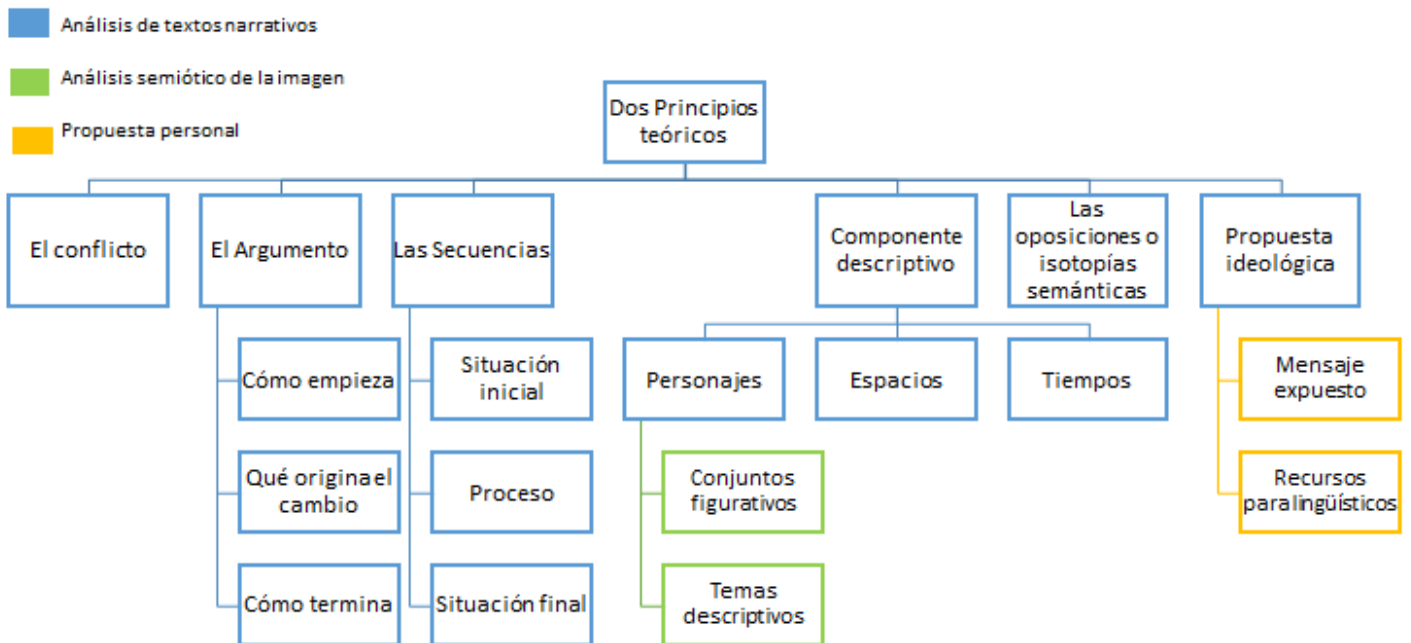
5.2 *Técnicas:*

La técnica de investigación utilizada es la siguiente:

- Documental; esta técnica se utilizó para la recopilación de información sobre el tema de investigación, en este caso, la película de Wallle.
- Videográfica; se observó aproximadamente 10 veces la película Walle.
- Observación; cada vez que se analizó la película se realizó una observación detallada de los temas tratados en la misma.

5.3 Instrumentos:

- Referencias Bibliográficas de distintos autores
- Fichas con diferentes puntos importantes de la película
- Análisis de contenido
- Elementos de las propuestas de Análisis del Licenciado Velásquez, creando así un nuevo modelo de análisis. A continuación el modelo que se aplicará en este trabajo de investigación.

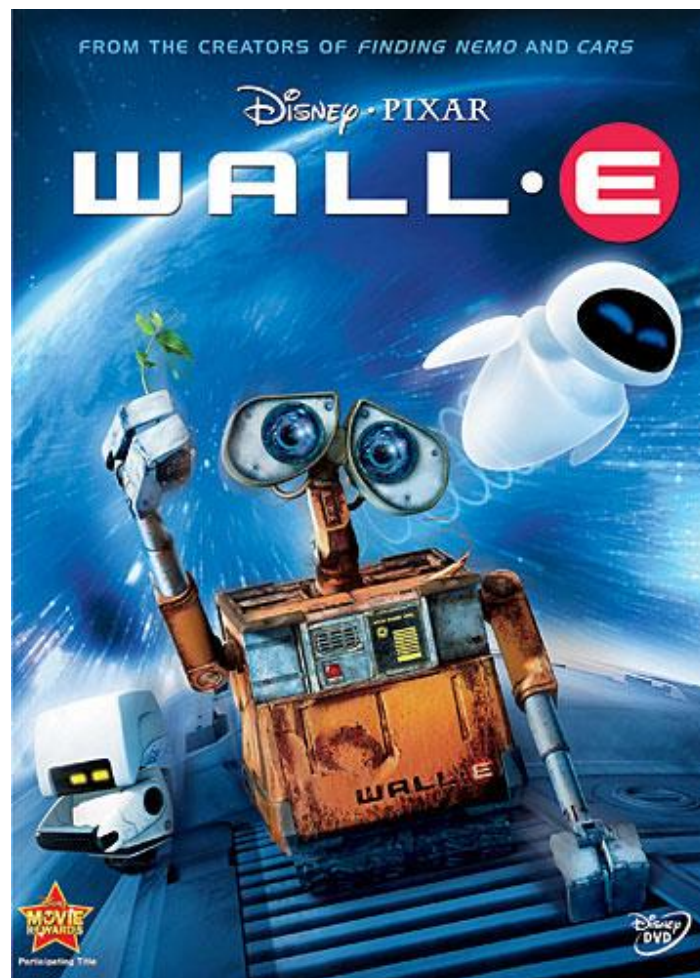


5.4 Población o Universo:

El universo de la investigación está constituido por el total de la película Walle con una duración de 1 hora con 30 minutos, adicionando las imágenes detrás de cámara, los agradecimientos, introducción de la película, las atracciones y la publicidad de la empresa productora.

5.5 Muestra:

Se tomó como muestra de la investigación la película completa (1:30:30)



6 PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

6.1 *Datos generales del objeto de estudio*

El texto narrativo a analizar es la producción cinematográfica Wall-e producida por Walt Disney Pictures y Pixar Animation Studios.

Nombre:

Película Wall-e

Producción

Disney y Pixar

Dirección

Andrew Stanton

Guión

Andrew Stanton

Audio y efectos de sonido

Jim Morris

Banda sonora

Thomas Newman

Premiere mundial

La premiere de la película Wall-e se llevó a cabo en el Greek Theatre de Los Ángeles el 21 de junio de 2008

Premios

Premio a la «mejor película de animación», y fue nominada en las categorías de «mejor guion original», «mejor banda sonora», «mejor canción

original», «mejor edición de sonido» y «mejor sonido» para la 81.^a entrega de los Óscares.

Sinopsis

Tras cientos de solitarios años haciendo aquello para lo que fue construido, limpiar el planeta, Wall·e descubre una nueva misión en su vida (además de recolectar cosas inservibles) cuando se encuentra con un robot explorador llamado EVE. Junto a Wall·e, en este fantástico viaje a través de un universo de visiones jamás imaginadas del futuro, hay un comiquísimo elenco de personajes. Entre ellos, una cucaracha mascota y un heroico equipo de robots fallados que no funcionan bien.

6.2 Segmentación


Según su contenido, la película ha sido dividida en cuatro segmentos. Ello, con el fin de facilitar la comprensión de su contenido.

Segmento 1
Muerte en el planeta.

•El Planeta debe ser desalojado por la inmensa cantidad de contaminación en él. Los humanos son evacuados y trasladados en una nave. La única forma de salvar el planeta es encontrando vida en él. Para lograrlo, se han creado robots diseñados para recoger basura pero no todos sobrevivieron. 700 años después de que la Tierra es deshabitada queda un sólo robot unidad llamado Wall-E que sigue con su labor de limpieza y sobrevive gracias a reparaciones que se hace a sí mismo con restos de otros robots creados con los mismos objetivos pero que no sobrevivieron. Este robot no sólo se dedica a limpiar, sino que también recoge extraños objetos que va encontrando y los guarda en el camión en el que duerme (se desconecta) y disfruta adivinando la funcionalidad de cada nuevo objeto.


Segmento 2
Búsqueda de vida

•Un día Wall-e entre todos los objetos que encuentra, ve una planta que toma y guarda en su camión. Días más tarde, llega una nave y deja en La Tierra a un robot que tiene la misión de encontrar vida en el planeta. Sin saber lo importante que sería la planta para Eva (el nuevo robot) Wall-E se la enseña y ella automáticamente la almacena en su interior y se desconecta enviando una señal a la nave para que regrese por ella. Wall-E sin saber lo que ocurre, busca la manera de despertarla y cuando la nave regresa por ella, él decide irse también.



Segmento 3
Cumplimiento de la misión

•En la nave, tal como estaba planeado, Eva muestra la planta al Capitán para continuar con el plan de regresar a la Tierra y poder repoblarla. El piloto automático de la nave, Axiom, sumerge al capitán, a EVA y a Wall-e en una infinidad de problemas porque desea impedir que la nave regrese a la Tierra y seguir dominando a los humanos, que se han vuelto inútiles y haraganes. El capitán sucumbe a la manipulación de la máquina pero luego de diferentes peleas contra ella, finalmente logran ganarle. Cuando todo está a punto de resolverse, Wall-E es aplastado por otra máquina y parece que hubiera quedado inservible.



Segmento 4
Repoblación del planeta

•Al llegar a La Tierra, Eva logra arreglar a Wall-E con los repuestos que él ha almacenado. Los humanos finalmente entienden lo importante de mantener el Planeta limpio y empiezan a repoblar la Tierra. Además, entendieron lo importante de crear un balance entre la tecnología y la vida humana (real).

6.3 Exposición de los signos por Segmento



A continuación se profundiza en uno de los signos mencionados anteriormente.

6.3.1 Primer segmento

<p style="text-align: center;"><u>SIGNOS EXPUESTOS EN EL PRIMER SEGMENTO</u> <u>MUERTE EN EL PLANETA</u></p>		
SIGNO	SIGNO SEGÚN LA RAE	SIGNO EXPUESTO EN LA PELICULA
<p><u>Muerte</u></p>	<p>(Del lat. mors, mortis).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Cesación o término de la vida. 2. f. En el pensamiento tradicional, separación del cuerpo y el alma. 3. f. muerte que se causa con violencia. Lo condenaron por la muerte de un vecino. 4. f. Figura del esqueleto humano como símbolo de la muerte. Suele llevar una guadaña. 5. f. Destrucción, aniquilamiento, ruina. La muerte de un imperio. 6. f. desus. Afecto o pasión violenta e irreprimible. <p>Muerte de risa, de amor.</p>	<p>El Planeta Tierra queda <u>sin vida animal ni vegetal</u> por la contaminación ambiental.</p>

<p><u>Basura</u></p>	<p>(Del lat. versūra, de verrere, barrer).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. suciedad (cosa que ensucia). 2. f. Residuos desechados y otros desperdicios. 3. f. Lugar donde se tiran esos residuos y desperdicios. 4. f. Estiércol de las caballerías. 5. f. Cosa repugnante o despreciable. 6. f. coloq. U. en aposición para indicar que lo designado por el sustantivo al que se pospone es de muy baja calidad. Comida, contrato basura. 	<p>El Planeta Tierra está repleto de <u>basura</u>.</p>
<p><u>Robot</u></p>	<p>(Del ingl. robot, y este del checo robota, trabajo, prestación personal).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. m. Máquina o ingenio electrónico programable, capaz de manipular objetos y realizar operaciones antes reservadas solo a las personas. 	<p>Wall-E es el único <u>robot</u> sobreviviente. Su misión es limpiar el Planeta Tierra.</p>
<p><u>Soledad</u></p>	<p>(Del lat. solitas, -ātis)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Carencia voluntaria o involuntaria de compañía. 2. f. Lugar desierto, o tierra no habitada. 3. f. Pesar y melancolía que se sienten por la ausencia, muerte o pérdida de alguien o de algo. 4. f. Tonada andaluza de carácter melancólico, en compás de tres por ocho. 5. f. Copla que se canta con esta música. 6. f. Danza que se baila con ella. 	<p>Wall-E y su mascota, una cucaracha, se encuentran <u>solos</u> en La Tierra.</p>

Silencio

(Del lat. silentĭum).

1. m. Abstención de hablar.
2. m. Falta de ruido. El silencio de los bosques, del claustro, de la noche.
3. m. Falta u omisión de algo por escrito. El silencio de los historiadores contemporáneos. El silencio de la ley. Escríbeme cuanto antes, porque tan largo silencio me tiene con cuidado.
4. m. Der. Pasividad de la Administración ante una petición o recurso a la que la ley da un significado estimatorio o desestimatorio.
5. m. Mil. Toque militar que ordena el silencio a la tropa al final de la jornada.
6. m. Mús. Pausa musical.

Debido a la falta de población en el planeta, éste se mantiene en total **silencio**.

Cucaracha

(De cuca, oruga de mariposa).

1. f. cochinilla de humedad.
2. f. Insecto ortóptero, nocturno y corredor, de unos tres centímetros de largo, cuerpo deprimido, aplanado, de color negro por encima y rojizo por debajo, alas y élitros rudimentarios en la hembra, antenas filiformes, las seis patas casi iguales y el abdomen terminado por dos puntas articuladas.
3. f. Insecto del mismo género que el anterior, con el cuerpo rojizo, élitros un poco más largos que el cuerpo y alas plegadas en abanico. Es propio de América.
4. f. tabaco cucarachero.

Por ser el único animal resistente a la contaminación, la **cucaracha** es considerada por Wall-E como su mascota.

Coleccionista

Coleccionista.

1. com. Persona que colecciona.
coleccionar.

1. tr. Formar colección. Coleccionar monedas,
manusc

Wall-E, a través de la búsqueda de objetos que llaman su atención, se dedica a **coleccionar** diferentes objetos.

Inocencia

(Del lat. innocentia).

1. f. Estado del alma limpia de culpa.

2. f. Exención de culpa en un delito o en una mala acción.

3. f. Candor, sencillez.

Wall-E, por haber estado todo este tiempo sólo y aislado de la población, desconoce mucho acerca del ser humano. Esto lo lleva a mantener una actitud muy genuina e **inocente**.

Furgón

(Del fr. fourgon).

1. m. Vagón de tren principalmente destinado al transporte de correspondencia, equipajes y mercancías.
2. m. ant. Carruaje cerrado, de cuatro ruedas, con pescante cubierto, que se usaba para transporte en las poblaciones.

Wall-E vive dentro de un **furgón** y es allí en donde coloca todos los objetos que llaman su atención y los colecciona.

6.3.2 Segundo segmento

<u>SIGNOS EXPUESTOS EN EL PRIMER SEGMENTO</u> <u>MUERTE EN EL PLANETA</u>		
SIGNO	SIGNO SEGÚN LA RAE	SIGNO EXPUESTO EN LA PELICULA
<u>Nave</u>	(Del lat. navis). 1. f. barco (ll construcción capaz de flotar). 2. f. Embarcación de cubierta y con velas, en lo cual se distinguía de las barcas; y de las galeras, en que no tenía remos. Las había de guerra y mercantes. 3. f. Cada uno de los espacios que entre muros o filas de arcadas se extienden a lo largo de los templos u otros edificios importantes. 4. f. Cuerpo, o crujía seguida de un edificio, como almacén, fábrica, etc.	Wall-E escucha un sonido extraño y nota que se trata de una <u>nave</u> . Esta deja a Eva y se retira inmediatamente. La nave llega al Planeta con el único fin de dejar a Eva. Ella tiene una misión que cumplir. Esta nave genera intriga en Wall-E quien nunca había visto una igual.

<p><u>Misión</u></p>	<p>(Del lat. missio, -ōnis).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Acción de enviar. 2. f. Poder, facultad que se da a alguien de ir a desempeñar algún cometido. 3. f. comisión (ll encargo). 4. f. Comisión temporal dada por un Gobierno a un diplomático o agente especial para determinado fin. 5. f. Casa o iglesia de los misioneros. 6. f. Tierra, provincia o lugar en que predicán los misioneros. 7. f. Salida o peregrinación que hacen los religiosos y varones apostólicos de pueblo en pueblo o de provincia en provincia, o a otras naciones, predicando el Evangelio. 8. f. Serie o conjunto de sermones fervorosos que predicán los misioneros y varones apostólicos en las peregrinaciones evangélicas. 9. f. desus. Asignación señalada a los segadores para sustento, de pan, carne y vino, por cierta cantidad de trabajo o tiempo. 10. f. ant. Gasto, costa o expensas que se hacen en algo. 	<p>Eva llega con una <u>misión</u> a la Tierra, la búsqueda de vida.</p>
<p><u>Tecnología</u></p>	<p>(Del lat. missio, -ōnis).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Acción de enviar. 2. f. Poder, facultad que se da a alguien de ir a desempeñar algún cometido. 3. f. comisión (ll encargo). 	<p>Aunque Wall-E también es un robot, la diferencia entre él y Eva es</p>

	<p>4. f. Comisión temporal dada por un Gobierno a un diplomático o agente especial para determinado fin.</p> <p>5. f. Casa o iglesia de los misioneros.</p> <p>6. f. Tierra, provincia o lugar en que predicán los misioneros.</p> <p>7. f. Salida o peregrinación que hacen los religiosos y varones apostólicos de pueblo en pueblo o de provincia en provincia, o a otras naciones, predicando el Evangelio.</p> <p>8. f. Serie o conjunto de sermones fervorosos que predicán los misioneros y varones apostólicos en las peregrinaciones evangélicas.</p> <p>9. f. desus. Asignación señalada a los segadores para sustento, de pan, carne y vino, por cierta cantidad de trabajo o tiempo.</p> <p>10. f. ant. Gasto, costa o expensas que se hacen en algo.</p>	<p>notoria: los <u>avances tecnológicos</u> que muestra Eva son mucho mayores y mejores que los de Wall-E.</p>
<p><u>Novedad</u></p>	<p>(Del lat. novītas, -ātis).</p> <p>1. f. Cualidad de nuevo.</p> <p>2. f. Cosa nueva.</p> <p>3. f. Cambio producido en algo.</p> <p>4. f. Suceso reciente, noticia.</p> <p>5. f. Alteración en la salud.</p> <p>6. f. Extrañeza o admiración que causa lo antes no visto ni oído.</p> <p>7. f. pl. Géneros o mercancías adecuados a la moda.</p>	<p>Eva es un robot <u>novedoso</u> con muchos avances que en tiempos pasados no existían.</p>

<p><u>Agresividad</u></p>	<p>(De agresivo).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Tendencia a actuar o a responder violentamente. 2. f. acometividad. 	<p>Eva está programada para cumplir con una misión. Ella eliminará a lo que sea que evite o pueda interferir en el logro de su meta. Ella es muy fuerte y <u>agresiva</u>.</p>
<p><u>Rapidez</u></p>	<p>(De rápido).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Velocidad impetuosa o movimiento acelerado. 2. f. Cualidad de rápido. 	<p>Gracias a los grandes avances tecnológicos con los que Eva fue construida, ella es muy <u>rápida</u>.</p>
<p><u>Femenino</u></p>	<p>(Del lat. feminīnus).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. adj. Propio de mujeres. 2. adj. Perteneiente o relativo a ellas. 3. adj. Que posee los rasgos propios de la feminidad. 	<p>Eva es un robot <u>femenino</u>, se muestra con sus movimientos y los rasgos o</p>

	<p>4. adj. Dicho de un ser: Dotado de órganos para ser fecundado.</p> <p>5. adj. Perteneciente o relativo a este ser.</p> <p>6. adj. Débil, endeble.</p> <p>7. adj. Gram. Perteneciente al género femenino.</p> <p>Nombre femenino. Terminación femenina. U. t. c. s.</p> <p>8. m. Gram. género femenino.</p>	<p>curvas que la conforman.</p>
<p><u>Planta</u></p>	<p>(Del lat. planta).</p> <p>1. f. Parte inferior del pie.</p> <p>2. f. vegetal (ll ser orgánico que crece y vive, pero no muda de lugar por impulso voluntario).</p> <p>3. f. Árbol u hortaliza que, sembrada y nacida en alguna parte, está dispuesta para trasplantarse en otra.</p> <p>4. f. Lugar plantado de árboles y otras plantas.</p>	<p>La <u>planta</u> es el signo que representa la vida dentro de la película. Se convierte en la esperanza de la humanidad y la oportunidad de empezar de nuevo.</p>
<p><u>Naturaleza</u></p>	<p>(De natural y -eza).</p> <p>1. f. Esencia y propiedad característica de cada ser.</p> <p>2. f. En teología, estado natural del hombre, por oposición al estado de gracia. El bautismo nos hace pasar del estado de la naturaleza al estado de gracia.</p> <p>3. f. Conjunto, orden y disposición de todo lo que compone el universo.</p>	<p>El Capitán empieza a conocer sobre la <u>naturaleza</u> y el valor que tiene en la vida.</p>

	<p>4. f. Principio universal de todas las operaciones naturales e independientes del artificio. En este sentido la contraponen los filósofos al arte.</p> <p>5. f. Virtud, calidad o propiedad de las cosas.</p>	
<u>Amistad</u>	<p>(Del lat. *amicītas, -ātis, por amicitīa, amistad).</p> <p>1. f. Afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona, que nace y se fortalece con el trato.</p> <p>2. f. amancebamiento.</p> <p>3. f. Merced, favor.</p> <p>4. f. Afinidad, conexión entre cosas.</p> <p>5. f. ant. Pacto amistoso entre dos o más personas.</p> <p>6. f. ant. Deseo o gana de algo.</p> <p>7. f. pl. Personas con las que se tiene amistad.</p>	<p>Los humanos, por fin, entienden la importancia de <u>ayudarse los unos a los otros.</u></p>
<u>Protección</u>	<p>(Del lat. protectiō, -ōnis).</p> <p>1. f. Acción y efecto de proteger.</p>	<p>A partir de la empatía y amistad entablada entre los humanos, empiezan a <u>protegerse</u> entre ellos.</p>
<u>Colección</u>	<p>(Del lat. collectiō, -ōnis).</p> <p>1. f. Conjunto ordenado de cosas, por lo común de una misma clase y reunidas por su especial interés</p>	<p>Wall-E en cada jornada de trabajo se</p>

	<p>o valor. Colección de escritos, de medallas, de mapas.</p> <p>2. f. Serie de libros, discos, láminas, etc., publicados por una editorial bajo un epígrafe común, generalmente con las mismas características de formato y tipografía.</p> <p>3. f. Gran cantidad de personas o cosas. Colección de cretinos, de despropósitos.</p> <p>4. f. Conjunto de las creaciones que presenta un diseñador de moda para una temporada. Colección primavera-verano.</p> <p>5. f. Acumulación de una sustancia orgánica.</p>	<p>dedicaba a la búsqueda de objetos de interés o desconocidos para él y los llevaba de vuelta al Furgón dónde mantenía una <u>colección</u> muy variada y ordenada.</p>
--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.3.3 Tercer segmento

<u>SIGNOS EXPUESTOS EN EL TERCER SEGMENTO</u>		
<u>CUMPLIMIENTO DE LA MISION</u>		
SIGNO	SIGNO SEGÚN LA RAE	SIGNO EXPUESTO EN LA PELICULA
<u>Nave</u>	<p>(Del lat. navis).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. barco (ll construcción capaz de flotar). 2. f. Embarcación de cubierta y con velas, en lo cual se distinguía de las barcas; y de las galeras, en que no tenía remos. Las había de guerra y mercantes. 3. f. Cada uno de los espacios que entre muros o filas de arcadas se extienden a lo largo de los templos u otros edificios importantes. 4. f. Cuerpo, o crujía seguida de un edificio, como almacén, fábrica, etc. 	<p>Eva tiene una misión que cumplir. Esta nave genera intriga en Wall-E quien nunca había visto una igual.</p>
<u>Tecnología</u>	<p>(Del gr. τεχνολογία, de τεχνολόγος, de τέχνη, arte, y λόγος, tratado).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico. 2. f. Tratado de los términos técnicos. 3. f. Lenguaje propio de una ciencia o de un arte. 	<p>Dentro de la nave viven cientos de humanos con accesos sorprendentes hacia la</p>

	<p>4. f. Conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto.</p>	<p>tecnología pero sin contacto con la vida natural. La nave está adecuada para que, a través del uso de la <u>tecnología</u>, los seres humanos puedan tener acceso a sus necesidades, tales como: alimento, vestuario, deportes virtuales, interacción virtual.</p>
<p><u>Sedentarismo</u></p>	<p>1. m. Actitud de la persona que lleva una vida sedentaria.</p>	<p>Por el excesivo uso de tecnología dentro de la nave, los seres humanos entran en un estado de</p>

		<p><u>sedentarismo.</u></p> <p>Ellos no necesitan moverse para obtener las cosas por lo que empiezan a tener complicaciones de salud.</p>
<p><u>Obesidad</u></p>	<p>(Del lat. obesitas, -ātis).</p> <p>1. f. Cualidad de obeso.</p>	<p>El estado de sedentarismo ocasionado por el uso de la tecnología crea problemas de <u>obesidad</u> en los pasajeros quienes no deben realizar ningún movimiento para obtener sus deseos y satisfacer sus necesidades.</p>

<p><u>Aparato</u> <u>Electrónico</u></p>	<p>Aparato. (Del lat. apparātus).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. m. Conjunto organizado de piezas que cumple una función determinada. 2. m. Previsión o reunión de personas o cosas preparadas para algún fin. 3. m. Pompa, ostentación. 4. m. Circunstancia o señal que precede o acompaña a algo. 5. m. Conjunto de quienes dirigen una organización política o sindical. electrónico, ca. <p>Eléctrico. (De electrón).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. adj. Fís. Perteneciente o relativo al electrón. 2. adj. Perteneciente o relativo a la electrónica. 3. m. y f. Especialista en electrónica. 4. f. Fís. y Technol. Estudio y aplicación del comportamiento de los electrones en diversos medios, como el vacío, los gases y los semiconductores, sometidos a la acción de campos eléctricos y magnéticos. 5. f. Aplicación de estos fenómenos. 	<p>Las actividades diarias de los pasajeros son realizadas a través de diferentes <u>aparatos electrónicos,</u> tales como: computadoras, robots, teléfonos, pantallas, etc.</p>
<p><u>Capitán</u></p>	<p>(Del b. lat. capitānus).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. com. Oficial de graduación inmediatamente superior al teniente e inferior al comandante. 2. com. Persona que encabeza una tropa. 	<p>Luego de un poco de investigación y recordar su</p>

	<p>3. m. Antiguamente, comandante de un barco de guerra.</p> <p>4. m. Genéricamente, caudillo militar.</p> <p>5. m. Hombre que es cabeza de alguna gente forajida. Capitán de salteadores, de bandoleros.</p> <p>6. m. Hombre que capitanea un grupo de personas, en especial un equipo deportivo.</p>	<p>misión primordial dentro de la nave, el <u>Capitán</u> ordena el regreso de la nave al Planeta Tierra.</p>
<p><u>Piloto</u> <u>Automático</u></p>	<p>Piloto ~ automático.</p> <p>1. m. En algunos medios de transporte, como aviones y barcos, dispositivo que, funcionando por sí solo, los gobierna.</p>	<p>Cuando el <u>piloto automático</u> escucha sobre el regreso de la nave hacia La Tierra, se opone y lucha contra Eva, Wall-E y el capitán, quienes luchan y logran derrotarlo cumpliendo así con la misión principal: el regreso de los</p>

		humanos al Planeta Tierra.
<u>Valentía</u>	<p>(De valiente).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Esfuerzo, aliento, vigor. 2. f. Hecho o hazaña heroica ejecutada con valor. 3. f. Expresión arrogante o jactancia de las acciones de valor y esfuerzo. 4. f. Gallardía, arrojo feliz en la manera de concebir o ejecutar una obra literaria o artística, o alguna de sus partes. 5. f. Acción material o inmaterial esforzada y vigorosa que parece exceder a las fuerzas naturales. 6. f. Sitio público de Madrid y de otros pueblos de Castilla, donde antiguamente se vendían zapatos viejos, aderezados y compuestos que se llamaban de la valentía. 	<p>Cuando el piloto automático empieza a luchar por evitar el regreso de la nave, Wall-E demuestra mucha <u>valentía</u> y arriesga su vida para derrotarlo.</p>
<u>Tristeza</u>	<p>(Del lat. tristitia).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Cualidad de triste. 2. f. germ. Sentencia de muerte. 	<p>Wall-E es aplastado por Axiom, la mente de la máquina que está en piloto automático, luego de querer derrotarlo. Esto</p>

		<p>genera mucha tristeza para todos. Eva recuerda sobre los repuestos que Wall-E siempre guardó en su "casa" y lo lleva al furgón para repararlo.</p>
<p><u>Equipo</u></p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. m. Acción y efecto de equipar. 2. m. Grupo de personas organizado para una investigación o servicio determinado. 3. m. En ciertos deportes, cada uno de los grupos que se disputan el triunfo. 4. m. Conjunto de ropas y otras cosas para uso particular de una persona, y, en especial, ajuar de una mujer cuando se casa. Equipo de novia, de colegial, de soldado, etc. 5. m. Colección de utensilios, instrumentos y aparatos especiales para un fin determinado. Equipo quirúrgico, de salvamento. 6. m. Inform. Conjunto de aparatos y dispositivos que constituyen el material de un ordenador. 	<p>El <u>trabajo en equipo</u> de humanos, el Capitán y todos los robots fue clave para derrotar a Axiom y poder regresar al Planeta.</p>

6.3.4 Cuarto segmento

<u>SIGNOS EXPUESTOS EN EL CUARTO SEGMENTO</u> <u>REPOBLACION DE LA TIERRA</u>		
SIGNO	SIGNO SEGÚN LA RAE	SIGNO EXPUESTO EN LA PELÍCULA
<u>Mejora</u>	<p>(De mejorar).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Medra, adelantamiento y aumento de algo. 2. f. Aumento de precio que cada licitador ofrece en las ventas, subastas, arriendos, etc. 3. f. Der. Porción que de sus bienes deja el testador a alguno o algunos de sus hijos o nietos, además de la legítima estricta. 4. f. Der. Conjunto de los gastos útiles y reproductivos que con determinados efectos legales hace en propiedad ajena quien tiene respecto de ella algún derecho similar o limitativo del dominio; como la posesión, el usufructo o el arrendamiento. 5. f. Der. En el antiguo procedimiento, escrito que formulaba el apelante ante el tribunal superior, razonando el recurso que había interpuesto. 	<p>El regreso a la Tierra es signo de una <u>mejora</u> en la calidad de vida de los humanos quienes podrán disfrutar de la vida real.</p>

<p><u>Felicidad</u></p>	<p>(Del lat. felicĭtas, -ātis).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Estado del ánimo que se complace en la posesión de un bien. 2. f. Satisfacción, gusto, contento. Las felicidades del mundo 3. f. Suerte feliz. Viajar con felicidad 	<p>Todos los tripulantes de la nave mostraron mucha <u>felicidad</u> de poder regresar a la tierra y disfrutar de un mejor lugar para vivir.</p>
<p><u>Libertad</u></p>	<p>(Del lat. libertas, -ātis).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. f. Facultad natural que tiene el hombre de obrar de una manera o de otra, y de no obrar, por lo que es responsable de sus actos. 2. f. Estado o condición de quien no es esclavo. 3. f. Estado de quien no está preso. 4. f. Falta de sujeción y subordinación. A los jóvenes los pierde la libertad. 5. f. Facultad que se disfruta en las naciones bien gobernadas de hacer y decir cuanto no se oponga a las leyes ni a las buenas costumbres. 	<p>Los tripulantes ahora pueden gozar de la <u>libertad</u> de decidir y escoger sus rumbos y no limitarse a una imagen digital.</p>

6.4 Análisis de Texto Narrativo – Propuesta Lic. Carlos Velásquez

El análisis a realizar en este trabajo de investigación está basado en un modelo propuesto por Carlos Augusto Velásquez Rodríguez en su libro “Teoría de la mentira”.

El autor nombra a este modelo como “Análisis de textos narrativos” y la respalda con una mezcla de diferentes teorías de autores reconocidos en el ámbito de la semiología. El autor explica su propuesta de la siguiente manera “En esta propuesta, rescatamos el principio teórico de las triadas de Bremond, solo que totalmente renovadas y con un enfoque metodológico nuevo. También rescatamos algunos aportes teóricos de Todorv; pero, sobre todo, se aplican herramientas de la obra de Greimas.” (Velásquez Rodríguez, 2009: p.131).

Además, el autor aclara que en esta propuesta simplifica considerablemente las teorías arriba mencionadas y les da un nuevo enfoque apoyado en la lógica dialéctica.

Para fortalecer el modelo, se han incluido algunos campos del modelo “Análisis semiótico de la Imagen” propuesto por el mismo Autor en el que unifica los criterios de Umberto Eco y Greimas (Velásquez Rodríguez, 2009: p.163).

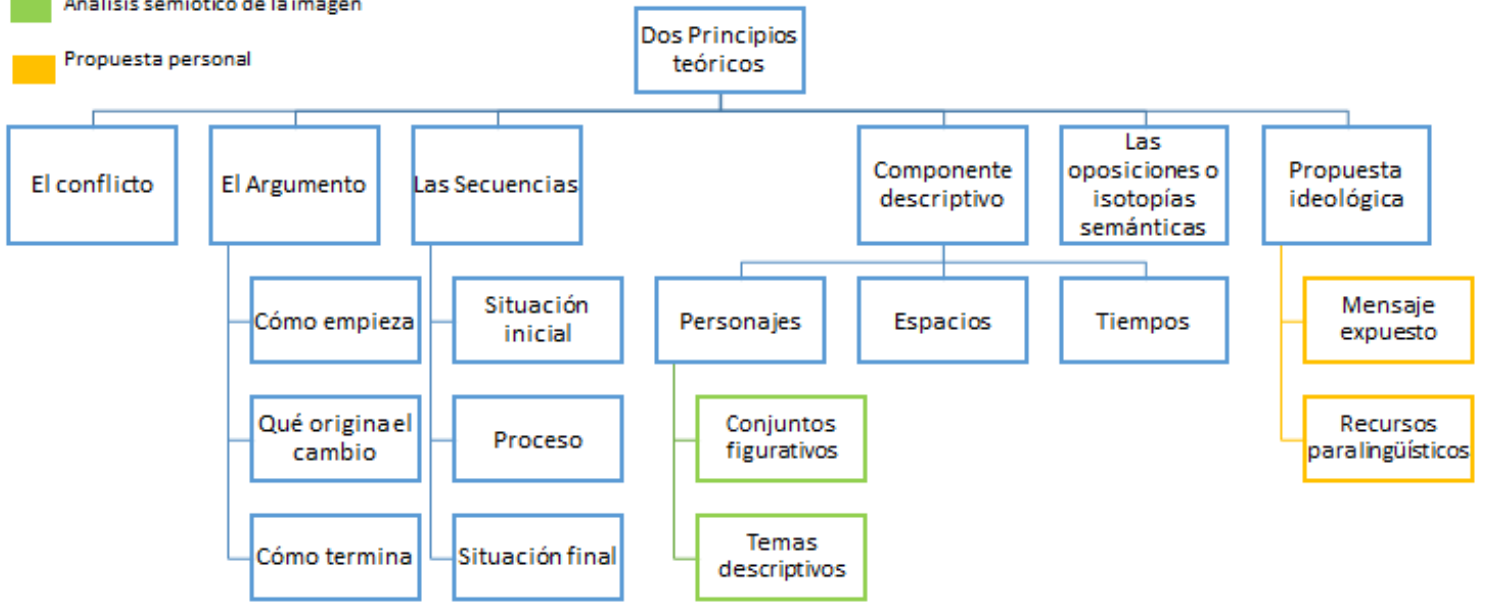
Adicionalmente, a manera de responder a los objetivos de este trabajo de estudio y como aporte personal se ha adicionado al modelo dos rubros que se consideran necesarios para robustecer el modelo.

A continuación, la estructura general del análisis semiológico a realizar sobre de la producción cinematográfica Wall-e.

■ Análisis de textos narrativos

■ Análisis semiótico de la imagen

■ Propuesta personal



6.5 Dos principios teóricos

Para conocer sobre el significado de un signo se debe primero identificar la conflictividad del signo en relación al que se opone y así encontrar las diferencias entre ambos. “No hay significación si no es en la diferencia” (Velásquez Rodríguez, 2009: p.133).

SIGNO	SIGNO OPUESTO	EXPOSICIÓN EN LA PELICULA WALL•E
<p><u>Vida</u></p> <p>Espacio de tiempo que transcurre desde el nacimiento de un animal o un vegetal hasta su muerte (Diccionario de la Real Academia Española, http://lema.rae.es/drae/?val=vida)</p>	<p><u>Muerte</u></p> <p>Cesación o término de la vida. (Diccionario de la Real Academia Española, http://lema.rae.es/drae/?val=vida)</p>	<p>La película Wall-e muestra la oposición entre ambos signos desde el inicio hasta el final de la producción.</p> <p>La producción cinematográfica inicia con la imagen del Planeta Tierra sin vida vegetal ni animal y repleto de basura. Luego, con el desarrollo de la trama se muestra el interés de Wall-e y Eve por la búsqueda de vida vegetal. Contar con vida vegetal daría un giro positivo al mundo y, por consiguiente, a los seres humanos. La trama enfatiza en el mal uso y abuso de la tecnología; que, luego, llevó al planeta a la muerte.</p>

6.6 El Conflicto

La búsqueda de vida para el planeta tierra y la mejora las condiciones de vida de los seres humanos, más allá de la tecnología.

6.7 El argumento

El argumento es un resumen semiótico de la historia y se redacta pensando en tres momentos fundamentales. A continuación el argumento para la película Wall-e:

1. Cómo empieza

700 años después de que la Tierra es deshabitada debido a la desmesurada cantidad de basura que se producía y se acumulaba en ella únicamente queda una unidad operativa llamada Wall-e que sigue con su labor de limpieza y sobrevive gracias a reparaciones que se hace a sí mismo con restos de otras unidades creadas con los mismos objetivos. Este robot no sólo se dedica a limpiar, sino que también recoge extraños objetos que va encontrando y los guarda en el camión en el que duerme (se desconecta) y disfruta adivinando la funcionalidad de cada nuevo objeto. Un día Wall-e encuentra una planta que toma y guarda en su camión; sin saber que este ser sería el que daría un cambio rotundo a la historia.

2. Qué origina el cambio

Una astronave envía un robot explorador a la Tierra llamado EVA, que tiene como misión detectar vida orgánica. EVA es un robot con grandes avances tecnológicos y se diferencia de Wall-e no sólo por las formas sino también por sus funcionalidades. Wall-e se enamora de EVA desde el momento que la ve, la lleva a su camión para enseñarle la cantidad de objetos fascinantes que ha encontrado. Por último Wall-e le enseña, a EVA, la planta que ha encontrado. EVA la toma inmediatamente, la guarda en su compartimento especial y se desconecta hasta que una astronave vuelve a la Tierra por ella y se la toma de nuevo.

3. Cómo termina

Luego de múltiples batallas contra Axiom, el piloto automático de la nave, EVA y Wall-e logran llevar la astronave de vuelta a la Tierra y se observa la exitosa repoblación del Planeta gracias a la colaboración y trabajo en conjunto entre los robots y los humanos de la nave. Los humanos, finalmente, aprenden a apreciar las bondades de la Tierra y, aprenden a mantener un balance entre la tecnología y la vida humana.

6.8 Las secuencias

Por medio de las secuencias se trata de encontrar el esqueleto lógico de las acciones enunciadas en el argumento (Velásquez Rodríguez, 2009, p.135).

SECUENCIAS	VISION
Situación Inicial (Introducción) El planeta Tierra está lleno de basura y deben desalojarlo.	Disfórica
Proceso (Desarrollo) Búsqueda de vida en el Planeta Tierra para lograr la repoblación.	Mejora
Situación Final (Desenlace) Encuentran vida en el Planeta (planta) e inicia la repoblación y mejora del planeta.	Eufórica

6.8.1 Situación inicial

En la página oficial de Disney ([http://es.disney.wikia.com/wiki/WALL%C2%B7E_\(pel%C3%ADcula\)](http://es.disney.wikia.com/wiki/WALL%C2%B7E_(pel%C3%ADcula))) inician la narración de esta historia de la siguiente forma, “Después de que la Tierra ha sido devastada por la contaminación ambiental, los humanos deciden abandonarla y dejar funcionando a robots WALL-E (Waste Allocation Load Lifter Earth-Class) para que la limpien”.

Cientos de años después queda únicamente un robot Wall-e que ha desarrollado una personalidad propia y que, junto a una cucaracha (su mascota), sigue trabajando para limpiar el planeta. Wall-e sobrevive gracias a reparaciones que se hace a sí mismo con repuestos que encuentra, dentro de toda la basura, que pertenecían a otros robots iguales a él.

Wall-e es un robot especial que no se dedica sólo a limpiar y disfruta de recoger objetos, para él extraños, que va encontrando y los guarda en el camión en el que duerme. Un día Wall-e encuentra algo que cambiaría la vida del planeta y la de él mismo... una planta. La toma y la guarda en su camión.

6.8.2 Proceso

Pero todo cambiará con la llegada del robot explorador EVE, diseñado para buscar la existencia de plantas y confirmar la posibilidad de subsistencia en la Tierra (Página oficial Disney, [http://es.disney.wikia.com/wiki/WALL%C2%B7E_\(pel%C3%ADcula\)](http://es.disney.wikia.com/wiki/WALL%C2%B7E_(pel%C3%ADcula))).

Mientras Wall-e realiza su trabajo de limpieza y colecciona diferentes objetos, aparece una astronave que deja en la Tierra a un robot explorador llamado EVA. Este robot, Eva, tiene como misión detectar vida orgánica en el Planeta y llevarlo de nuevo a la Astronave. Wall-e, desde que la ve, se enamora de ella y mientras

juegan, él le muestra la diversidad de objetos que ha encontrado; entre ellos, la planta. Cuando Eva ve la planta, inmediatamente la guarda en su compartimento y se desconecta, enviando una señal a la nave que la llevó a la Tierra para que vayan por ella de nuevo.

Wall-e hace todo lo posible por “despertarla” pero Eva permanece desconectada en espera de la nave. Días más tarde, la astronave vuelve por EVA y Wall-e, a ver que se llevan a su nueva amiga, decide subirse a la nave e irse con ella hacia una nave aún mayor. En esta nueva nave, viven los humanos que fueron rescatados del Planeta Tierra y quienes se han mantenido con vida dentro de la nave. Por los grandes avances de la tecnología, los humanos han sufrido de serios problemas de obesidad ocasionada por la falta de movimiento. La tecnología es tan avanzada que hace todo por ellos.

EVA, al llegar a la nave, muestra la planta al Capitán para continuar con el plan de regresar a la Tierra y poder repoblarla. Para su sorpresa; Axiom, el piloto automático de la unidad, sumerge al capitán, a EVA y a Wall-e en infinidad de problemas porque desea impedir que el plan se culmine de manera satisfactoria. Luego de diferentes peleas contra la máquina, Wall-e es aplastado por una máquina y pareciera que ha quedado inservible.

6.8.3 Situación final

Finalmente, el Capitán toma el control de la nave. EVA coloca la planta en el holodector (espacio diseñado especialmente para la planta) y la nave cambia su rumbo hacia la Tierra. Mientras todos los humanos están celebrando la llegada a la Tierra, EVA lleva a Wall-e a su camión para cambiar casi todas sus piezas, recarga su batería y consigue repararlo pero, lamentablemente, la memoria de Wall-e se encuentra dañada y vuelve a su programación básica; recoger basura.

EVA le da un beso que genera una chispa que reactiva su memoria y recuerda todo lo que ha vivido junto a ella.



La película culmina con una imagen en la que se puede apreciar la exitosa repoblación de la Tierra gracias al trabajo de los humanos en conjunto con los robots de la nave. Afortunadamente, los humanos aprendieron a mantener un balance entre el uso de la tecnología y la vida humana.

6.9 Componente Descriptivo

Para describir los elementos, se rastrea en el texto las informaciones sobre los personajes, los espacios donde se realizan los hechos y los tiempos en que ocurren. A través de estas descripciones se analiza desde qué perspectiva define el texto a sus actores. (Velásquez Rodríguez, 2009, p.141)

A continuación, el detalle de las diferentes partes que conforman el Componente Descriptivo de la película Wall-e.

6.9.1 Los personajes

PERSONAJES	CARACTERÍSTICAS
 <p><u>Walle</u></p>	<ul style="list-style-type: none">- Robot oxidado y viejo.- Robot de limpieza- Vive solo en la Tierra junto a su cucaracha Hal.- Autosuficiente. Recopila piezas de su misma raza para autorepararse.- Romántico- Atrevido- Curioso
 <p><u>Eva</u></p>	<ul style="list-style-type: none">- Robot de alta tecnología- Agresiva- Buscador de vida vegetal- Rápida- Precisa- Valiente- Eficaz
 <p><u>Auto</u></p>	<ul style="list-style-type: none">- Piloto automático de la nave Axiom- Principal villano de la película- Busca impedir que la nave regrese a la Tierra



Capitán B. McCrea

- Capitán de la nave Axiom
- Gordo, grande
- Bueno
- Curioso
- Busca regresar a La Tierra



Hal

- Cucharacha amiga y mascota de Wall•e
- Al parecer, es el único animal que queda en la tierra.



M-O

- Robot de limpieza
- Rápido
- En la película, se molesta varias veces con Wall•e por dejar áreas contaminadas.



Pasajeros

- Gordos
- Grandes
- Adictos a la tecnología
- Sedentarios
- Anti - sociales
- Al final, aprenden a trabajar en equipo
- Perseverantes
- Unidos

A partir de los personajes, se muestran algunas oposiciones que responden al conflicto de la película.

BUENOS	VS	MALOS
Wall•e Eva El Capitán B. McCrea Hal M-O Pasajeros		Auto
COLECTIVIDAD		INDIVIDUO

6.9.1.1 Conjuntos Figurativos

Para explicar el significado de una figura hay que acudir a otras figuras. Los conjuntos figurativos son los semas o contenidos concretos que presenta una figura. Gracias a estos se puede precisar el empleo concreto de esta y determinar las relaciones entre varias figuras. Son como las características que un emisor asigna a sus elementos (Velásquez Rodríguez, 2009, p.163).

PERSONAJES	CONJUNTOS FIGURATIVOS
<u>Walle</u>	<p>Es el personaje principal y quien da título al filme. Es el único robot sobreviviente de una ciudad despoblada. Está programado para almacenar y organizar la basura que se acumula. Sin embargo, tiene una personalidad que invita a la empatía desde el primer momento.</p> <p>Wall-e humaniza al robot tradicional. En la primera parte de la película, se muestra a partir de múltiples detalles: los objetos que rescata de la basura, su relación con la cucaracha, la expresión de ternura de sus ojos y manos, su sensibilidad con los pequeños detalles y su humor... rasgos de una humanidad con la que el Director pretende que nos identifiquemos.</p> <p>Además, Wall-e no es como los héroes tradicionales. Es un robot tímido, asustadizo, inocente, torpe, huye del conflicto, no conoce las armas ni sabe manejarlas. Sin embargo, también es valiente, decidido sin importarle el peligro y sobretodo, fiel a sus amigos. Las cualidades de Wall-e se encuentran casi en estado puro: el amor, la bondad, la ternura y la inocencia,</p>

	<p>cualidades totalmente contrarias a los valores de la Axiom.</p> <p>Wall-e rompe con la imagen de lo masculino. Sus formas cuadradas, toscas y sucias hacen que lo identifiquemos con el sexo masculino. Sin embargo, Wall-e recoge objetos en el planeta devastado, recolecta y guarda en su casa la memoria del pasado de la humanidad, es sensible, se sacrifica por el ser amado, es ordenado y mantiene una rutina. Estas características suelen relacionarse con los personajes femeninos pero, en este caso, se atribuyen a un personaje masculino.</p>
<p><u>Eva</u></p>	<p>Muchas veces, la agresividad, precisión, valentía y eficacia las relacionamos con los personajes masculinos. De ahí que en el cine de ciencia-ficción, los robots (que representan todos esos elementos) sean tradicionalmente masculinos. En contraposición, la ternura, sensibilidad y pasividad vienen acompañados de personajes femeninos.</p> <p>Eva responde al modelo de robot de cualquier película de ciencia ficción: en su misión, que es su máxima prioridad, es eficaz y competente. Su estética es sofisticada, mucho más que la de Wall-e. Sus formas son redondas, limpias y estilizadas. Es muy inexpresiva. Eva es perfecta, precisa y segura. No se mueve con suavidad sino con determinación. No tiene miedo a nada. Es activa: vuela, dispara y ataca. Es inteligente y agresiva, puede inspirar miedo.</p> <p>Normalmente, los personajes con Eva son hombres. Pero no, el robot es Eva, una chica. En Wall-e y Eva las características que típicamente tienen los hombres y las mujeres, se muestran</p>

	<p>al revés.</p> <p>Es interesante ver este cambio de los roles tradicionales porque se muestran modelos diferentes; el personaje masculino (Wall-e) que se emociona, es sensible, tiene miedo, no es agresivo y, el personaje femenino (Eva) que es independiente, decidida, eficaz y valiente.</p>
<u>Auto</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Piloto automático de la nave Axiom - Principal villano de la película - Busca impedir que la nave regrese a la Tierra
<u>Capitán B. McCrea</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Capitán de la nave Axiom - Gordo, grande - Bueno - Curioso - Busca regresar a La Tierra
<u>Hal</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Cucharacha amiga y mascota de Wall•e - Al parecer, es el único animal que queda en la tierra.
<u>M-O</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Robot de limpieza - Rápido - En la película, se molesta varias veces con Wall•e por dejar áreas contaminadas.

<u>Pasajeros</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Gordos - Grandes - Adictos a la tecnología - Sedentarios - Anti - sociales - Al final, aprenden a trabajar en equipo - Perseverantes - Unidos
-------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

6.9.2 Los espacios

ESPACIO	CARACTERISTICAS
<u>Planeta Tierra</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Repleto de basura - Oscuro - Solo - Triste - Silencio - Desordenado - Espacio abierto
<u>Camión</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Lleno de cosas - Casa de Wall•e - Dividido en secciones - Pequeño

<u>Nave</u>	<ul style="list-style-type: none"> - Llena de tecnología - Vida humana no sana - Todo artificial - Grande - Limpia - Ordenada - Tecnicada - Cerrada
--------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Al igual que con los personajes, a partir de los espacios se determina una oposición que responde al conflicto de la película.

INTERIOR		EXTERIOR
Camión Nave	VS	Planeta Tierra

6.9.3 Los tiempos

TIEMPO	CARACTERISTICAS
Pasado	Al momento de querer regresar a la tierra, el piloto automático se niega y le muestra un mensaje que venía de la tierra en el que explican por qué no pueden regresar. El Capitán pregunta “Computadora, cuándo fue ese mensaje enviado a la nave Axiom?” la computadora responde “Mensaje recibido en el año 2110” a lo que el Capitán dice “Eso... es 700 años atrás” (Película – M. 1:09:12)
Presente	Es el tiempo en el que ocurre toda la trama de la película.
Futuro	En la parte de los créditos la película textualmente dice “...La mitad del público creía que los humanos no triunfarían, que sobrevivirían una semana, como mucho, y luego se extinguirían, porque no parecían muy listos. La otra mitad era muy optimista y decía, que se las arreglarían, ahora no

se equivocarían. No quise cambiar la película. Me agradaba cómo terminaba, así que para tranquilidad de quienes ven el vaso medio vacío, llevamos el epílogo de los créditos. Jim Capobianco... A él se le ocurrió contar cómo lograron sobrevivir y volver a prosperar a través de la historia del arte. Comenzó por las pinturas rupestres, pasó por los jeroglíficos, después por unas urnas griegas Da Vinci y los bocetos y, finalmente, llegó al impresionismo que consideramos la representación del paraíso más poética y cabal posible, así que allí terminamos. (Película – M. 1:30:25).

Al igual que con los espacios, a partir de los tiempos se muestran oposiciones que responden al conflicto de la película.

PASADO		PRESENTE		FUTURO
Contaminación de la tierra por los humanos	VS	Wall•e limpiando la tierra. Los humanos viviendo en la nave.	VS	La repoblación de la Tierra

6.10 Oposiciones

A lo largo del análisis se han identificado diferentes oposiciones de signos.

En la película Wall•e, la oposición generada en el conflicto y en torno a la cual gira esta historia, es:

- Vida vs Muerte

Luego, se establecieron otras oposiciones como:

- Disfórico vs Eufórico
- Tecnología poco avanzada vs nueva tecnología
- Masculino vs Femenino
- Natural vs no natural

A nivel de los personajes, se determinaron las siguientes oposiciones:

- Colectividad vs Individuo
- Humano vs inhumano
- Buenos vs malo

A nivel de espacios, se descubrió como oposición, la siguiente:

- Interior vs Exterior

Y en cuanto a tiempos se determinaron la oposición siguiente:

- Pasado vs Presente vs Futuro

Iniciando con la oposición fundamental, el listado de oposiciones presentada en la Película Wall•e es la siguiente:

<u>Muerte</u>	<u>Vida</u>
Disfórico	Eufórico
Masculino	Femenino
No natural	Natural
Individuo	Colectividad
Inhumano (Maquina)	Humano
Malo	Buenos
Interior	Exterior
Soledad	Unión
Pasado	Futuro
Pasado	Presente

6.11 Propuesta ideológica

El sentido de muerte se relaciona con lo disfórico, pasado, presente, espacio interior, no natural, individuo, malo, inhumano. El sentido de vida, en cambio, se relaciona con lo eufórico, futuro, espacio exterior, natural, humano, bueno. El mensaje podría resumirse:

La búsqueda de vida triunfa cuando apreciamos lo natural y humano. La colectividad se une con un objetivo único para derrotar a lo malo y crear un mejor futuro a partir de las lecciones del pasado. El personaje al encontrar su contraparte femenina salta de la soledad hacia el lado eufórico de una relación creando así, la unión. Traspasando la barrera de lo humano, las máquinas, con este sentimiento, llevan la historia a un desenlace eufórico... el bien común.

Después de realizar el análisis propuesto por el Autor Carlos Augusto Velásquez Rodríguez en su libro “Teoría de la mentira” que nos ayudó a tener un panorama completo de la película Wall•e . En este trabajo de investigación se propone adicionar dos puntos de análisis llamados “mensajes expuestos en la película” y “recursos paralingüísticos utilizados”.

6.12 Mensajes expuestos en la película

Según la página
(http://es.wikipedia.org/wiki/WALL%C2%B7E#Reparto_y_personajes); Stanton,
Director y guionista de la película, describe la temática principal la película como
“amor irracional que vence la programación de la vida”. Además, dice:

“Me percaté de que el punto que yo trataba de seguir con estos dos robots programados era su deseo de tratar de averiguar cuál es el punto de la vida [...]

Se tomaron estos actos realmente irracionales de amor para descubrirlos contra la forma en que se destruyeron [...] Me di cuenta de que esa es una metáfora perfecta para la vida real. Todos nosotros caemos en nuestros hábitos, en nuestras rutinas, para evitar la vida consciente o inconscientemente. Para evitar tener que hacer la parte difícil. Para evitar hacer relaciones con otra gente e interactuar con la persona que esté al lado nuestro. Es por eso que todos nos concentramos en nuestros teléfonos celulares y no tratamos con otro individuo de frente. Pensé “Esa es una perfecta ampliación del punto entero de la película”. Quería correr con la ciencia de una manera que, de alguna manera, la proyectara lógicamente. Tal como menciona Stanton, en la película podemos observar la cantidad de problemas que los seres humanos obtuvieron a raíz del abuso de la tecnología. Entre estos problemas se destacan:

- Obesidad
- Vivir en una realidad alterna creada por la tecnología
- Sedentarismo
- Aislamiento
- Falta de interés por el entorno
- Abuso de la naturaleza

Wagner Díaz Choscó (2004, p.64) en su libro Ciencia y Desarrollo Humano, nombra este fenómeno como el “efecto Wally” y lo describe así:

“El efecto Wally es un aporte teórico de la comunicología que explica, en el área del comportamiento y la salud, los efectos del uso de la tecnología en nuestro organismo y en la organización del tiempo de ocio.

... el efecto Wally está relacionado con el uso prolongado de las tecnologías de la comunicación y su efecto en nuestro organismo (sedentarismo, adicciones, dependencia, sobrepeso). A ello se debe la necesidad del tratamiento interdisciplinario de la comunicología. Inicialmente, el interés era determinar la relación entre ver televisión con el tema de la soledad. Las tecnologías de la

comunicación-información tienden a profundizar un efecto de sedentarización (Díaz, 2004), y por lo tanto, de individualización y enclaustramiento.

De esa cuenta, las tecnologías compiten con otras actividades del ser humano, tales como el ejercicio físico, el estudio, los pasatiempos, pasear, conversar cara a cara, etc. Esto es producido por la vastedad y novedad de la información que circula en el ciberespacio y a la confluencia de todos los medios de masas en una misma pantalla: periódicos, televisión, correo, música, videos, diarios personales o blogs, banco, comercio, etc. Ese universo de informaciones y entretenimiento produce el efecto Wally, es decir, sedentariza y elimina la actividad física”.

Además, Díaz (2004, p.67) menciona que “No se puede esperar el bienestar y desarrollo de un país si las personas mantienen una vida sedentaria por las tecnologías de la comunicación, adictas a las posibilidades infinitas que devienen de la red (redes sociales, Twitter, Youtube, Google, etc.) y los múltiples usos del teléfono móvil”.

Teniendo en cuenta este problema; con el fin de colaborar al bienestar y buscar la manera de revertir la situación, el Autor recomienda a los docentes realizar diagnósticos sobre sedentarización y niveles de adicción a sus alumnos y concientizarlos sobre los efectos de la sedentarización tecnológica (Díaz, 2004).

6.13 Recursos paralingüísticos utilizados

La película, a diferencia de otras, utiliza muy poco texto para dar a conocer su mensaje y se vale de diferentes recursos paralingüísticos como:

- Uso de sonidos
- Efectos especiales
- Mímicas
- Accesorios tecnológicos para aislar a las personas.
- Música

7 Conclusiones

1) La producción cinematográfica Walle, en su desarrollo, envía diferentes mensajes sociales, tales como:

- a) La tecnología causa problemas de sociabilidad.
- b) El exceso de la tecnología afecta la salud del ser humano.
- c) El ser humano debe prestar mayor atención a la importancia del cuidado del planeta. Walle, envía un mensaje ecológico.

2) Entre los signos más importantes de la película, se mencionan los siguientes:

- a) Contaminación.
- b) Robot
- c) Tecnología
- d) Trabajo en equipo

3) Las siguientes enfermedades son presentadas en la película Walle como algunos de los problemas que pueden ser generados por el exceso en el uso de la tecnología.

- Sobrepeso
- Obesidad
- Problemas de Adicción
- Motricidad Gruesa

- 4) En la producción cinematográfica Walle se sugiere una propuesta de cambio para el espectador.

En Walle, la película, puede encontrarse un mensaje para la sociedad de cómo puede llegar el ser humano por la adicción a la tecnología. La película muestra cómo la sociedad ha llegado a un punto donde es totalmente dependiente de la tecnología. De alguna manera enseña lo que puede pasar en un futuro, lo exagera con el fin de crear consciencia en las personas y buscar un cambio en la forma de vida.

La película busca exhortar al espectador a crear un balance entre la vida virtual y la vida real; a moderar el uso de la tecnología, a mejorar la comunicación interpersonal cara a cara, a cuidar el planeta y a realizar actividades que ayuden a la salud del ser humano.

8 Recomendaciones

1. A la sociedad en general, crear un balance entre el mundo virtual y la vida cotidiana, dándole real importancia a las relaciones interpersonales cara a cara.
2. A la sociedad en general, aprender a cuidar el medio ambiente y cambiar las malas prácticas ambientales con el fin de dar más vida a nuestro planeta.
3. A los profesores, instituciones, alumnos y padres de familia, promover los análisis críticos basados en la semiología para películas infantiles y lograr identificar, en conjunto con los niños, cuál es el mensaje de orden social que se desea transmitir a la niñez en la actualidad.
4. A los docentes de la Escuela de Ciencias de la Comunicación; incentivar a los estudiantes de comunicación a desarrollar y reforzar sus conocimientos en cuanto a aspectos semiológicos que pueden ser utilizados en diferentes análisis durante su carrera como estudiantes y durante su carrera laboral.

9 Bibliografía

Libros

- Barthes, Roland. (1971) **Elementos de Semiología**, Editorial Alberto Corazón, Madrid España.
- Eco, Umberto. (1972) **La estructura Ausente**, editorial Lumen, Barcelona.
- Eco, Umberto. (1993) **Lector in fabula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo**, editorial Lumen, Barcelona, Tercera edición.
- García Landa, José Angel. (1998) **Acción, relato, discurso. Estructura de la ficción narrativa**, Ediciones Universidad Salamanca.
- Georges, Sadoul (1972) **Historia del cine mundial: desde los orígenes**, Siglo veintiuno editores, Madrid.
- Interiano, Carlos (2003) **Semiología y comunicación**, 8va edición Guatemala.
- Iriarte P., Gregorio y Orsini Puente, Marta (1998). **Conciencia crítica y medios de comunicación técnica de análisis**, Ediciones Dabar México, D.F.
- Mattelart A. y Stourdze. (1984) **Tecnología, cultura y comunicación**. Colección dirigida por Emilio Prado, Editorial Mitre.
- Pierce, Charles Sanders. (1974) **La ciencia de la semiótica**, ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, Argentina.

- Sánchez Noriega, José Luis. (2006) **Historia del Cine** (Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión), 2ª edición corregida y aumentada, Madrid.
- Velásquez, Carlos Augusto. (2009) **Teoría de la mentira**, ECOediciones, Segunda Edición.

Tesis

- Aldana Betancourt, Gessica Denisse. (2008) **Semiología de la serie animada Lazy Town con base a la propuesta de Pierre Guiraud.** Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Borrayo Pérez, Gloria Catalina. (2011) **Análisis de contenido de la película El Silencio de Neto con base a los niveles histórico, contextual, terminológico, de presentación y el análisis de textos narrativos.** Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Galvez Castillo, Lourdes Maritza. (2000) **Análisis semiológico de carteles utilizando los modelos Eco y Barthes,** Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Ramos Ramírez, Emma Yolanda. (1999) **Análisis semiológico de la caricatura Filochofo.** Universidad de San Carlos de Guatemala.
- Samayoa Juárez, Cecilia. (2014) **Análisis Semiológico de “La historia de un Pepe”.** Universidad de San Carlos de Guatemala.

Revistas, textos y ensayos

- Carrillo Canán. (2013) **La problemática idea de la semiótica cinematográfica.** Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, México.
- Díaz Choscó, Wagner (2004) **Aportes de la Comunicología al B.S.,** Guatemala
- Indart, Juan Carlos; Steimberg, Oscar; Traversa, Oscar; Verpon, Eliseo. LENGUAjes. (diciembre 1974) **Revista de lingüística y semiología,** Andrew Tudor, Cine y Comunicación Social, Editorial Gustavo Grill, S.A., 1975, Publicación de la Asociación Argentina de Semiótica, Año 1, no. 2. Ediciones nueva visión, Buenos Aires.
- J.L de la Mata. Texto **Comunicación. La teoría Semiótica.** pp. 1ª la 17ª.
- Metz, Christian (1968) Ensayos sobre **la significación en el cine,** Editorial Paidós Iberica.
- Miranda Romero, Raúl. Texto **El impacto de la nueva era tecnológica en las organizaciones,** Universidad Panamericana.
- Montes, Gustavo. (2006) **El silencio en el diálogo cinematográfico.** Centro de Estudios Superiores Felipe II, Universidad Complutense.
- Pereira Domínguez, Mª Carmen. (2005) **Cine y Educación Social.** *Revista de Educación.* Monográfico -Educación no Formal-, 338, septiembre-diciembre, pp.205-228.
- Prada Oropeza, Renato. **Cine, discurso fílmico y semiótica cinematográfica.** Universidad Veracruzana.

Enciclopedias y Diccionarios

- Diccionario de la Real Academia Española.
<http://lema.rae.es/drae/?val=vida>
- Wikipedia
http://es.wikipedia.org/wiki/WALL%C2%B7E#Reparto_y_personajes

E- Grafía

- Coca, Juan R. BLOG DE TENDENCIAS21 SOBRE CIENCIA, TECNOLOGÍA, POBLACIÓN E IMPACTO SOCIAL “TECNOHUMANO”, Artículo: Impacto de la tecnología en la sociedad, Fecha: 20 de mayo de 2014 **http://www.tendencias21.net/tecnohumano/Impacto-de-la-tecnologia-en-la-sociedad_a3.html**
- Dominguez, Juan. Blog - Publicación del 30 de enero del 2014 **<http://www.semana.com/tecnologia/tips/articulo/enfermedades-producidas-exceso-tecnologia/373968-3>**
- Flomenbaum, Ernesto. Cine Club TEA, Argentina, 1988. Consulta electrónica Hablando de Cine, Publicaciones 01, 05, 14 y 20. **<http://www.cineclubtea.com.ar/publicac.htm>**
- García, Fabiola. Blog Semiótica, Universidad de Montemorelos, Publicaciones del 10 de diciembre de 2012 **<http://portafoliodesemiotica.wordpress.com/2012/12/10/los-aportes-de-tzvetan-todorov/>**

- Miranda, Romero. Universidad Panamericana.
<http://www.utm.mx/temas/temas-docs/n0553.pdf>

- Sitio Web CINEOjO **<http://cineojO.blogspot.com/2007/10/la-imagen-en-el-cine.html>**

- Sitio Web oficial de Walt Disney **<http://www.disneylatino.com/>**

- Todorov, Tzvetan. Introducción a la literatura fantástica, trad. Silvia Delpy, México, 1999 P. 125-138
http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lli/ajuria_i_e/capitulo1.pdf

- Torrealba, Blanca. Definiciones, Conceptos y Evolución de la Tecnología. 2009
http://bqto.unesr.edu.ve/pregrado/Gestion%20de%20Tecnologia/qtr_u_nid1/historia_y_evolucion_de_la_tecnologia.html