

La retórica aplicada al diseño de relatos animados

Análisis del cortometraje animado *Ryan*

Jaime Carrasco Zanini Rincón*

Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco

Este artículo se propone mostrar la pertinencia de la utilización de la retórica como marco teórico que permite comprender en sus diversas dimensiones la organización de discursos, en este caso, de audiovisuales animados. Para hacerlo se realiza el análisis del cortometraje *Ryan* (Chris Landreth, 2004), partiendo de las operaciones retóricas (intelección, invención, disposición y elocución). Este cortometraje es un relato audiovisual animado relativamente reciente, realizado con las nuevas tecnologías digitales, con un planteamiento que se propone una mezcla de técnicas discursivas que usualmente se consideran no compatibles, como es el caso del documental y la animación.

Palabras clave: Retórica / Intelección / Invención / Disposición / Elocución / Animación / *Ryan Larkin* / *Chris Landreth*.

*This article intends to show the pertinence of using Rhetoric as a theoretical framework which allows to understand, in each of its dimensions, the organization of any kind of discourses, specifically focused on animated films. To do so, an analysis is done, from the rhetoric point of view of the animated short film *Ryan* (Chris Landreth, 2004), parting from the rhetoric operations (intellection, invention, disposition and elocution). This is a recent short film, made with new digital technologies, that proposes a mixture of discursive techniques, like documentary and animation, which are usually considered as incompatible.*

Key words: *Rhetoric / Intellection / Invention / Disposition / Elocution / Animation / *Ryan Larkin* / *Chris Landreth*.*

Introducción

Durante las dos últimas décadas ha habido un auge de los relatos audiovisuales animados, tanto de cortometrajes como de largometrajes, que en buena parte se debe al surgimiento de las llamadas nuevas tecnologías.

No deja de ser paradójico que mientras que en las nuevas tecnologías digitales se ha tenido un desarrollo vertiginoso que ha transformado de manera significativa los procesos de producción, en lo que respecta a las teorías que buscan explicar los fenómenos narrativos y de comunicación sigue resultando válida y útil la aplicación de teorías de larga trayectoria, como es el caso de la retórica.

Una de las ventajas de utilizar un marco teórico formulado desde la retórica es que plantea aproximarse a la comunicación desde la perspectiva pragmática de quien elabora el discurso, a diferencia del punto de vista escolástico, cuyo punto de vista se deriva de la situación de distanciamiento respecto al mundo y las urgencias de la necesidad de responder a una finalidad pragmática.¹ La retórica tiene la ventaja sobre otras teorías formuladas desde la lógica escolástica (como es el caso de la semiótica u otras), de ser una de las teorías que se han desarrollado sin separarse de la práctica, que –como diría Pierre Bourdieu– están formuladas dentro del “sentido del juego” de la práctica misma –desde la posición de un agente actuante, comprometido con la acción, empeñado en el juego y los envites– y que, por lo mismo, pueden incidir de mejor manera en ella.

Adicionalmente, muchos retóricos modernos, como Richard McKeon o Mark Bachman, ven a la retórica como una disciplina de mayor aliento, no sólo como un arte expresivo

* Docente en la División de Ciencias y Artes para el Diseño, Departamento de Síntesis Creativa.

1. Pierre Bourdieu, “El punto de vista escolástico”, en *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Anagrama, Barcelona, 1997.

que persigue fines persuasivos, sino que la consideran un principio organizacional que provee el marco dentro del cual se pueden revelar y disponer las partes significantes de cualquier empresa humana.² Desde esta perspectiva, la retórica da el entramado que muestra a los objetos u obras (literarias, artísticas o de cualquier tipo) como estructuras que vehiculizan ideas para guiar la acción.

De manera similar, Alejandro Tapia afirma que cuando se aprecia el análisis que hace la retórica sobre el discurso partiendo de sus efectos y no sólo de la elaboración conceptual del pensamiento, se ponen de manifiesto los instrumentos con los que se producen artificios para la regulación social.³ De ahí el interés de utilizar la retórica como una herramienta de análisis, y como un marco teórico que posibilita un proceso organizacional, sistemático y fundamentado de toma de decisiones para el logro de los objetivos propuestos en un proyecto.

Como ya mencionamos, en este artículo nos proponemos mostrar la pertinencia de la utilización de la retórica como un marco teórico que permite comprender en sus diversas dimensiones la organización de discursos, en este caso audiovisuales animados. Para hacerlo llevamos a cabo un análisis desde el punto de vista retórico del cortometraje *Ryan*,⁴ realizado con las nuevas tecnologías digitales, y con un planteamiento que se propone una novedosa mezcla de técnicas discursivas que usualmente se consideran no compatibles, como es el caso del documental y la animación. Esta última se mueve usualmente en la narrativa de ficción y, por sus circunstancias de producción, se pensaría en una primera instancia que no es compatible con el documental del tipo interactivo⁵ en el que el documentalista muestra explícitamente su interrelación con sujetos reales.

El motivo de haber elegido este cortometraje animado para realizar el análisis radica en que se trata de un ejemplo

representativo de algunas de las tendencias narrativas actuales dentro del campo de la producción animada que además utiliza las nuevas tecnologías. Esta representatividad se puede apreciar a través de los muy diversos reconocimientos,⁶ inclusive un Oscar, que esta obra ha obtenido de diferentes agencias sancionadoras de dicho campo de producción cultural.⁷

Para comprender plenamente lo que aquí plantearemos es necesario conocer el cortometraje, el cual puede verse fácilmente a través de internet, donde hay disponibles múltiples recopilaciones de esta animación.⁸

Presento, no obstante, una sinopsis:

Chris Landreth se presenta como alguien que ha padecido adicciones que le han provocado daños y a continuación presenta a Ryan Larkin, un talentoso animador que en los años sesenta y setenta produjo cortometrajes muy reconocidos. Entrevista además a su ex pareja, quien habla de las causas que llevaron a Ryan a la adicción. Su ex jefe también menciona las consecuencias de tales adicciones. Landreth le ofrece volver a trabajar como animador si deja ahora su adicción al alcohol tal como lo hizo con la cocaína. Pero él responde de manera violenta que está inhabilitado y rechaza el ofrecimiento. Al final se ve a Ryan pidiendo dinero en la calle como cualquier otra persona en situación de calle.

5. Bill Nichols, *La representación de la realidad*, Paidós, Barcelona, 1997. Nichols propone una tipología de los documentales en la que el término *interactivo* implica que el equipo de producción del documental interactúa durante la filmación de una forma explícita con la realidad misma que se está documentando, lo que modifica lo documentado. El término *interactivo*, queda aclarado, no es utilizado en este caso como se le usa al hablar de sistemas de cómputo.

6. Imdb, www.imdb.com/title/tt0414469, consultado el 16 de abril de 2012.

7. Para consultar el concepto de *campo de producción cultural* y el de *agencia sancionadora* véase Pierre Bourdieu, "Algunas propiedades de los campos", en *Sociología y cultura*, Grijalbo-Conaculta, México, 1990; Pierre Bourdieu, "La production de la croyance: contribution a une économie des biens symboliques", en *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, núm. 13, 1977; Eduardo Andión, *Pierre Bourdieu y la comunicación social*, Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México, 1999.

8. www.nfb.ca/film/Ryan/, consultado el 9/07/2012; www.youtube.com/watch?v=mcxKL3_hjAk, consultado el 9 de julio de 2012.

2. Mark Bachman, "Introduction: McKeon and the Renaissance of Rhetoric", en Richard McKeon, *Rhetoric, Essays in Invention and Discovery*, Ox Bow Press, Woodbridge, Connecticut, 1987, p. xx.

3. Alejandro Tapia, *El diseño gráfico en el espacio social*, Designio-Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, México, 2004, p. 60.

4. *Ryan*, 2004, director Chris Landreth, Canada Council for the Arts, National Film Board, Canadá, 14 min.

Las operaciones retóricas

Desde la perspectiva retórica, la metodología que se sigue para el análisis o la construcción de discursos consiste en un proceso en el que se analizan o realizan, dependiendo del caso, una serie de operaciones. A estas operaciones retóricas se les denomina: intelección, invención, disposición, elocución y pronunciación. Como se trata de conceptos muy conocidos sólo haremos una presentación muy sintética de cada uno de ellos. Si bien en este artículo sólo serán tratadas las cuatro primeras.

La *intelección* es la etapa del proceso retórico en la que el orador requiere lograr la comprensión del hecho retórico,⁹ el cual está constituido por la situación de comunicación, el orador, el auditorio, la causa, el discurso retórico, el contexto social e histórico y el referente del discurso.¹⁰

En la *intelección* el orador desarrolla la comprensión de la situación de comunicación, determina su propia competencia retórica y su posición en el hecho retórico, desarrolla la comprensión de la causa y la controversia, determinando el estatus de la causa, su grado de defendibilidad y el género al que corresponde;¹¹ en otras palabras: define con precisión la intención persuasiva, determina el auditorio y sus acuerdos previos,¹² desarrolla la comprensión del tipo de discurso por elaborar, desarrolla la comprensión del contexto social e histórico en el que se encuentra y desarrolla la comprensión de los referentes del discurso que existen en ese contexto.

9. Tomás Albaladejo, *Retórica*, Síntesis, Madrid, 1991, p. 65.

10. Albaladejo menciona que el hecho retórico está formado por el orador, el destinatario, el texto retórico, el referente de éste y el contexto (Albaladejo, *op. cit.*, p. 43), pero cuando se refiere a la *intelección* dice que es una operación por la que el orador examina la causa y el conjunto del hecho retórico (*Ibid.*, p. 65). Apoyando esto, por otro lado Lausberg hace énfasis en que la comprensión de la causa es labor importante de la *intelección* (H. Lausberg, *Manual de retórica literaria. Fundamentos de una Ciencia de la Literatura*, Gredos, Madrid, 1966, p. 130). Tapia, por su parte, afirma que la situación de comunicación es el primer objeto de diagnóstico en el proceso retórico (Tapia, *op. cit.*, p. 65). Por todo ello, incluyo a la situación de comunicación y a la causa como factores básicos que constituyen el hecho retórico.

11. H. Lausberg, *op. cit.*

12. Véase Chaim Perelman y L. Olbrechts-Tyteca, *Tratado de la argumentación. La nueva retórica*, Gredos, Madrid, 1989.

La *invención* es la parte del proceso en la que se buscan los argumentos específicos adecuados para la situación y que pueden lograr la adhesión de un auditorio en particular. Es un proceso activo en el que se descubren las posibilidades de desarrollo de las ideas y pensamientos.

La *disposición* consiste en el procedimiento de organizar, ordenar y componer los argumentos, distribuyéndolos en una estructura cuyas partes cumplen funciones específicas en el discurso. La posición que ocupan los elementos en el discurso depende de la función que cumplan en él y en dónde ésta resulte más efectiva en términos argumentativos. La pregunta que resuelve la disposición es "cuál es el orden más adecuado y efectivo".

Según los retóricos clásicos un discurso se dispone en varias partes estructuradas: *exordio*, *narratio*, *argumentatio* y *peroratio* o epílogo.¹³

La *elocución* se plantea el uso adecuado y preciso del lenguaje para formular un estilo discursivo que permita al auditorio ubicar contextualmente al discurso y al orador, con el fin de percibirlo como un argumento más favorable al logro de la persuasión. La *elocución* también se plantea usar el lenguaje en su dimensión del *pathos* para mover afectivamente al auditorio y para generar una predisposición favorable del público a través de proporcionar algún tipo de placer como el lúdico, el estético, el intelectual, etc. Perelman afirma la necesidad de incorporar la argumentación a la expresión

13. El *exordio* es la parte inicial del discurso retórico, su finalidad es la presentación de la causa ante el auditorio de una manera que obtenga una disposición favorable de éste hacia el planteamiento del orador (Albaladejo, *op. cit.*, p. 82). La *narratio* puede ser definida como la presentación al auditorio de todos los elementos o la información que resulten verosímiles y de utilidad para construir las premisas de los argumentos que sirvan para lograr la adhesión del auditorio a las tesis del orador. La *narratio* consiste en la exposición de hechos que constituyen la causa, con el fin de que el auditorio tenga un conocimiento de los mismos que le haga posible situarse desde la posición defendida por el orador (*Ibid.*, pp. 85-86). La *argumentatio* consiste en la presentación de las pruebas pertinentes a la utilidad de la causa. La *peroratio* o epílogo es la parte final del discurso y tiene dos funciones: refrescar la memoria e influir en los afectos (Lausberg, *op. cit.*, p. 361). Aquí el orador hace una recapitulación de lo más importante, haciendo énfasis en su tesis, buscando emocionar al auditorio para tener mejor predisposición por parte de él.

misma,¹⁴ por ello la forma no se concibe como algo independiente del contenido que sólo obedece a criterios estéticos; no hay separación forma-contenido porque el discurso retórico concibe la forma como parte de la misma argumentación persuasiva.

Análisis retórico del cortometraje Ryan

Como ya se mencionó, la metodología que se seguirá en este análisis consiste en un seguimiento de las operaciones retóricas.

Intelección

Situación de comunicación

La situación comunicativa es el primer objeto de diagnóstico en cualquier proyecto de diseño.¹⁵ Es fundamental comprender en todos sus aspectos e implicaciones la situación en que el orador se pone en contacto con su auditorio.

La situación de comunicación de un cortometraje de animación se caracteriza porque este tipo de obras no son proyectos hechos para obtener una ganancia económica, ya que es muy difícil que un cortometraje animado se exhiba comercialmente en una sala cinematográfica o en televisión. Es por ello que la principal situación de comunicación en la que se exhiben cortometrajes animados es en festivales y concursos de animación, cuya función es precisamente dar espacio para que este tipo de obras se exhiban, además de dar a conocer a los autores y reconocer y otorgar prestigio a los autores de las obras que se consideran relevantes.

Desde el punto de vista de Bourdieu, los cortometrajes de animación usualmente se elaboran para el campo de la producción restringida de la animación, no con la intención de obtener una ganancia económica, sino con la finalidad de que los agentes sociales que los producen acumulen capital cultural y simbólico.¹⁶

Pero existen otras situaciones de comunicación. La primera se presenta con las colecciones de cortometrajes animados en video o DVD que se producen para ser vistos en casa

y que usualmente incluyen obras que han sido exhibidas en festivales o concursos. La otra situación de comunicación se da ante sitios individuales o colectivos en internet (como *YouTube*, *Vimeo* o similares), de donde compiten un altísimo número de cortos para atraer la atención de los usuarios; por ello una manera de llamar la atención es obtener algún tipo de reconocimiento en un concurso o festival.

Como conclusión respecto a esta situación de comunicación, se puede decir que un cortometraje animado, usualmente, sólo puede acceder a los auditorios mediante su exhibición en festivales y concursos de animación, o a través de los recursos o foros mencionados.

El orador

El orador es el productor o constructor del discurso con el que se pretende influir en el pensamiento del auditorio, buscar su adhesión a las tesis por él presentadas o movilizarlo a actuar de un modo determinado.

La retórica moderna ha ampliado el concepto de orador a aquel que elabora discursos de cualquier tipo –sean verbales, visuales, sonoros, audiovisuales, etc.– y se pone en contacto con su auditorio a través de cualquier medio de comunicación, no necesariamente con su presencia física.

El término *ethos* se utiliza para denotar el carácter o personalidad del orador reconocidos por el auditorio, y está conformado por la autoridad que le reconozca el auditorio, ya sea a partir del conocimiento previo que tiene de él, a partir de su conocimiento de la causa, o debido al peso del mismo discurso.

El orador de un cortometraje de animación generalmente se caracteriza por partir de una situación en la que requiere la búsqueda de reconocimiento del auditorio. Usualmente es un orador cuyo *ethos* no parte de una situación de autoridad reconocida, por ello esa autoridad tiene que ser ganada a través del discurso.

En el caso específico del cortometraje *Ryan*, el orador es Chris Landreth, un talentoso animador canadiense que se dio a conocer por ser el director de dos cortometrajes animados, *The End* y *Bingo*; muy reconocidos en el campo de la producción restringida, financiados por la empresa Alias-Wavefront para promover, en su momento, los sistemas de animación 3D Alias 7.0 y Maya 1.0.

14. Chaim Perelman y L. Olbrechts-Tyteca, *op. cit.*, pp. 231-232.

15. Alejandro Tapia, *op. cit.*, p. 65.

16. Véanse mismas referencias que en la nota 7.

Landreth se ha caracterizado por realizar animaciones consideradas como “posmodernas”, que contienen mensajes críticos y duros, lo cual no es muy usual en el tipo de animaciones promocionales.

Es importante hacer notar que Chris Landreth mismo aparece en *Ryan* y se presenta como un orador que ha padecido adicciones y, consecuentemente, está hablando con conocimiento de causa del tema de las drogas. Esto resulta importante para abordar con autoridad a los auditorios de personas involucrados en adicciones a las drogas o en situación de vulnerabilidad. Además, el reconocimiento público de su problema con relación a las drogas es usado como un argumento de carácter ético para construir el *ethos* del orador, ya que para poner bajo el escrutinio público a otra persona (Ryan Larkin), Landreth se somete primero a tal escrutinio.

El auditorio

Toda argumentación se desarrolla en función de un auditorio. Perelman lo define como el conjunto de aquéllos en quienes el orador quiere influir con su argumentación.¹⁷ Para quien argumenta, el auditorio siempre es una construcción más o menos sistematizada. El conocimiento del auditorio no se concibe independientemente del conocimiento relativo de los medios susceptibles de influir en él.¹⁸ El orador debe elegir como punto de partida de su argumentación las tesis aceptadas por el auditorio, las cuales reciben el nombre de acuerdos previos. El conocimiento de un auditorio se logra entonces a través del conocimiento de esos acuerdos previos.

En relación con el cortometraje *Ryan*, éste se dirige a dos auditorios diferentes. El primero, definido por la causa principal que trata el asunto de las adicciones, es un auditorio amplio de adolescentes, jóvenes y adultos, de Canadá y Estados Unidos, que están en situación de vulnerabilidad. Se trata de un auditorio heterogéneo en el que pueden existir diversos segmentos definidos por acuerdos previos con una diferente jerarquía de valores en relación con la satisfacción y potenciación de capacidades proporcionadas por el consumo de drogas y en contraposición con los riesgos asociados al

consumo de drogas que se refieren a los daños a la salud, en especial en relación con la pérdida de las capacidades creativas, o los riesgos de marginación social.

Con respecto a la causa que trata sobre la habilidad del cineasta, el discurso se dirige a un auditorio de festivales de cine y animación perteneciente al campo de la producción restringida. Estos auditorios son muy exigentes y sus acuerdos previos colocan en la parte alta de la jerarquía de valores la capacidad de propuesta temática, la capacidad de innovación, y la calidad de la narración tanto en aspectos formales como técnicos.

La causa

La causa es la formulación del objeto del discurso como controversia a partir de la articulación de opiniones opuestas sobre una determinada materia. Para determinar la causa es necesario conocer su género. Al respecto, existen tres géneros: el judicial, el deliberativo y el demostrativo.

Una causa judicial es aquella que se presenta a un auditorio que tiene que pronunciarse –juzgar– sobre hechos ocurridos en el pasado. El orador tiene que argumentar para sustentar ante el auditorio un juicio sobre lo sucedido.

La causa deliberativa es aquella que se presenta ante una asamblea reunida, a la que se invita a tomar una decisión respecto de una acción futura. El orador debe argumentar para aconsejar o desaconsejar al auditorio de la realización de tal o cual acción.

La causa demostrativa se presenta cuando el auditorio es tratado como espectador y no se le pide al auditorio pronunciarse sobre la causa. El punto de destino de la acción del orador ocurre a propósito de las cualidades positivas o negativas de una persona, una comunidad, una práctica social o cualquier cosa que se quiera celebrar o criticar. Por ello, la causa demostrativa se organiza para elogiar o vituperar a alguien o algo. Ante la falta de requerimiento por parte del orador para que el auditorio se pronuncie a favor o en contra de alguna tesis, la atención del auditorio se centra sobre lo adecuado o no del tratamiento de la causa de acuerdo con la situación, lo cual implica también algún tipo de opinión sobre las capacidades y habilidades del orador. En este tipo de discurso siempre está en juego la valoración que hace el auditorio de la habilidad del orador para tratar el tema.

17. Chaim Perelman y L. Olbrechts-Tyteca, *op. cit.*, p. 55.

18. *Ibid.*, p. 60.

La causa principal en el cortometraje animado *Ryan* parece ser, en una primera instancia, del tipo demostrativo, en el que la controversia gira sobre el elogio o el vituperio. Resulta interesante señalar el manejo que hace el orador a este respecto, porque por una parte busca hacer un homenaje al animador Ryan Larkin, de ahí que lo elogia como un talentoso animador, pero para lograr la intención persuasiva de alertar al auditorio sobre las consecuencias de la adicción a las drogas de éste, tiene que vituperarlo de una u otra forma. En este sentido la controversia está en la disyuntiva sobre si lo que va a prevalecer en el discurso es el elogio o el vituperio.

Resulta igualmente interesante analizar la manera en que realiza esto último. Así, para vituperar a la persona objeto del discurso, el orador considera necesario comenzar con un vituperio a sí mismo. Además, en cuanto al vituperio a la persona objeto del discurso se busca evitar un tratamiento explícito, por lo que en general es abordado a través de figuras retóricas, como es el uso de eufemismos. El orador evita vituperarlo y esto se hace de forma implícita a través de las personas que lo conocieron, ya que, explícitamente, éstos ponen énfasis en las causas de las adicciones, causas que operan como atenuantes. La otra parte del vituperio lo realiza para sí mismo el propio personaje al final de la historia.

Es interesante hacer notar que el discurso tiene algo de judicial porque al auditorio se le enfrenta con hechos del pasado sobre los cuales, en su fuero interno, debe formularse una opinión, aunque no se pide que se formule explícitamente. En relación con esta parte judicial de la causa, la controversia oscila entre la responsabilidad o no responsabilidad del personaje. Todo ello se maneja de forma implícita. Lo que sí es explícito es la formulación de los atenuantes que tratan de explicar las causas de su adicción.

También se puede considerar que la causa contiene elementos deliberativos, ya que se busca influir en el auditorio sobre acciones futuras acerca del consumo de drogas y sobre las cuales el público tomará una determinación. Así, aunque el discurso no le pide al auditorio pronunciarse explícitamente sobre el consumo de drogas, al enfrentarlo a las consecuencias de la adicción en un caso particular busca influir en decisiones futuras al respecto. En la disyuntiva aconsejar/desaconsejar, el discurso implícitamente desaconseja el consumo de drogas.

Existe una segunda causa en la que la controversia es implícita por tratarse de una causa demostrativa y se refiere a la habilidad del orador en cuanto al tratamiento de la causa principal, tanto en la narración audiovisual como en la animación. Esta causa está dirigida al auditorio del campo restringido de la producción de animación. La controversia versa sobre lo adecuado o no del tratamiento de la controversia principal, así como sobre el talento –o no– del orador.

El grado de defendibilidad de una causa depende del contenido de ésta en relación con la valoración del auditorio. Normalmente se distinguen cinco grados. Los tres primeros se refieren a si lo tratado responde, genera duda o se opone a la conciencia general de los valores del auditorio. La cuarta situación es aquella en la que la causa carece de interés para el auditorio. Un último caso ocurre cuando el auditorio, debido a su dificultad, encuentra problemas para interesarse en la causa.¹⁹

En relación con la defendibilidad de la causa sobre la adicción a las drogas, con respecto al auditorio vulnerable a adicciones, se puede dividir en dos posturas: la primera surge cuando genera duda en la conciencia general de los valores del auditorio; la segunda aparece cuando se opone a la conciencia general de los valores del auditorio. Sin ninguna duda en relación con esta postura, el grado de defendibilidad resulta de mayor dificultad.

En cuanto a la defendibilidad de la segunda causa, relativa al manejo adecuado o no de la causa principal por parte del orador, dirigida a un auditorio especializado en animación, se puede considerar que la causa responde a la conciencia general de los valores del auditorio.

La postura que fija el orador en relación con la controversia determina de alguna manera la intencionalidad. Todo discurso tiene una o más intenciones persuasivas. Persuadir se refiere a provocar o aumentar la adhesión de las personas a las tesis presentadas para su asentimiento.

Las intenciones persuasivas, a su vez, pueden ser manifestadas de manera explícita, implícita o sobrentendida.

En el caso que nos ocupa, la intención persuasiva principal es aconsejar no consumir drogas, mostrando que la

19. H. Lausberg, *op. cit.*, p. 361.

adicción a las drogas ha provocado que personas muy talentosas, que podrían haber realizado grandes aportaciones en su disciplina, hayan terminado con daños irreversibles a su persona que los obligaron a alejarse de su profesión y terminar marginados de la sociedad.

Otra intención de la obra es la de persuadir al auditorio de las capacidades del orador para obtener un reconocimiento en agencias sancionadoras del campo de producción restringida, como es el caso de festivales y concursos de cine y animación, para generar acumulación de capital simbólico.

El discurso

El núcleo del hecho retórico es el discurso o texto retórico, donde confluye y se concreta todo lo realizado en las diversas etapas del proceso. El discurso es el vehículo de la argumentación materializado a través de una forma y una pronunciación específica.

Como ya se comentó, el cortometraje *Ryan* es un relato audiovisual animado con un planteamiento que se propone una mezcla de técnicas discursivas que usualmente se consideran no compatibles. La animación se mueve usualmente en la narrativa de ficción y, por sus circunstancias de producción, se pensaría en una primera instancia que no es compatible con el documental del tipo interactivo, en el que el documentalista muestra explícitamente su interrelación con sujetos reales. A pesar de ello, *Ryan* nos demuestra que sí es posible realizar un discurso que participa de ambas técnicas.

Entonces se está frente a lo que podríamos llamar un documental animado. Es un documental porque el discurso se estructura a partir de una narración cuyo fundamento está en el registro de hechos reales, incluso las voces corresponden a las voces reales grabadas en entrevistas a las personas involucradas. Resulta obvio hablar de animación, ya que las acciones son representadas visualmente a través de un discurso audiovisual si bien intervenido de manera digital.

También se habla de un documental interactivo o participativo, ya que hace explícito en el discurso al equipo de registro, además de que introduce elementos que provocan respuestas y acciones de los personajes. Asimismo se puede hablar de un documental testimonial porque se estructura a través de testimonios de personas involucradas en los hechos narrados y luego convertidos en animación 3D.

El discurso incluye también elementos de ficción no realistas que representan el estado psicológico de los personajes.

El contexto social e histórico

Forma parte del contexto todo el conjunto de factores temporales, históricos, sociales, culturales, técnicos, etc., que rodean al acto de producción, enunciación y recepción del discurso. De todos estos factores se tiene al conjunto de situaciones previas que dan lugar a la necesidad del discurso retórico. También forman parte del contexto el conjunto de factores externos implicados en la producción y actualización comunicativa del discurso.²⁰

Es importante tener en cuenta que las conclusiones a las que llega el auditorio pueden ser afectadas significativamente por premisas que pueden formar parte de este contexto que no necesariamente se presentan de forma explícita. Desde un punto de vista pragmático, la relación contextual con el enunciado es la que determina la significación de los sobrentendidos.²¹

Así, dentro de las muy diversas cuestiones en las que resulta determinante el reconocimiento del contexto, está la decisión del orador sobre el tratamiento explícito, implícito o sobrentendido en la forma de presentar la argumentación.

En el caso específico del cortometraje *Ryan*, con relación al contexto alrededor de la causa principal, el problema de adicciones a las drogas y el alcohol sigue siendo una de las preocupaciones importantes de las sociedades contemporáneas, sobre todo en jóvenes, adolescentes y niños, en una situación además de surgimiento de nuevos tipos de drogas sintéticas y un aumento de su consumo. La gran mayoría de las campañas emprendidas para alertar del problema han tenido un efecto bastante limitado en la consecución de sus objetivos.

El contexto alrededor de la causa secundaria se caracteriza por una situación de auge en la producción de largometrajes y cortometrajes de animación tridimensional, aunque comienza a decaer el asombro que causaba en las audiencias

20. Albaladejo, *op. cit.*, p. 51.

21. Oswald Ducrot, *El decir y lo dicho*, Paidós, Barcelona, 1986, pp. 22-27.

la representación realista de las relaciones espaciales producida por este tipo de animación. También se encuentra en auge el uso de efectos especiales realizados a partir de técnicas de animación 3D en el cine y la televisión. Por todo ello se podía esperar una acogida favorable por parte de los auditorios especializados del campo de la producción restringida.

El referente del discurso

Este referente consiste en el conjunto de discursos previamente existentes, conocidos o no conocidos por el orador o el auditorio, aunque también lo componen el conjunto de estructuras organizativas (argumentativas) del discurso, previamente existentes, conocidas por el orador o el auditorio, y el conjunto de formas elocutivas interiorizadas, por el orador o el auditorio, o aquellas vivencias del orador y el auditorio que tengan alguna relación con lo tratado en el discurso.

En el cortometraje *Ryan* hay una gran cantidad de referentes en diversos aspectos. En primer término, un referente importante del discurso en relación con la causa principal es la gran cantidad de campañas en los medios de comunicación en contra del uso de las drogas que, como se dijo, en su gran mayoría han logrado resultados limitados. Otro referente importante es el de las películas de ficción o documentales que se refieren al tema, como *Trainspotting* (Danny Boyle, 1996) o *Requiem por un sueño* (Darren Aronofsky, 2000), por mencionar sólo algunas de las más exitosas.

Otro referente es la noción misma de documental, así como de documental interactivo o participativo, que hace explícita la presencia del equipo de registro, así como su influencia en cómo afecta la realidad por registrar, además de introducir en esa realidad acciones que provocan respuestas.

Existen relativamente pocos referentes de documentales animados en donde a través de la animación se represente el registro cinematográfico o videográfico de testimonios. Por eso es una propuesta que se presenta como innovadora en este sentido.

Por supuesto que como referentes también están las animaciones desarrolladas por las personas involucradas en los hechos que se comentan en *Ryan*. Así, tenemos las animaciones *Walking* (1969) y *Street Musique* (1972), realizadas por Ryan Larkin que son presentadas explícitamente en el discurso. También son referentes los cortometrajes de animación

The End (1995) y *Bingo* (1998) realizados por Chris Landreth, a través de un estilo que puede ser considerado posmoderno. Otro referente que puede considerarse es el cuerpo del cine animado, es decir, la innumerable cantidad de cortometrajes y largometrajes de animación, tanto tradicional como tridimensional que se han producido.

Un referente significativo en el caso de las agencias sancionadoras del campo de la producción de animación (mediante sus festivales y concursos) es la búsqueda de altos estándares de calidad técnica y formal.

Invención y primera etapa de la disposición

Aunque al mencionar las operaciones retóricas se les presenta con fines didácticos como una serie de operaciones secuenciadas, en la realidad es frecuente que se traslapen y se mezclen. En esta parte del artículo presentaremos la disposición de argumentos ya ordenados, cuestión que incluye a la invención y lo que puede ser considerada una primera etapa de la disposición, aunque incluye asimismo ciertos elementos de la elocución.

Disposición de argumentos.

1. Construcción del *ethos* del orador, quien se presenta como alguien que ha sufrido daños personales provocados por el consumo de drogas. Se presenta como un orador que habla con un conocimiento personal de la causa. Aquí se construye un argumento de tipo ético, ya que como Landreth va a exponer a escrutinio la vida de otra persona (Larkin), primero se expone él.
2. Presentación de la información necesaria para construir el elogio de la persona sobre la cual va a versar la causa. Aquí se presenta a un animador, Ryan Larkin, que años atrás obtuvo reconocimiento por su trabajo, pero que actualmente se encuentra dañado por su adicción a las drogas.
3. Elaboración de una primera etapa de vituperio implícito, a través del testimonio de la expareja de Ryan Larkin. El vituperio que se hace en esta etapa no se realiza de forma explícita, sino como un presupuesto, al presentar las causas que pudieron impulsarlo a las adicciones. Dichas causas cumplen el papel de atenuantes, además de que más adelante van a ser parte importante de la argumentación.

4. Una primera conclusión de la argumentación es enfatizar las primeras consecuencias de la adicción a las drogas, que en este caso concreto llevó a Ryan a perder su relación de pareja, o la posibilidad de tener hijos, encontrándose en una situación de soledad afectiva, lo cual lamenta.
5. Se retoma el elogio, a través de la presentación de fragmentos de la obra del animador (Ryan). Sin embargo este elogio lleva implícito un vituperio, ya que lo que muestra esta obra es una persona muy involucrada en las sensaciones provocadas por el consumo de drogas.
6. El vituperio se hace explícito al hablar de más consecuencias de la adicción a las drogas. Esta parte la realiza el jefe del personaje, haciendo un recuento de las capacidades innatas de la persona, las aparentes primeras consecuencias positivas al iniciar el consumo de drogas y finalmente las consecuencias muy negativas a mediano y largo plazo.
7. Reafirmación de las consecuencias a largo plazo con un lamento del propio personaje.
8. Construcción del vituperio del personaje hacia sí mismo, a través del ofrecimiento de regresar a su trabajo, pero condicionándolo a dejar su adicción al alcohol, lo cual obtiene como respuesta una violenta negación que da cuenta, por parte del propio personaje, de los daños irreversibles que le impiden retomar su labor como animador.
9. Se retoma el vituperio al propio orador, como una consecuencia de haber vituperado a la otra persona, a partir de la reflexión que hace sobre las causas de su adicción a las drogas; en su caso particular se habla de una infancia con una madre alcohólica, que murió a consecuencia de ello. Y aquí hay que mencionar que esto también funciona como un argumento planteado de forma sobrentendida, que busca que las personas del auditorio reflexionen sobre las posibles causas de su propia situación de vulnerabilidad.
10. La conclusión se formula de la siguiente manera: la adicción a las drogas ha provocado que personas muy talentosas que podrían haber realizado grandes aportaciones en su disciplina se hayan visto obligadas a alejarse de su profesión, terminando con daños irreversibles a su persona, además de marginados de la sociedad y sin posibilidades de recuperación.

Al hacer un balance de la argumentación en torno a la causa principal, se puede apreciar que, desde la perspectiva de una causa demostrativa, hay elogio aunque prevalece el vituperio; considerando su parte judicial, prevalece implícitamente el juicio de que el personaje es responsable si bien con atenuantes; y desde el punto de vista deliberativo, implícitamente prevalece el desaconsejar el consumo de drogas.

Disposición

Exordio

El orador se presenta como alguien que está hablando con conocimiento de causa personal sobre el tema de las drogas, es decir, que ha padecido adicciones. Presenta los daños que a él le provocaron las drogas aunque de forma figurada. Esto es importante para abordar con autoridad a los auditorios de personas involucrados en adicciones a las drogas o en riesgo de caer en ello. Además, como ya se mencionó, hacer público su problema con relación a las drogas es usado como un argumento de carácter ético para construir el *ethos* del orador, ya que para poner bajo el escrutinio público a otra persona, él se exhibe primero. Y aunque aclara que la causa no se va a centrar en él sino en otra persona, no dice sobre qué va a tratar explícitamente su discurso, esto queda insinuado a partir de los daños mostrados en el diseño del personaje. Por ello el exordio es de tipo *insinuado*.

Narratio 1

El orador presenta a Ryan como un talentoso animador y lo confronta con su obra al mostrarle un dibujo original de un intercalado de una de sus animaciones. Se muestran fragmentos de su obra *Walking* que confirman la excelencia de la animación. Ryan refuerza su orgullo con un comentario acerca de la influencia de esa animación en toda una generación de animadores; se habla luego del prestigio que le significó la nominación al Oscar, a pesar de no haberlo ganado. Se hace énfasis en su carácter rebelde y en su resistencia a seguir las reglas del juego, lo que se ejemplifica por cómo fue vestido a la ceremonia de premiación. Toda esta parte de la *narratio* es para hacer un elogio.

Continúa con el testimonio de quien fue su pareja, Felicity, la mujer que Ryan define como el amor de su vida. Ella no habla explícitamente de su adicción a las drogas, únicamente

habla de las posibles causas de ello, presentándolas como atenuantes sobre su responsabilidad. Así, habla de Ryan como una persona que siempre se situó en el límite, que tenía una personalidad frágil, que tuvo un padre que ejerció violencia familiar, además del hecho trágico de haber presenciado la muerte accidental de su hermano mayor sin haber podido hacer algo para evitarla, situación que lo afectó enormemente al generarle sentimiento de culpa. Al mencionar los atenuantes de algo que no se ha comentado, que se refiere a la adicción de Ryan a las drogas, implícitamente se está comenzando a vituperarlo. Aunque hay que señalar que el vituperio no corre a cargo del orador, sino a cargo de quienes conocieron a Ryan.

Argumentatio 1

Esta primera parte de la *narratio* concluye con una declaración de Ryan, añorando su relación con Felicity y lamentando no haber tenido hijos con ella. Presenta así, de manera implícita, la primera consecuencia de su adicción a las drogas. Además se hace evidente su soledad afectiva. Esta conclusión también es parte del vituperio.

Narratio 2

La siguiente parte que retoma la *narratio* se dedica a un aparente elogio, al comentar sobre el talento de Ryan como animador y presentando para ello otra de sus animaciones reconocidas, *Street Musique*. En esta segunda animación se puede apreciar a alguien muy involucrado en las sensaciones provocadas por las drogas, por lo que el vituperio continúa de forma implícita.

A continuación el vituperio comienza a hacerse explícito al hacerse una representación de un Ryan joven que interactúa con una parte de su animación de *Street Musique*, pero desemboca en una situación en la que éste se queda solo, atormentado por aquello que lo ha llevado al consumo de drogas.

La *narratio* continúa con el testimonio de Derek, su productor ejecutivo en el National Film Board, quien hace una comparación de sus capacidades como animador, caracterizándolo como alguien a quien difícilmente podía contener en su labor de producción, con las consecuencias finales, formuladas a través de un eufemismo “pero ahora se encuentra

‘fuera’, el peor temor de un artista”. Esta parte continúa con una representación en forma de ficción de la caída en la adicción a las drogas, que a su vez le recuerda al orador su propia caída. Se continúa con el testimonio de Derek, haciendo énfasis en el mecanismo de la adicción que encuentra su justificación en la necesidad de crear. Así, comenta que en el primer momento de adicción, Ryan produjo un trabajo increíble, pero que se puede pasar una vida entera tratando de hacer que ese momento se repita. El vituperio es evidente y explícito.

Argumentatio 2

Esta sección concluye con un lamento de Ryan que culmina con un manotazo en la mesa.

Argumentatio 3

El orador provoca el vituperio del personaje hacia sí mismo, a través de un ofrecimiento para retomar su trabajo de animador, pero condicionándolo a dejar su adicción al alcohol, lo cual obtiene como respuesta una violenta negación que da cuenta, por parte del propio personaje, de los daños irreversibles que le impiden retomar su trabajo. El personaje afirma que ha dejado de crear porque ha sido inhabilitado, lo cual es lo más devastador que puede sucederle a alguien.

Argumentatio 4

Para compensar el haber provocado que el entrevistado se vitupere a sí mismo, el orador, reflexionando por las causas de su propia adicción, se vitupera a sí mismo. Este nuevo vituperio se ejecuta a través del recuerdo de su madre, quien murió a causa del alcoholismo. Este argumento cumple una segunda función, ya que busca que las personas del auditorio reflexionen sobre las posibles causas de su propia situación de vulnerabilidad.

Peroratio o epílogo

Se concluye mostrando a Ryan en su vida actual, que es la de un marginado que pide dinero en las calles para sobrevivir. Al despedirse de Ryan se ve al orador físicamente más dañado, mostrando que todo esto ha tenido costos para él por haber expuesto a su entrevistado al vituperio.

Elocución

Como ya se había mencionado, la elocución se plantea como la mejor forma de presentar y apoyar los argumentos dados en la invención y dispuestos en el discurso, que en el caso de un relato audiovisual se concreta en un guión. En función de ello, es usual que se generen una serie de ideas que se busca provocar en el auditorio mediante la forma en la que se hace el discurso, ideas que son las que rigen las decisiones sobre la forma de presentar los argumentos encontrados en la *inventio*. A estas ideas o sensaciones se les da el nombre de lineamientos conceptuales. El criterio de elaboración de estos lineamientos conceptuales debe ser el de reforzar los argumentos a favor del logro de la intención persuasiva.

En el caso particular de un discurso audiovisual animado, las principales decisiones que hace el orador en relación con la elocución se dan en los siguientes ámbitos: la forma del discurso audiovisual, la forma de la imagen, la forma de la animación y la forma del sonido. Es por ello que se generan lineamientos conceptuales en cada uno de estos ámbitos. Procedemos, pues a analizar tales lineamientos.

Lineamientos conceptuales sobre la elocución del discurso audiovisual

En lo que concierne a las decisiones sobre la forma de la narración audiovisual se tienen los siguientes:

1. Se busca generar la idea de que las acciones que se están representando son hechos basados en la realidad, que sucedieron en un pasado o frente a la cámara y el micrófono, de ahí que se haya elegido la forma de documental.
2. Se busca que el auditorio tome conciencia de la presencia del equipo y los dispositivos empleados para el registro de la realidad y también de que tal presencia altera esa realidad. Además, se pretende que el orador/documentalista no se desempeñe solamente como un observador sino que participe de las acciones, provocando situaciones que generan una serie de reacciones relacionadas con la causa que se está tratando. Estos lineamientos pertenecen a lo que se conoce como un documental del tipo participativo o interactivo.
3. Se busca que la mayor parte de la información sea presentada a través de testimonios de personas involucradas

en las situaciones, aunque esto no excluye recurrir al uso de un narrador en *off* con la voz del orador en aquellas partes que requieren de una descripción sintética, reflexiones, comentarios o preguntas del orador.

4. Si bien se busca conservar la sensación de realidad, también se busca trascender el registro meramente realista. La manera de representar metafóricamente el deterioro mental y los daños provocados por el consumo de drogas o los estados psicológicos o emocionales alterados de los personajes (o bien ironizar sobre sus intenciones) se traducen en la imagen físicamente deteriorada de los personajes animados. Para ello se recurre a la animación, la cual a través de la manipulación de la imagen sintética en movimiento, facilita realizar este tipo de representaciones.
5. Se busca que la representación de las acciones provoque en el auditorio la sensación de continuidad en el tiempo y en el espacio, con excepción de las situaciones en las que se representa la caída del personaje en la adicción a las drogas, en éstas se sugiere lo contrario, es decir, dar la sensación de no continuidad en el tiempo y el espacio.
6. Otro de los lineamientos conceptuales de la narración audiovisual es que debe haber una representación vivencial, no conceptualizada, de la adicción al alcohol.

Lineamientos conceptuales sobre la elocución de la imagen

En lo que concierne a la forma de la imagen, se tienen los siguientes lineamientos conceptuales que guían las decisiones de diseño:

1. El diseño de la imagen debe remitir a la realidad, aunque sin excluir el uso de lenguaje figurado y simbólico.
2. El diseño debe mostrar metafóricamente los daños provocados por las drogas. Así, a más daños, más partes faltantes en el cráneo, cara y cuerpo del personaje.
3. Deben hacerse visibles los elementos destructivos generados por experiencias negativas en el pasado que llevan al consumo de drogas.
4. Debe haber una representación visible de los estados psicológicos, emocionales, en especial los alterados, así como de las intenciones de los personajes.

5. Debe haber una diferenciación, a través del diseño, de los personajes que ofrecen testimonios de los personajes que han sufrido daños por la adicción a las drogas; esto se plantea para no vituperarlos a todos.
6. El diseño debe conseguir la sensación de actualidad, lo que se logra ubicando a la obra como parte de las manifestaciones culturales llamadas posmodernas.
7. El diseño debe coadyuvar a disminuir la sensación de presenciar un discurso moralizante a través de generar pequeños efectos visuales cómicos.

Los lineamientos conceptuales del diseño de la imagen permiten fijar los elementos de criterio que a su vez harán posible evaluar la pertinencia de la elección del estilo gráfico. Por ello, basándose en tales lineamientos, los elementos que conforman el estilo gráfico de diseño son los siguientes:

1. El estilo de diseño debe tener un cierto realismo morfológico de los personajes, por lo que los personajes deben parecerse físicamente a como son en la realidad, aunque ese realismo morfológico se rompe a través de elementos metafóricos para mostrar los daños provocados por la adicción a las drogas, al mostrar partes faltantes del cráneo, la cara u otras partes del cuerpo.
2. Los elementos destructivos generados por experiencias negativas en el pasado que llevan al consumo de drogas se representan a través de elementos gráficos de colores primarios o complementarios, estridentes, crecientes y envolventes.
3. Los estados psicológicos o emocionales alterados de los personajes se hacen visibles a través de elementos con estructuras similares a tejidos orgánicos del sistema nervioso o circulatorio, y surgen a través de las cavidades faltantes del cráneo.
4. El uso de elementos simbólicos que sirven para ironizar o burlarse de las intenciones del orador para persuadir al personaje de que deje la adicción al alcohol, como es el caso de las manitas en la frente que hacen los movimientos prototípicos de un orador o el foco en forma de aureola que se burla de las buenas intenciones del orador.
5. La antropomorfización limitada del recipiente con alcohol que saca unos bracitos mecánicos y dice *te amo, te amo*,

para representar el momento psicológico en el que Ryan siente la necesidad de beber alcohol.

6. El personaje principal, al ser mostrado en el pasado cuando no ha sido afectado por las drogas, es representado de una forma completamente realista, sin partes faltantes, interactuando con elementos de animaciones elaboradas por él.
7. Elementos gráficos pintados sobre el modelo 3D transparente de los personajes que ofrecen testimonios y los diferencian de los personajes principales con la intención de no vituperarlos.
8. Entornos grises, deprimentes y realistas que contrastan con las rupturas no realistas de los personajes. Los objetos y espacios se muestran viejos, desgastados, rotos, descañados, abollados, etc.; no existen líneas completamente rectas ni formas perfectas.

Lineamientos conceptuales en relación con la elocución de la animación

En lo que concierne a la forma de la animación se tienen los siguientes lineamientos conceptuales:

1. La recreación de los movimientos de los personajes debe remitir a una sensación realista de este tipo de movimientos. Por tanto la exageración y las deformaciones se hacen de manera limitada.
2. Esto no es aplicable a los elementos que representan los estados psicológicos alterados y las intenciones, en los que la exageración y las deformaciones son extremas y naturalmente no realistas.

Lineamientos conceptuales en relación con la elocución del sonido

En lo que concierne a la forma del sonido se tienen los siguientes lineamientos conceptuales:

1. Los diálogos provienen de entrevistas realizadas con las personas reales.
2. La música se usa en dos vertientes: la primera es la de expresar la cotidianeidad de la vida actual de Ryan como algo monótono, sin relieves, algo deprimente; la segunda es la de crear la atmósfera expresiva de crispación en las

situaciones que remiten a la adicción a las drogas o a las causas de ella.

3. Las situaciones con Ryan o las entrevistas testimoniales no llevan música, sino una ambientación sonora realista.
4. El orador hace uso de la narración en *off* para presentar y sintetizar información o realizar una serie de reflexiones.
5. El único momento del diálogo que no es registro documental aparece cuando la vocecita del recipiente de alcohol dice *te amo, te amo*; y coopera junto con la animación de los bracitos para representar la adicción de Ryan al alcohol.
6. Se utilizan sonidos incidentales que acompañan las acciones para proporcionar la sensación de realismo.
7. Se hace uso de efectos sonoros sincrónicos que acompañan, enfatizan y dan la sensación de presencia física de los elementos gráficos que representan las experiencias negativas que conducen a la adicción a las drogas.

Como se puede apreciar, la formulación de estos lineamientos conceptuales o ideas o sensaciones que se busca generar en el auditorio a través de la forma del discurso, funcionan como argumentos que coadyuvan en la consecución de la intención persuasiva del orador.

Conclusión

Como se ha podido apreciar, la retórica provee un marco teórico que permite realizar el análisis de un discurso de una manera amplia, la cual puede explicar el discurso a través de todos sus factores.

Además, produce un análisis que está formulado no desde la lógica meramente académica, sino desde la misma lógica de quien produce el discurso, por ello este tipo de análisis resulta de utilidad como una herramienta teórica y metodológica que posibilita un proceso organizacional, sistemático y fundamentado de toma de decisiones en el proceso de elaboración de discursos de cualquier tipo.

Bibliografía

- ALBALADEJO, Tomás, *Retórica*, Síntesis, Madrid, 1991.
- ANDIÓN, Eduardo, *Pierre Bourdieu y la comunicación social*, UAM-Xochimilco, México, 1999.
- BACHMAN, Mark, "Introduction: McKeon and the Renaissance of Rhetoric", en Richard McKeon, *Rhetoric, Essays in Invention and Discovery*, Ox Bow Press, Woodbridge, Connecticut, 1987.
- BOURDIEU, Pierre, "El punto de vista escolástico", en *Razones Prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Anagrama, Barcelona, 1997.
- BOURDIEU, Pierre, "Algunas propiedades de los campos", en *Sociología y cultura*, Grijalbo-Conaculta, México, 1990.
- BOURDIEU, Pierre, "La production de la croyance: contribution a une économie des biens symboliques", en *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, núm. 13, 1977.
- DUCROT, Oswald, *El decir y lo dicho*, Paidós, Barcelona, 1986.
- LAUSBERG, H., *Manual de retórica literaria. Fundamentos de una ciencia de la Literatura*, Gredos, Madrid, 1966.
- NICHOLS, Bill, *La representación de la realidad*, Paidós, Barcelona, 1997.
- PERELMAN, Chaim y L. Olbrechts-Tyteca, *Tratado de la argumentación. La nueva retórica*, Gredos, Madrid, 1989.
- TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, Designio-Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, México, 2004.



La isla 71
Carlos Aguirre
Resolución digital sobre papel fotográfico
60 x 60 cm
2013