

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Escuela de Ciencias de la Comunicación

Análisis del mensaje estético de la película de animación Kimi no Na wa de Makoto
Shinkai

Wilson Daniel Gil Vicente

Guatemala, septiembre de 2024

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Escuela de Ciencias de la Comunicación

Análisis del mensaje estético de la película de animación Kimi no Na wa de Makoto
Shinkai

Trabajo de Grado presentado por:

Wilson Daniel Gil Vicente

Previo a optar al título de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación

Asesor de Trabajo de Grado:
PhD. Freddy Alexander Poroj Moscoso

Guatemala, septiembre de 2024

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Escuela de Ciencias de la Comunicación

Consejo Directivo

Directora en Funciones

M.A. Silvia Regina Miranda López

Representante Estudiantil

Oscar Eduardo García Orantes

Representante Egresados

M Sc. Ana Cecilia del Rosario Andrade de Fuentes

Secretario Administrativo

M.A. Héctor Arnoldo Salvatierra

Tribunal Examinador

PhD. Freddy Alexander Poroj Moscoso, Asesor-Presidente

Lcda. María Imelda González Esquite, Lectora-Examinadora Vocal 1

Lic. Elliot Igor Morales Moran, Lector-Examinador Vocal 2

Licenciado
Wilson Daniel Gil Vicente
Carné: 2996 28345 0101
Registro académico: 201704036
Escuela de Ciencias de la Comunicación
Ciudad de Guatemala

Estimado Licenciado Gil Vicente

Nos complace informarle que, con base a la autorización de informe final de trabajo de grado por asesor, con el título Análisis del mensaje estético de la película de animación Kimi no Na Wa de Makoto Shinkai. Se emite la orden de impresión.

Apreciaremos que sean entregados en un plazo no mayor de 30 días calendario

- a) Un (1) ejemplar impreso y un CD conteniendo el archivo digital del Trabajo de Grado para la Biblioteca Central.
- b) Dos (2) ejemplares impresos para la Biblioteca Flavio Herrera y dos (2) CD conteniendo el archivo digital del Trabajo de Grado

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,

"Íd y enseñad a todos"



Vo. Bo. M.A. Silvia Regina Miranda López
Directora en Funciones



PhD. Aracelly Krisanda Mérida González
Coordinadora Comisión de Grado

Dedicatoria

A mis padres. Este logro académico es el resultado de cada sacrificio que han hecho a lo largo de sus vidas para darme lo mejor. Esta tesis es un tributo a ustedes, es mi modesta forma de agradecerles por todo lo que han hecho por mí. Los amo.

Agradecimientos

A Dios

Por haber puesto en mi camino a las personas correctas, quienes me han ayudado a ser lo que ahora soy.

A mis padres

Héctor y Blanca, por haber creído en mí incondicionalmente. No existe nadie que merezca más mi agradecimiento que ustedes dos. Este no es únicamente mi logro, es un logro de los tres.

A mi asesor

PhD. Freddy Poroj, le estoy muy agradecido por permitirme crecer profesionalmente bajo su liderazgo. Por haber sido mi guía en este camino y por compartirme un poco de su vasto conocimiento. Sin sus consejos no hubiese logrado llegar a esta instancia tan anhelada.

A mi incondicional amiga

A lo largo de este viaje académico, tuve la fortuna de conocer a personas extraordinarias, entre las cuales destaca Odalis Carrillo. Te estaré eternamente agradecido por haber recorrido este camino junto a mí. Llevaré en mi corazón cada uno de los momentos que compartimos dentro y fuera de clases. Gracias por todo.

A la Universidad de San Carlos de Guatemala y a la Escuela de Ciencias de la Comunicación

Por abrirme sus puertas y brindarme todo lo necesario para formarme como profesional.

A cada una de las personas que, aunque no menciono acá, son parte importante en mi vida.

Para efectos legales, el autor
es el único responsable del contenido de este trabajo

Índice

Resumen	i
Introducción.....	iii
Capítulo 1	1
1. Marco Conceptual.....	1
1.1. Título del tema.....	1
1.2. Antecedentes	1
1.3. Justificación	4
1.4. Planteamiento del problema.....	5
1.5. Alcances y límites	6
1.5.1. Objeto de estudio	6
1.5.2. Ámbito geográfico.....	6
1.5.3. Ámbito institucional	7
1.5.4. Ámbito poblacional	7
1.5.5. Ámbito temporal.....	7
1.5.6. Límites	7
Capítulo 2	8
2. Marco Teórico	8
2.1. Teorías de la comunicación	8
2.1.1. Teoría estructuralista de la comunicación	8
2.2. La comunicación.....	11
2.2.1. Elementos de la comunicación	12
2.2.1.1. Sujetos de la comunicación.....	13
2.2.1.2. El mensaje.....	13
2.2.1.3. Medios de producción del mensaje.....	13
2.2.1.4. Factores externos	14
2.3. Semiología y su relación con la comunicación.....	14
2.3.1. Signo, objeto de estudio de la Semiología.....	16

2.3.2.	Denotación y Connotación de los signos.....	18
2.3.3.	Ciclo de la semiosis	20
2.3.4.	Niveles de estudio de la semiótica.....	22
2.3.4.1.	Dimensión sintáctica de la semiosis	22
2.3.4.2.	Dimensión semántica de la semiosis	22
2.3.4.3.	Dimensión pragmática de la semiosis.....	23
2.4.	Textos narrativos y su modelo de análisis, según Velásquez	24
2.4.1.	Conflicto dentro del texto narrativo.....	25
2.4.2.	Argumento de un texto narrativo.....	26
2.4.3.	Secuencias del texto narrativo	26
2.4.4.	Componente descriptivo	27
2.4.5.	Oposiciones en una narración.....	28
2.4.6.	Propuesta ideológica.....	28
2.5.	Ideologías transmitidas en los mensajes	28
2.5.1.	Ideología en el cine de Gobiernos totalitarios	30
2.5.2.	Ideología en el cine Nazi	30
2.5.3.	Ideología en el cine de la URSS	30
2.5.4.	Ideología en el cine y visión mítica de la historia	30
2.5.5.	Ideología en el cine infantil	30
2.6.	La semiología en el mensaje estético.....	31
2.6.1.	Análisis del mensaje estético según Eco	32
2.6.1.1.	Ambigüedad dentro del mensaje estético	33
2.6.1.2.	Autorreflexividad dentro de los mensajes	34
2.6.1.3.	Manipulación dentro de los mensajes	35
2.6.1.4.	Hipercodificación de los mensajes	36
2.7.	El séptimo arte y la comunicación.....	37
2.7.1.	Géneros cinematográficos	40
2.7.1.1.	Formatos cinematográficos.....	40
2.7.1.2.	Categorías supragenéricas.....	41
2.7.1.3.	Géneros	41

2.7.2.	El cine de animación.....	42
2.7.2.1.	<i>Anime</i> , cine de animación japonés.....	43
2.7.2.1.2.	Makoto Shinkai y sus obras de animación.....	48
Capítulo 3	50
3.	Marco Metodológico.....	50
3.1.	Método.....	50
3.2.	Tipo de Investigación.....	50
3.3.	Objetivos.....	51
3.3.1.	General.....	51
3.3.2.	Específicos.....	51
3.4.	Técnicas.....	52
3.5.	Instrumentos.....	52
3.6.	Población.....	53
3.7.	Muestra.....	53
3.8.	Procedimiento.....	53
Capítulo 4	55
4.	Análisis e Interpretación de Resultados.....	55
4.1.	Ficha Técnica.....	55
4.2.	Análisis de textos narrativos.....	56
4.2.1.	Conflicto.....	56
4.2.2.	Argumento.....	57
4.2.3.	Secuencias.....	61
4.2.4.	Componente descriptivo.....	63
4.2.5.	Oposiciones.....	71
4.2.6.	Propuesta ideológica.....	72
4.3.	Análisis del mensaje estético.....	73
4.3.1.	Manipulación.....	73
4.3.2.	Ambigüedad.....	76

4.3.3. Autorreflexividad.....	81
4.3.4. Hipercodificación	86
4.4. Relación de la propuesta ideológica de textos narrativos y el mensaje estético....	89
4.5. Epílogo.....	92
Conclusiones.....	95
Recomendaciones	97
Referencias	98
Anexos	105

Resumen

Nombre	Análisis del mensaje estético de la película de animación Kimi no Na wa de Makoto Shinkai
Autor	Wilson Daniel Gil Vicente
Universidad	Universidad de San Carlos de Guatemala
Unidad Académica	Escuela de Ciencias de la Comunicación
Problema investigado	¿Cuál es la propuesta ideológica que transmite el mensaje estético de la película de origen japonés Kimi no Na wa de Makoto Shinkai?
Instrumentos	La película Kimi no Na wa en formato digital, modelo de análisis, fichas bibliográficas de información, de análisis y de resumen.
Procedimiento	Recopilación bibliográfica y electrónica, guías de observación, observación. Modelos propuestos por Carlos Velásquez y Umberto Eco. Análisis de la película Kimi no Na wa.
Resultados y Conclusiones	La cinta de animación, Kimi no Na wa, escrita y dirigida por Makoto Shinkai, sí cumple con los cuatro elementos necesarios para considerar un mensaje como estético y posee, además, una propuesta ideológica. El director, por medio de un mensaje estético, siguiendo las características del modelo propuesto por Eco (2000), en su texto narrativo propone una ideología en el mensaje que le comunica a los receptores que las personas nacen con un propósito de vida.

En conclusión, luego de comparar los resultados de los análisis propuestos por Velásquez (2016) y Eco (2000), se observa que ambos análisis tienen relación, llegando inclusive a complementarse entre sí. Los personajes interactúan en distintos tiempos y espacios, girando alrededor del conflicto encontrado, las escenas son mostradas a través de signos y códigos que representan un trasfondo más allá de lo que se ve a simple vista, mensajes que manipulan la mente de las personas, otros que incluso rompen las reglas de la sintáctica al ser muy ambiguos y autorreflexivos y, asimismo, mensajes que están hipercodificados pero que se entienden a simple vista por el espectador.

Introducción

La comunicación forma parte de la naturaleza de todos los seres vivos, permitiéndoles emitir distintos tipos de mensajes y utilizando distintas formas para hacerlo. Por tal razón, es imprescindible identificarlas para interpretarlas correctamente. Para cumplirlo, la semiología, siendo la ciencia que estudia los signos en los procesos de comunicación, es una herramienta importante que posee distintos tipos de análisis y modelos semiológicos, según el objeto de estudio, y los proporciona para decodificar cierto tipo de mensajes.

La presente investigación tiene como objeto de estudio la película de animación *Kimi no Na wa*, de Makoto Shinkai; la cual, se decodifica e interpreta con ayuda de análisis semiológicos propuestos por Eco y Velásquez, para descifrar el mensaje estético que transmite dicho filme y así, comprenderlo de mejor manera.

En el primer capítulo se desarrolla el Marco Conceptual, el cual describe algunos estudios hechos anteriormente con relación al tema, tomándolos como referencia para el presente trabajo. Se justifica la razón de la investigación, así como la delimitación de lo que se investiga y, se presenta la interrogante en torno a la cual gira el proceso investigativo.

En el segundo capítulo se desarrolla el Marco Teórico, el cual define fundamentos semiológicos expuestos por distintos autores, así como temas relacionados a la comunicación y al objeto de estudio. El Marco Metodológico es desarrollado en el tercer capítulo, y en éste se describe la metodología que se utiliza, los objetivos que se buscan alcanzar, así como las técnicas y las herramientas que sirven de ayuda para cumplirlos.

En el último capítulo se desarrollan los resultados del análisis y de la interpretación del objeto de estudio, el largometraje de animación *Kimi no Na Wa*, en el cual se pusieron en práctica los modelos propuestos por los autores Eco y Velásquez. Finalmente, se detallan las referencias bibliográficas que fundamentan el estudio, así como los anexos.

Capítulo 1

1. Marco Conceptual

1.1. Título del tema

Análisis del mensaje estético de la película de animación Kimi no Na wa de Makoto Shinkai.

1.2. Antecedentes

En la Escuela de Ciencias de la Comunicación (ECC), de la Universidad de San Carlos de Guatemala (USAC), se forman profesionales aptos para investigar hechos sociales, interpretarlos e informar sobre ellos y, durante su formación, realizan estudios utilizando la semiología como herramienta para llevarlos a cabo. Durante los últimos años, han hecho análisis semiológicos a películas nacionales e internacionales, pero son muy escasos. Por tal razón, este trabajo tuvo como objeto de estudio un filme que ganó, durante sus años de estreno, los premios más importantes en su género.

En el trabajo de grado presentado por Álvaro Gabriel Molina Morales (2021) titulado “Análisis de la película Parásitos de Bong Joon-ho” el objetivo principal era analizar la propuesta ideológica del filme surcoreano Parásitos de Bong Joon-ho y determinar si cumplía con el mensaje estético propuesto por Eco. Molina (2021) considera que el cine se ha dedicado más a la comercialización de sus productos y, por lo tanto, ha perdido su lugar como transmisor de ideas, pero concluye en que, la narrativa y la imagen de la cinta cinematográfica que estudió, sí contiene un mensaje estético y, que su ideología, va dirigida hacia los sentimientos y pensamientos de los espectadores, al mostrar personajes muy humanos, desde una perspectiva realista.

Años atrás, Zuly Marilís Álvarez López (2018) presentó su tesis titulada “Análisis del mensaje estético de la película La fábula de Amélie Poulain”, y en esta se planteó analizar

semiológicamente el mensaje del filme *La fábula de Amélie Poulain*, utilizando el modelo del mensaje estético propuesto por Eco. Al finalizar su investigación, la autora concluyó en que, la película pretende generar una acción en los espectadores, motivando a las personas a ayudar a otras, lo cual produce un sentimiento de satisfacción personal y aumenta el enriquecimiento individual. Asimismo, al reflejar problemas reales que resaltan los valores sociales, dejó en claro la ideología humanitaria del largometraje.

Dulce Alexis Moscoso Del Cid (2016) presentó su trabajo de grado titulado “Estudio semiológico de la película *Siete Almas*”. Moscoso (2016) indica que a pesar que las cintas cinematográficas presentan problemáticas reales que afrontan las sociedades, los espectadores sólo las ven como una forma meramente de entretenimiento, sin tener en cuenta la importancia de dichos filmes. Por tal razón, en su trabajo se planteó determinar el mensaje que la película *Siete Almas* le aporta a la sociedad y, concluyó en que el largometraje concientiza el uso de los celulares mientras se conduce, destaca la importancia de la donación de órganos para mejorar la calidad de vida de las personas y enfatiza cómo pueden afectar las problemáticas familiares y los suicidios a las demás personas. La autora resalta también algunos valores, como el amor, la responsabilidad, la generosidad y la solidaridad.

De igual manera, Gloria Catalina Borrayo Pérez (2011) en su trabajo de grado denominado “Análisis de contenido de la película *El Silencio de Neto* con base en los niveles histórico, contextual, terminológico, de presentación y el análisis de textos narrativos” tiene como objeto de estudio un filme reconocido a nivel internacional, acreedor de muchos premios en su género, el cual despertó el interés en la autora para estudiar el contenido del mismo con técnicas y modelos de análisis semiológicos. Borrayo concluyó en que la historia del protagonista de dicho largometraje representa explícitamente los hechos nacionales ocurridos en Guatemala en 1954 y que dicha película posee una propuesta ideológica de tolerancia, resaltando la búsqueda de apoyo hacia un gobierno que no utilice la represión, que respete los derechos, así como la libertad de los individuos.

María Virginia Bon Pereira (2006) de la División de Humanidades y Ciencias Sociales del Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, en México, presentó su tesis titulada “Contenidos y significados ideológicos en las 11 películas más taquilleras mundialmente”; Bon (2006) afirma que las audiencias asimilan y se apropian de lo que observan y consumen, reproduciéndolo en sus vidas diarias. En ese sentido, la autora se propuso analizar semiológicamente los 11 filmes más taquilleros a nivel mundial entre 2001 y 2005, para determinar si éstos transmiten concepciones e ideologías. Luego de sus estudios, concluyó que, mediante estrategias fílmicas, el cine está vinculado a la transformación consciente e inconsciente de ideaciones que son aprendidas por los espectadores y que, por lo tanto, tiene responsabilidad en lo que representa y en cómo lo hace.

En el año 2005, Flora Cristina Concepción Hernández Chávez realizó la tesis “Análisis semiológico del cine guatemalteco y su relación de contenido con la sociedad”, y en ésta pretendió, mediante un análisis semiológico, encontrar las semejanzas entre los elementos del cine nacional con la realidad. Hernández concluyó que la mayoría de veces el cine guatemalteco se basa en la historia del país, representando problemas como la corrupción y la discriminación entre personas mestizas e indígenas; y, por lo tanto, es de suma importancia dar a conocer estas películas con ayuda de publicidad y promociones para que las personas conozcan más sobre la historia de Guatemala.

En los trabajos mencionados, utilizaron enfoques cualitativos y métodos analíticos que, con ayuda de diversos análisis semiológicos, lograron determinar las propuestas ideológicas de los filmes analizados, así como los mensajes que los directores de dichas películas transmitieron, según los investigadores, a sus espectadores. En sus conclusiones, los autores dieron énfasis a la importancia de la semiología en la industria del cine, recomendando a otros estudiantes desarrollar un pensamiento más crítico para poder aplicar sus conocimientos en futuras investigaciones.

1.3. Justificación

El ser humano es sociable por naturaleza, incluso desde su nacimiento; eso queda demostrado en la diversidad de códigos que utiliza inconscientemente para comunicarse, y que desarrolla cada vez más con el paso del tiempo. Sin embargo, en ocasiones éstos no pueden ser entendidos entre personas de distintas sociedades y culturas ya que éstas lo realizan de distinta manera. Por tal razón, es indispensable tener conocimiento de cuáles herramientas pueden ayudar a analizarlos para comprenderlos. Siendo la semiología la “ciencia que estudia la vida de los signos en el seno de la vida social” (Saussure, 1945, p. 43), por medio de sus distintos modelos de análisis, permite decodificar e interpretar los mensajes utilizados dentro de las sociedades sin importar su índole.

La industria del *anime*, por ejemplo, tiene origen japonés y aunque en su inicio no estaba destinada a ser un producto para ser exportado fuera del país, empezó a ser consumida por público extranjero e implementó el uso de diversos códigos para poder transmitir sus mensajes de diversas maneras y con ello ampliar su público a nuevos espectadores, debido a que utiliza otro lenguaje y se basa en una cultura totalmente distinta a la occidental. Por tal razón, el contraste entre el cine occidental y el cine oriental es notable, ya que ambos son basados en culturas distintas y aplican estándares propios de cada una. Muestra de ello, en las películas originarias de otros países, aspectos como el idioma, los personajes, la forma en la que se comunican, así como las costumbres y tradiciones que tienen, son muy distintas.

Teniendo en cuenta los diferentes métodos empleados para comunicarse en otras culturas, es imprescindible analizar películas de otros países, para comprender cómo funciona la relación entre lo cultural y la comunicación en dichas cintas cinematográficas. Por tal motivo se analiza una película extranjera para decodificar e interpretar correctamente sus signos con la aplicación de herramientas semiológicas. La importancia de analizar estos campos de estudio, radica en el descubrimiento de conocimientos desconocidos, la capacidad de poseer diversos puntos de vista y nuevos aprendizajes, los cuales podrán incluso, aplicarse en futuras investigaciones.

En este sentido, se analiza una cinta cinematográfica, desde la perspectiva semiológica, interpretando el significado que los signos poseen y determinando el mensaje estético y la propuesta ideológica que su autor desea transmitir; plasmando con ello un estudio fundamentado. Por consiguiente, en un futuro, estudiantes de la ECC, de otras escuelas y facultades dentro de la USAC, e incluso de otras universidades, podrán tomar como guía en investigaciones similares.

1.4. Planteamiento del problema

Con la llegada de internet, el avance tecnológico ha propiciado el reconocimiento y la expansión a nivel mundial de la industria del *anime*. Parrot Analytics (2021), una de las mayores empresas enfocadas en el estudio de plataformas de *streaming*, aquellas que transmiten contenidos de audio y video a dispositivos conectados a la red, afirma que la demanda de esta industria aumentó de manera significativa estos últimos años, dando lugar a acuerdos en Hollywood en torno a ésta y por ende, que las mayores compañías de entretenimiento adquirieran empresas distribuidoras de *anime*; mientras que otros medios como Netflix y Disney+, empezaron a desarrollar sus propias series en torno a este género.

Este es el caso de la película *Kimi no Na wa* producida y dirigida por Makoto Shinkai, la cual se colocó como la primera en obtener la mayor recaudación a nivel mundial de toda la historia del *anime*, reuniendo más de 350 millones de dólares en sus primeros meses de estreno, según datos de The Numbers (2016), sitio web especializado en proveer un servicio de investigación relacionado a la industria cinematográfica; siendo galardonada, además, con los premios más importantes dentro de la industria de este género cinematográfico, según datos de FilmAffinity (2016), sitio que se encarga de recaudar información en torno a las cintas cinematográficas, como sus ganancias en taquilla y los premios obtenidos y, con base a eso, les brinda una puntuación por medio de votaciones, permitiendo además, críticas por parte del público.

Por consiguiente, se tomó esta película como objeto de investigación, ya que, al ser de procedencia japonesa, utiliza signos propios de la cultura de dicho país, que requieren ser examinados para poder ser interpretados. Para lograrlo, se aplicaron análisis semiológicos propuestos por Eco y Velásquez en dicho filme, decodificando sus códigos y entendiendo con ello la propuesta ideológica y el mensaje estético que el autor transmite a los espectadores. Por tal motivo surgió la interrogante: ¿Cuál es la propuesta ideológica que transmite el mensaje estético de la película de animación de origen japonés *Kimi no Na wa* de Makoto Shinkai?

1.5. Alcances y límites

1.5.1. Objeto de estudio

Para esta investigación se tomó como objeto de estudio la película de animación japonesa *Kimi no Na wa*, del director Makoto Shinkai, la cual fue galardonada con los premios más importantes dentro de su género (FilmAffinity, 2016), además de haber recaudado la mayor cantidad de dinero a nivel mundial en taquillas durante su año de estreno (The Numbers, 2016). Al ser de origen oriental, este filme está basado en una cultura con costumbres y tradiciones distintas a las occidentales, por lo que posee códigos que deben ser estudiados para interpretarlos correctamente. Por consiguiente, se analizó desde la perspectiva semiológica, interpretando su texto narrativo, comprendiendo su mensaje estético y determinando su propuesta ideológica.

1.5.2. Ámbito geográfico

El estudio y el análisis se llevaron a cabo en la ciudad de Guatemala; sin embargo, la cinta cinematográfica fue animada por el estudio de animación CoMix Wave Films y distribuida por la productora de cine Tōhō Co., ambas empresas establecidas en Chiyoda, Tokio, en Japón, en el año 2016.

1.5.3. Ámbito institucional

Kimi no Na wa es un filme perteneciente al género cinematográfico de animación. Sin embargo, al haber sido creado en Japón, es considerado un producto propio de éste y de su cultura y, el cine animado de dicho país es mayormente conocido como *anime*.

1.5.4. Ámbito poblacional

Para la presente investigación, la población considerada se basó en los siete largometrajes de animación japonesa que ha escrito y dirigido Makoto Shinkai. Dichos filmes son los siguientes: Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho (El lugar que nos prometimos, 2004), Byōsoku Go Senchimētoru (Cinco Centímetros por segundo, 2007), Hoshi o Ou Kodo (Viaje a Agartha, 2011), Kotonoha no Niwa (El jardín de las palabras, 2013), Kimi no Na wa (Tu nombre, 2016), Tenki no Ko (El tiempo contigo, 2019) y Suzume no tojimari (Suzume, 2022).

1.5.5. Ámbito temporal

La película Kimi no Na wa fue estrenada en el año 2016, sin embargo, la realización de su análisis para el presente Trabajo de Grado dio inicio a principios del año 2022 y finalizó en septiembre del 2023.

1.5.6. Límites

El director de cine, Makoto Shinkai, ha dirigido y producido siete largometrajes de animación japonesa, los cuales han sido galardonados dentro de la industria cinematográfica; sin embargo, el que más ha destacado es el estrenado en 2016, Kimi no Na wa, volviéndose el más taquillero de Japón hasta esa fecha, según información brindada por The Numbers (2016). Por lo tanto, se analizó únicamente dicha película, y no se tomaron en cuenta los demás filmes producidos por Shinkai ni otros del mismo género cinematográfico.

Capítulo 2

2. Marco Teórico

2.1. Teorías de la comunicación

Teoría se define como el “conocimiento especulativo que es independiente de cualquier aplicación, y que sirve para relacionar determinado orden de fenómenos” (Real Academia Española, s.f.). Proviene del griego *theoreo*, que significa mirar u observar, transformándose después en el latín *theoria*. Para Ladrière (1978), una teoría es “una forma de saber que pretende conocer el mundo, en cuanto a totalidad y, por otra parte, que busca la verdad” (p. 238), esto lo afirma Sierra (1984) al considerar que una teoría es una concepción racional referente a un tema o asunto determinado, la cual pretende proporcionar una explicación de este.

De esa manera, se entiende como teorías de la comunicación a los estudios e investigaciones que explican los procesos comunicativos y, tienen como objeto de estudio la comunicación en sus distintas variedades, para analizarla e interpretarla. Desde inicios del siglo XX, han surgido corrientes y enfoques con base a la comunicación, “cada teoría funciona como una lente que nos permite acercarnos a la realidad, pero, al mismo tiempo, establece sus propias reglas” (Nata y Pelosio, 2008, p. 11), por tal motivo y para efectos de esta investigación se profundizará únicamente en la teoría estructuralista.

2.1.1. Teoría estructuralista de la comunicación

Una estructura es un conjunto de partes que al estar organizadas mantienen entre sí un todo; pero en la comunicación tiene un concepto complejo, ya que, al utilizarse distintos signos en las diferentes sociedades y culturas, se requiere de una visión más amplia para interpretarlos. Por ello, es importante conocer y analizar la estructura de esos mensajes para comprender sus significados. El estructuralismo tiene su fundamento en la filosofía griega de

Aristóteles, en uno de sus tratados a la Poética supuso uno de los primeros estudios sobre cómo deben contarse las historias. En éste indicaba que los relatos están compuestos de tres elementos que deben actuar como un todo, principio, medio y final, y, que sólo cuando trabajan en conjunto, la historia conecta realmente con los espectadores y tiene sentido (Sorribas, 2014).

En las primeras décadas del siglo XX, surge el estructuralismo como una corriente del pensamiento humano, influyendo directamente en otras disciplinas, principalmente la lingüística, la psicología y la antropología, precedido de otras corrientes, como el existencialismo de Sartre, la fenomenología de Hegel, la filosofía de la ciencia de Bachelard y los planteamientos de Levi-Strauss con sus reflexiones y perspectivas del método. Es así como los investigadores y pensadores se interesaron por estudiar las interrelaciones o estructuras, ya que éstas producían otros significados dentro de lo investigado.

El fundador del estructuralismo lingüístico es De Saussure (1857-1913), pero fue reconocido como tal hasta después de su muerte, cuando sus escritos con relación a dicha corriente se dieron a conocer. Para De Saussure, el término de estructura proviene de su etimología *structus* que significa construir y *ura*, que significa resultado; y es él quien por medio de su lingüística le da relevancia. Strauss (1949) la consolidó como un sistema de análisis de la realidad, mencionando ciertas condiciones que deben cumplirse para que su concepto sea implicado correctamente; los elementos deben relacionarse de tal forma que, si uno es modificado, todos los demás se modificarán también. Piaget también abordó esta disciplina, pero lo hizo desde el campo de la epistemología genética.

El estructuralismo para Piaget (1980), es un sistema de transformaciones que se conserva y enriquece sin necesidad de elementos exteriores, es decir, se auto conserva y autorregula por sí mismo. Resaltando entonces, tres aspectos comunes en cualquier estructura, la totalidad, la transformación y la autorregulación. Explicándolo de otra manera, el autor considera a la primera como la composición de elementos subordinados que

conforman una estructura, la segunda como un elemento necesario por naturaleza, pero es ésta última la cual le asegura su conservación.

Los estudios desarrollados por los estructuralistas no fueron realizados con base en la comunicología, pero sí es posible observar una analogía entre los elementos de la teoría lingüística estructural con la teoría de la comunicación. Una analogía es⁷ “el fundamento de razonamientos rigurosos que pueden transferirse de un dominio a otro, cuando se funda en una identidad estructural o formal que subyace a campos de conocimiento diferentes” (Esquisabel, 2008, p. 15). Por lo tanto, es posible la transferencia de los resultados de investigaciones de una disciplina a otra, en este caso, la lingüística y las ciencias de la comunicación, siempre y cuando se tenga un claro conocimiento de ambos campos de estudio.

De esta manera, Strauss opina que estas reglas combinatorias permiten ir más allá de la superficie para descubrir un conjunto de nuevas relaciones (Como se citó en Matterlart y Matterlart, 1997). Szabón (1969) hace mención que la lengua y el habla se oponen, pero a la vez se complementan. De igual manera lo hacen el código y el mensaje. Así como el código y la lengua son reglas que permiten la transmisión de información, el habla y el mensaje funcionan como la información transmitida que necesitan ser comprendidas o descifradas. Esta analogía, por ejemplo, relaciona elementos entre la lingüística estructuralista con la teoría de la comunicación, planteando así, alternativas entre los estudios del estructuralismo y la comunicología.

Del mismo modo, Jakobson (1960), estableció un esquema de la comunicación, en el cual detalla seis funciones comunicativas, las cuales tienen estrecha relación con los elementos utilizados en el proceso comunicativo, indicando que la función emotiva va enfocada hacia el hablante; la función poética hace referencia al mensaje como tal; la función connotativa, va orientada al oyente; la función referencial va dirigida hacia el contexto entre el mensaje y el objeto a los cuales hace referencia; la función metalingüística, fija su atención al código y; la función fática, enfoca su orientación en el canal de comunicación.

Debido a que la lingüística ha influido dentro de la corriente del estructuralismo, existen ciertas reglas en la estructuración de los signos, por lo que Serrano, et al., (1982) indican que éstas remiten a un código caracterizado por los significantes y los significados, debido a eso, es importante comprobar si dicho código se puede identificar en otros campos, como el cine, la televisión, la pintura, etc. Concluyendo en que, dichos estudios señalan que el código es específico de la lengua, por lo que puede ser utilizado como un sistema de construcción de relatos en otros campos. Por tanto, Eco (2000) afirma que “el proceso de comunicación se verifica sólo cuando existe un código (...) siempre que una cosa materialmente presente a la percepción del destinatario representa otra cosa a partir de reglas subyacentes, hay significación” (p. 25).

Por consiguiente, se puede utilizar al estructuralismo como un método de análisis dentro de la comunicación y dentro de otros campos, como el cine, la narrativa, el arte, etc., porque estos objetos de estudio poseen una estructura regida por reglas y poseen un significado, creando un proceso comunicativo entre quien emite el mensaje y quien lo recibe.

2.2. La comunicación

La palabra comunicación proviene del verbo latino *communicare*, que significa transmitir algo o ponerlo en común. Ruesch y Bateson (1980) indican que la comunicación se da naturalmente como un principio organizador y que, su función es la de conectar criaturas vivientes entre sí. A lo que DeFleur, et al., (1993) afirman también que la comunicación ocurre cuando un organismo codifica información y se la envía a otro organismo, el cual decodificará dichas señales para responderlas adecuadamente. Estos autores profundizaron sus conceptos, y permiten su aplicación a cualquier tipo de relación entre seres vivos, no únicamente entre los humanos, ya que cualquier mensaje o información intercambiada entre dos entes, crea un proceso comunicativo. Por lo tanto, se puede entender que, todo ser vivo es capaz de comunicarse, pero la señal emitida debe ser decodificada y respondida correctamente.

Mientras los autores mencionados profundizaron en sus conceptos de comunicación, Hervás (1998) opina que es el proceso en el cual una o varias personas transmiten a otra u otras, mensajes utilizando signos dotados de sentido para ambas partes, estableciendo una relación con el fin de producir un efecto. En otras palabras, dicho ciclo requiere de un emisor y un receptor, los cuales deben compartir el mismo código para interpretar la información intercambiada, tal procedimiento es muy común para las personas, por lo que Velásquez (2016) sostiene que éstas apenas se percatan de realizarlo, y puede efectuarse por medio de múltiples formas, con gestos, movimientos, dibujos, etc., pero la más efectiva es la realizada por las palabras.

Se entiende como proceso al “conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial” (Real Academia Española, s.f.), por lo tanto, en un proceso comunicativo intervienen elementos que se deben relacionar entre sí para lograr comunicar. Así lo afirma Fiske (1982) al mencionar que la comunicación involucra signos y códigos, los primeros se refieren a algo diferente de ellos mismos, mientras que éstos últimos son los sistemas que organizan a los primeros, determinando cómo pueden interrelacionarse para transmitirlos a otros. Sin embargo, éstos necesitan de un transmisor, quien los envíe por medio de un canal hasta un destinatario para lograr dicho proceso. (Eco, 2000).

2.2.1. Elementos de la comunicación

Entendiendo a la comunicación como un procedimiento, es importante determinar qué elementos intervienen en éste. Por ello, Eco (1994) afirma que éste se logra cuando un emisor emite señales puestas en código por medio de un canal, las cuales al salir de este son captadas por un receptor, quien las transforma en un mensaje. Por este motivo, el autor señala que “un proceso de comunicación en el que no exista código, y, por consiguiente, en el que no exista significación, queda reducido a un proceso de estímulo-respuesta” (p. 22). De este modo y, con base a modelos propuestos por otros autores, Velásquez (2016) plantea siete elementos que intervienen en éste y, los adapta de la siguiente manera: dos sujetos, un emisor y un

receptor; un mensaje; dos medios que lo producen, un código y un canal; y, dos factores externos, un referente y el contexto.

2.2.1.1. Sujetos de la comunicación

El proceso comunicativo, afirma Velásquez (2016) que “exige la participación activa de al menos dos sujetos” (p. 16). A partir de esta afirmación, el autor menciona que implica que participe un sujeto, el emisor, el cual codifica y emite el mensaje a otro sujeto, llamado receptor, quien recibe, decodifica y reacciona ante dicho mensaje. Sin embargo, ambos deben compartir los mismos códigos para establecer comunicación.

2.2.1.2. El mensaje

Un mensaje es “la información que comparten los sujetos de la comunicación” (Velásquez, 2016, p. 41), el autor indica que cuando éste es recibido por el receptor, inicia el proceso de retroalimentación, que no es más que la reacción de dicho sujeto ante tal mensaje, y de esa manera el emisor puede determinar si lo codificó correctamente. De igual modo, Eco (1989) afirma que un proceso comunicativo es posible de realizar en la medida de cómo es decodificado el mensaje.

2.2.1.3. Medios de producción del mensaje

Para codificar un mensaje, se deben estructurar uno o más códigos, y para enviarlo se debe elegir el canal apropiado para que llegue correctamente. Estos dos medios son los responsables de trasladar la información entre ambos sujetos (Velásquez, 2016). El autor define como código al “lenguaje en el cual se transmite el mensaje” (p. 43), menciona que, si bien los idiomas son los códigos más efectivos que permiten comunicar, no son los únicos; ya que las formas de vestir, los gestos, las imágenes, la música, etc., se convierten en códigos y, por lo tanto, un emisor puede emplear varios a la vez. Con respecto al canal, el mismo autor indica que “es el vehículo, medio o instrumento a través del cual se transmite el

mensaje” (p. 45), siendo éstos la voz, medios amplificadores de ésta, medios de comunicación de gran alcance como la televisión, e incluso internet.

2.2.1.4. Factores externos

El proceso de comunicación está condicionado por dos circunstancias externas, Velásquez (2016) indica que la primera es el referente, y la define como “el objeto aludido en el mensaje” (p. 47), en otras palabras, es el tema del cual trata el mensaje; la segunda es el contexto, que son “las diferentes circunstancias que rodean un proceso comunicativo y que lo condicionan” (p. 48), el autor indica que este último otorga un valor distinto al mensaje, condicionándolo e influyendo en su significado.

Por esta razón, se entiende a la comunicación como un proceso que involucra elementos, tanto interna como externamente, los cuales van más allá de solo trasladar información, y que durante este se van creando relaciones entre ellos logrando un acto comunicativo por medio de los signos intercambiados. Por consiguiente, es importante tener conocimiento sobre el significado y la estructura de éstos para poder analizarlos e interpretarlos debidamente, eso es posible con la ayuda de la ciencia encargada de su estudio, la semiología, a través de sus métodos de análisis semiológicos.

2.3. Semiología y su relación con la comunicación

Se entiende por semiología a la ciencia que estudia los signos utilizados en el proceso de comunicación. Sin embargo, para entender mejor este concepto, es importante conocer lo mencionado acerca de esta disciplina por sus dos pioneros. En las primeras décadas de 1900, De Saussure (1945) concibe la necesidad de “una ciencia que estudie la vida de los signos en el seno de la vida social” (p. 43), a la cual nombra semiología, proveniente del griego *sēmeion* que significa signo. Él le da vida a este término al querer incluir a la lingüística un puesto entre las ciencias, la cual debe encargarse de estudiar los signos y determinar las leyes que lo gobiernan. El autor dejó claro que dicha ciencia no existía pero que ya tenía un lugar

establecido debido a su importancia, en su definición, resalta la función social del signo, estableciendo una relación entre significante y significado

Con base en lo mencionado, el filósofo y lógico norteamericano, Peirce (1974) nombró esta ciencia como semiótica, y afirmó que dicha ciencia es “la doctrina de la naturaleza esencial y las variedades fundamentales de la semiosis posible” (p. 09). Para el autor, la semiosis está conformada por tres sujetos que forman una triádica genuina; un signo o representamen que tiene relación con un objeto, determinando un tercer sujeto llamado interpretante (p. 44). En ese sentido, para Peirce, estos tres elementos mencionados deben estar relacionados entre sí para tener sentido.

A pesar de haber nombrado de distinta forma a esta disciplina, ambos autores sentaron sus bases, coincidiendo en su función principal, la de analizar los signos. Por tal razón, ambos términos, semiología y semiótica, son utilizados como sinónimos y el uso de ellos es válido. Aunque en sus inicios se le consideraba únicamente como la ciencia encargada del estudio de los signos, esto cambió y se volvió más complejo cuando empezaron a destacar la finalidad de su utilización, viéndola como una técnica de análisis. En ese sentido, Morris (1985) afirma que “la semiótica tiene un doble vínculo con las ciencias: es una ciencia más y a la vez un instrumento de las ciencias” (p. 24), menciona que esto se debe a que, de cierta manera, aporta fundamentos para las demás doctrinas que trabajan con signos, como la lingüística, la lógica, la retórica e incluso la estética.

Teniendo en cuenta lo anterior, Kristeva (2001) también afirma que “cuando digamos semiótica pensaremos en la elaboración de modelos: es decir, de sistemas formales cuya estructura es isomorfa o análoga a la estructura de otro sistema” (p. 37). Por ello, la autora considera que esta disciplina es una productora de modelos, los cuales son establecidos de acuerdo con sus objetos de estudio y, dependiendo de ellos utilizan distintos instrumentos. De igual manera, Kristeva (2001) hace saber que:

Su final no se une a su principio, sino que lo rechaza, le hace bascular y se abre a otro discurso, es decir, a otro objeto y a otro método; o, mejor, no hay más fin que comienzo, el comienzo es un final y viceversa. (p. 40)

Debido a ello, la autora diferencia a la semiótica de las demás ciencias exactas y, deja claro que, al aplicar modelos de análisis a los objetos de estudio, el final de dichos estudios devolverá al inicio con nuevas interrogantes porque esta disciplina “es un círculo que no se cierra” (p. 40). Por tal razón, la semiología es una herramienta importante para analizar e interpretar diversos temas, por medio de modelos o análisis semiológicos, en cualquier campo, y, por consiguiente, incluso sirve de apoyo en otras doctrinas. Del mismo modo, Velásquez (2016) menciona que esta disciplina es considerada “una especie de ciencia de las ciencias de la cultura. Esto se debe a que todas las ciencias que estudian al ser humano, en realidad trabajan con signos” (p. 30).

2.3.1. Signo, objeto de estudio de la Semiología

Ya se ha dejado claro que la semiología es la encargada del estudio de los signos con relación a los procesos de comunicación, por lo tanto, es importante conceptualizar qué son. Un signo es un “objeto, fenómeno o acción material que, por naturaleza o convención, representa o sustituye a otro.” (Real Academia Española, s.f., definición 1).

En la opinión de Saussure (1945), un signo es “una entidad psíquica de dos caras, que puede representarse por la siguiente figura: concepto e imagen acústica. Estos dos elementos están íntimamente unidos y se reclaman recíprocamente” (p. 93). Sin embargo, a su vez, el autor cuestiona su propia terminología, ya que el signo designa la imagen acústica por sí sola. Y para eliminar tal ambigüedad propone “conservar la palabra signo para designar al conjunto, y reemplazar concepto e imagen acústica respectivamente con significado y significante” (p. 94), de esa manera, el autor afirma que los términos mencionados señalan la oposición por la cual son separados, sea entre ellos dos o del conjunto del cual son parte

y, es así como el autor establece que existe un significado y un significante, y que la unión resultante de estos dos es lo que da vida al signo.

Con base a los dos elementos propuestos por De Saussure, Pedroni (2004) considera que un significado es la idea o imagen mental del signo, el cual depende del contexto en el que se lleva a cabo la comunicación; y, con respecto al significante, el autor menciona que es la forma en la que éste es captado por cualquiera de los cinco sentidos, dividiéndose entonces en significantes visuales, táctiles, olfativos, gustativos o auditivos.

De acuerdo con Peirce (1987), un signo puede llamarse también representamen, y lo define como “algo que, para alguien, representa o se refiere a algún aspecto o carácter” (p. 22). Es decir que, un signo puede ser cualquier cosa siempre y cuando cumpla su función de representar a algo. El autor indica que éste es utilizado para denotar a un objeto, que es a lo que representa, y que puede tener incluso más de uno, además, que el conjunto de dichos objetos constituye un único objeto complejo. A su vez, la formación de estos signos forma un proceso conocido como semiosis, el cual implica tres factores; algo que actúa como signo, a lo que éste alude y la interpretación que un tercer sujeto, que él llama intérprete, tiene de éste.

Los conceptos de signo empleados durante su comienzo tuvieron influencia años después en Morris (2003), quien consideraba que eran muy simples, afirmando que “no puede decirse sin más que un signo es un estímulo sustituto que provoca para sí la misma respuesta que hubiera provocado otra cosa de haber estado presente” (p. 14), y tomando eso en cuenta definió que solo se puede considerar como signo cuando “algo (a) rige la conducta hacia un objetivo en forma similar (pero no necesariamente idéntica) a como en otra cosa (b) regiría la conducta respecto de aquel objetivo en una situación en que fuera observada” (pp. 14-15). No obstante, el autor hace notar que hay signos que no cumplen con dicha condición, por lo cual hace la división entre símbolos, signos producidos por el intérprete para que sustituya algún otro signo del cual es sinónimo; y, señales, que son todo aquel signo que no es un símbolo.

En consecuencia, los signos forman parte del proceso comunicativo, y así lo afirma Eco (1994), al considerar que es un elemento importante en la comunicación debido a que se utiliza para transmitir información, ya que “un mensaje puede ser (y casi siempre es) la organización compleja de muchos signos” (p. 22), sin embargo, aclara que “no es solamente un elemento que entra en el proceso de comunicación, sino que es una entidad que forma parte del proceso de significación” (p. 22), esto debido a que si no existe significación sólo se crea un proceso de estímulo y respuesta, y un estímulo no cumple con la definición de signo que el autor propone porque no se pone en lugar de otra cosa, es decir, en lugar del objeto. Asimismo, indica que se puede decodificar un signo desde dos dimensiones dentro del campo semántico, según lo que denota y lo que connota.

2.3.2. Denotación y Connotación de los signos

Tal como se mencionó, los signos pueden ser decodificados desde dos dimensiones dentro del campo semántico, la denotación y la connotación. Para Eco (1986), la denotación es “la referencia inmediata que el código asigna a un término en una cultura determinada” (p. 84), en ese sentido, también la interpreta como la extensión del signo que hace referencia a un conjunto de unidades semánticas que corresponden a un código. Se entiende de esa manera que es el significado básico que tiene una palabra para todos los sujetos que utilizan el mismo código. De igual manera, para Barthes (1971), la denotación hace referencia al plano de relación existente entre un significante y su significado.

En cuanto a la connotación, Eco (1986) considera que es “la suma de todas las unidades culturales que el significante puede evocar institucionalmente en la mente del destinatario” (p. 89). Algo similar afirma Barthes (1971), planteando la connotación como una relación entre un signo con otros signos dentro de una cultura. En ese sentido, la connotación abarca un significado más profundo y particular, ya que su significado depende de quién la utiliza y el grupo al cual pertenece, así como del contexto en el que sea usada; está asociada, además, a matices significativos, afectivos y socioculturales; es común en

expresiones que manifiestan cultura o costumbres según el medio o contexto social o geográfico, según indica Niño (2004).

En ese sentido, Barthes (1971) agrega que éstos son “dos sistemas de significación que se insertan uno en otro y que, al mismo tiempo, están desligados (...) dando lugar a dos conjuntos opuestos” (p. 91). Indica también que, el primer sistema se convierte en un plano de expresión, constituyéndolo como plano denotativo, que actúa como significante del segundo sistema, el cual nombra plano connotativo, cuyo plano de expresión está constituido por un sistema de significación extensivo al primero. Al considerar a la connotación como un sistema, el autor resalta que comprende significantes, significados y un proceso de significación, a los primeros los llama connotadores, constituidos por signos del sistema denotado.

Otro autor que aportó con sus estudios a estas dos dimensiones del campo semántico es Santos (1979), quien menciona que la denotación se centra más en la objetividad, en qué dice la imagen, qué hay en esta y en lo que representa; la connotación en cambio está cargada de subjetividad, en qué dice la imagen, qué evoca y cómo lo hace. El autor también hace mención que la función denotativa se centra en un análisis descriptivo de la realidad, mientras que la función connotativa será la interpretación que de dicho análisis se haga, afirmando que “se da como una ruptura de la objetividad para dar paso a los componentes más subjetivos” (p. 347).

Teniendo en cuenta los conceptos de los autores mencionados, se infiere que estas dos dimensiones del campo semántico, la denotación y la connotación, se retroalimentan la una a la otra, ya que la primera da razón de lo objetivo, dando significados que son fácilmente entendidos por todas las personas que estén dentro de un mismo contexto, mientras que la segunda depende más de contextos específicos y subjetivos, y en este proceso dinámico en el que se complementan la una a la otra, van creando un proceso de semiosis entre los signos que utilizan.

2.3.3. Ciclo de la semiosis

Definida la semiología como la ciencia encargada del estudio de los signos en los procesos de comunicación, es importante explicar que dichos signos se relacionan con otros para poder dar paso a lo que es conocido como semiosis. Esto es para Greimas (1990) “la operación productora de signos mediante la instauración de una relación de presuposición” (p. 364), el autor afirma que es recíproco entre la forma de la expresión y del contenido de Hjelmslev (1943), el cual sugiere que un código no es un sistema de signos sino de significantes; o entre el significante y significado propuesto por De Saussure (1945), dando a entender entonces que todo acto realizado por el lenguaje implica una semiosis. Velásquez (2016) comparte dicha idea al considerar que es el proceso en el que los signos participan en conjunto, produciendo sentido en una circunstancia determinada. Afirma además que, cada signo adquiere valor únicamente cuando es combinado con otros.

Asimismo, como ya se mencionó, Morris (2003) propuso una definición de signo, en la cual menciona que “cualquier cosa que ejerce este tipo de control en una conducta encaminada a algo, es un signo. Y una conducta encaminada a algo, en la cual los signos ejercen control, puede llamarse conducta semiósica” (p. 15). En dicho concepto, el autor deja claro que el transcurso en el que el signo se convierte en uno, da origen a la semiosis, la cual él nombra conducta semiósica.

Cabe señalar que Peirce (1978) comprende que semiosis es la acción dinámica, física o psíquica entre dos sujetos, o lo resultante de dichas acciones entre esos pares. No obstante, el autor no apoya dicho concepto, sino que lo entiende como “una acción o influencia que es o implica la cooperación de tres sujetos, un signo, su objeto y su interpretante, esta influencia trirrelativa, no siendo en manera alguna reductible a acciones entre pares” (p. 103, como se citó en Verón, 1993). De esta manera, deja claro que no secunda el proceso binario que se plantea, en cambio, hace notar que existe un proceso tríadico, el cual tiene como resultado la creación del signo como tal. Tomando esto como base, el autor menciona que:

Si se considera, no el funcionamiento interno de cada tipo de composición triádica, sino la semiosis misma, el engendramiento de los signos, entonces un signo es determinado por su objeto. Debido que este objeto es en sí mismo un signo, produce otro signo del cual él es objeto, el signo será objeto de otro signo, y así *ad infinitum*. (p. 116)

Tomando como referencia nuevamente los estudios de Peirce (1974), en los que considera como interpretante a lo que un signo produce en la mente de un sujeto, Eco (2000) infiere que eso puede considerarse como *representamen*, y sostiene que “para establecer el significado de un significante es necesario nombrar el primer significante que puede ser interpretado por otro significante y así sucesivamente. Tenemos así, un proceso de semiosis ilimitada” (p. 114), el autor resalta también que el concepto de signo por sí mismo supone un proceso de semiosis y, en ese sentido también expone que “la semiosis se explica por sí misma” (p. 118), debido a que el continuo proceso en el que el signo produce más signos es la condición que debe cumplir la significación, la cual permite que éstos puedan referir a otras cosas.

Como resultado, Eco (2000) menciona que, para que el proceso de semiosis pueda llevar a cabo la significación, deben existir desplazamientos continuos, y que el transcurso en el que un signo refiere a otros, circunscribe a unidades culturales, el autor afirma que “el hecho de que la cultura continuamente traduce unos signos en otros, unas definiciones en otras, palabras en íconos, (...), y así sucesivamente; nos propone una cadena ininterrumpida de unidades culturales que componen otras unidades culturales” (p. 118) y agrega que, un signo es nulo si no se convierte en algo, y se convierte en algo sólo en relación de su entorno cuando es interpretado por otra cosa y, por consiguiente, el significado de éste cambiará de acuerdo al entorno en el que se encuentre. Considerando lo anterior, la encargada de estudiar a los signos y lo que los rodea es la pragmática, un nivel de estudio de la semiología.

2.3.4. Niveles de estudio de la semiótica

Para sustentar los estudios dentro de la semiología, Peirce (1966) estableció tres niveles de análisis; el primero trabajando sobre la esencia de los signos y las condiciones de su existencia, llamándolo gramática especulativa; el segundo, manejando las condiciones de la verdad y la realidad, el cual nombró lógica y, por último, la retórica, la cual explicaría el modo de cómo los signos dan nacimiento a otros. Esta división de Peirce dio lugar a estudios realizados por Morris (1985), en los cuales los nombró como sintáctica, semántica y pragmática, afirmando que “incorporados con precaución, contribuyen a delimitar el objetivo y las subdivisiones de la semiótica” (pp. 263-264), por lo tanto, es importante conceptualizar dichos términos para comprenderlos.

2.3.4.1. Dimensión sintáctica de la semiosis

La sintáctica es el primer nivel de análisis que propone la semiótica, Peirce (1987) lo define como el nivel de análisis de las interacciones de los signos entre ellos mismos. Por lo tanto, se entiende que permite un análisis estructural, ubicando los signos como conjunto de los elementos que formarán el proceso semiótico, estudiando la relación de éstos entre sí. Solórzano (2013) también hace mención a que este nivel “hace referencia a la esencia de la información o mensaje a ser transmitido y la forma por la cual ésta es representada para el lector” (p. 87)

2.3.4.2. Dimensión semántica de la semiosis

La semántica es el segundo nivel de análisis semiológico, su función es acercar la construcción de los significados estableciendo la relación entre el signo y sus conceptos. Así lo menciona Eco (1986) al considerar que un signo no se individualiza únicamente con relación a sus interpretantes, ya que debe estar en un sistema junto a otras unidades que se le opongan y lo circunscriban, afirmando que “es la relación entre varios términos de un sistema de unidades culturales lo que priva a cada una de ellas de lo que aportan las otras” (p. 70).

Así menciona también Zabaleta (2009) al considerar que la relación del signo con lo cultural y simbólico determina la lectura de los fenómenos, ya que no se puede hablar de un proceso si no se establece el significado social que posee el signo.

En ese sentido, Talens, et al., (1999) describen la semántica como “la coherencia de un texto, obligatoriamente de lo denotado a lo connotativo” (p. 54). Asimismo, Muñoz (2006) menciona que “la semántica tiene que ver con nuestra capacidad de representarnos el mundo mediante símbolos” (p. 01), según el autor, los símbolos tienen una estructura triangular, un significante, el cual tiene una existencia física; un significado, el cual permite localizar el objeto referenciado y, una referencia, siendo ésta el objeto real del mundo representado. Por tal razón, sugiere una semántica “que nos descubra los procesos por los que tenemos un mundo, por los que edificamos creencias que, a postre, es lo que somos. Creencias que nos permiten relacionarnos con lo ajeno y lo externo” (p. 26).

2.3.4.3. Dimensión pragmática de la semiosis

En sus estudios, Eco (1993) menciona que “la interpretación de un texto depende también de ciertos factores pragmáticos, y que, por consiguiente, no cabe abordar un texto a partir de una gramática de la oración que funcione sobre bases puramente sintácticas y semánticas” (p. 24), es por ello que lo llevan a replantear una semiótica que incluya entre sus niveles a la pragmática. Con relación a esta, Zabaleta (2009) indica que su función es estudiar los signos con su entorno, el contexto, lo histórico, institucional e ideológico. Se entiende entonces que, se encarga de estudiar lo desconocido del análisis semiológico, la relación que mantiene el mensaje con sus receptores, así como el impacto que tiene en ellos, estudia la relación de los signos con sus usuarios.

Este nivel de análisis es considerado por Velásquez (2016) como la evolución de un proceso histórico de la semiótica, debido a la intención que tiene el emisor del mensaje y, el impacto que este tiene sobre las masas. Asimismo, y con base en los estudios de varios autores con relación a la parte pragmática del signo, Edwards (1994) menciona que “han ido

convergiendo en conclusiones que se acercan bastante, por sus relativas coincidencias, sobre aspectos tan relevantes como: contexto, enunciación, mensaje, información, comunicación, etc.” (p. 118).

Se puede observar entonces que este tipo de análisis, junto a la semántica y la sintáctica, se condicionan y complementan entre estas, permitiendo analizar desde distintos puntos de vista semióticos un objeto de estudio. Tal como lo menciona Eco (1993) al afirmar que “un texto es un artificio sintáctico-semántico-pragmático cuya interpretación está prevista en su propio proyecto generativo” (p. 96).

2.4. Textos narrativos y su modelo de análisis, según Velásquez

Según lo que afirma Bernárdez (1982), para estudiar un texto es imprescindible saber el significado de dicho término, pero indica que tal definición no es en absoluto sencilla. Luego de analizar las definiciones propuestas por otros autores y realizar comparaciones entre las similitudes y diferencias de estas, el autor presenta una que permite trabajar con el término mencionado, expone entonces que “es la unidad lingüística fundamental, producto de la actividad verbal humana, que posee siempre carácter social; está caracterizada por su cierre semántico y comunicativo, así como por su coherencia profunda y superficial debido a la intención del hablante” (p.85).

Como resultado, Serrano (1996) distingue ciertos niveles de análisis dentro de los textos narrativos, afirmando que “un texto narrativo literario puede ser analizado en tres planos constitutivos que establecen entre sí relaciones de dependencia recíproca, el de la narración, el del relato, y el de la historia” (p. 23). De acuerdo con los tres planos que él propone, agrega que el relato es generado por un narrador hacia un narratario (término propuesto por Genette en 1973), dándole a conocer por medio de un discurso una historia en la cual se localizan actores y las secuencias de sus acciones. En ese sentido, ver esta estructura como un todo es lo que el autor denomina texto narrativo.

De igual manera, Navarro (2008) considera que los textos narrativos fijan las acciones de sus personajes, las cuales van encaminadas a un desenlace pero que, durante la narración evocan acontecimientos que hacen participar al lector como espectador, como si fuera él quien vive los sucesos que va relatando. Tomando esto en consideración, el autor sugiere que es indispensable que el lector entienda la historia relatada para comprenderla. Asimismo, Barthes (1977) afirma que “comprender un relato no es sólo seguir el desentrañarse de la historia, es también reconocer estadios, proyectar los encadenamientos horizontales del hilo narrativo sobre un eje implícitamente vertical, leer un relato, no es sólo pasar de una palabra a otra” (p. 11).

La importancia de analizar los textos narrativos se debe a que están en todas partes, así lo menciona Barthes (1977) al afirmar que “el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades; el relato comienza con la historia misma de la humanidad; no hay ni ha habido jamás en parte alguna un pueblo sin relatos” (p. 2). Por tal motivo, Velásquez (2016), con el objetivo de identificar propuestas ideológicas en textos literarios, propuso un modelo de análisis aplicable a textos narrativos, como novelas, cuentos, historias, etc., interpretando la forma de pensamiento del emisor principal de dicho texto. El autor basó su propuesta con base en las herramientas de Greimas (1991), las triadas secuenciales de Bremond (1972) y algunos aportes de Todorov (1972), resaltando ciertos elementos que se deben tomar en cuenta, los cuales son:

2.4.1. Conflicto dentro del texto narrativo

Para analizar un texto narrativo, el primer paso es identificar el tema sobre el cual gira la trama de la historia y se debe redactar de manera impersonal, puede haber varios conflictos al mismo tiempo, pero eso dependerá del investigador. Éste funcionará como una hipótesis, y podrá cambiarse durante el transcurso del análisis, pero, si el elegido es erróneo, se deberá reiniciar todo el proceso. Velásquez (2016) sostiene que cuando se presenta un elemento, es proyectado como conflicto potencial con relación a su oposición, esto da paso a identificar

una oposición implícita entre la permanencia y el cambio. En otras palabras, el conflicto es el causante de la transformación.

2.4.2. Argumento de un texto narrativo

Según Barthes (1977), un relato puede ser identificado aún si se reduce su sintagma total a los actantes y a sus grandes funciones. Dicho de otro modo, un texto narrativo puede ser contado a manera de resumen, también conocido como argumento. Velásquez (2016) propone que se resuma cronológicamente la historia, en función del conflicto que se planteó. El autor propone el siguiente orden:

- ¿Cómo empieza? Narrando la situación que da origen al conflicto del texto narrativo.
- ¿Qué origina el cambio? Explicando lo ocurrido en la historia hasta el momento en el que se dio el conflicto, y lo que éste provocó en esta.
- ¿Cómo termina? Señalando las consecuencias que tuvo el conflicto en la historia, y cómo terminó ésta después del cambio ocurrido.

2.4.3. Secuencias del texto narrativo

Para Barthes (1977) “el resorte de la actividad narrativa es la confusión misma entre la secuencia y la consecuencia, dado que lo que viene después es leído en el relato como causado por” (p. 20), en ese sentido, el autor define a las secuencias como sucesiones lógicas de núcleos que están unidos entre sí. De igual manera, Todorov (1973) afirma que “las secuencias atributivas representan la historia de una impugnación del equilibrio existente” (p. 120). Por tal razón, es importante tomarlas en cuenta al analizar un texto narrativo, y es el tercer paso del análisis, en él se determina el orden de los hechos que se plantearon en el argumento, teniendo en cuenta tres sucesiones lógicas basadas en los tres elementos explicados en el argumento del texto. Según lo explicado, si tiene un inicio positivo, su final será negativo y viceversa, Velásquez (2016) lo explica de la siguiente manera:

- Inicio: Describe el comienzo de la historia, si comienza negativamente, se le llamará disfórico; en cambio, si comienza positivamente, se le denominará eufórico. Al respecto de él, menciona Todorov (1973) que “el mundo descrito al comienzo del cuento es equilibrado, no hay ninguna causa interna para que se produzca un cambio” (p. 120).
- Proceso: Describe la parte inicial de la historia y cómo cambia debido al conflicto. Irá mejorando si muestra solución a éste superándolo; pero, irá en degradación si al mostrarlo empeora la historia. “Es un deseo individual lo que provoca su puesta en marcha y lo que, al mismo tiempo, introduce otro equilibrio” (Todorov, 1973, p. 120).
- Final: Detalla el fin de la historia, el cual debe ser todo lo contrario al inicio. Será eufórico si es positivo; y, será disfórico si concluye negativamente. Velásquez (2016) afirma que cuando la situación final es igual a la inicial, no se definió correctamente el conflicto.

2.4.4. Componente descriptivo

Según la opinión de Velásquez (2016), el objetivo de analizar textos narrativos es “determinar la ideología que un texto transmite” (p. 145), es por ello por lo que se busca comprender el mensaje expresado por el autor de la obra. En este sentido, este paso sirve para describir las características connotadas de los elementos del texto en función del conflicto, detallando los personajes, los espacios y los tiempos. Estos tres elementos se explican en dos momentos, el primero mostrando sus características y detalles al inicio del texto; y el segundo, se describen nuevamente en relación al conflicto, ubicándolos en una oposición.

- Personajes: Se identifican a los personajes que sí intervienen en el conflicto y que participan significativamente, no necesariamente deben ser seres humanos.
- Espacios: Se describen los espacios en los que ocurre el conflicto. Todorov (1981) sostiene que “el espacio exigiría por sí solo, un estudio muy extenso. Lo que nos importa es señalar las principales características del mundo en el cual surgen los acontecimientos” (p. 88), por lo tanto, para el análisis que propone Velásquez, únicamente se describirán los que tienen relación al conflicto.

- Tiempos: “Otro constituyente importante de este proceso es su temporalidad: toda obra contiene una indicación relativa al tiempo de su percepción” (Todorov, 1981, p. 65). Por tal razón, es importante detallar los momentos en los que ocurre el conflicto.

2.4.5. Oposiciones en una narración

Según la opinión de Todorov (1973), “cuando hablamos de oposición, la forma negativa está, si no presente, por lo menos sobreentendida” (p. 84), agrega que se puede utilizar genéricamente para la negación y la oposición la palabra inversión, ya que, al hacer una comparación entre una cosa y otra, estas deben ser totalmente opuestas. El autor también menciona que debido a que cada oposición se opone a la otra, es necesario estudiarlas a ambas de forma separada. Asimismo, Velásquez (2016) afirma que “el valor de un signo es determinado por el valor del signo opuesto” (p. 83), añade además que en este paso se ubican los conceptos analizados dentro de la obra, ordenándolos en una tabla a dos columnas, y se toma la oposición generada en relación con el conflicto. Este paso es muy importante ya que, con base a él, se redactará la propuesta ideológica del texto.

2.4.6. Propuesta ideológica

Es el último paso y el objetivo de todo el análisis, Velásquez (2016) menciona que la propuesta ideológica es la conclusión al conflicto planteado, y ésta surge de las oposiciones generadas por los pasos anteriores. Por tal motivo es importante conocer la ideología de un texto narrativo, con ello se entiende de mejor manera el mensaje que el autor de este quiere emitir.

2.5. Ideologías transmitidas en los mensajes

Los medios de comunicación desempeñan un papel primordial en la transmisión de ideologías, sin embargo, no son los únicos capaces de reproducirlas, ya que éstas también se

pueden manifestar a través de películas, fotografías, exposiciones, actitudes, etc. (Rey, 2008). El concepto de ideología surgió en Francia, a finales del siglo XVIII, y desde entonces ha recibido distintas variables y significados. No obstante, Van (2005) hace mención que “cualesquiera sean las ideologías, son principalmente algún tipo de ideas, es decir, son sistemas de creencias” (p. 10). En ese sentido, Thompson (1990, como se cita en Wodak y Meyer, 2003), ejemplifica que “son las formas y procesos sociales en cuyo seno, y por cuyo medio, circulan las formas simbólicas en el mundo social (...) el investigador tiene interés en determinar si esas formas establecen o sostienen relaciones” (p. 41).

El estudio de la ideología debe ser abordado desde distintas perspectivas para ser comprendido, tal como lo afirma Van (1999) quien menciona que estas son sociales cuando son practicadas en grupo, y son definidas para grupos sociales específicos, formados por personas que satisfacen los criterios de pertenencia propios de este tipo de sociedad; asimismo, son estudiadas desde el punto de vista cognitivo debido a que las propiedades mentales de estas son adquiridas para ser compartidas e intercambiadas dentro de las sociedades; y, finalmente, el autor las estudia desde el lado discursivo ya que los discursos desempeñan un papel fundamental al reproducirlas, aunque también depende del contexto social y las representaciones mentales del receptor.

El cine, en la opinión de Cuesta (2019), es uno de los medios de comunicación con el alcance suficiente para comunicar ideas, las cuales esconden ideologías que van modificando la forma que la que las personas ven el mundo que los rodea. Asimismo, menciona que es una potente arma ideológica, debido a que transmite ideas a través de imágenes. Por tal motivo, es importante detallar qué tipos de ideologías, de las que han existido y las que siguen actualmente, pueden observarse en algunas cintas cinematográficas, y el autor realiza la siguiente clasificación:

2.5.1. Ideología en el cine de Gobiernos totalitarios

En algunos gobiernos totalitarios tienden a cortar o prohibir películas que cuestionan los valores tradicionales del país, e incluso, esta censura es creada por el propio autor por miedo a no perder su trabajo. Cuesta (2019) hace mención que este tipo de filmes se caracterizan por ser conservadores, tradicionalistas y puritanos, subordinados a la moral impuesta por algún tipo de religión, la mayoría de las veces, de la iglesia católica.

2.5.2. Ideología en el cine Nazi

El cine tuvo un papel importante en la deshumanización del pueblo judío, según menciona Cuesta (2019). El autor afirma que este tipo de cine mostraba a la raza judía como degenerados. De esta manera, eran degradados a la vez que aumentaban el valor del nazismo.

2.5.3. Ideología en el cine de la URSS

Este tipo de películas muestran una ideología revolucionaria, instruyendo al espectador sobre los peligros del capitalismo y la necesidad del comunismo, apoyando las causas revolucionarias.

2.5.4. Ideología en el cine y visión mítica de la historia

Este tipo de películas transmiten al espectador una ideología histórica del país, justificando de cierta manera las guerras y la existencia de regímenes. Cuesta (2019) afirma que incluso es utilizada para justificar la desigualdad que se vive dentro de una sociedad.

2.5.5. Ideología en el cine infantil

Este tipo de ideologías influyen en la visión que tienen los niños sobre el mundo que los rodea. Cuesta (2019) menciona que en este tipo de películas se suele ver discriminación

hacia el género femenino ya que, en las películas de princesas, por ejemplo, éstas son expuestas como débiles.

2.6. La semiología en el mensaje estético

En sus inicios, la semiótica tenía como función principal el estudio de los signos, no obstante, con el tiempo empezó a encargarse del estudio de la comunicación, debido a que, como menciona Velásquez (2016), “ahora se sabe que estos son instrumentos usados para la comunicación y que adquieren sentidos hasta que están siendo usados para tal fin” (p. 29). Por tal motivo, el autor opina que dicha disciplina ha avanzado hasta el punto de ser considerada incluso como “una especie de ciencia de las ciencias de la cultura” (p. 30), debido a que todas las disciplinas que estudian al ser humano trabajan con signos. Dada la importancia de su estudio, es aplicada a otras ciencias, siendo las más conocidas la lingüística, la sociología, la psicología, la pedagogía, e incluso la estética. Cada una de estas especializada en un campo en específico, según sus objetivos.

El arte está íntimamente ligado a la comunicación, tal como lo asegura Flores (2019) al afirmar que es un medio de expresión del ser humano, manifestando sentimientos, emociones e ideas; el emisor es el artista, su obra es su mensaje y, el receptor, su público, el cual tiene una percepción distinta de él y ahí es donde reside la belleza del arte. Kant (2005) menciona que la interpretación de los objetos hace referencia a intuiciones, y éstas a su vez a sensibilidades. Él infiere que debe existir una ciencia en oposición a la lógica trascendental, y en ese sentido, agrega “la ciencia de todos los principios de la sensibilidad a priori la llamo estética trascendental” (p. 43). La estética tiene su origen en el vocablo griego *aisthetikos*, el cual hace referencia a lo sensible y, por ello, es la ciencia que estudia e investiga el origen del sentimiento puro y su manifestación.

En ese sentido, Kant (2019) considera que para determinar si una cosa es bella o no, no refiere la representación de un objeto, sino el sentimiento que éste causa en el sujeto, afirmando que “el juicio del gusto no es, pues, un juicio de conocimiento; no es por tanto lógico, sino estético, es decir, que el principio que lo determina es puramente subjetivo” (p.

39). El autor afirma que “no hay ciencia de lo bello, sino solamente una crítica de lo bello; del mismo modo que no hay bellas ciencias, sino solamente bellas artes” (p. 131), pero, acepta también, que la estética es la ciencia cuyo objeto principal es la reflexión sobre los problemas del arte, si bien hay otras ciencias que estudian el arte, sólo la estética lo analiza de acuerdo con sus valores contenidos.

Debido a que el mensaje puede cumplir uno o varios fines al mismo tiempo, Jakobson (como se citó en Eco, 1986), propone una subdivisión de las funciones del lenguaje, siendo una de estas la función estética, en la cual el mensaje se estructura de manera ambigua y es presentado como autorreflexivo. En ese sentido, se comprende que un texto estético representa uno de los aspectos de la función semiótica, y que en él se pueden observar distintos modos de producción y tipos de juicio. Aunque el emisor emita un mismo mensaje con sus obras, atraerá la atención de los receptores, los cuales tendrán distintas percepciones de él, analizándolo e interpretándolo de distintas maneras. Por tal motivo, Eco (2000) propone una manera para analizar semiológicamente cualquier tipo de mensaje dentro de la estética.

2.6.1. Análisis del mensaje estético según Eco

Un texto estético representa para Eco (2000) un modelo de laboratorio de todos los aspectos de la función semiótica, debido a que “en él se manifiestan los diferentes modos de producción, así como diferentes tipos de juicio, y se plantea, en definitiva, como aserto metasemiótico” (p. 367). Por tal motivo, para el autor es importante analizar este tipo de mensajes, añade que éstos suponen una manipulación de la expresión provocando un reajuste del contenido, lo cual produce una función que se refleja en los códigos que sirven de base a la estética produciendo una nueva visión del mundo. En ese sentido, “dicho texto representa un retículo de actos comunicativos, encaminados a provocar respuestas originales” (p. 367). Por ello, propone cuatro lineamientos que pueden ser utilizados para determinar si un mensaje es estético o no, desde la perspectiva de la semiología. Los cuales son:

2.6.1.1. Ambigüedad dentro del mensaje estético

Desde el punto de vista semiológico, Eco (2000) afirma que “la ambigüedad puede definirse como violación de las reglas del código” (p. 369), debido a que existen mensajes que violan tanto las reglas fonológicas como las léxicas, así también los que rompen reglas sintácticas y semánticas. No obstante, el autor aclara que no todos ellos producen un tipo de ambigüedad estética. Por tal razón expone que “esta existe cuando a una desviación en el plano de la expresión corresponde alguna alteración en el plano del contenido” (p. 370). En ese sentido, se entiende como mensaje ambiguo dentro de la estética a los significantes que tienen distintos significados, es decir, que generan diferentes interpretaciones.

De la misma manera, para López (2020), “ambigüedad es la transmisión de varios significados diferentes a través de una expresión única” (p. 123), García (2012) también menciona que un mensaje es ambiguo cuando distintas interpretaciones a un objeto son válidas, afirma que lo mismo sucede dentro de la neuroestética, cuando el cerebro considera diferentes perspectivas como igualmente admitidas a una misma cosa. En ese sentido, sostiene que “habría que partir en el conocimiento de una aceptación de lo dado. No dividir y restar, sino sumar y multiplicar” (p. 24). En contraste, Wasow et. al., (2005, como se citó en López, 2020), consideran sorprendente el hecho de que aún no se haya eliminado la ambigüedad, debido a que es un elemento que puede distorsionar la comunicación, no obstante, afirman que, ya que aún sigue presente en el lenguaje debe tener una función importante.

Con respecto a lo mencionado, López (2020) infiere que “tiene una función clara en las redes semánticas puesto que es la responsable de que se dé el umbral de percolación, esto es, el número crítico de conexiones necesario para que la red posea la propiedad del mundo pequeño” (p. 119), la autora considera que la ambigüedad permite establecer conexiones entre mensajes, los cuales sin esta quedarían separados. Zipf (1949, como se citó en López, 2020) afirma que dentro de la comunicación existen dos oposiciones, el emisor actuando

como unificador del código que busca más significados para una misma expresión y, el receptor actuando como diversificador, que, por el contrario, busca menos significados. Según el autor, ambos sujetos desean realizar el mínimo esfuerzo en su función principal, creando así tensión entre sus objetivos.

En ese sentido, se concluye en que la función principal de la ambigüedad es atraer la atención de los receptores para que éstos interpreten los signos polisémicos dentro de un mensaje. Asimismo, Eco (2000) la ve como un artificio muy importante, debido a que atrae la atención del destinatario y lo coloca en una situación interpretativa en la que éste se ve estimulado a examinar lo que interpreta. Por consiguiente, analizar mensajes ambiguos dentro de la estética es importante debido a que los receptores no siempre entenderán los mensajes estéticos proporcionados por los emisores de la misma manera, cada uno lo interpretará de distinta forma.

2.6.1.2. Autorreflexividad dentro de los mensajes

Como se mencionó anteriormente, Eco (2000) afirma que existe ambigüedad en un mensaje estético, cuando debido a una desviación en el plano de la expresión, se crea una desviación en el plano del contenido. Pero, cuando existe una desviación que afecta a la expresión y al contenido al mismo tiempo, el autor menciona que se crea un mensaje autorreflexivo, debido a que “atrae la atención ante todo sobre su propia organización semiótica” (p. 371). Siendo la autorreflexividad el segundo lineamiento que el autor propone para determinar si un mensaje es estético o no, entendiéndose también que, para que un mensaje sea autorreflexivo, primero éste tiene que mostrar ambigüedad.

Para Hegel (como se citó en Rojas, 2011), su filosofía concibe a la lógica como un absoluto pensar del pensar, y se logra únicamente de manera autorreflexiva, en ese sentido, se entiende como principio fundamental de la filosofía hegeliana la autorreflexividad, lo cual “es intrínsecamente la reflexión del pensar sobre sí mismo” (p. 246). Restrepo (2009) menciona que “la autorreflexividad está ligada a la presencia; el sujeto, narrador, autónomo,

construye mundos coherentes, verosímiles, entendibles, lógicos en su interior; como tal está expresando un significado, una visión del mundo, y lo contiene” (p. 124), en ese sentido, el autor considera que representa una interpretación de quien produce el mensaje. El autor agrega que la autorreflexividad se originó en la narrativa moderna, cuando se ahondó en la existencia de un narrador con consciencia capaz de introducir estructuras reflexivas en los textos.

Asimismo, Velásquez (2016) menciona que un mensaje estético que es autorreflexivo, no necesita de algo externo para ser comprendido, ya que se podrá interpretar dentro de su estructura. Agrega que este tipo de mensajes se remiten a sí mismos y generan sus propias interpretaciones, y que lo único necesario es que el receptor obedezca las normas que el emisor establezca para entender el mensaje que éste emite. Se entiende de esa manera que, un mensaje es autorreflexivo cuando sus interpretaciones son entendidas sin necesidad de recursos exteriores. No obstante, para lograrlo se deben identificar los códigos utilizados por el artista, ya que de esa manera se entenderá el mensaje que éste emite.

2.6.1.3. Manipulación dentro de los mensajes

Como se mencionó anteriormente, la ambigüedad se presenta por una desviación en el plano de expresión que afecta también al plano del contenido, y la autorreflexividad es afectada por desviaciones en ambos planos al mismo tiempo; no obstante, Eco (2000) menciona que “el trabajo estético se ejerce también sobre los niveles inferiores del plano expresivo” (p. 371). En ese sentido, considera que hay manipulación cuando existe la presencia de materiales determinados que requieren de tiempo para ser inspeccionados, siendo estos distintos tipos de microestructuras que llegan a una forma de expresión más profunda. De esta manera, el autor hace referencia a que los mensajes influyen en los receptores para que éstos interpreten, inconscientemente, lo que el emisor desea.

De esa manera, Adum (2018) concibe que el receptor actúa de acuerdo a presiones exteriores ejercidas sobre él y que éste desconoce. Por ende, entiende como manipulación al

proceso por el cual el comportamiento de un sujeto es efecto de causas exteriores. En ese sentido, la manipulación puede analizarse desde distintas perspectivas, algunas con connotaciones negativas, pero otras positivas. Peirce la analiza desde una perspectiva semiótica, sugiriendo la noción peirceana de signo triádico. Para él, la manipulación tiene tres correlatos, en función del representamen, el de conmovier; en función del interpretante, el de convencer y, en función del fundamento, el de imponer (como se citó en Acebal, 2008).

Con base a esta última función mencionada por Peirce, Van (2006) considera que la manipulación posee asociaciones negativas al ser “una práctica comunicativa e interaccional, en la cual el manipulador ejerce control sobre otras personas, generalmente en contra de su voluntad o en contra de sus intereses” (p. 51), esto debido a que el uso de esta transgrede la libertad de las personas manipuladas. Asimismo, considera que esta práctica dentro de la semiótica puede ser ejercida en cuadros, fotos, películas u otros medios. El autor afirma que, cuando ésta no posee asociaciones negativas, se convierte en persuasión, y en ésta los receptores tienen la libertad de actuar como ellos quieran; por el contrario de la manipulación, que les asigna un papel más pasivo a los receptores.

Por tal motivo, Van (2006) afirma que el sujeto manipulador hace que un segundo sujeto, el manipulado, crea que las cosas son favorables para él. En ese sentido, Porto y Santibáñez (2019) consideran que “en un caso en el que se manipule al oyente para el beneficio de éste y sin que esto comporte rédito alguno para el hablante, difícilmente se hablaría de manipulación” (p. 282). De esa manera, queda claro que la función principal de la manipulación dentro de un mensaje estético es limitar al receptor para que éste, inconscientemente, piense o crea lo que el emisor de dicho mensaje quiera.

2.6.1.4. Hipercodificación de los mensajes

El último lineamiento propuesto por Eco (2000) para estudiar el mensaje estético es la hipercodificación. El autor considera que ésta existe desde dos planos, el de la expresión y el del contenido. Con respecto al primero, el autor afirma que después de experimentar una

nueva *pertinentización* de la materia por el significante, se debe volver a considerar el sistema expresivo para someterlo a una formación ulterior. Por consiguiente, considera que “a medida que va desarrollándose la semiótica, el *continuum* va volviéndose cada vez más segmentado y la experiencia estética va proporcionando una oportunidad especialmente preciosa para ese proceso de comprensión” (2000, p. 376), expresando así que la estética permite a la semiótica hipercodificaciones sucesivas a los signos.

En consecuencia, Eco (2000) añade que “una profundización de la organización microestructural del plano de la expresión supone inevitablemente una profundización de la organización del plano del contenido” (p. 377) y, en ese sentido, en los mensajes se crea un exceso de redundancia instalado en el nivel del contenido, produciendo un incremento en la capacidad informativa. Asimismo, el autor agrega que “el mensaje, al presentarse como semánticamente ambiguo, impone una atención interpretativa que lo vuelve autorreflexivo”, concluyendo en que un mensaje con hipercodificación está ligado a la ambigüedad y la autorreflexividad, trabajando en conjunto.

2.7. El séptimo arte y la comunicación

La cinematografía, o mayormente conocida con su abreviación: cine, es la “captación y proyección sobre una pantalla de imágenes fotográficas en movimiento” (Real Academia Española, s.f.). Etimológicamente, proviene de las palabras griegas kiné, que significa movimiento y grafós, que significa imagen, definiéndose entonces como imagen en movimiento. Luego de su creación, empezó a considerarse como un arte debido a que narra historias mediante la proyección de imágenes en movimiento. Así lo asegura García (1989) considerando que “en un tiempo relativamente corto, el cine llegó a ser un arte legítimo y, con su propio código de convenciones, apareció como el heredero de otras disciplinas artísticas” (p. 8). Dicho autor también opina que el cine es un arte narrativo, debido a que es un medio ideal para contar historias.

Asimismo, Canudo (1914) hace mención de cómo la arquitectura, seguida de la escultura, la pintura, la música y, complementándose con la danza y la poesía, cerraron triunfalmente en una fusión total de las artes con el cinematógrafo, convirtiendo al cine en el séptimo arte. De esta manera, el autor dice que “necesitamos al cine para crear el arte total al que, desde siempre, han tenido todas las artes” (p. 16). Él hace alusión a que en éste se fusionan las otras seis artes existentes, y que ninguna de estas tiene la misma capacidad para hacerlo. De igual manera, Arnheim (1986) opina que la pintura y la escultura son artes que, a pesar de capturar y registrar una acción, no pueden mostrar su despliegue temporal de la manera que éste nuevo arte lo hace.

Tomando en consideración lo mencionado, Morín (2001) dice que “es cierto que ha nacido un arte, pero al mismo tiempo que un arte, algo mucho más que un arte. Para reconocerlo hay que considerar lo que precede, anuncia y da lugar a su nacimiento” (p. 51). Asimismo, años atrás, Puttnam (1998) entendía al cine como “un poderoso agente de socialización, cuya influencia alcanza los estratos más íntimos del hombre y conforma los comportamientos y actitudes sociales” (p. 56) de esa manera, el autor sostiene que los cineastas, las personas encargadas de dirigir las películas, deben actuar conscientemente con respecto al contenido transmitido en sus películas.

En consecuencia, se entiende al cine no como un medio meramente de entretenimiento, ya que puede cumplir funciones más allá de eso; y así lo menciona Posadas (1980) al influir que “hay quienes conciben el cine exclusivamente como una diversión, pensar así de él es minimizarlo porque no fue sólo un entretenimiento ni si quiera en sus orígenes” (p. 3), agrega además que, al igual que con las otras artes, ésta se debe observar y sentir para incluso emitir una crítica de esta. Mientras este autor ve al cine desde su lado estético, otros lo ven como un medio que influye en el actuar de las personas que lo consumen, como un medio de comunicación.

En ese sentido, Gómezjara y De Dios (1973) sostienen que sería difícil pasar por alto el papel que tiene el cine en la sociedad actual, agregando que, así como el catolicismo y el

enciclopedismo fueron los medios de comunicación por excelencia para el feudalismo y el capitalismo; de igual manera lo es el cine para la sociedad contemporánea. Es así como ambos autores hacen referencia a que el cine es un medio de comunicación masivo que funciona como una herramienta importante para difundir ideologías. Un año después, Jarvie (1974) afirmaba que “entre los medios de comunicación desarrollados durante este siglo, el cine fue el primero en madurar como forma de arte” (p. 15), asimismo, estableció las funciones que éste debía realizar como medio de comunicación “promover el entretenimiento, formar ideas o actitudes o, ambas al mismo tiempo” (pp. 195-196).

Otro autor que distinguió dos funciones del cine fue Tudor (1975), mencionando que su primera función es la de socialización, en la que las películas, como parte de la cultura suministran un mapa cultural para interpretar el mundo; y, la segunda, de legitimación, en la que justifica o legitima creencias, actos e ideas. De la misma manera, Jowett y Linton (1980, como se citó en Pardo, 1998) afirman que las películas son un medio de comunicación social, infiriendo que son realizadas dentro de un sistema de comunicación, y que para entender a fondo su naturaleza, funciones y efectos, es necesario abordar al cine como un proceso de comunicación.

En ese sentido, y con base en los autores mencionados, Puttnam (como se citó en Pardo, 1998), establece que el cine es ante todo y por su naturaleza, un medio de comunicación social que ejerce influencia directa y decisiva sobre un individuo en la sociedad. Sostiene además que los grandes cineastas, lejos de considerarse artistas, son comunicadores, y que, si al abordar temas profundos lo hacen de manera inaccesible, fracasan al no aprovechar el medio. El autor aboga por un cine que aproveche la potencia del medio, con conciencia comunicativa, transmitiendo ideas y emociones al público. Pero, agrega una función más, la de culturización, afirmando que otra de las funciones de los cineastas es “crear y atraer de modo inteligente a un público tan amplio como sea posible; más concretamente, la creación de un cine que ilumine la cultura y, hasta cierto punto, la actitud de sus coetáneos” (p. 65).

Tomando en consideración las funciones que algunos autores proponen con respecto al cine, se entiende que es un medio de comunicación masivo con la capacidad de transmitir ideologías y concientizar a públicos amplios, teniendo un grado de alcance capaz de expandirse entre distintas culturas, así como lo explica Puttnam (como se citó en Pardo, 1998) al decir que “lo maravilloso del cine es que se trata verdaderamente de un medio internacional” (p. 72). No obstante, es necesario hacer mención que el cine tiene clasificaciones para distintos tipos de público, y algunas películas logran cumplir las funciones mencionadas anteriormente, más que otras.

2.7.1. Géneros cinematográficos

El cine se caracteriza por su diversidad y complejidad, por lo que es importante categorizar sus creaciones para ver las diferencias que existen entre estas. Sánchez (2002) menciona que el objetivo de los géneros cinematográficos es “clasificar las películas en función de las expectativas que crean en el espectador. El género es una guía para el comportamiento del público (...) para el reconocimiento de temas, espacios, íconos, situaciones, objetos, acciones... que espera encontrar en las películas” (p. 98). En ese sentido, afirma que las películas son agrupadas en un género porque responden a una misma estructura, es decir, se especializan de acuerdo a su contenido. Con base a lo mencionado, el autor realiza la siguiente categorización:

2.7.1.1. Formatos cinematográficos

Estos en función de su forma artística, de acuerdo a la naturaleza del material expresivo y su relación con la realidad, con referencia a ello, el autor realiza el siguiente emparejamiento:

- Cine mudo / cine sonoro: Ni la existencia del diálogo ni los matices de la historia son iguales en el uno y el otro.

- Cine de animación / cine de referente real: Ambos se diferencian por la naturaleza de imagen cinematográfica, aproximando al espectador al mundo propuesto.
- Cine figurativo / cine no figurativo: Esta distinción se muestra en función de la realidad representada en la imagen.
- Cine argumental / cine documental: El primero narra la historia de personajes en un mundo de ficción; mientras que el segundo, una realidad existente y constatable.

2.7.1.2. Categorías supragenéricas

En este género, Sánchez (2002) toma en cuenta aspectos durante el proceso de creación del filme, abordando márgenes fílmicos. Considerando esto, el autor realiza la siguiente subdivisión:

- Según su duración: Pueden ser cortometrajes, largometrajes, videoclips, etc.
- Según su finalidad: De uso comercial, publicitario, industrial, experimental, infantil, etc.
- Según su proceso de producción: Cine de estudio, independiente, institucional, etc.
- Según el origen del guion: Pueden ser adaptaciones novelísticas, teatrales, historias reales, etc.

2.7.1.3. Géneros

En esta categoría, Sánchez (2002) aclara que “la lista de géneros puede ser interminable, pues dentro de cada género hay múltiples variantes y ciclos” (p. 99), por lo que constituye tres grandes bloques:

- Géneros Canónicos: Estableciendo los géneros de drama, melodrama, western, comedia, música, terror, ciencia ficción, aventuras, acción y criminal.
- Géneros Híbridos: Aquí las obras participan simultáneamente en más de uno de los géneros canónicos.

- Intergéneros: Está formado por películas con identidad propia, pueden pertenecer a uno o más de los géneros canónicos o bien, no pertenecer a ninguno.

2.7.2. El cine de animación

El cine de animación es entendido por Sánchez (2002) como un “conjunto de películas, basadas en diferentes técnicas, que prescinde ordinariamente de la reproducción cinematográfica de la realidad” (p. 104). Agrega que éste debe su origen a las tiras cómicas, caricaturas e imágenes de la linterna mágica, en las que por medio de fotograma a fotograma se consiguieron apariciones y desapariciones, teniendo como resultado el movimiento de objetos. Asimismo, el autor hace mención que el pionero de este género es Émile Cohl, quien logró la autonomía del dibujo animado con respecto al cine realista, promoviendo el desarrollo de este nuevo formato.

El cine de animación está formado por películas creadas mediante la yuxtaposición de fotogramas individuales que dan la ilusión de movimiento, abarca técnicas muy diversas que van desde dibujos animados impresos directamente en el fotograma e imágenes fotográficas dotadas de movimiento, hasta infogramas, aislados o en combinación con imágenes fotográficas. Sánchez (2002) considera que este formato cinematográfico “experimenta con la realidad para dar una visión onírica, misteriosa, fantástica... que provoque la risa, la admiración o la fascinación; y exige otro tipo de espectador y otra mirada distinta al cine narrativo convencional” (p. 125), Thomas y Johnston (1981) también opinan que la animación es “la suma de muchos factores (...) es transmitir sensaciones, que es la esencia de la comunicación en cualquier forma de arte” (p. 15).

El cine de animación americano es muy relacionado a Walt Disney, tal como menciona Sánchez (2002) “ni fue un pionero, ni inventó la aplicación del sonido y el color a la animación, pero supo valerse de aportaciones ajenas y establecer un sistema de producción estandarizado que llevó al dibujo a una alta perfección” (p. 126). En 1928, Disney da a conocer a uno de sus personajes más famosos, Mickey Mouse, siendo él mismo el que le dio

voz a dicho personaje, posteriormente llevó a cabo cortometrajes y largometrajes que incluso, lo hicieron acreedor de premios de la Academia. No obstante, también sobresalen nombres como Tex Avery, creador de los Looney Tunes, y su personaje más famoso, Bugs Bunny; Hanna y Barbera, creadores de Tom y Jerry, los Picapiedra y el Oso Yogui; de la misma manera, los hermanos Fleischer, autores de Popeye el marino y Betty Boop.

Al mismo tiempo, Japón, en Asia Oriental, realizaba su propio cine de animación, el cual se caracterizaba por acción y violencia dramatizada. Hayao Miyazaki es uno de los autores que más sobresalen con este género, con obras como *The Castle of Cagliostro* (1980) y *Tonari no Totoro* (1988), de igual manera sobresale Rumiko Takahashi, con *Inuyasha* (1996). Sánchez (2002) considera que lo que caracterizaba a Japón era que la inspiración de su cine de animación tenía lugar en las tiras de cómic e historietas, conocidas como *manga*. De ahí que muchos animadores eran historietistas que llevaban los personajes de dichos *mangas* a los largometrajes animados. Este tipo de cine de animación que caracterizaba a Japón se le conoce como *Anime*.

2.7.2.1. *Anime*, cine de animación japonés

En Japón se creó un producto propio de éste y de su cultura, el *Anime*. En sus inicios, alrededor de 1910, este género cinematográfico era conocido como *sean eiga*, que significa “películas de líneas dibujadas”; años después empezó a llamarse *animeeshon*, para posteriormente abreviarse únicamente a *anime*, que es como se conoce actualmente (Gan, 2009). Kouijen (2003, como se citó en Horno, 2012) relaciona la palabra *anime* como una abreviación del término occidental *animation*. Robles (2010, como se citó en Horno, 2012) establece el término *animé*, considerando que la palabra es de origen francés, pero “aunque también se documenta la forma aguda *animé*, para la voz que designa la animación japonesa, es mayoritaria en español la pronunciación llana *aníme*, a la que corresponde la grafía sin tilde *anime*” (Real Academia Española, s.f.).

El origen de esta animación, considera Horno (2012), está vinculada a una antigua tradición japonesa de la época feudal, en la que elaboraban estampas con representaciones gráficas y narrativas en papel, lo cual posteriormente se convirtió y denominó como manga. Según el autor, los mangas más exitosos eran trasladados a la televisión de manera animada, denominándolos como *animés*. Durante sus inicios, era utilizado como una forma de expresión contraria al régimen de gobierno de esa época, “durante la época fascista de Japón, previa a la Segunda Guerra Mundial, los animadores eran pesadamente censurados y muchas veces se le restringía a sólo producir propaganda, o simplemente, no se les permitía trabajar” (Poitras, 2001, p. 16). No obstante, y a pesar de la censura, se llevaron a cabo animaciones propagandísticas referenciando grupos de armada, como Momotaro: dios de las olas (1943).

El primer cortometraje de animación nipón, fue el realizado entre los años 1907 y 1911, titulado Katsudo Shashin, con una duración de tres segundos, del cual no se tiene registro de la persona que lo animó y fue descubierto en Kioto hasta el año 2005, éste fue realizado con dibujos animados en fotogramas de tira de celuloide a una velocidad de dieciséis imágenes por segundo (Horno, 2012). Años después, en 1917, el dibujante de manga, Oten Shimokawa, produce Imokawa Mukuzō Genkanban no Maki (Mukuzo Imokawa y el guardián de la entrada); sin embargo, debido a que no existía documentación en Japón durante esa época, no se tiene registro del *anime* mencionado.

Los japoneses se han convertido en productores y exportadores de productos culturales, como la música, la moda, videojuegos, gastronomía, *mangas* y *animés*. Daliot-Bul (2009, como se citó en Magirón, 2012) afirma que los productos culturales de Japón, han experimentado un aumento considerable en sus exportaciones, a lo que Magirón (2012) menciona que en la actualidad, en las principales ciudades del mundo se encuentran restaurantes japoneses, hay gran variedad de mangas traducidos, las cadenas televisivas muestran un porcentaje elevado de *anime* japonés y los videojuegos japoneses constituyen cada vez más, mayores éxitos de venta, la autora asegura que “el *anime* es un producto que ha llegado a distintas sociedades y culturas, con las que ha construido comunicación en distintos niveles” (p. 75).

Con base a esto, Magirón (2012) considera que uno de los principales factores del éxito global del *anime*, es su estrecha relación con el *manga* y los videojuegos, afirmando que “los creadores japoneses han sabido explotar de forma muy eficiente un mismo producto en diferentes plataformas o medios, lo que ha contribuido a consolidar el éxito global de sus productos” (p. 33), asimismo, hace mención que la disponibilidad de dichos productos en los distintos medios ha contribuido a fortalecer su éxito, ya que los aficionados de *manga*, empiezan a consumir *anime* y a comprar sus videojuegos, o viceversa. No obstante, la autora afirma que las empresas deben recurrir a procesos de internacionalización y traducción, modificando y adaptando los elementos culturales que lo requieran para que sus productos puedan venderse en distintos países.

Debido a esto, Horno (2013) afirma que “el mercado de la animación japonesa es especialmente significativo y sin duda alguna se está abriendo paso de forma vertiginosa en el panorama mundial” (p. 5), agrega que en la década de los 90’s el *anime* ocupaba un 13% de programación televisiva en Estados Unidos, y que tan sólo 20 años después se había incrementado hasta llegar a un 37%, asimismo, en China, este tipo de series son las más consumidas entre la población del país, más aún que sus propios contenidos televisivos. Gil (2020) añade que la animación japonesa presenta obras inmutables al paso del tiempo, arraigadas a su cultura e historia, capaz de actualizar los mitos clásicos a contextos actuales, afirmando que “es capaz de adaptarse a las necesidades del público gracias a la diversificación por temáticas y la segmentación de la audiencia por edades” (p. 415).

2.7.2.1.1. Géneros dentro del cine de animación japonés

Como se mencionó anteriormente, el cine de animación japonés, conocido como *anime*, está categorizado de acuerdo a sus temáticas, y segmentado con relación a las edades de sus espectadores. Torrents (2015) infiere tres formatos de producción, dividiéndolos de la siguiente manera: series, películas y OVA.

- Series: Son el formato más común y están basadas generalmente en *mangas*. Son obras compuestas entre 13 y 26 capítulos de media hora de duración, emitidos una vez por semana. Contienen un segmento de presentación llamado *opening*, y uno de finalización denominado *ending*, ambos interpretados por grupos musicales de alto nivel y éxito comercial en dicho país.
- Películas: Estas son el formato más parecido al occidental, oscilando entre los 60 y 120 minutos de duración. La empresa canónica de este formato es Studio Ghibli, con clásicos como La tumba de las luciérnagas (1988), Mi vecino Totoro (1988), y El viaje de Chihiro (2001).
- OVA (Original Video Animation): Son producciones animadas destinadas a la compra y consumo individual. Algunos funcionan como obras independientes de series de animación exitosas, como Dallos (1983), el cual es considerado el primer OVA de la historia del *anime*.

Asimismo, Torrents (2015) agrega que “las técnicas y costes de animación de cada formato suelen diferir bastante” (p. 163), debido a que son formatos muy distintos. Por ello, la autora los categoriza en función del segmento de población al que van dirigidos, distinguiendo cinco géneros demográficos, los cuales son: *kodomo*, el *shōnen*, el *shōjo*, el *seinen* y el *josei*.

- *Kodomo*: Van dirigidos a público infantil, desarrollando tramas sencillas y alegres, las cuales son protagonizadas por niños. Por ejemplo, Doraemon (1979) y Heidi (1974).
- *Shōnen*: Va dirigido hacia público masculino, combinando la acción y el humor. Toma lugar, en su mayoría, en institutos o escenarios fantásticos, con narraciones que incluyen enfrentamientos físicos o elementos sobrenaturales. Como ejemplos cabe destacar Dragon Ball, Fairy Tail y One Piece.
- *Shōjo*: Este género va dirigido a audiencia femenina, desarrollando relaciones sentimentales entre los protagonistas, aunque también incluye elementos sobrenaturales o de acción. Entre los más conocidos se encuentra Sakura, la cazadora de cartas (1998), y Candy Candy (1976).

- *Seinen*: Este género va dirigido hacia hombres adultos debido a su alto contenido violento y sexual, desarrollando temáticas políticas y sociales. *Berserk* (1997) y *Elfen Lied* (2004) son *animés* muy conocidos de este tipo.
- *Josei*: Por el contrario del *Seinen*, este género va dirigido hacia público adulto femenino, en ellos se narra romanticismo en historias menos idealizadas y más realistas. *Paradise Kiss* (2000) y *Blue* (1996) destacan en este género.

Finalmente, Torrents (2015) distingue subgéneros que nacen de los demográficos, ya que están muy ligados a ellos, denominándolos géneros temáticos. La autora realiza la siguiente clasificación:

- *Shōnen de lucha*: La historia central de estos *animés* gira en torno a enfrentamientos físicos del personaje principal contra los antagonistas, en este género se puede hacer mención de *Naruto* (2002).
- *Shōnen spokon*: En este género también se refleja un espíritu de lucha, pero en un contexto deportivo. Resalta el valor de la amistad y posee, en su mayoría, un genio prodigio como protagonista. Uno de los más conocidos es *Campeones: Oliver y Benji* (1990).
- *Mahō shōjo*: Narra historias de chicas con poderes mágicos luchando contra personajes malignos. *Sailor Moon* (1999) destaca en esta clasificación.
- *Seinen mecha*: Es uno de los géneros más antiguos, se puede mencionar a *Astroboy* (1963) entre sus *animés* reconocidos, y se caracteriza por contar historias de robots gigantes o manejados por jóvenes que deben salvar al mundo.
- *Seinen cyberpunk*: Su trama se centra en futuros distópicos con un alto avance tecnológico, en los cuales el conflicto suele tener un origen tecnológico. *Akira* (1982-1993) es uno de sus exponentes clásicos.
- *Seinen chambara*: Este *anime* está caracterizado por contener contenido histórico, en el que resalta *Rurouni Kenshin* (1994-1999).
- *Yaoi o shōnen ai* y *Yuri o shōjo ai*: Ambos giran en torno a temáticas homosexuales, el primero con relación a hombres con hombres y el segundo de mujeres con mujeres. Este

tipo de *anime* se centra tanto en las relaciones románticas como las sexuales de los personajes. *Loveless* (2006) y *Strawberry Panic* (2005) sobresalen en estos géneros.

- *Hentai*: Este género es caracterizado por escenas sexuales explícitas. Uno de los más famosos de este género es la saga *Urotsukidoji* (1987-1989).

De esta manera, la autora concluye en que los géneros de *anime* son difícilmente delimitables, y agrega, “he emprendido un ejercicio de clasificación según los usos más comunes, intentando definir las normas básicas de cada género, no hay ninguna de estas categorías que sea impermeable”. Cada categoría está relacionada a aspectos narrativos o de contenidos, así como la relación con el público al que van dirigidos.

2.7.2.1.2. Makoto Shinkai y sus obras de animación

Makoto Shinkai nació en Nagano en 1973, es director y productor de cine, ha logrado reconocimiento internacional durante los últimos años debido a sus obras dentro del cine de animación japonés. Rojas-Sierra (2017) afirma que “resulta valioso explorar y comprender la visión de mundo y la apuesta estética de este autor, que se está convirtiendo en un importante referente de la narrativa transmedia japonesa” (p. 74). Agrega además que, en la cinematografía animada de Shinkai, “llaman la atención los elementos compositivos y arquitectónicos de los que hace uso, así como sus correspondencias simbólicas y la posibilidad de establecer conexiones significativas” (p. 82). Es por ello que los valores ideológicos que identifican el estilo de Makoto Shinkai dota sus obras con caracteres espirituales y místicos.

Según datos del sitio oficial del director, ShinkaiWorks.com, en 2002, estrenó su primer cortometraje denominado *Voices of a Distant Star*, el cual ganó importantes reconocimientos, mencionando el Tokyo International Anime Fair 21. Dos años después, en 2004, realizó su primer largometraje llamado *Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho*, el cual fue acreedor del premio a Mejor Película de Animación en la 59° Mainichi Film Concours; en 2007 estrenó *Byōsoku Go Senchimōtoru*, el cual ganó el premio a Mejor Largometraje de

Animación en los Asia Pacific Screen Awards; en 2011, llevó a cabo *Hoshi o Ou Kodomo*, una película con una narrativa distinta a las que había estrenado anteriormente, y fue galardonada con el Golden Monkey King, en el 8° China International Cartoon and Animation Festival.

En 2013 fue reconocido por su película *Kotonoha no Niwa*, siendo ganadora del premio a Mejor Largometraje de *Anime* en el Stuttgart International Festival of Animated Film; en Alemania. En 2016, estrenó su mayor éxito comercial hasta el momento, convirtiéndose en la segunda película japonesa más taquillera de la historia, *Kimi no Na wa*; ganó premios importantes dentro de su industria, mencionando Excelente Animación del Año y Guion del Año, en la 40th Japan Academy Prize. Asimismo, fue reconocida internacionalmente ganando el premio a Mejor Largometraje de Animación en el 49th Sitges Film Festival y Mejor Película de Animación en la 42th Los Angeles Film Critics Association Awards. Su última obra es *Tenki no Ko*, la cual fue estrenada en 2019.

Capítulo 3

3. Marco Metodológico

3.1. Método

Según Tamayo (2003), la investigación es “una indagación prolongada, intensiva e intencionada. Es decir, la investigación por sí misma constituye un método para descubrir la verdad; es, en realidad, un método de pensamiento crítico” (p. 38), para Vásquez (2006) es “un procedimiento para alcanzar un objetivo, es decir un proceso que permite ordenar una actividad determinada” (p. 31). Por tal razón, es importante determinar qué método se utilizará antes de iniciarla.

Debido a que se analizó el texto narrativo del largometraje y se determinó su mensaje estético, se examinaron detalladamente sus escenas para lograrlo. Es por ello que se utilizó el método analítico, debido a que tal como afirma Vásquez (2006), “descompone el todo en sus partes para investigar cómo está formado y organizado el objeto de estudio” (p. 34), asimismo se utilizó el método sintético, el cual, “consiste en ir de las partes al todo” (p. 37). El autor considera que “en cualquier clase de investigación, se necesita de la aplicación del método analítico y del método sintético; a la unión de ambos métodos se le ha denominado también, método analítico-sintético” (p. 38). Teniendo esto en cuenta, se dividió y observó la película por escenas para analizarlas por separado y así poder llegar a una conclusión general.

3.2. Tipo de Investigación

De la misma manera que fue importante determinar el método a utilizar, también lo fue la elección del tipo de investigación que se llevó a cabo. Méndez (1990) describe que “el tipo de investigación se elige en función de los objetivos que se pretende alcanzar, de los

recursos que se disponen y del tipo específico de problema que se quiere abordar” (p. 11); dentro de estos tipos de investigación se encuentra el enfoque cualitativo.

En este sentido, Hernández, et al., (2014) afirman que el tipo cualitativo desarrolla preguntas e hipótesis antes, durante y después de la recolección y análisis de datos, las cuales descubren preguntas de investigación más importantes, perfeccionándolas y asimismo, respondiéndolas. Además, es un proceso dinámico que se mueve entre los hechos y su interpretación. Esto permitió entender el contexto de la película para determinar cómo y por qué suceden los hechos dentro de ésta, interpretando los elementos del texto narrativo y la propuesta de mensaje estético que posee.

3.3. Objetivos

3.3.1. General

Analizar la película *Kimi no Na wa*, con base en los elementos del mensaje estético propuestos por Eco.

3.3.2. Específicos

- Definir los elementos del componente descriptivo en la película *Kimi no Na wa*, para establecer la ideología que transmiten en la película, según Velásquez.
- Determinar la propuesta ideológica planteada en la película *Kimi no Na wa*, con base en el análisis de textos narrativos propuesto por Velásquez.
- Describir los elementos del mensaje estético de la película *Kimi no Na wa* para estudiarlos con base en lo propuesto por Eco.

3.4. Técnicas

Las técnicas son las formas o maneras con las cuales el investigador obtiene información. Vásquez (2006) aclara que “necesitamos de diversas técnicas adecuadas al objeto de estudio para seguir el camino de investigación” (79).

- Para efectos de esta investigación se utilizó principalmente la técnica de observación simple o no participante, la cual consistió en “observar de manera neutral sin involucrarse en el medio o realidad en la que se realiza el estudio” (Arias, 2012, p. 69). Vásquez (2006) menciona que el observador entra en contacto con el objeto estudiado, pero permaneciendo ajeno al mismo.
- Recopilación bibliográfica y electrónica, la cual hace posible la recolección de información de manera organizada.
- Análisis y descripción del contenido, Vásquez (2006) menciona que esta técnica permite ubicar lo esencial para trasladarlo a fichas de trabajo o fichas de estudio.

3.5. Instrumentos

Tal como los define Tamayo (2003), los instrumentos son una serie de elementos que el investigador construye con la finalidad de obtener información y así facilitar su medición. De la misma forma, Arias (2006) menciona que son los recursos utilizados para obtener, registrar o almacenar la información que formará parte de la investigación. Para cumplir los objetivos propuestos en el presente trabajo se utilizaron los siguientes:

- Fichas bibliográficas, de información, de análisis y de resumen, las cuales sirvieron de apoyo para recolectar la información que se utilizó en el trabajo.
- Modelo de análisis de textos narrativos propuesto por Velásquez (2016) y los elementos del mensaje estético desarrollados por Eco (2000), los cuales ayudaron a cumplir los objetivos trazados.

3.6. Población

Para la presente investigación, la población considerada se basó en los siete largometrajes de animación japonesa que ha escrito y dirigido Makoto Shinkai, los cuales han sido acreedores de premios dentro de su industria cinematográfica. Dichos filmes son los siguientes:

- Kumo no Mukō, Yakusoku no Basho (2004)
- Byōsoku Go Senchimōtoru (2007)
- Hoshi o Ou Kodomo (2011)
- Kotonoha no Niwa (2013)
- Kimi no Na wa (2016)
- Tenki no Ko (2019)
- Suzume (2022)

3.7. Muestra

A pesar que los siete largometrajes que ha dirigido Makoto Shinkai han sido galardonados con reconocimientos dentro de su género cinematográfico, se eligió Kimi no Na Wa como muestra, debido a que en sus primeros meses de estreno recaudó más de 350 millones de dólares, según datos de The Numbers (2016), volviéndose el filme más taquillero de Japón en 2016 y siendo acreedor de los premios más importantes de su género (FilmAffinity, 2016). Debido a eso, se tomó esta película como muestra para examinarla desde la perspectiva semiológica, analizando su contenido narrativo, determinando su mensaje estético y su propuesta ideológica.

3.8. Procedimiento

La presente investigación tuvo como propósito analizar la película Kimi no Na wa con base en los elementos del mensaje estético expuestos por Eco (2000) y el modelo de análisis

de textos narrativos de Velásquez (2016); con base en dichos objetivos se determinó que el tipo adecuado de investigación a utilizar sería el cualitativo, el cual permite recolectar de mejor manera datos para su posterior interpretación. Establecido esto, se concluyó que el método analítico, el cual descompone un todo en partes, y el método sintético, el cual va de las partes a un todo, ayudarían a cumplir con dichos objetivos de una manera eficaz y eficiente.

Asimismo, se recolectó información bibliográfica y electrónica para posteriormente elaborar los instrumentos que sirvieron para el estudio y la descripción, basados según el modelo de análisis a realizar para decodificar la propuesta ideológica transmitida en el filme *Kimi no Na wa*.

Se inició describiendo el significado connotado del componente descriptivo, utilizando personajes, espacios y tiempos, según el análisis de textos narrativos propuesto por Velásquez (2016). Asimismo, se detalló la propuesta ideológica del filme y se determinó sus signos estéticos del mensaje, tomando como base lo planteado por Eco (2000), utilizando el componente descriptivo a nivel de espacio, tomando en cuenta la manipulación, ambigüedad, autorreflexividad e hipercodificación presentada por el autor para dicho estudio.

Capítulo 4

4. Análisis e Interpretación de Resultados

A continuación, se presentan los resultados del análisis realizado a la película *Kimi no Na wa*, la cual fue el objeto de estudio para este trabajo, en el cual se aplicó el modelo de análisis de textos narrativos presentado por Velásquez (2016), con el fin de definir los elementos de su componente descriptivo y determinar la propuesta ideológica de la película, así como el análisis del mensaje estético expuesto por Eco (2000), describiendo sus cuatro elementos para lograr una mejor interpretación.

4.1. Ficha Técnica

Título original:	Kimi no Na wa.
Año:	2016.
Duración:	106 minutos.
País:	Japón.
Dirección:	Makoto Shinkai.
Guion:	Makoto Shinkai.
Fotografía:	Makoto Shinkai.
Producción:	Katsuhiro Tskei, Kôichirô Itô, Genki Kawamura.
Música:	Radwimps.
Reparto:	Animación.
Productora:	Selecta Visión, Comix Wave Films, Radwimps.
Distribuidora:	Tôhō (Japón), Selecta Visión (España), KEM Media (Latinoamérica).
Género:	Drama, Ciencia Ficción, Fantasía, Romance.

Fuente: Elaboración propia, (2023).

El título original de la cinta está en japonés: Kimi no Na wa. Traducido al español es: Tu nombre.

4.2. Análisis de textos narrativos

4.2.1. Conflicto

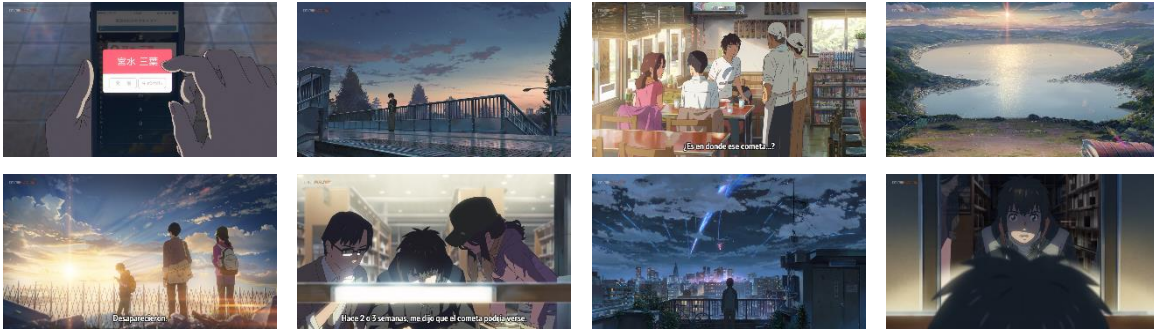
El primer paso en el análisis es identificar el conflicto, es decir, el asunto principal sobre el cual gira la trama de la historia que narra Kimi no Na wa. En este caso, el conflicto identificado es: **la diferencia de la temporalidad.**

Se puede entender que, el tema principal de la historia es el tiempo. Los protagonistas se ven envueltos en un problema debido a que vivían en diferentes líneas temporales sin siquiera saberlo. Conforme avanza la historia, se observa cómo los personajes intentan romper dichas barreras temporales con tal de lograr un mismo objetivo, el cual era conocerse. Por consiguiente, luego de determinar que el conflicto gira en torno a la diferencia de la temporalidad, se presenta la oposición de **temporalidad vs. atemporalidad.**

La película inicia con Mitsuha Miyamizu, quien vive en un pequeño pueblo llamado Itomori pero que, debido a sus aburridos y rutinarios días en el lugar, desea ser en su siguiente vida un apuesto joven de Tokio. Ella empieza a soñar que vive la vida de un chico llamado Taki Tachibana, residente de Tokio. Al mismo tiempo, un chico en Tokio empieza a soñar que vive la vida de una chica llamada Mitsuha Miyamizu. Simultáneamente, ambos descubren un día que esos no son sueños, y que en realidad han estado intercambiando cuerpos, al darse cuenta de eso comienzan a comunicarse para poder sobrellevar la situación.

El conflicto da inicio cuando ambos protagonistas van creando un vínculo más grande entre ellos y surge el deseo de conocerse. Sin embargo, lo que ellos aún no saben es que además de vivir en distintos lugares, también están separados por una distinta línea temporal,

pues la temporalidad de Mitsuha está atrasada por tres años. A partir de este hecho, la trama se complica pues, cuando ocurren estos intercambios de cuerpos, Mitsuha los vive tres años en el futuro y a su vez, Taki los vive tres años en el pasado, lo cual lleva a Taki a buscar la manera de romper las barreras del tiempo para lograr conocer a Mitsuha.



4.2.2. Argumento

El segundo paso es describir el argumento que gira en torno al conflicto identificado previamente, también es conocido como el resumen cronológico de la historia. En este paso se responden tres momentos importantes formulados en preguntas: ¿cómo empieza la historia?, ¿qué origina el cambio? y, ¿cómo termina la historia?

4.2.2.1. ¿Cómo empieza la historia?

Mitsuha Miyamizu vive en una pequeña ciudad llamada Itomori, pero ella está aburrida de su rutinaria vida en ese lugar, por lo que desea ser un chico y vivir en Tokio. Una noche se va a dormir y al despertar, sin esperarlo, intercambia cuerpo con Taki Tachibana, un chico que vive en Tokio. Al darse cuenta de dicho intercambio de cuerpos, empiezan a comunicarse a través de notas o incluso, escribiéndose en la piel del otro, debido a que cuando regresan a sus cuerpos ninguno recuerda lo ocurrido anteriormente. Durante los siguientes días, Taki hace que Mitsuha se vuelva popular en la escuela y Mitsuha por su parte, logra que Taki tenga una cita con la chica que le gusta, Miki Okudera, a la cual él no se atrevía a

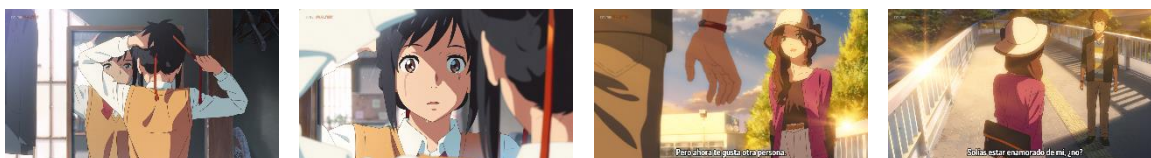
hablarle. Dicha cita tendría lugar el mismo día que un cometa podría observarse pasar durante el festival del pueblo de Itomori, donde vivía Mitsuha.

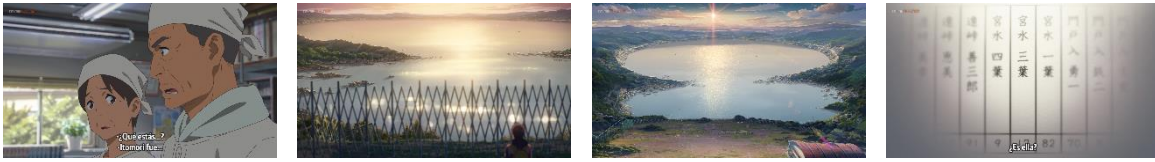


4.2.2.2. ¿Qué origina el cambio?

El día de la cita de Taki con Miki, Mitsuha se da cuenta que tiene sentimientos hacia Taki y llora al imaginarlo junto a alguien más; Taki por su parte, se da cuenta que de quien está realmente enamorado es de Mitsuha e intenta comunicarse con ella, pero no lo logra. A partir de ese día el intercambio de cuerpos finaliza, y ya no vuelve a saber más de ella. Con el pasar de los días, Taki toma la decisión de buscar a Mitsuha, y su amigo del instituto, Tsukasa Fujii, junto a Miki deciden acompañarlo. Durante el viaje, mientras Taki ve un dibujo del pueblo de Mitsuha, el dueño de un restaurante le dice que es la ciudad de Itomori y les cuenta lo ocurrido en ese lugar tres años antes, cuando la caída de la parte de un cometa cayó en el pueblo, destruyéndolo y matando a sus habitantes.

Taki rehusándose a creerlo, llega a Itomori y ve el cráter que dejó el cometa, dándose cuenta que, en realidad, Mitsuha ha estado muerta los últimos años, en ese momento sus recuerdos de ella empiezan a desvanecerse lentamente.

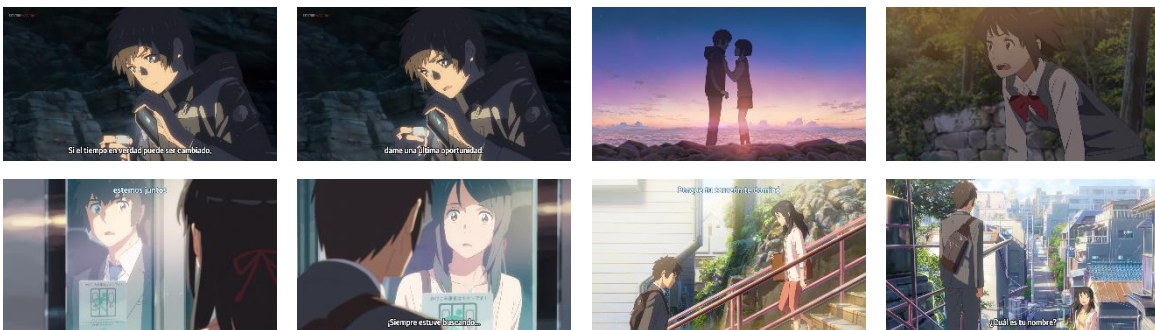




4.2.2.3. ¿Cómo termina la historia?

Taki recuerda que la familia de Mitsuha adoraba a un dios, por tal motivo llega al santuario donde está el *sake* de Mitsuha y lo bebé, esperando lograr conectarse nuevamente con Mitsuha, pero mientras lo hacía cae al suelo y queda inconsciente. Cuando Taki despierta está nuevamente en el cuerpo de Mitsuha, justo en el día que el cometa cae en la ciudad. Taki intenta evitar que los habitantes de Itomori mueran esa noche, convenciendo a sus amigos Tessie y Sayaka de ayudarlo. Taki recuerda que su cuerpo posiblemente está en el santuario, por lo que se dirige hacia ese lugar esperando ver a Mitsuha. Estando en el lugar, llega la hora del crepúsculo y ambos, Taki y Mitsuha, finalmente se ven frente a frente. Conversan un rato, pero al terminar el crepúsculo, Taki desaparece y Mitsuha se dirige nuevamente a su pueblo para seguir evacuando a las personas mientras Taki despierta sin recordar nada.

Años después, Taki y Mitsuha se encuentran nuevamente en Tokio, sin recordar nada el uno del otro, pero sintiendo la conexión que los unía años atrás, derramando lágrimas y preguntándose sus nombres simultáneamente.



4.2.2.4. Argumento Unificado

Mitsuha Miyamizu pasa sus días aburrida en un pequeño pueblo llamado Itomori, debido a que su vida en el lugar es muy rutinaria. Una noche, luego de ir a dormir, Mitsuha despierta en el cuerpo de un chico residente de Tokio, Taki Tachibana y éste, a su vez, despierta en el cuerpo de ella. Al principio ambos piensan que dichos intercambios de cuerpos son sólo sueños, pero al darse cuenta que no lo son y que está pasando realmente, buscan la manera de comunicarse para sobrellevar las consecuencias que este cambio les causa.

Taki logra que Mitsuha se vuelva popular en su escuela y Mitsuha por su parte, logra que Taki tenga una cita con la chica que le gustaba. Sin embargo, el día de la cita de Taki, ambos se dan cuenta que tienen sentimientos el uno por el otro, por lo que Taki intenta hablar con Mitsuha, pero no lo logra, y a partir de ese día el intercambio de cuerpos finaliza y ya no vuelve a saber de ella.

Taki decide emprender un viaje hacia Itomori para hablar con Mitsuha y, es acompañado de tu amigo Tsukasa y su compañera de trabajo, Miki. Durante dicho viaje, Taki se entera de lo ocurrido en Itomori tres años atrás, cuando la caída de una parte de un cometa cayó en el pueblo, destruyéndolo y matando a sus habitantes. Luego de eso, Taki llega a Itomori y lo confirma al ver el enorme cráter que dejó el cometa en el lugar, y se da cuenta que Mitsuha en realidad, ha estado muerta los últimos años a la vez que, sus recuerdos hacia ella van desapareciendo lentamente.

Taki llega al santuario de la familia Miyamizu y le pide al dios que ella adoraba que le dé una oportunidad de conectarse con Mitsuha una vez más, luego de eso se resbala y al despertar nuevamente está en el cuerpo de Mitsuha, la mañana que el cometa cae, por lo que pide ayuda a Tessie y Sayaka para evacuar a los habitantes del pueblo y evitar sus muertes. Luego de eso, se dirige al lugar donde está el santuario ya que su cuerpo sigue ahí y posiblemente el alma de Mitsuha también. Justamente cuando llega, cae el crepúsculo y

ambos, Taki y Mitsuha, finalmente se ven frente a frente, conversan un rato y Taki le advierte del peligro que se acerca, por lo que ella regresa al pueblo a terminar lo que él empezó.

Años después, Taki y Mitsuha se encuentran nuevamente en Tokio, y a pesar que ninguno recuerda nada de lo que sucedió años atrás, ambos sienten una conexión inexplicable el uno por el otro y, derramando lágrimas, simultáneamente, preguntan sus nombres. De esa manera, al contrario que al inicio de la historia, finalmente encuentran lo que ambos estaban buscando.

4.2.3. Secuencias

El tercer paso son las secuencias. Velásquez (2016) indica que, si el comienzo de la historia es negativo, se le llamará disfórico; si es positivo, se le llamará eufórico. Asimismo, menciona que el final de la historia debe de ser lo contrario al inicio. El autor añade que si la situación final es igual a la inicial es porque no se definió correctamente el conflicto.

Secuencias	Visión optimista
Situación inicial	La situación inicial es disfórica . Ambos protagonistas encuentran la manera de comunicarse entre ellos y establecer reglas para que el intercambio de cuerpos no afecte la vida personal del otro. Taki al tener personalidad más segura, logra que los compañeros de Mitsuha dejen de burlarse de ella, y Mitsuha por su parte, con su personalidad sensible y tierna, logra que Taki tenga una cita con la chica que le gusta. Sin embargo, Mitsuha se arrepiente de haber sido la que organizó la cita y desea ser ella la acompañante de Taki, incluso llora al imaginarlos juntos, dándose cuenta que tiene sentimientos hacia él. Taki por su parte, a pesar de estar en una cita con la chica que le gustaba, no se siente del todo bien y preferiría que fuera Mitsuha su acompañante, dándose cuenta que se ha enamorado de ella.

	<p>Taki, al darse cuenta que tiene sentimientos hacia Mitsuha decide confesárselo e intenta comunicarse con ella, pero no obtiene respuesta. Además, el intercambio de cuerpos ya no ocurre más y él ya no vuelve a saber nada de ella. Taki al no tener más noticias de Mitsuha, decide emprender un viaje a Itomori para verla y hablar con ella, pero se encuentra con la noticia que tres años atrás, parte de un cometa cayó en ese pueblo, acabando con éste y con la vida de sus habitantes, incluyendo la de Mitsuha. Por lo que Taki se da cuenta que todo ese tiempo hubo una diferencia temporal que los separaba el uno del otro.</p> <p>Sin embargo, Taki no quiere darse por vencido y busca la manera de evitar la muerte de Mitsuha. Llega al santuario de la familia Miyamizu, y le pide al dios que ellos adoraban la oportunidad de hablar con Mitsuha una vez más. Taki bebe el <i>sake</i> hecho por Mitsuha tiempo atrás para, de esa manera, intentar conectarse nuevamente con ella, pero durante el proceso, se resbala, cae al suelo, y durante su caída, ve la vida de Mitsuha desde su nacimiento hasta su muerte y se desmaya.</p> <div data-bbox="423 1157 1338 1486"> </div>
Proceso	<p>Se da un proceso de mejora, ya que Taki logra romper la barrera temporal que lo separaba de Mitsuha, nuevamente despierta en el cuerpo de ella, y lo hace justo la mañana de la caída del cometa en Itomori, por lo que aún está a tiempo de evitar la muerte de ella y de los demás habitantes del pueblo. Con ayuda de Tessie y Sayaka intentan evacuar el pueblo a pesar de todas las dificultades que se les presentan.</p>

	
<p>Situación final</p>	<p>La situación final es eufórica, años después, a pesar de haberse olvidado el uno al otro, Taki y Mitsuha se reencuentran mientras los trenes en los que se transportaban se cruzan paralelamente. Ambos, sienten una conexión inexplicable y al bajar de los vagones, corren por las calles buscándose, hasta que se encuentran en unas escaleras, y con lágrimas en los ojos, se preguntan simultáneamente sus nombres.</p> 





Fuente: elaboración propia, con base en Velásquez (2016).




4.2.4. Componente descriptivo

El cuarto paso es el componente descriptivo, el cual describe las características de los elementos del texto, detallando a los personajes, los espacios y los tiempos. Esto se realiza en dos momentos, el primero mostrando dichas características al inicio de la historia y, el segundo momento las ubica en una oposición.

4.2.4.1. Personajes

- Primer momento

Personajes	Características
<p>Mitsuha Miyamizu</p> 	<p>Es una adolescente de 17 años que vive en el pueblo de Itomori junto a su abuela y su hermana. Participa en antiguas tradiciones en el santuario familiar. Es hija del alcalde del pueblo, lo cual la hace sentirse presionada y la hace querer una vida distinta.</p>
<p>Taki Tachibana</p> 	<p>Es un adolescente de 17 años que vive en la ciudad de Tokio. Estudia y además trabaja en un restaurante italiano. Es un poco agresivo, característica que le ha causado varias peleas con otras personas.</p>
<p>Katsuhiko Teshigawara</p> 	<p>Es uno de los amigos de Mitsuha. Es experto en maquinaria y ayuda a Mitsuha en su plan de salvar al pueblo del cometa.</p>
<p>Sayaka Natori</p> 	<p>Es una de las amigas de Mitsuha. Es una chica tranquila, miembro del club de transmisión de la escuela secundaria, y ayuda a Mitsuha en su plan de salvar al pueblo del cometa.</p>
<p>Toshiki Miyamizu</p>	<p>Es el alcalde de Itomori y padre de Mitsuha. Es un hombre de carácter fuerte, volviéndolo un padre muy exigente con Mitsuha.</p>

	
<p>Miki Okudera</p> 	<p>Es una de las compañeras de trabajo de Taki, en el restaurante italiano. Estaba interesada en Taki, pero al descubrir que él estaba enamorado de alguien más, decide ayudarlo a encontrarla.</p>
<p>Tsukasa Fujii</p> 	<p>Es uno de los mejores amigos de Taki y es su compañero de clases en la escuela secundaria. Se preocupa por Taki cuando él quiere encontrar a Mitsuha, y lo ayuda a buscarla.</p>

Fuente: elaboración propia, con base en Velásquez (2016).

Para el análisis únicamente se consideraron a los personajes que participan de manera directa en el conflicto. Es decir, a los amigos de Taki, a los amigos y al padre de Mitsuha. Se excluyó a Hitoya Miyamizu (abuela de Mitsuha), Yotsuha Miyamizu (hermana de Mitsuha) y a Shinta Takagi (amigo de Taki), ya que, aunque influyen en la historia de la película no lo hacen durante el conflicto.

○ Segundo momento:










Al detallar las características de los personajes que influyen durante el conflicto, se puede observar que antes de la caída del cometa se muestran felices y alegres. Incluso cuando Taki y Mitsuha están intercambiando sus cuerpos se notan contentos a pesar de ello. Sin embargo, durante y luego de la caída del cometa, sus características pasan a ser tristes y

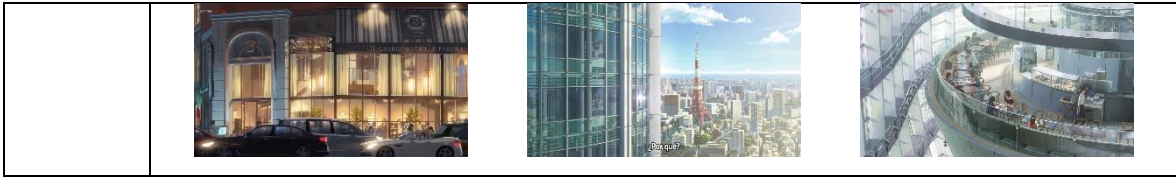
preocupadas. Se puede ver a Mitsuha llorando y a Taki intranquilo. Por lo tanto, el segundo momento en el análisis de los personajes es:

Felicidad vs Tristeza

4.2.4.2. Espacios

○ Primer momento

Espacios	Características
<p>Pueblo de Itomori</p>	<p>Representa la paz, la calma, la tranquilidad. Durante la película, Mitsuha y sus amigos se muestran cansados de vivir en un pueblo tan aburrido como Itomori. No tienen muchos lugares a los cuales ir, a pesar de estar rodeados de árboles y de un lago. Asimismo, en dicho pueblo se puede observar su relación con las mitologías y deidades. La familia de Mitsuha participa en tradiciones antiguas.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;">       </div>
<p>Ciudad de Tokio</p>	<p>Representa el bullicio y la intranquilidad. Durante el transcurso de la historia, se muestra que Taki no tiene tiempo libre ya que se dedica a estudiar y a trabajar. La ciudad está rodeada de rascacielos y hay muchos lugares a los cuales ir a pasar el rato.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;">    </div>



Fuente: elaboración propia, con base en Velásquez (2016).




○ Segundo momento:

Dadas las características encontradas con respecto a los espacios donde se desarrolla la película, se observa que en el pueblo de Itomori existe la tranquilidad y la calma, la rutina predomina en el lugar y no hay nada que la perturbe. En la ciudad de Tokio, por el contrario, impera el bullicio, la gente está más activa. Por lo tanto, el segundo momento de los espacios es derivado por la oposición entre:

Paz vs Intranquilidad

4.2.4.3. Tiempos

○ Primer momento

Tiempos	Características
<p>Antes del cambio de cuerpos.</p>	<p>Mitsuha Miyamizu es una chica de secundaria que vive en Itomori. Está aburrida de la vida en ese pueblo y desea ser en su siguiente vida un apuesto chico que viva en Tokio.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div>
<p>Durante el cambio de cuerpos.</p>	<p>Mitsuha empieza a cambiar de cuerpo con Taki Tachibana, un chico de secundaria que vive en Tokio. Este cambio ocurre cotidianamente y se ven obligados a buscar maneras de comunicarse para poder sobrellevar el intercambio de cuerpos.</p>

Debido a que Taki y Mitsuha tienen personalidades completamente diferentes, eso empieza a afectar la vida del otro cuando intercambian cuerpos. Mitsuha, con su personalidad tímida, logró que Taki desarrollara una relación con su compañera de trabajo, Miki, de quien estaba enamorado desde hace tiempo; Taki por su parte, con su personalidad vanidosa, logró que Mitsuha se volviera popular en la escuela.

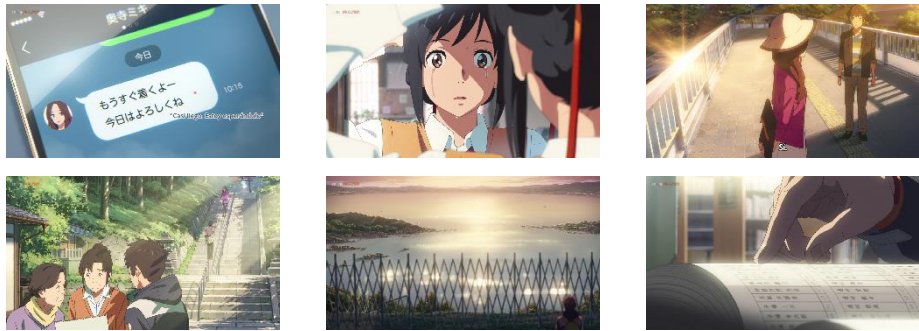
Taki, en el cuerpo de Mitsuha, acompaña a su abuela y a su hermana al santuario familiar a dejar como ofrenda el *Kuchikamisake*, una tradición familiar que consiste en un alcohol fermentado, al dios guardián del pueblo que gobierna las conexiones humanas.


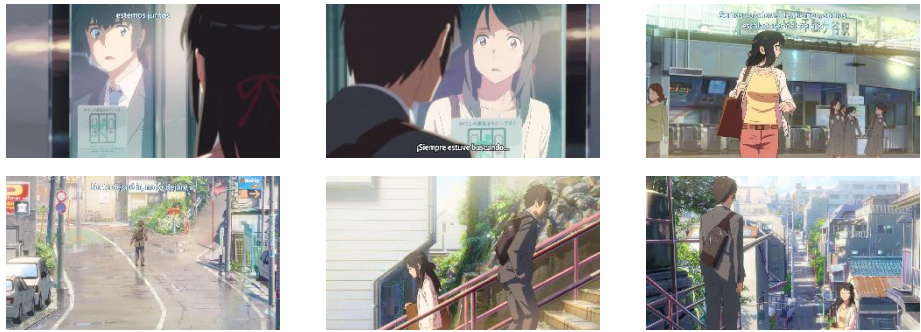


Después del intercambio de cuerpos.

Al día siguiente, Taki despierta en su propio cuerpo y tiene una cita con Miki, cita que fue organizada por Mitsuha. Pero dicha cita termina mal ya que Taki se da cuenta que desarrolló sentimientos por Mitsuha.

Ese mismo día, Mitsuha despierta en su cuerpo y se da cuenta que está enamorada de Taki y se lamenta de no ser ella la que esté con él en su cita. Esa noche es el festival del pueblo, así que ella empieza a prepararse para ir con sus amigos y observar el paso de un cometa que podría apreciarse en el lugar.

	<p>Taki decide llamar a Mitsuha, pero no obtiene respuesta. Decide entonces ir a verla a Itomori, y emprende un viaje hacia dicho pueblo, acompañado por su amigo Tsukasa y por Miki. Durante el viaje, el dueño de un restaurante le dice que tres años atrás un cometa cayó en ese pueblo, destruyéndolo.</p> <p>Taki llega a Itomori y confirma que en ese pueblo hay un cráter y se rehúsa a creer que Mitsuha ha estado muerta los últimos tres años, y sus recuerdos sobre ella empiezan a distorsionarse, dándose cuenta que realmente sus líneas de tiempo estuvieron separadas por tres años.</p> 
<p>Crepúsculo</p>	<p>Taki no quiere resignarse a ya no saber más de Mitsuha, y decide ir al santuario de la familia Miyamizu con la esperanza de intercambiar sus cuerpos nuevamente y advertirle de la caída del cometa para evitar su muerte. Taki lo consigue y despierta en el cuerpo de Mitsuha una vez más mientras ella despierta en el cuerpo de Taki, dentro del santuario.</p> <p>Taki y Mitsuha se dirigen al punto más alto de Itomori, y al caer el crepúsculo ellos se encuentran finalmente, regresando a sus propios cuerpos. Taki advierte a Mitsuha del cometa y le pide evacuar el pueblo junto a los demás habitantes para evitar sus muertes, mientras ella confirma lo que le dice al ver el cráter sobre Itomori. Al terminar el crepúsculo, Mitsuha se dirige al pueblo a advertir a todos, ideando un plan junto a sus amigos, Tessie y Sayaka, para evacuar la ciudad. Sin embargo, mientras lo</p>

	<p>hace, ella empieza a olvidar a Taki lentamente, hasta que lo hace por completo. Taki despierta en su temporalidad nuevamente, sin recordar a Mitsuha.</p> 
<p>Final</p>	<p>Cinco años después, Taki se encuentra buscando empleo luego de graduarse de la Universidad. Se puede observar que el destino de los habitantes de Itomori fue cambiado, ya que evacuaron la ciudad y todos resultaron ilesos de la caída del cometa.</p> <p>Taki y Mitsuha cruzan miradas un día, cuando los trenes en los que iban se colocan paralelamente, y ambos se sienten atraídos el uno por el otro sin saber la razón. Bajan de sus respectivos trenes para buscarse y al llegar a unas escaleras, se encuentran nuevamente. La conexión que tenían se hace presente, Taki le confiesa que siente conocerla de antes y Mitsuha le responde que siente lo mismo y entonces, simultáneamente, ambos preguntan sus nombres.</p> 

Fuente: Elaboración propia, con base en Velásquez (2016).

○ Segundo momento:

Conforme se desarrolla la historia, se comprende que existe un antes y un después del intercambio de cuerpos y de la caída del cometa, lo cual marca las pautas de los personajes.

Durante el intercambio de cuerpos se ubica la incertidumbre de ambos personajes por lo que estaban viviendo, así como la felicidad al empezar a acostumbrarse al suceso. Mientras que, después de dicho intercambio se puede notar la tristeza de ambos al darse cuenta de sus sentimientos por el otro. La oposición que se conforma en el segundo momento es:

Pasado vs. Presente

4.2.5. Oposiciones

El quinto paso es ordenar de forma congruente las oposiciones que se han encontrado en los anteriores pasos. Primero se ubica la oposición generada desde el conflicto, luego se confrontan los conceptos principales que se oponen en el texto.

Temporalidad	Atemporalidad
Tristeza	Felicidad
Intranquilidad	Paz
Presente	Pasado
Disfórico	Eufórico
Muerte	Vida

Fuente: elaboración propia, con base en Velásquez (2016).

De esta manera, la temporalidad real inicia con una situación disfórica que fue degradando lentamente, en la cual el presente está envuelto de tristeza, intranquilidad e incluso muerte. Por otra parte, se puede notar que, cuando los protagonistas logran romper las barreras del tiempo, creando así un efímero momento atemporal, y se conocen finalmente,

dicho momento inicia de manera eufórica y fue mejorando la vida de ambos protagonistas, mostrándolos con felicidad y paz en sus vidas.

4.2.6. Propuesta ideológica

El resultado de los anteriores pasos se conecta en la propuesta ideológica. A manera de conclusión se da a conocer el mensaje ideológico que el texto transmite, definido desde el punto de vista del investigador y del conflicto planteado.

La propuesta ideológica ofrecida por la película *Kimi no Na wa* es:

La cinta presenta una combinación entre el presente y el pasado. Incluso, se puede comparar con la vida real, en cómo muchas veces las personas quieren regresar en el tiempo para cambiar algún hecho que los marcó o evitar hacer algo, lo que cambiaría por completo sus vidas. Las personas viven estancadas en sus pasados, arrepintiéndose de lo que hicieron o de lo que no hicieron, sin centrarse en sus vidas actuales, desaprovechando muchas oportunidades.

Muestra también el contraste entre la vida y la muerte. Las personas a pesar de llevar vidas tranquilas y en paz, no están conformes con ellas y desean las vidas de otros, lo cual podría tomarse como una crítica a la sociedad actual, en la cual se alaban a las personas famosas de internet, quienes muestran vidas perfectas y envidiables, sin saber si realmente son felices. Y cuando sus vidas terminan, mueren llenos de arrepentimiento por no haber disfrutado lo que tenían.

Asimismo, Makoto Shinkai, por medio de la famosa leyenda japonesa del hilo rojo del destino, deja en claro su creencia de cómo todas las personas están conectadas o destinadas a encontrarse con alguien o con algo sin importar el espacio o el tiempo que los divida. Las personas desde su nacimiento nacieron con un propósito en sus vidas y aunque muchas veces

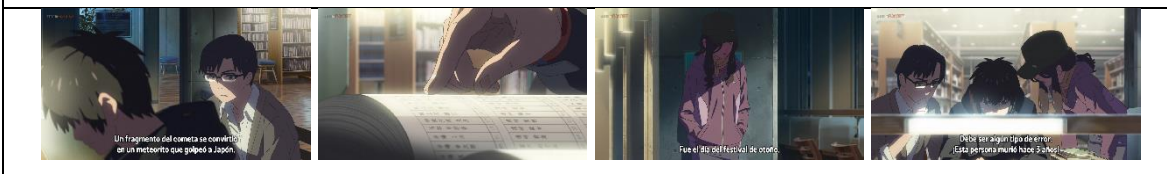
<p>lo que Mitsuha desconcertadamente le dice que al ser un restaurante de comida italiana no utilizan palillos chinos y el cliente de manera enojada golpea la mesa.</p>	<p>en este caso, dejarlo ir sin pagar la comida, haciendo ver que esa era su propósito principal al llegar al restaurante. El diseño de este personaje se muestra con facciones muy marcadas y una mirada incluso malvada, y una sonrisa sarcástica, mostrando sus verdaderas intenciones.</p>
--	--

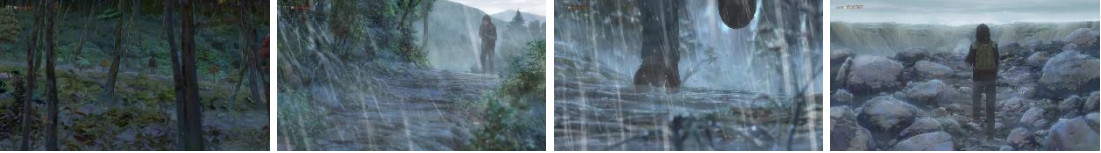
Ángulo



<p>Taki (dentro del cuerpo de Mitsuha) se encuentra junto a sus compañeros de clase, cuando escucha susurros de otros de sus compañeros haciendo mención al alcalde del pueblo (su padre) y los beneficios que ella obtiene gracias al parentesco que los une. A lo cual, Taki cansado de escuchar que hablan de esa manera de Mitsuha, levanta una pierna y tira un escritorio con cosas encima, en dirección hacia quienes estaban hablando mal, dejándoles claro que los escuchó y que sabe cómo defenderse de ellos.</p>	<p>En esta escena, el autor utiliza un ángulo contrapicado, mostrando a una Mitsuha empoderada y autoritaria, ya que esa es la perspectiva que Taki quiere dar de ella, mostrándose incluso superior a sus compañeros para que dejen de hablar de ella. Sin decir una sola palabra, únicamente lanzando con su pierna un escritorio, logró que sus compañeros incluso sintieran miedo de ella.</p>
--	--

Colorización



<p>Luego que Taki se entera de lo sucedido con Mitsuha y recuerda el cometa que acabó con Itomori tres años atrás, junto a Tsukasa y Miki empiezan a revisar archivos con relación a dicho desastre. Miki encuentra un libro con el nombre de todas las víctimas mortales y Taki reconoce los nombres de Tessie y Sayaka (amigos de Mitsuha) y, también encuentra el nombre de Mitsuha.</p>	<p>El autor utiliza la colorización para darle un aspecto lúgubre y triste a esta escena. En gran parte de la película se pueden apreciar colores vívidos, sin embargo, en esta parte predominan los colores fríos, incluso cuando Taki pone su dedo sobre el nombre de Mitsuha en el libro se puede notar un tono grisáceo, ya que en ese momento confirma que todo lo que vivió no fue un sueño, que Mitsuha fue real pero que para ese momento ella ya estaba muerta.</p>
<p>Lluvia</p>	
	
<p>Luego que Taki confirma la muerte de Mitsuha, decide ir al santuario de la familia Miyamizu para intentar conectar con el dios que veneraban y pedirle ver una vez más a Mitsuha y advertirle del peligro. Taki camina por la montaña cuando empieza a llover fuertemente y es obligado a correr para buscar refugio.</p>	<p>El simbolismo de la lluvia está relacionado al del agua, y tiene un sentido positivo o negativo según las circunstancias. Sin embargo, el autor muestra la lluvia como un signo de tristeza, ya que Taki no quiere aceptar la muerte de Mitsuha y se rehúsa a no hacer nada por salvarla. Durante su camino al santuario familiar de los Miyamizu, la lluvia dificulta aún más su camino y tarda aún más en llegar, sintiéndose deprimido e impotente.</p>
<p>Colorización</p>	



Luego que Taki logra advertir a Mitsuha del peligro del cometa, Mitsuha junto a sus amigos, Tessie y Sayaka, elaboran un plan para evacuar a la gente de Itomori y así evitar sus muertes. Pero para llevarlo a cabo, tienen que pasar por encima de la ley, causando una explosión en la fuente eléctrica del pueblo, cortando la energía eléctrica y utilizándolo como excusa para emitir un comunicado y advertir a las personas de un supuesto peligro, influyendo en ellos para que se refugien en la escuela. Sin embargo, las autoridades del pueblo se interponen a ello, capturando a Tessie y Sayaka, por lo que Mitsuha decide hablar firmemente con su padre sobre lo que está por suceder.

El color rojo es uno de los colores más visibles, y es asociado muchas veces a peligro. Según la psicología del color, el rojo es utilizado en señales de alerta y advertencia, y su presencia llega incluso a tener connotaciones negativas.

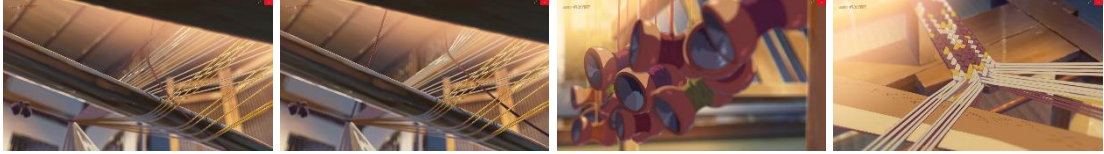
En esta escena, donde el tiempo se acaba para Mitsuha para lograr evacuar a las personas del pueblo, el color rojo predomina en la mayoría de tomas, dejando en claro el inevitable peligro que se acerca.


Elaboración propia, con base en Eco (2000).

4.3.2. Ambigüedad

Dentro de la estética, se entiende como ambigüedad a los significantes que tienen distintos significados y que generan diferentes interpretaciones. Es por ello que su función principal es atraer la atención de los receptores para que éstos interpreten signos polisémicos con un mismo mensaje. Para detallar los elementos de ambigüedad en la película, se tomó como base el componente descriptivo del análisis de textos narrativos.

Elementos	Análisis
EL hilo rojo del destino	
<p>Mitsuha utiliza desde el inicio de la película una cuerda trenzada de color rojo para agarrar su cabello. Al paso de la historia, ella va a buscar a Taki a Tokio. Lo encuentra y sube al tren en el que él viajaba, cuando están por separarse, ella se suelta esa cuerda trenzada del cabello y se la lanza a Taki, a partir de ahí él la lleva en su muñeca todo el tiempo, incluso después de haberla olvidado y no recordar que fue ella quien se la regaló.</p> <p>Cuando Taki llega al santuario de la familia Miyamizu y bebe el <i>Kuchikamisake</i> hecho por Mitsuha, se ve a Taki cayendo al vacío con esa cuerda roja atada a su muñeca, y durante ese momento él es capaz de ver la vida de Mitsuha, desde su nacimiento hasta su muerte. En primera instancia, se nota que esa misma cuerda roja conecta con el cordón umbilical de Mitsuha cuando nace, también se ve esa misma cuerda recorriendo el largo</p>	<p>La historia del hilo rojo del destino es muy conocida en muchas partes del mundo, y según una leyenda japonesa, son los dioses los encargados de atar un hilo rojo invisible al dedo meñique de las personas que están destinadas a encontrarse, independientemente del tiempo, lugar o espacio en el que se encuentren. Según dicha leyenda, este hilo rojo puede estirarse e incluso enredarse, pero jamás romperse.</p> <p>Asimismo, cabe mencionar que en el transcurso de la película se pueden observar líneas rojas. Se ven cuando los trenes abren sus puertas, en el cordón que guarda el sake en el santuario familiar, incluso las barandillas de las escaleras donde se reencuentran al final de la película, haciendo parecer que toda la película es un hilo que se extiende para conectar a ambos protagonistas de alguna u otra manera.</p>

<p>camino hasta llegar a la casa de Mitsuha, haciendo ver que la otra parte de la cuerda siempre ha estado atada a Mitsuha.</p> <p>Cuando ambos se reencuentran durante el ocaso, Taki le devuelve la cuerda trenzada a Mitsuha y ella nuevamente se la coloca en su cabello.</p>	
<p>Cuerdas trenzadas y <i>Musubi</i></p>	
	
<p>La familia Miyamizu se dedica a crear cuerdas trenzadas, la abuela hace mención a que más de 1000 años de historia del pueblo de Itomori están dentro de esa tradición. Ella dice que “se debe de escuchar la voz del hilo para que las emociones fluyan entre una persona y dicho hilo”. Además, cuenta una pequeña historia de cómo una vez hubo un gran incendio que acabó con documentos importantes en el templo Miyamizu, y resalta que, a pesar de esas pérdidas, quienes pertenecen a la familia deben seguir con la tarea de crear las cuerdas trenzadas.</p> <p>En una escena, cuando Mitsuha se dirige junto a su abuela y su hermana al santuario familiar, la abuela les pregunta si saben qué</p>	<p>Profundizando más en la palabra <i>Musubi</i>, la religión mayoritaria en Japón es el sintoísmo, y en dicha religión <i>Musubi</i> significa “unión”.</p> <p>En la película, en el momento del crepúsculo, se puede ver cómo los protagonistas logran finalmente conectarse más allá del tiempo y del espacio, esto se le atribuye al <i>Musubi</i>, ya que fue el dios del templo Miyamizu quien se encargó de enviar a Taki al pasado para poder hablar con Mitsuha.</p>

<p>significa <i>Musubi</i>, y les dice que es el nombre del antiguo dios del lugar pero que también significa atar hilos y conectar gente. Añade que el hecho de consumir algo y que esto se una al espíritu de la persona también es considerado <i>Musubi</i>.</p> <p>Mitsuha deja su <i>Kuchikamisake</i> en el santuario familiar, ya que, según la abuela, para salir del mundo de los dioses se debe de dejar algo atrás, y es este <i>Kuchikamisake</i> el que hace que Taki y Mitsuha se conecten una vez más luego que Taki lo bebe.</p>	
<p>Líneas por la mitad</p>	
	
<p>A lo largo de la película se aprecian tomas desde un ángulo normal, pero con altura baja, mostrando cómo se abren y se cierran las puertas.</p>	<p>Estas aperturas y los cierres que se pueden notar suceden siempre cuando ambos protagonistas están a punto de realizar algo importante. Por ejemplo, cuando Mitsuha llega a Tokio a buscar a Taki y sube al tren, también cuando Taki ve a Mitsuha en otro tren paralelamente y decide bajar de él para ir en su encuentro. Eso puede atribuirse a</p>

	que estas escenas dan inicio a un nuevo punto en la historia.
Epílogo	
	
<p>Han pasado 8 años desde el desastre en Itomori y 5 años desde lo sucedido con Taki. Se puede apreciar a un Taki adulto buscando trabajo, conviviendo con sus amigos de la secundaria e incluso con Miki, sin embargo, él siente que le hace falta algo. Él mismo hace mención a que se encuentra buscando algo sin saber qué es. Una mañana, mientras viajaba en tren, Taki ve cómo una chica pasa en un tren paralelamente al suyo y siente la necesidad de hablarle, se baja del tren y corre para intentar encontrar a la chica. Esta chica por su parte, realiza lo mismo y se baja de su tren para ir en busca de Taki.</p> <p>Ambos personajes corren por las calles buscándose hasta que llegan a unas gradas y finalmente, se ven el uno al otro. Sin saber qué decir, cada uno empieza a caminar lentamente, y cuando pasan junto al otro</p>	<p>En el epílogo, Shinkai utilizó varios elementos para enviar un mensaje ambiguo. Desde que cayó parte del cometa en Itomori no se supo más ni de Mitsuha ni de sus amigos, únicamente se ven las noticias de fondo en la que mencionan el aniversario de la caída de parte del cometa en Itomori, en el cual no hubo ninguna víctima mortal, por lo que se intuye que Mitsuha sobrevivió, a pesar de ya no aparecer explícitamente en la cinta nuevamente.</p> <p>En la escena final, la chica no menciona su nombre, pero a pesar de haber pasado 8 años, el público intuye que se trata de Mitsuha, además que en el cabello tiene una cuerda trenzada de color rojo.</p> <p>De la misma manera, cuando Taki se voltea hacia la chica y le dice que cree conocerla,</p>


hacen una mueca al no saber qué decir. Sin embargo, al llegar arriba, Taki decide voltear y le pregunta a la chica si se conocen de algún lado, y ella le dice que estaba pensando lo mismo. La escena termina haciendo un enfoque al cielo y eso le da fin a la cinta.	ambos se preguntan sus nombres al mismo tiempo, el público intuye en que ellos finalmente se encontraron y los espectadores interpretan esa escena final como un final feliz para ambos protagonistas.
---	--

Elaboración propia, con base en Eco (2000).

4.3.3. Autorreflexividad

La autorreflexividad es entendida como una interpretación de quien produce el mensaje, por lo tanto, no necesita de algo externo para poder entenderse ya que podrá hacerse dentro de su propia estructura siempre y cuando, se entiendan los códigos del emisor. Para detallar los elementos de la autorreflexividad en la película, se tomó como base el componente descriptivo del análisis de textos narrativos.

Elementos	Análisis
Cambio de cuerpos	
	
Sin previo aviso, Mitsuha y Taki despiertan un día y se dan cuenta que están en un cuerpo distinto. Taki se encuentra dentro del cuerpo de Mitsuha y ella a su vez se encuentra dentro del cuerpo de él. Al principio, únicamente lo notan al tocarse sus partes íntimas, ya que es lo que diferencia a	Shinkai hace notar el cambio de cuerpos entre Taki y Mitsuha a través de una elipsis de estructura subjetiva, ya que lo que ambos personajes ignoran, el público también lo hace.

<p>un hombre de una mujer, sin embargo, al verse al espejo, ambos se sorprenden al ver lo que les está sucediendo.</p>	<p>En estas primeras escenas, los protagonistas no dicen ni una sola palabra, pero únicamente con sus acciones se puede entender lo que les está sucediendo.</p>
<p>Ritual familiar del <i>Kuchikamisake</i></p>	
	
<p>Las hermanas Miyamizu realizan el ritual familiar en el que ambas deben de hacer el <i>Kuchikamisake</i>, el cual consiste en arroz masticado que al mezclarse con la saliva se convierte en alcohol, ya que la saliva contiene enzimas con bacterias capaces de fermentar el arroz. Dicho <i>Kuchikamisake</i> es utilizado posteriormente para dejarlo como ofrenda en el santuario familiar.</p>	<p>Dentro de la cinta, el <i>Kuchikamisake</i> es un signo polisémico ya que tiene diversos significados para los habitantes de Itomori.</p> <p>Este <i>sake</i> realizado por las hermanas Miyamizu tiene un papel clave, ya que como es mencionado en la película, representa la mitad de ellas y ambas lo realizan con el respeto que le tienen a sus dios. Dentro de la cinta, este <i>sake</i> tiene su propio significado, porque es el medio utilizado por Taki para reencontrarse una vez más con Mitsuha cuando se entera que ella ha muerto debido al cometa que destruyó Itomori.</p> <p>Sin embargo, los compañeros de escuela de Mitsuha que están presenciando el ritual, dicen que es algo asqueroso e incluso vergonzoso, ya que ellos no tienen relación con dicha tradición familiar.</p>

El inframundo - *Kakuriyo*



La familia Miyamizu se dirige al lugar en el que se encuentra el santuario familiar para ir a dejar como ofrendas los *Kuchikamisake* realizados por ambas hermanas. A medio camino, al llegar a un río, la abuela les dice que pasando el río está el inframundo, haciendo referencia a que es el hogar de los dioses, y que para salir de dicho lugar tienen que dejar algo muy preciado para ellas, en ese caso, el *Kuchikamisake* que dejarán como ofrenda.


Más adelante, luego que Taki descubre lo sucedido con Itomori, se dirige al santuario de la familia Miyamizu para pedirle a los dioses permitirle conectarse con Mitsuha una vez más y evitar su muerte.

El inframundo es un signo polisémico dentro de la película, ya que tiene su propio significado para la familia Miyamizu.

Para la abuela Miyamizu, ese santuario es lo más preciado de su familia y debe de tratarse con respeto, ya que es un legado que ha ido de generación en generación.

En ese momento, Taki es quien se encuentra en el cuerpo de Mitsuha, así que se nota su confusión con algunas de las cosas que dice la abuela, aun así, él muestra el debido respeto ante la tradición familiar.

Asimismo, cuando Taki regresa tiempo después a este santuario familiar, lo hace bajo un ambiente completamente diferente. La escena es triste, la caída de la lluvia resalta la tristeza que Taki siente por la muerte de Mitsuha, e incluso el lugar está rodeado de neblina. Cuando llegó la primera

	<p>vez al lugar, al santuario lo separaba un pequeño río, sin embargo, en ese momento se había convertido en un gran lago, incluso cuando Taki se adentra en él casi se tropieza debido a que parece tener más profundidad, haciendo más difícil la entrada de Taki hacia el inframundo.</p>
<p>Conectando los hilos</p>	
	
<p>Tiempo después que Taki descubre lo sucedido con Itomori, empieza a olvidar poco a poco todo lo relacionado al pueblo y a Mitsuha. En cierto momento, recuerda la voz de la abuela de Mitsuha hablando sobre los hilos y su relación a <i>Musubi</i>, es por ello que decide regresar al santuario de los Miyamizu y pedirle una oportunidad más al dios de ese pueblo y permitirle conectarse una vez más con Mitsuha.</p> <p>Cuando Taki se encuentra dentro del recinto sacro, bebe el <i>Kuchikamisake</i> hecho por Mitsuha. Al intentar ponerse de pie, se resbala y mientras cae al suelo la linterna de su celular apunta hacia arriba, dejando ver una pintura que se encuentra en el lugar, la cual lo introduce en el hilo de la vida de</p>	<p>En esta escena se puede notar la presencia de un signo estético, ya que es un código exclusivo de la película.</p> <p>El <i>Kuchikamisake</i> y el <i>Musubi</i> son momentos claves dentro de la cinta, y Taki, a pesar de ser un chico ciudadano y haber crecido con otras costumbres, confía en las tradiciones de la familia Miyamizu y las utiliza para ver una vez más a Mitsuha y poder advertirle del peligro del cometa y evitar su muerte.</p> <p>En ese momento, el <i>Kuchikamisake</i> y el <i>Musubi</i> representan para Taki esperanza, ya que son el único medio que tiene para poder conectarse nuevamente con Mitsuha.</p>

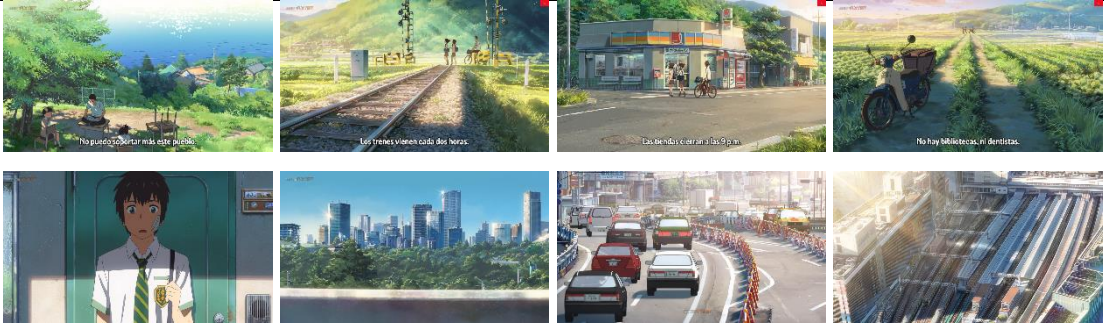
<p>Mitsuha, desde su nacimiento hasta su muerte.</p>	
<p>El ocaso - <i>Kataware-doki</i></p>	
	
<p>La maestra de Mitsuha, durante una de sus clases, explica que el crepúsculo es un periodo de tiempo que no es ni tarde ni noche, es el momento en el que las siluetas humanas empiezan a difuminarse hasta llegar al punto de no saber dónde empiezan y en dónde terminan. También se refiere a este momento como el único durante el día en el cual los humanos pueden toparse con seres que no son de este mundo. Según el dialecto del pueblo, nombran ese momento como <i>Kataware doki</i>.</p> <p>Taki y Mitsuha finalmente se reúnen en la cima de la montaña y lo hacen justamente en el momento del crepúsculo, logrando verse una vez más. Sin embargo, ambos saben que es un momento efímero, y Taki le advierte a Mitsuha del futuro desastre del cometa.</p>	<p>Al inicio de la película, la maestra escribe en la pizarra varias palabras relacionadas al crepúsculo. Ella utiliza un código lingüístico, ya que usa diferentes palabras para referirse a él, incluso uno de los alumnos le menciona que ellos lo conocen como <i>kataware doki</i>, y la maestra les hace mención a que es el término utilizado en el pueblo.</p> <p>La maestra también hace mención a que en el momento en el cual se puede apreciar el crepúsculo, las fronteras entre lo real y lo ficticio se mezclan, permitiendo el encuentro de los humanos con seres que no pertenecen a este mundo.</p> <p>A pesar que Taki sabe que Mitsuha murió tres años atrás, llega a la cima de la montaña buscándola después de beber el sake y</p>

	<p>pedirles a los dioses verla una vez más, y llega justamente en el momento del crepúsculo, logrando verla una vez más. En esa escena se puede notar cómo los últimos rayos del sol los dividían mientras que el inicio del crepúsculo los conectaba finalmente.</p>
--	---

Elaboración propia, con base en Eco (2000).

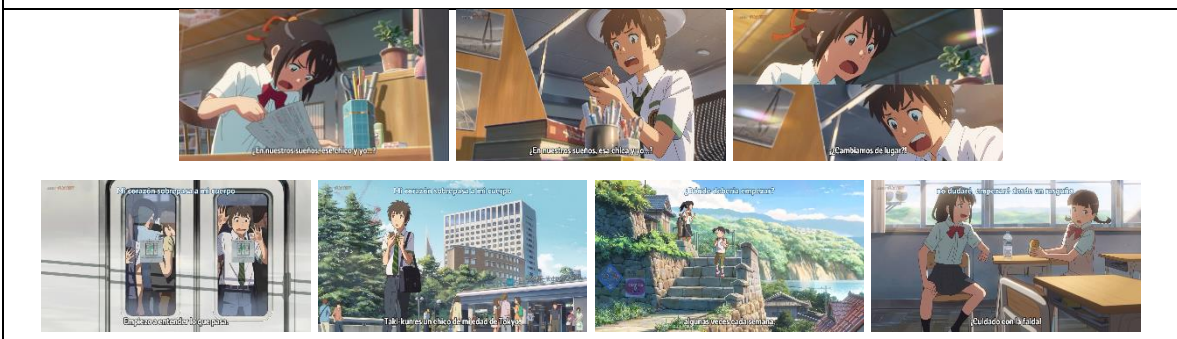
4.3.4. Hipercodificación

La hipercodificación se refiere al uso de diversos códigos para comprender un mensaje. Para detallar los elementos de este elemento en la cinta, se tomó como base el componente descriptivo del análisis de textos narrativos.


Elementos	Análisis
Ruralidad y Urbanidad	
	
<p>El pueblo de Itomori es muy aburrido, según Mitsuha y sus amigos. Ellos hacen mención a que quieren salir del pueblo porque no tiene nada interesante, enumerando las cosas aburridas que predominan en el lugar.</p>	<p>Shinkai muestra lo opuesto de los mundos de Mitsuha y Taki a través de una antítesis. Se puede apreciar la diferencia entre ambos lugares y cómo esto influye en la manera de ver las cosas de los personajes. Lo que para</p>



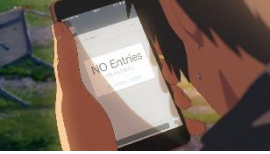
<p>En contraparte, la ciudad de Tokio está llena de rascacielos, con carros por doquier, incluso trenes que se mantienen en movimiento a todas horas del día.</p>	<p>Mitsuha parece interesante, para Taki es algo normal a lo cual está acostumbrado.</p>
---	--

Masculinidad vs. Feminidad



<p>Una mañana, Taki despierta y se da cuenta que está dentro del cuerpo de otra persona. De igual manera, Mitsuha despierta en el cuerpo de alguien más. Ninguno sabe lo que está sucediendo, y lo que al principio les parecía un sueño se convierte en una realidad con la cual tienen que lidiar con el paso del tiempo, obligándolos a sobrellevar ese cambio de cuerpos para no perjudicar la vida de ninguno.</p>	<p>Al inicio de la película, Shinkai muestra que Taki y Mitsuha han intercambiado de cuerpos y lo realiza por medio de una elipsis, ya que el autor en ningún momento aclara o dice explícitamente que ambos están en cuerpos distintos. Ambos personajes se comportan de una manera totalmente contraria a la que se supone, se deben comportar.</p> <p>La dualidad entre masculinidad y feminidad queda clara acá, ya que se puede ver a un Taki con expresiones femeninas, mostrándose nervioso y tímido, mientras se observa a una Mitsuha masculina y con seguridad en sí misma. Ambos utilizan sus características propias mientras están en el cuerpo del otro, un ejemplo claro es cuando</p>
---	---

	<p>Mitsuha se sienta con las piernas un poco abiertas, y su amiga Sayaka le hace notar que debe de sentarse correctamente.</p>
<p>Cabello</p>	
	
<p>Cuando Mitsuha llega a Tokio a buscar a Taki, él no la reconoce a pesar de sentir una extraña conexión hacia ella, llegando al punto en el que Mitsuha le arroja la cuerda trenzada con la cual se recogía su cabello. Luego de eso, ella regresa a Itomori y decide cortar su cabello, pidiéndole a su abuela que la ayude con eso.</p>	<p>En la sociedad se suele asociar cortarse el cabello como símbolo del cierre de un ciclo. A través de este símbolo, el autor representa cómo Mitsuha quiere darle fin a los sentimientos que ha tenido hacia Taki. Luego que Taki no la reconociera cuando ella va a verlo a Tokio, ella toma esa acción como indiferencia de parte de Taki.</p> <p>Asimismo, cuando ella se encontraba frente a Taki en el tren, le dio su cinta roja, con la cual amarraba su cabello. Ya se ha hecho mención a que esa cinta roja representa el hilo rojo del destino, lo cual se puede interpretar a que dicho hilo rojo se ha roto y ella quiere darle fin a esa historia. Más adelante, cuando ellos se reconectan gracias al crepúsculo, Taki le devuelve la cinta roja y ella vuelve a colocársela en el cabello, esta vez de una manera distinta ya que ahora tiene el cabello corto.</p>
<p>Celulares</p>	

		
<p>Luego que Taki descubre lo sucedido en Itomori, empieza a olvidar todo lo relacionado a ese lugar y a Mitsuha. Sus recuerdos empiezan a ponerse borrosos, por lo que decide confirmar sus recuerdos con las notas que Mitsuha dejaba en su celular cuando ella se encontraba dentro de su cuerpo. Sin embargo, esas notas se empiezan a borrar rápidamente frente a sus ojos hasta quedar totalmente en blanco y sin ninguna prueba que confirme su historia.</p>	<p>El uso de celulares ha tenido un gran impacto en las distintas sociedades los últimos años. Es por ello que Shinkai los utiliza por medio de un código lingüístico y un código social, siendo éstos el medio que Taki y Mitsuha tenían para comunicarse. Cada vez que ellos cambiaban de cuerpos se dejaban notas en sus celulares contando detalladamente qué fue todo lo que hicieron para que sus acciones no los perjudicaran al no conocerlas.</p> <p>Cuando Taki empezó a olvidar a Mitsuha y los recuerdos sobre ella empezaron a disolverse, tuvo la esperanza de leer las notas que ella le dejó en su celular para confirmar que todo había sido real.</p>	

Elaboración propia, con base en Eco (2000).

4.4. Relación de la propuesta ideológica de textos narrativos y el mensaje estético

La cinta de animación, *Kimi no Na wa*, escrita y dirigida por Makoto Shinkai, sí posee un mensaje estético y una propuesta ideológica. El director, por medio de un mensaje estético, siguiendo las características del modelo propuesto por Eco (2000), en su texto narrativo propone una ideología en el mensaje que le comunica a los receptores. Haciendo referencia

a simbolismos que remarcan cómo a pesar de una separación siempre habrá un punto de reconexión.

Shinkai, por medio de sus películas, plasma en sus personajes ideas que capturan la atención de los espectadores. El autor aprovecha el cine, siendo éste un medio de comunicación masivo, para expresar sus característicos mensajes ambiguos para que sea el público quien interprete lo que desee.

En *Kimi no Na wa*, Shinkai hace uso de la manipulación presentando escenas con la finalidad de ser inspeccionadas de manera más profunda. Los ángulos de las tomas toman gran presencia ya que remarcan un distinto punto de vista. De igual manera, la colorización de las escenas influye en los espectadores para que éstos las interpreten de acuerdo a lo que ocurre en la historia en determinados momentos. En momentos en los cuales la tristeza se hace presente en el protagonista de la historia, las escenas son sombrías, con tonos fríos e incluso hasta grisáceos. Asimismo, cuando se están quedando sin tiempo para evacuar a los habitantes del pueblo, se muestra un tono rojizo en la mayoría de escenas, guiando a la audiencia por momentos de tensión, advirtiendo sobre un peligro próximo.

El autor rompe algunas reglas sintácticas y semánticas al mostrar mensajes ambiguos durante la película, dejándole al espectador la tarea de interpretar los significantes presentados. Shinkai expone una leyenda japonesa conocida alrededor de todo el mundo, y gran parte de la historia gira en torno a ésta, la leyenda del hilo rojo del destino. Y esto lo realiza mostrando una visión optimista y a la vez, una pesimista, ya que deja en claro que no todo es fácil. La cinta da inicio con ambos personajes buscando algo o a alguien, sin tener muy claro qué es lo que buscan, y termina cuando los protagonistas encuentran a alguien con quien sintieron una conexión, sin embargo, Shinkai no confirma si finalmente encontraron lo que estuvieron buscando, ya que en ese momento la película llega a su fin.

Así como el autor muestra mensajes ambiguos y manipulados, también presenta otros caracterizados por la autorreflexividad, el cual es otro elemento importante dentro de los

mensajes estéticos. Dichos mensajes no necesitan de mayor análisis para ser entendidos, ya que esto puede lograrse con el simple hecho de que el receptor preste atención a los mensajes emitidos anteriormente por el autor de la obra.

Por ejemplo, al inicio de la película, a pesar que los personajes no dicen ni una sola palabra, la audiencia es capaz de entender qué es lo que está sucediendo únicamente con deducciones y signos que el autor ha proveído. Asimismo, a pesar que las tradiciones familiares mostradas en la cinta son ajenas a los espectadores, ellos se sienten atraídos a ellas y entienden la importancia y el significado de éstas para los personajes que las practican. Se puede observar claramente cómo uno de los protagonistas, a pesar de vivir en la ciudad y no conocer nada de dichas tradiciones, las respeta, logrando que el público reflexione acerca de lo que ve en la pantalla y empatice con eso.

El último lineamiento que forma parte de los mensajes estéticos también se hace presente durante la película. Este elemento les permite a los espectadores sentirse parte de la película al mostrar escenas con las cuáles éstos se identifiquen. Aspectos como un simple corte de cabello, el uso de celulares o incluso las características de la masculinidad y feminidad hacen que las personas entiendan de mejor manera el mensaje que el autor quiere brindar.

Aunque *Kimi no Na wa* muestra una historia de amor a través del tiempo y la distancia, no se puede obviar la intención de Shinkai al mostrar elementos fantásticos con mensajes más profundos, los cuales se acercan al terreno metafórico, exponiendo signos místicos y espirituales dentro de un contexto cultural global y una narrativa accesible para la audiencia, para que ésta sea capaz de comprenderlos e incluso, identificarse con los protagonistas.

La cinta cinematográfica de Makoto Shinkai, *Kimi no Na wa*, envuelve a los personajes dentro de espacios que giran en torno a un conflicto que atraviesa incluso las barreras del tiempo. De igual manera, por medio de determinados signos y códigos, el autor hace mención de temas que van de lo real a lo fantástico, lo cual, capta la atención de los

espectadores de principio a fin, manteniéndolos con la intriga de lo que sucederá después. Es por ello que, los elementos que forman parte del mensaje estético junto a la propuesta ideológica representada por la película juegan un papel importante durante toda la historia y se complementan entre sí, logrando convertir al largometraje en una obra maestra.

4.5. Epílogo

A continuación, se hará una breve recapitulación sobre este capítulo, en el cual se analizó la película de animación *Kimi no Na wa*, escrita y dirigida por Makoto Shinkai en el año 2016, la cual tiene una duración total de 106 minutos. Dicha investigación fue realizada con base en el análisis de textos narrativos presentado por Velásquez (2016) y el análisis del mensaje estético expuesto por Eco (2000).

Se dio inicio con el análisis de textos narrativos que expuso Velásquez (2016), y luego de haber observado la película se concluyó que, el conflicto sobre el cual gira la historia del filme es la diferencia de temporalidad que atravesaban ambos protagonistas. Pues, luego que uno de ellos se dio cuenta que los separaba no sólo la distancia sino también el tiempo, la trama se complica ya que, el deseo de ambos por conocerse se hace aún más difícil de cumplirse. Definido el conflicto, se detallaron los tres momentos importantes en la historia, contando cómo empezó la historia, qué fue lo que originó el cambio y cómo finalizó después de dicho cambio. Asimismo, se detallaron las secuencias de la película, debido a que tuvo un inicio disfórico el cual fue mejorando hasta llegar a un final eufórico, se determinó que la historia tiene una visión optimista, ya que, a pesar de haber tenido un inicio negativo, su final fue positivo.

Posterior a eso, se definieron los elementos del componente descriptivo, detallando a los personajes que participaron directamente durante el conflicto, así como los espacios y los tiempos en los cuales tomaron lugar. Esto se llevó a cabo en dos momentos, un primer momento antes del conflicto y uno segundo después de éste, ubicándolos en una oposición.

Luego de esto, se compararon las oposiciones encontradas en los pasos anteriores, empezando con la generada desde el conflicto, siendo la temporalidad vs. atemporalidad. El propósito de llevar a cabo los pasos anteriores era determinar el mensaje ideológico que la película transmite, concluyendo en cómo el director, Makoto Shinkai, por medio de su obra muestra contrastes entre la vida y la muerte, entre el pasado y el presente y en cómo a pesar de las dificultades que las personas atraviesen, las personas encuentran algo que ni siquiera sabían que estaban buscando.

Luego del análisis según lo presentado por Velásquez (2016), se procedió a analizar la película según los cuatro elementos que son necesarios para que un mensaje sea estético, según Eco (2000). Se empezó con las escenas en las cuales Shinkai utiliza la manipulación para influir en la mente de los espectadores, llevándolos a inspeccionar lo que ven de una manera más profunda. Con base en la manipulación se determinó que por medio de códigos prosódicos, distintos ángulos en las escenas y la colorización utilizada, la película logra jugar con la mente de las personas, haciendo que ellas piensen lo que el autor quería desde un principio.

El segundo elemento que fue analizado en la película, fue el de la ambigüedad. Los mensajes ambiguos son aquellos que tienen distintas interpretaciones, según la persona que los vea. Ejemplo de ello es la leyenda del hilo rojo del destino, la cual está representada a lo largo del largometraje. Si bien el autor tenía la intención de dejar en claro esta representación, las personas que vieron la película tienen distintas creencias y posiblemente, no todas creen en dicha leyenda.

Siguiendo con el análisis, el tercer elemento utilizado fue la autorreflexividad. Este elemento no necesita de ningún factor externo para poder entenderse ya que, puede comprenderse dentro de su propia estructura utilizando los códigos ya mencionados por el autor. Con ayuda de signos polisémicos, códigos retóricos, lingüísticos e incluso estéticos, fue posible interpretar algunas escenas en las cuales este tercer elemento estaba representado.

Finalmente, el cuarto elemento analizado fue el de hipercodificación. Dicho elemento trabaja, de cierta manera, conjuntamente con la ambigüedad y la autorreflexividad, y su análisis es posible por medio del uso de diversos códigos propios de los espectadores para comprender los mensajes que están viendo. Luego que se analizó la película y se determinó que sí cumple con los cuatro elementos propuestos por Eco (2000) se concluyó que, efectivamente, la película cuenta con las características necesarias para considerarse una obra estética.

Conclusiones

Los objetivos planteados en el presente trabajo estuvieron orientados a interpretar, desde una perspectiva semiológica, los signos y códigos de la película *Kimi no Na wa*. Por tal razón, el objetivo general fue analizar la película con base en los elementos del mensaje estético propuestos por Eco.

- En el análisis de la cinta *Kimi no Na wa*, se determinó que la historia gira en torno a las barreras de la temporalidad contra las que luchan los personajes, siendo éstas el conflicto principal de la película. A pesar de ser una cinta de animación japonesa, Makoto Shinkai presenta a dos personajes con características y personalidades muy generales, logrando captar la atención de todo el público y no únicamente de la audiencia japonesa. El autor, por medio de códigos lingüísticos y retóricos, muestra una historia de amor que va más allá de una historia romántica, añadiendo temas que van de lo real a lo fantástico, logrando una perfecta combinación entre mundos tan opuestos como las personalidades de los hombres y las mujeres, la vida pacífica y tranquila de un pueblo contra una moderna e industrializada ciudad.
- Se definieron los elementos del componente descriptivo que forman parte de la película *Kimi no Na wa*, logrando interpretar la ideología planteada por Shinkai. Entendiendo entonces que las personas están conectadas a encontrarse con alguien, sin importar el espacio o el tiempo que los divida. Se observa también cómo el autor, por medio de distintos códigos, logra captar la atención de los espectadores, influyendo en ellos para que analicen más a profundidad lo que ven.
- Con base en el análisis propuesto por Velásquez, se determinó que la propuesta ideológica de la película *Kimi no Na wa* está basada en las conexiones de las personas y en cómo están destinadas a encontrarse con alguien más sin importar las barreras del espacio-tiempo.

- Los cuatro lineamientos del mensaje estético propuestos por Eco forman parte del largometraje *Kimi no Na wa*. Shinkai utilizó mensajes que manipulan a los espectadores, logrando que dirijan su atención a lo que él quiere que vean. Elementos como los ángulos de las escenas, los colores utilizados, así como los signos utilizados atraen al público a interpretar el mensaje que el autor quiere brindar. La ambigüedad fue uno de los elementos que más predominó, ya que, significantes como la leyenda del hilo rojo del destino, el uso de las líneas durante toda la película e incluso el epílogo logran que el público sienta curiosidad y analice más a fondo sus significados. Asimismo, se mostró la autorreflexividad por medio de signos que son de vital importancia para los personajes como los rituales de la familia Miyamizu, la entrada al inframundo, lugar donde viven los dioses del pueblo e incluso, el crepúsculo, donde ambos protagonistas logran encontrarse. Finalmente, por medio de la hipercodificación se logran entender ciertos mensajes, ya que consiguen crear un vínculo con la audiencia, al identificarse con ellos. Tomando en consideración lo anterior, esta película se puede considerar una obra de arte, ya que posee las características necesarias de un mensaje estético, según lo propuesto por Eco.
- Finalmente, luego de comparar los resultados de los análisis de los modelos propuestos por Velásquez y por Eco, se observa la manera en la que éstos se relacionan y se complementan entre sí, ya que se pueden observar a los personajes girando alrededor del conflicto, el cual se muestra a través de signos y códigos que representan algo más que lo que se ve a simple vista, con mensajes que manipulan la mente de las personas, otros que rompen las reglas sintácticas por medio de la ambigüedad y la autorreflexividad y asimismo, algunos que al ser hipercodificados se pueden entender más fácilmente; permitiendo a los receptores interpretar de mejor manera el mensaje estético y la propuesta ideológica que el autor quería lograr.

Recomendaciones

- Los estudiantes que reciben cursos de Semiología, deben mostrar mayor interés en el modelo de análisis del mensaje estético propuesto por Eco y, poner en práctica dichos conocimientos para determinar si lo que están analizando cumple con lo necesario para considerarse un mensaje estético. De esta manera podrán adentrarse en el vasto mundo de la investigación, teniendo perspectivas más amplias y objetivas.
- Los estudiantes deben de tener conocimiento del modelo de análisis de textos narrativos propuesto por Velásquez para que al ver una película puedan poner en práctica lo aprendido y sepan identificar cada uno de los elementos que componen dicho modelo de análisis.
- Los docentes que imparten cursos de Semiótica deben de profundizar más en los contenidos de sus cursos, y realizarlos de una manera más atractiva para los estudiantes para que éstos se sientan motivados a aprender. De esa manera, serán capaces incluso de identificar cuáles son las propuestas ideológicas de las películas que ven.
- Debido a que hay pocas investigaciones acerca de películas, es importante tener en consideración que hay cintas que transmiten mensajes relevantes que son necesarios de analizar para poder interpretar. Por lo tanto, se debe de incidir en el mundo del cine, ya que, si bien es un medio de entretenimiento, su función principal va más allá de entretener, siendo capaz de difundir ideologías o formar actitudes. El cine puede incluso considerarse como una herramienta que ayuda en la construcción de mensajes.

Referencias

- Acebal, M. (2008). Las figuras de la manipulación. *La trama de la comunicación*, 293-309.
- Alvarez López, Z. (2019). *Análisis del mensaje estético de la película La fábula de Amélie Poulain*. Tesis de pregrado, USAC, Escuela de Ciencias de la Comunicación, Guatemala.
- Alzate Piedrahita, M., Lanza Sierra, C., & Gómez Mendoza, M. (2007). *Usos de los libros de texto escolar: actividades, funciones y dispositivos didácticos*. Pereira: Universidad Tecnológica de Pereira.
- Arias, F. (2006). *El proyecto de investigación*. Caracas: Espíteme.
- Arias, F. (2012). *El proyecto de Investigación, 6ta. edición*. Caracas: EPISTEME, C.A.
- Arnheim, R. (1986). *El cine como arte. 1era. edición. (E. Revol, Trad)*. Barcelona: Paidós.
- Audiovisual. (2021). *Instituto Europeo de Periodismo y Comunicación*. Obtenido de <https://ieperiodismo.com/generos-cinematograficos/>
- Barthes, R. (1971). *Elementos de semiología*. Madrid: Alberto Corazón.
- Barthes, R. (1977). *Introducción al análisis estructural de los relatos (B. Dorriots, Trad)*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo (Obra original publicada en 1966).
- Barthes, R. (1990). *Elementos de Semiología*. España: Talleres Gráficos Montaña.
- Barthes, R. (1997). *La Aventura Semiologica*. Barcelona: Edi, paidos Iberica. S. A.
- Barthes, R. (2001). *Ensayos*. Madrid: Editorial Morata.
- Bejarano, B. F. (29 de julio de 2019). *¿El arte se comunica?* Recuperado el 16 de abril de 2022, de Comunicación artística y cultural: <https://look360.es/comunicacion-y-promocion-artistica/el-arte-se-comunica/#:~:text=El%20arte%20es%20en%20s%C3%AD,y%20recepti%C3%B3n%20de%20un%20mensaje>.
- Bernárdez, E. (1982). *Introducción a la lingüística del texto*. Madrid: Espasa-Calpe.
- Bon Pereira, M. (2006). *Contenidos y significados ideológicos de las 11 películas más taquilleras mundialmente*. Tesis de maestría, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey, División de Humanidades y Ciencias Sociales, México.
- Borrayo Pérez, G. (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*. Tesis de pregrado, USAC. Escuela de Ciencias de la Comunicación, Guatemala.
- Canudo, R. (1914). *Manifiesto de las Siete Artes*. París.
- CoMix Wave Films Inc. (s.f.). *Makoto Shinkai Works*. Recuperado el 2022 de junio de 07, de Makoto Shinkai official portal site: <http://en.shinkaiworks.com/>
- Cuesta, Á. (2019). *La ideología en el cine*. Recuperado el 07 de julio de 2022, de Películas para enseñar: <https://xn--peliculasparaensear-c4b.com/2019/07/ideologia-cine/>
- De Saussure, F. (1945). *Curso de Lingüística General 24ta edición*, (A. Alonso, Trad). Buenos Aires: Losada (Obra original publicada en 1916).
- DeFleur, M., Kearney, P., & Plax, T. (1992). *Fundamentals of Human Communication*. California: Mayfield Pub Co.
- Díaz Sanjuán, L. (2011). La observación. *Textos de apoyo didáctico*, 29. Recuperado el 10 de abril de 2022, de http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/La_observacion_Lidia_Diaz_Sanjuan_Texto_Apoyo_Didactico_Metodo_Clinico_3_Sem.pdf
- Eco, U. (1986). *Estructura Ausente 3ra. edición*. Barcelona: Lumen.
- Eco, U. (1993). *Lector in Fabula*. Barcelona: Lumen{.
- Eco, U. (1994). *El signo (F. Serra, Trad) 2da. edición*. Colombia: Labor (Obra original publicada en 1973).
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general, 5ta. edición*. Barcelona: Lumen.
- Edwards, E. (1994). Obra abierta: anticipo pragmático de Umberto Eco. *Tópicos*, 117-129.
- Esquisabel, O. (2008). Leibniz y el concepto de Analogía. *Revista de Filosofía y Teoría Política*, 11-29. Recuperado el 14 de abril de 2022, de http://www.fuentesmemoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.3621/
- Filmaffinity. (2016). *49 Festival Internacional de Cinema de Catalunya - Sitges 2016*. Recuperado el 19 de marzo de 2022, de https://www.filmaffinity.com/gt/award-edition-movie.php?edition-id=sitges_2016&movie-id=307521
- FilmAffinity. (2016). *Kimi no Na wa. (Your Name)*. Recuperado el 13 de marzo de 2022, de www.filmaffinity.com/es/film307521.html

- Gan, S. (2010). To Be or Not to Be- Anime: The Controversy in Japan over the “Anime”. *Animation Studies*, 1-11.
- García Tsao, L. (1989). *Cómo acercarse al cine*. Ciudad de México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- García Varas, A. (2012). *Filosofía e(n) imágenes*. Zaragoza: Diputación de Zaragoza.
- Gil Escudier, E. (2020). El anime como elemento transcultural: mitología, folclore y tradición a través de la animación. *BSSA arte*, 413-436.
- Gómezjara, F., & De Dios, D. (1973). *Sociología del cine*. México: SEP.
- Greimas, A., & Courtés, J. (1990). *Semiótica, diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (E. Aguirre, Trad). Madrid: Gredos.
- Guiraud, P. (1972). *La semiología*. Buenos Aires: Siglo XXI Editores.
- Hernández Chávez, F. (2005). *Análisis semiológico del cine guatemalteco y su relación de contenido con la sociedad*. Tesis de pregrado, USAC, Escuela de Ciencias de la Comunicación, Guatemala.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Pilar Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación 6ta. edición*. México: McGraw W-Hill.
- Hervás Fernández, G. (1998). *Cómo dominar la comunicación verbal y no verbal*. Madrid: Playor.
- Horno López, A. (2012). Controversia sobre el origen del anime. *Con A de animación*, 106-118.
- Horno López, A. (2013). *Animación japonesa: Análisis de series de anime actuales*. Granada: Tesis Doctoral, Universidad de Granada, Granada.
- Horta, J., Paulín, G., & Flores, G. (2019). *Sociosemiótica y cultura Principios de semiótica y modelos de análisis. 1era edición*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Sociales.
- Interiano, C. (2001). *Semiología y Comunicación*. Guatemala: Estudiantil Fénix.
- Jakobson, R. (1960). *Linguistics and Poetics* (A. Gutiérrez, Trad). Madrid: Cátedra.
- Jarvie, I. (1974). *Sociología del cine*. Madrid: Guadarrama.
- Kant, I. (2019). *Crítica del Juicio* (R. Aramayo y S. Mas, Trad). Madrid: Machado (Obra original publicada en 1790).

- Kiminona. (2016). *Tu nombre es*. Recuperado el 19 de marzo de 2022, de <http://www.kiminona.com/>
- Kristeva, J. (2001). *Semiótica I 4ta edición, (J. M. Arancibia, Trad)*. Madrid: Fundamentos (Obra original publicada en 1969).
- Ledriére, J. (1978). *El reto de la racionalidad. La ciencia y la tecnología frente a las culturas. 1era edición, (González, J. Trad)*. Salamanca: Sígueme.
- Lopera, J., Ramírez, C., Zuluaga, M., & Ortiz, J. (2010). El método analítico como método natural. *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 25(1), 1-27.
- López Cortes, N. (2020). El lenguaje será ambiguo o no será: el porqué de la ambigüedad léxica y su estudio desde la evolución del lenguaje. *e-AESLA*, 117-128.
- Mangiron, C. (2012). Manga, anime y videojuegos japoneses: análisis de los principales factores de su éxito global. *Puertas a la lectura*, 28-43.
- Martínez Salanova, E. (1998). *El puntero de don Honorato, 2da. edición*. Almería: Grupo comunicar.
- Mattelart, A., & Mattelart, M. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Méndez Ramírez, I. (1990). *El protocolo de Investigación*. México: Trillas.
- Molina Morales, Á. (2021). *Análisis de la película Parásitos de Bong Joon-Ho*. Tesis de pregrado, USAC, Escuela de Ciencias de la Comunicación, Guatemala.
- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos 1era. edición castellana (R. Grasa, Trad)*. Barcelona: Paidós (Obra original publicada en 1938).
- Morris, C. (2003). *Signos, lenguaje y conducta (J. Armengol, Trad)*. Buenos Aires: Losada (Obra original publicada en 1962).
- Moscoso del Cid, D. (2016). *Estudio semiológico de la película Siete Almas*. Tesis de pregrado, USAC. Escuela de Ciencias de la Comunicación, Guatemala.
- Muñoz Gutiérrez, C. (2006). Semántica cognitiva. *A parte Rei*, 01-28.
- Navarro, J. (2008). *Estrategias de comprensión lectora y expresión escrita en textos narrativos. 1era. edición*. Buenos Aires: Magisterio del Rio de la Plata.
- Niño Rojas, V. (2004). *Semiótica y lingüística*. Bogotá: EcoEdiciones.
- Pardo, A. (1998). Cine y sociedad en David Puttnam. *Comunicación y sociedad*, 53-90.

- ParrotAnalytics. (2021). *Creciente demanda mundial del anime*. Recuperado el 21 de marzo de 2022, de <https://www.parrotanalytics.com/insights/growing-global-demand-for-anime-aug-2021/>
- Peirce, C. (1974). *La ciencia de la Semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Peirce, C. S. (1987). *Obra lógico-semiótica*. Madrid: Taurus.
- Peláez, E. (2020). *Amor, destino y memoria en Kimi no Na wa o Your Name*. Recuperado el 13 de marzo de 2022, de www.sugoi.com.pe/amor-destino-y-memoria-en-kimi-no-na-wa-o-your-name/
- Posadas, P. (1980). *Apreciación del cine*. México: Alambra.
- Real Academia Española. (s.f.). Anime. *En Diccionario de la lengua española*. Obtenido de <https://twitter.com/RAEinforma/status/1257295715497320455>
- Real Academia Española. (s.f.). Signo. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 21 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/signo>
- Real Academia Española. (s.f.). Teoría. *En Diccionario de la lengua española*. Recuperado el 18 de abril de 2022, de <https://dle.rae.es/teoría>
- Rey, J. (2008). Forma, discurso e ideología en el mensaje publicitario. *Ambitos*, 323-341.
- Rojas Hernández, M. (2011). La razón autorreflexiva como principio de la filosofía de Hegel. *Andamios*, 239-271.
- Ruesch, J., & Bateson, G. (1987). *Communication The Social Matrix of Psychiatry, 1st Edición*. New York: Norton.
- Sánchez Noriega, J. (2002). *Historia del cine: Teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid: Alianza.
- Santos Guerra, M. (1979). *Educación para la imagen: Denotación y connotación en la lectura de mensajes verboiconicos estáticos*. Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Filosofía y Ciencias de la Educación, España.
- Serrano Orejuela, E. (1996). *La narración literaria. Teoría y análisis*. Colombia: Gobernación del Valle del Cauca.
- Serrano, M., Gracia, J., Arias, & Arias, M. (1982). *Teoría de la comunicación 2da. edición*. Madrid: Roble.

- Shinkai, M. (Productor), & Shinkai, M. (Dirección). (2016). *Kimi no Na Wa* [Película]. Japón: Tōhō (Japón).
- Sierra, B. (1984). *Ciencias Sociales. Epistemología, lógica y metodología. 1era. edición.* Madrid: Paraninfo.
- SITGES. (2016). *SITGES - 49ed. Festival Internacional de Catalunya*. Recuperado el 2022 de marzo de 19, de <https://sitgesfilmfestival.com/cas/arxiu/2016#filmsY>
- Solorzano, A. (2013). Análisis de las dimensiones sintácticas, semánticas, pragmáticas y poéticas de la ilustración científica. *Iconofacto*, 83-96.
- Sorribas Fierro, M. (2014). *Storytelling&Co*. Recuperado el 14 de abril de 2022, de <https://storytellingdigital.com/2014/12/18/storytelling-estructura-relato/#:~:text=Arist%C3%B3teles%20dividi%C3%B3%20la%20narraci%C3%B3n%20de,no%20interesan%20a%20nadie%3A%20aburren.>
- Talens, J., Romera Castillo, J., Tordera, A., & Hernández, V. (1999). *Elementos*. Madrid: Cátedra.
- Tamayo y Tamayo, M. (2003). *El proceso de la investigación científica 4ta. edición.* México: Limusa.
- TheNumbers. (2016). *Kimi no Na wa (2016)*. Recuperado el 13 de marzo de 2022, de [www.the-numbers.com/movie/Kimi-no-na-wa-\(Japan\)#tab=international](http://www.the-numbers.com/movie/Kimi-no-na-wa-(Japan)#tab=international)
- Thomas, F., & Johnston, O. (1981). *The ilussion of life: Disney animation (S. Ceballos, Trad)*. New York: Disney Editions.
- Todorov, T. (1973). *La gramática del Decameron*. Madrid: Taller de Ediciones.
- Torrents, A. (2015). Ninjas, Princesas y Robots gigantes: Género, formato y contenido en el manganime. *Con A de Animación*, 159-172.
- Tudor, A. (1975). *Cine y comunicación social (J. Beramendi, Trad)*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Van, T. (2006). Discurso y manipulación: Discusión teórica y algunas explicaciones1. *Revista Signos*, 49-74.
- Vásquez Ramos, R. (2006). *Métodos de Investigación Social*. Guatemala: Educativas.
- Velásquez, C. A. (2016). *Teoría de la mentira 3ra. edición*. Guatemala: ECO Ediciones.
- Verón, E. (1993). *La semiosis social*. Barcelona: Gedisa.

- Wodak, R., & Meyer, M. (2003). *Métodos de análisis crítico del discurso* (T. Fernández y B. Eguibar, Trad). Barcelona: Gedisa (Obra original publicada en 1990).
- Yela Fernández, O. (2013). *El cine como laboratorio sociohistórico y sus implicaciones educativas*. . Tesis Doctoral, Universidad de Alcalá, Madrid.
- Zabaleta, R. (2009). Apuntes sobre semiología urbana y conformación de identidades en el espacio cochabambino. *Punto Cero*, s.f.

Anexos

Anexo 1

Modelo de ficha técnica:

Título original:	
Año:	
Duración:	
País:	
Dirección:	
Guión:	
Fotografía:	
Producción:	
Música:	
Reparto:	
Productora:	
Distribuidora:	
Género:	

Elaboración propia. (2023)

Anexo 2

Póster oficial de la película:



Fuente: <https://www.filmaffinity.com/>

Anexo 3

Ficha para el análisis de textos narrativos, según Velásquez.

Conflicto:

Argumento:

- ¿Cómo inicia?
- ¿Qué origina el cambio?
- ¿Cómo finaliza?
- Argumento unificado

Secuencias:

Secuencias		Visión Pesimista	
Situación inicial			
Proceso			

Secuencias		Visión Optimista	
Situación inicial			
Proceso			
Situación final			

Componente Descriptivo:

Personajes:

Primer momento:

Personajes		Características	

Segundo momento:

Espacios:

Primer momento

Espacios		Características	

Segundo momento:

Tiempos:

Primer momento:

Tiempos	Características

Segundo momento:

Oposiciones:

--	--

Propuesta ideológica:

Elaboración propia, con base en Velásquez (2016)

Anexo 4

Ficha de análisis del mensaje estético, según Eco.

- **Manipulación**

Elementos	Análisis

- **Ambigüedad**

Elementos	Análisis

- **Autorreflexión**

Elementos	Análisis

- **Hipercodificación**

Elementos	Análisis

Elaboración propia, con base en Eco (2000).