

LA RETÓRICA APLICADA AL DISEÑO DE RELATOS ANIMADOS. ANÁLISIS DEL LARGOMETRAJE ANIMADO *ROBOTS*

JAIME CARRASCO ZANINI R.

DEPARTAMENTO DE SÍNTESIS CREATIVA
UAM XOCHIMILCO
jzanini@correo.xoc.uam.mx

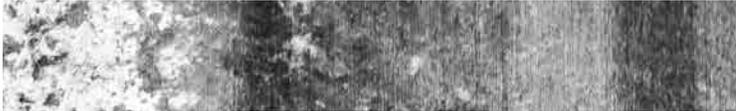
Maestro en Bellas Artes con especialidad en Artes Computacionales en Animación 3D por la Academy of Art University de San Francisco, California. Estudios de cine en el Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la UNAM. Desde 1983 profesor investigador del Departamento de Síntesis Creativa, en la Licenciatura de Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM-X en el Área de Medios Audiovisuales.

Experiencia en investigación sobre la narración de discursos audiovisuales, de ficción —de acción viva y animados— y documentales, géneros dramáticos, retórica, animación 3D y geometría.

BRUNO DE VECCHI E.

DEPARTAMENTO DE SÍNTESIS CREATIVA
UAM XOCHIMILCO
bdevecchi@yahoo.com

Maestro en Comunicación por la Universidad Iberoamericana. Profesor-investigador de la UAM-X, en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica desde 1980; fue coordinador de esta licenciatura de 1990 a 1996 y jefe del Departamento de Síntesis Creativa de 2005 a 2009. Ha investigado en nuevos lenguajes de la comunicación (medios digitales y teorías del hipertexto) y participado en proyectos hipertextuales y de video. Ha publicado en las revistas *DeSignis*, *Versión*, *Lúdica*, *Diseño y Sociedad*, *Diseño en Síntesis*, *Garage* e *Interlink Headline News*.



En este artículo se propone mostrar la pertinencia del uso de la retórica como marco teórico que permite comprender, en sus diversas dimensiones, la organización de discursos, en este caso de los audiovisuales animados. Para ello, realizamos el análisis desde el punto de vista retórico del largometraje *Robots* partiendo de las operaciones retóricas: intelección, invención, disposición y elocución. Este largometraje es un relato audiovisual animado relativamente reciente, realizado con las nuevas tecnologías digitales, con un planteamiento que se propone como una crítica al llamado modelo neoliberal. **Palabras clave:** *retórica, intelección, invención, disposición, elocución, animación, Chris Wedge, Blue Sky Studios.*

*In this article we propose to show the relevance of the use of rhetoric as a theoretical framework that allows us to understand the organization of the discourse of animated film in its various dimensions. To do so, we undertake a rhetorical analysis of the feature film *Robots* from the point of view of the rhetorical operations of intellection, invention, disposition and elocution. This relatively recent film is an audiovisual story made with new digital technology, with an approach that offers a critique of the so-called neoliberal model. Keywords: rhetoric, intellection, invention, disposition, elocution, animation, Chris Wedge, Blue Sky Studios.*



INTRODUCCIÓN

En el Área de Medios Audiovisuales de la licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica de la UAM Xochimilco, hemos utilizado la retórica como marco conceptual y guía metodológica para el desarrollo de proyectos finales¹ de animación, video y web. Utilizada así, la retórica ha mostrado ser una teoría muy completa, ya que plantea aproximarse a la comunicación desde la perspectiva pragmática de quien elabora el discurso. Frente a otras teorías formuladas desde la lógica escolástica, es decir, de la teoría en sí, la retórica tiene la ventaja de ser una de las teorías que se han desarrollado sin alejarse de la práctica que, como diría Pierre Bourdieu,² están formuladas dentro del “sentido” 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.³

En este artículo presentamos un análisis retórico de relatos audiovisuales animados, en este caso del largometraje *Robots*,⁴ que dada la actualidad de su tema, su argumentación, su forma de presentar tal argumentación al auditorio y la calidad de la realización, consideramos, reúne las características adecuadas para fungir como ejemplo paradigmático de un producto dirigido al campo de la gran producción de la industria del entretenimiento del cine de animación digital.

El análisis se estructura a partir de la revisión de lo que está involucrado en cada una de las operaciones retóricas. Así, se comienza por la intelección analizando los diversos

factores que componen el hecho retórico: la situación de comunicación, el orador, la causa, el discurso, el auditorio, el contexto histórico y social, y los referentes del discurso. Posteriormente, se analiza del resto de las operaciones retóricas: invención, disposición, y elocución.

Desde la perspectiva retórica, la metodología que se sigue, ya sea para el análisis o la construcción de discursos, es a través de un proceso en el que se realizan o analizan, dependiendo del caso, una serie de operaciones retóricas, éstas son: *intelección, invención, disposición, elocución y pronunciación*. Como se trata de conceptos muy conocidos y debido al espacio limitado en el presente artículo, sólo se mencionará una definición conceptual de cada una de ellas. Si el lector requiere de más información sobre éstas, existe una amplia bibliografía al respecto, parte de la cual se cita aquí. En este trabajo sólo serán tratadas las cuatro primeras operaciones.

ANÁLISIS RETÓRICO DEL LARGOMETRAJE ROBOTS

Intelección

Es la etapa del proceso retórico en la que el orador necesita lograr comprender el hecho retórico⁵ que 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.⁶

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; además desarrolla la comprensión de la causa y la controversia,

1. Estos proyectos de producción aunados a su sustento documental son equivalentes a una tesis de licenciatura.

2. Al respecto, véase Pierre Bourdieu, *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Barcelona, Anagrama, 1997.

3. Es por ello que cuando los alumnos comienzan a plantear su proyecto final en el Taller de Diseño del 10 Módulo se les propone utilizar la retórica como marco teórico general del proyecto. Al ser una teoría que está formulada desde la lógica de la práctica, permite a los alumnos apreciar la utilidad de una teoría que posibilita un proceso sistemático y fundamentado de toma de decisiones para el logro de los objetivos propuestos en un proyecto de diseño.

4. Director: Chris Wedge. Guión: David Lindsay-Abaire, Lowell Ganz, Babaloo Mandel; Compañías productoras: Blue Sky Studios, 20th Century Fox Animation. Año: 2005. Duración: 90 min. País: Estados Unidos de América.

5. Tomás Albaladejo, *Retórica*, España, Síntesis, 1991, p. 65.

6. Albaladejo menciona que el hecho retórico está formado por el orador, el destinatario, el texto retórico, el referente de éste y el contexto, 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 (Albaladejo, *op. cit.*, pp. 43 y 65). Apoyando esta misma idea, Heinrich Lausberg hace énfasis en que la comprensión de la causa es labor importante de la intelección (Heinrich Lausberg, *Manual de retórica literaria*, Madrid, Gredos, 1966, p. 130). Alejandro Tapia, por su parte, afirma que la situación de comunicación es el primer objeto de diagnóstico en el proceso retórico (Alejandro Tapia, *El diseño gráfico en el espacio social*, 1a. ed., México, Designio-Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, 2004, p. 65). Por todo ello, incluimos a la *situación de comunicación* y a la *causa* como factores básicos que constituyen el hecho retórico.

determinando el estatus de la causa, su grado de defendibilidad y el género al que corresponde;⁷ define con precisión la intención persuasiva, determina el auditorio y sus acuerdos previos,⁸ no sólo desarrolla la comprensión del tipo de discurso que se va a elaborar, sino también la comprensión del contexto social e histórico en el que se encuentra y la comprensión de los referentes del discurso que existen en ese contexto.

Situación de comunicación

La situación comunicativa es el primer objeto de diagnóstico en cualquier proyecto de diseño.⁹ Es fundamental comprender en todos sus aspectos e implicaciones la situación en la que el orador se pone en contacto con su auditorio.

La situación de comunicación básica de un largometraje es la de su exhibición en salas de cine, ya que son proyectos dirigidos al campo de la gran producción.¹⁰ El largometraje *Robots* se diseñó para ser exhibido a nivel global en cines. Situaciones de comunicación secundarias son la de su exhibición en DVD, televisión de paga y televisión abierta.

7. Lausberg, *op. cit.*, p. 130.

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

9. Tapia, *op. cit.*, p. 65.

10. El campo de la gran producción es el campo destinado a producir bienes culturales a un público mayoritario o a un auditorio muy vasto, constituido por consumidores de bienes culturales que no son productores de los mismos. Este campo obedece fundamentalmente a las leyes del mercado y la competencia. La producción está dirigida a la conquista extensiva del mercado. El concepto de campo de la gran producción fue desarrollado por el sociólogo francés Pierre Bourdieu, junto con otros conceptos, como: capital cultural, capital simbólico, *habitus*, campo de producción cultural, campo de la producción restringida y campo de la reproducción, que en conjunto constituyen una teoría de la acción que busca dar cuenta de las acciones y prácticas sociales, estableciendo una relación entre las estructuras sociales y las estructuras mentales. Para lograrlo utilizó los puntos de vista de, por una parte, las teorías que trataban de explicar las prácticas de los agentes en el espacio social entendiendo a las estructuras sociales como las determinantes y, por la otra, de teorías que priorizan las representaciones construidas a partir de la percepción de los sujetos o agentes sociales. Estas dos concepciones de la sociología, la objetivista y la subjetivista, hasta entonces se consideraban no sólo opuestas, sino excluyentes.

Respecto a la circulación global en salas, a esta clase de situación comunicativa sólo pueden acceder aquellas compañías que dominen el estado del arte de la disciplina, además de contar con un gran capital para producir. Este proyecto producido por Blue Sky Studios, compañía perteneciente a 20th Century Fox, requirió una inversión de 75 millones de dólares. Por ello, este tipo de películas está pensado para recuperar su cuantiosa inversión y obtener la mayor ganancia económica posible; de ahí que se busque que la vean muchos millones de personas, por lo que se dirige a la audiencia más amplia posible de niños, adolescentes, jóvenes y adultos, no sólo de Estados Unidos, sino de todo el mundo.

El orador

El orador de *Robots* es Blue Sky Studios, compañía fundada en 1987 por Chris Wedge, Carl Ludwig, Eugene Troubetzkoy, Alison Brown, David Brown y Michael Ferraro, quienes habían trabajado en la producción de la película *Tron* de Disney. A lo largo de los años ochenta y noventa el estudio se dedicó, en primera instancia, a la producción de animación tridimensional dirigida a publicidad y efectos especiales para cine.

Esta compañía es un ejemplo de las muchas que se fundaron en aquellos años, relacionadas con las nuevas tecnologías digitales, iniciada con el esfuerzo de unos cuantos jóvenes liberales, políticamente independientes, con inquietudes de transformación de las prácticas usuales en ese campo de producción cultural.

El trabajo realizado en el campo de la producción cultural de la publicidad permitió a Blue Sky Studios ganar prestigio, por lo que fue adquirida por la corporación 20th Century Fox para entrar a competir en el área de la producción cultural de entretenimiento del cine, que es mucho más exigente y demanda una inversión de capital económico mucho mayor, y que en ese momento estaba dominado por Pixar y DreamWorks Animation.

El primer éxito de Blue Sky Studios en la animación 3D de ficción fue la producción del cortometraje *Bunny*, que obtuvo el Óscar de la Academia al mejor cortometraje animado en 1999.

Aunque fue hasta que produjo su primer largometraje de animación 3D, *Ice Age (La era del hielo)* —tan sólo

con un presupuesto de 59 millones de dólares, alcanzó a recaudar en taquilla más de 383 millones de dólares— que Blue Sky Studios tuvo un éxito de una dimensión que lo ubicó como el tercer estudio de animación 3D más importante, después de Pixar y DreamWorks.

Una cuestión que podemos considerar un tanto paradójica es el hecho de que Blue Sky Studios desarrolló su primer proyecto con un tema ajeno a la agenda conservadora estadounidense —como es el caso de las familias no convencionales o disfuncionales— dentro de una corporación que se identifica con una ideología cercana al Partido Republicano y que ha defendido posiciones que incluyen, entre otras causas, la invasión de Irak, el uso de la tortura en interrogatorios a sospechosos de terrorismo después del atentado a las torres gemelas de Nueva York, la desregulación económica para favorecer la acumulación de capital, a la par que apoya la disminución de la presencia del Estado, reduciendo la seguridad social proporcionada por éste.¹¹

El enorme éxito económico, la excelente respuesta de las audiencias en el campo de la gran producción y el reconocimiento en el campo de la producción restringida —la crítica— que tuvo *La era del hielo*, parece haberle dado a Blue Sky Studios un cierto margen de decisión independiente de la visión ideológica de la corporación en la producción de su segundo largometraje de animación 3D.

La rápida acumulación de capital económico, cultural y simbólico,¹² debida al éxito de su primer largometraje, más las inquietudes de transformación de las prácticas usuales en ese campo de producción cultural, provocaron que el estudio asumiera riesgos en temas controversiales, como es el caso de hacer una crítica al capitalismo neoliberal de la posmodernidad. No cabe duda que resulta paradójico que el estudio, perteneciendo a una corporación como 20th Century Fox que defiende el modelo neoliberal, haya podido llevar adelante un proyecto en el que se le hace una severa crítica.

11. Por ejemplo, la serie 24, de la misma Fox, en la que estos temas se abordan explícitamente desde una posición severa, aún para el pensamiento conservador estadounidense.

12. Véase Pierre Bourdieu, "Los tres estados del capital cultural", en *Sociológica*, núm. 5, México, UAM Azcapotzalco, 1987, pp. 11 a 17.

La causa

Es el objeto del discurso formulado como controversia y, en este caso particular, se refiere a la confrontación entre un modelo capitalista con énfasis en la responsabilidad social—lo que recibió el nombre de un estado de bienestar— y un modelo capitalista neoliberal cuya prioridad es la rentabilidad del capital a costa de la responsabilidad social.

En el discurso de *Robots*, el modelo capitalista con énfasis en la responsabilidad social está caracterizado como un modelo que está orientado a la solución de necesidades sociales, sin descuidar la generación de riqueza y bienestar. Además, la mayor parte de los individuos está integrada en el tejido social, de tal manera que los que tienen menor capacitación pueden incorporarse en el mercado laboral y llevar una vida digna a pesar de las dificultades. También lo caracteriza la existencia de liderazgos abiertos a la sociedad que instauran mecanismos de ascenso social a través de los méritos.

Es necesario aclarar que esta forma de caracterizar a un sistema capitalista que pone énfasis en el bienestar social corresponde a la visión del mundo que presenta el orador—Blue Sky Studios— en el discurso; en nuestra opinión, esta visión resulta muy idealizada y lejana a la realidad de dicho sistema económico.

En contraparte, el modelo neoliberal se caracteriza —en la película— por priorizar la rentabilidad de las inversiones frente a la responsabilidad social, lo que trae como consecuencia la marginación de los individuos que no se pueden incorporar a ese modelo, generando así una sociedad excluyente, desigual, con tendencias deshumanizadoras que no responde a las necesidades de los individuos y sus comunidades, y en la que los liderazgos responden a intereses particulares de los grupos dominantes. Adicionalmente, se impiden los mecanismos de ascenso social, lo que no permite a los individuos mejorar a través de sus méritos. Además, este sistema promueve la homogeneización y uniformidad cultural de quienes son incluidos.

Género de la causa

La causa es, en una primera instancia, del tipo demostrativo o epidéctico en el que la controversia gira en torno al elogio o el vituperio. En este sentido, la controversia se ubica en la disyuntiva de elogiar o vituperar a uno de los

tipos de sociedad contrapuestos, es decir, a uno de los dos modelos económicos. Al final el discurso se inclina por el elogio al capitalismo preocupado por el bienestar social, mientras vitupera a la visión neoliberal.

El elogio se estructura a partir de la presentación de las bondades del modelo de responsabilidad social, que es representado por el héroe y sus coadyuvantes, ambos de características melodramáticas. El vituperio del modelo neoliberal se da a través de la presentación de las consecuencias negativas que su instauración conlleva, representado por los villanos del melodrama.

En el fondo, la causa también contiene elementos de una causa deliberativa ya que de alguna u otra manera busca influir en el auditorio sobre acciones futuras ante las cuales tomará una determinación posterior en sus elecciones y posturas políticas. Con otras palabras, aunque el discurso no pide explícitamente al auditorio pronunciarse sobre la causa, sí busca influir en sus decisiones futuras.

Con respecto a la disyuntiva entre lo deseable y lo indeseable, el discurso se inclina por retomar el modelo con responsabilidad social y desechar el neoliberal.

Intención persuasiva

El orador busca que el auditorio se adhiera a esta tesis: las tendencias económicas dominantes en la posmodernidad que buscan la máxima rentabilidad de las inversiones, la homogeneización y uniformidad a nivel cultural e individual, traen consigo la segregación de los individuos que no se incorporan a ese modelo, lo cual genera una sociedad de tendencias deshumanizadoras que no responde a las necesidades de los individuos ni de sus comunidades, por lo que la misma sociedad debe impedir que se arraiguen dichas tendencias a través de su movilización y el restablecimiento de liderazgos que vean por el bienestar de la sociedad.

Hay en el orador una segunda intención persuasiva de carácter implícito y es la de mantener el proceso de acumulación de capital simbólico que ubique a Blue Sky como un agente de primera línea en el campo de la gran producción de la industria cinematográfica de largometrajes de animación digital tridimensional.

Defendibilidad de la causa

Como se comentó en la situación de comunicación, por cuestiones de rentabilidad económica, un proyecto de esta clase requiere dirigirse a un auditorio lo más amplio posible en todo el mundo. Por ello, el auditorio resulta ser muy heterogéneo.

Para los segmentos liberales del auditorio, la causa puede responder a la conciencia general de sus valores, aunque es una causa y una intención retórica difíciles de abordarse en esta situación de comunicación donde los espectadores buscan, primordialmente, el entretenimiento. Para los segmentos conservadores del auditorio, la causa no responde a la conciencia general de sus valores; por ello, en este caso, su defendibilidad es difícil. Por su parte, para los segmentos del auditorio con una visión del mundo menos definida, la causa genera duda en la conciencia general de sus valores.

En relación con la causa, es un auditorio que en su mayoría padece, en mayor o menor grado, los problemas mencionados en la historia, y aunque gran parte sólo busca el entretenimiento, entendiéndolo como un escape de su realidad, una parte significativa del mismo prefiere que no le hablen de sus problemas.

El auditorio

Subrayamos nuevamente que para hacer factible económicamente un proyecto de esta naturaleza, en esta situación de comunicación, se requiere convocar a un auditorio lo más amplio posible (niños, adolescentes, jóvenes, adultos y padres) no sólo en Estados Unidos, sino en todo el mundo, por lo que se vuelve un auditorio muy heterogéneo. Aunque en términos ideológicos la intención persuasiva está centrada en el auditorio estadounidense.

El auditorio de cine, y esto es notable en especial en las películas de animación, es un auditorio muy exigente, ya que la audiencia compara las obras con aquéllas que son producidas por otros estudios que crean películas de muy alto presupuesto y que son capaces de ubicarse en el estado del arte de la animación 3D.

Acuerdos previos del auditorio estadounidense

Uno de los acuerdos previos en el que descansa una parte importante de la argumentación, es que se valora positi-

vamente a un tipo de organización social que permite que los individuos decidan en función de su libre albedrío y sus intereses particulares.¹³

Aunque otro de los acuerdos previos del auditorio estadounidense está relacionado con la jerarquía de valores de una amplia mayoría, donde la estabilidad y el orden están por encima de otros valores como la protesta o incluso la rebelión por una causa justa, parece ser que el discurso no fue especialmente efectivo en el sector del auditorio que tiene la jerarquía de valores mencionada.

El discurso

Se trata de un discurso audiovisual de ficción en el que se narran o representan hechos que conforman una trama. Esto se hace a través de la *mimesis*. En primera instancia, el auditorio se involucra vivencialmente con los personajes de la historia y las acciones que realizan. En un segundo momento abstrae las implicaciones de las acciones vividas y a través de la reflexión obtiene conclusiones respecto a la causa.

Además, se trata de un discurso audiovisual de ficción animado que es una representación de una representación. Esto se debe a que la representación de la mayoría de las acciones no corre a cargo de actores vivos que representan a los personajes, sino a través de representaciones animadas generadas artificialmente a través de una computadora. Esta última afirmación es parcial porque las voces de los personajes sí están representadas por actores, de hecho—como se verá—por actores reconocidos.

El contexto histórico y social

A principios de la primera década del siglo XXI, Estados Unidos tenía más de 20 años de haber llevado a cabo reformas económicas de corte neoliberal y ya había un creciente proceso de globalización en todo el mundo, aspectos que se han caracterizado por sostener el crecimiento económico a partir del aumento de la productividad basado en el avance tecnológico. Esto trajo como

13. Este tipo de pensamiento se puede ejemplificar con la discusión acerca de la posesión de armas en Estados Unidos, que se fundamenta en la libertad de los individuos para poseer armas letales.

consecuencia un menor—aunque más intensivo—uso de mano de obra, el desplazamiento de la industria manufacturera hacia países con mano de obra más barata, una reducción significativa de la cobertura de la seguridad social, un aumento de la población marginada que al no poder integrarse al cambio queda sin ninguna protección de la seguridad social, a la vez que se ha incrementado la desigualdad social, provocando que un sector pequeño controle un mayor porcentaje de los ingresos y la población más pobre disminuya su ingreso.

En ese momento, Estados Unidos salía de un periodo de desaceleración del crecimiento económico debido a una recesión cíclica en el sector de la tecnología, se había suscitado una serie de escándalos financieros por fraudes contables en corporaciones como *Enron* y *MCI* que tuvieron repercusiones en el mercado de valores. Igualmente, hubo un aumento significativo de las tendencias consumistas. Además, en el ámbito político se empezaron a sentir en la opinión pública estadounidense las consecuencias de la guerra con Irak y la intervención militar en Afganistán.

En relación con la industria del entretenimiento, el contexto favoreció a la producción de largometrajes en animación 3D. Hubo una gran expectación de las audiencias por este tipo de productos que se materializaba gracias al auge de las tecnologías digitales, cuyo avance era mostrado en cada nueva producción.

Lo anterior se reflejaba en el asombro que provocaba en las audiencias la imagen generada digitalmente, que reproduce con mucho realismo las relaciones espaciales de perspectiva, las atmósferas lumínicas de los detalles en las texturas, la generación sintética de multitudes, entre otras cosas. También estaba en auge el uso de efectos especiales realizados a partir de técnicas de animación 3D en el cine y la televisión para las películas de acción viva.

Referentes del discurso

Los principales referentes del discurso son los anteriores largometrajes de animación 3D exhibidos comercialmente, por parte de Pixar: *Toy Story* (1995), *Bugs Life (Bichos)* (1998), *Toy Story 2* (1999), *Monsters, Inc.* (2001), *Finding Nemo (Buscando a Nemo)* (2003) y *The Incredibles (Los increíbles)* (2004). Por parte de DreamWorks Animation: *Antz (Hormiguitas)* (1998), *Shrek* (2001), *Shrek 2* (2004) y *Shark Tale (El espanta*

tiburones) (2004). Pero el referente más importante es el largometraje de animación producido anteriormente por el mismo Blue Sky Studios, *Ice Age (La era de hielo)* (2002).

También son referentes los múltiples cortometrajes de animación 3D realizados antes tanto por Blue Sky como por otras productoras. Otro referente más amplio es el de los largometrajes de animación elaborados con otra técnica, ya sean tradicionales o experimentales.

La comparación con las producciones de Pixar y DreamWorks lleva implícito el inicio de una dura competencia entre los principales estudios en la que se establecen los mecanismos de legitimación y acumulación de capital simbólico para la producción de animación 3D para la industria del entretenimiento, en específico en el campo de la gran producción de largometrajes dirigidos a cine.

Desde la perspectiva de las productoras, uno de los principales factores en relación con los mecanismos de legitimación es el de la capacidad de inclusión de los últimos avances tecnológicos en animación 3D. Un ejemplo de lo anterior está en las películas de animación que representan a personajes a partir de objetos antropomorfizados. Respecto a esto, existe un número significativo de películas de animación tradicional que desarrollan esta característica y las compañías compiten por hacerlo de una forma que parezca más natural. Un referente significativo es el de los diversos intentos en el campo de la animación por abordar historias para auditorios no infantiles en los que se tratan problemas de mayor complejidad, tal es el caso de películas como *El planeta salvaje*.

Otro referente importante es el de los robots en el imaginario del auditorio, tanto en el cine como en los juguetes, así como la ubicación histórica de las diversas tecnologías sobre robots y los avances tecnológicos en cuestión de robótica. Como referentes significativos en el cine se tiene: *Metrópolis*, *El mago de Oz*, *El planeta prohibido*, *La guerra de las galaxias* (en diversos episodios); *Short Circuit (Corto circuito)*, *Robocop*, *I Robot (Yo robot)*, *Terminator* (en sus diferentes secuelas), *Bicentennial Man (El hombre bicentenario)*, entre otros. Referentes relevantes en series de televisión, *Perdidos en el espacio*. En el caso de los cómics se puede observar una gran cantidad de referentes.

En los aspectos de la historia y la trama, un referente es el de las historias construidas alrededor de un personaje

central, que tiene una visión diferente de la del grupo social al que pertenece, pero que esto lo lleva a salvar al grupo de una amenaza seria; estas historias, por lo general, argumentan en favor del individualismo. En relación con el tema, un referente es el de las historias en las que se llega a un levantamiento o rebelión popular para combatir la injusticia o un régimen autoritario.

Finalmente, un referente más es el de las películas realizadas por actores muy conocidos que interpretan a los personajes a través de su voz, como es el caso de las películas en que participaron Ewan McGregor, Robin Williams, Halle Berry y Mel Brooks, entre las más significativas.

INVENCION Y DISPOSICION DE ARGUMENTOS

En este apartado se aborda la operación retórica de la invención junto con la disposición de argumentos que incluye un ordenamiento de los mismos, lo que ya es parte de la disposición.

Disposición de argumentos

1. Establecimiento de las formas y la calidad de vida en una sociedad con un modelo económico que da prioridad al bienestar social, en la que los individuos con menor capacitación podían integrarse en el tejido social y en el mercado laboral, y llevar un modo de vida digno a pesar de las dificultades. El sistema está orientado a la solución de necesidades sociales. Existen mecanismos de ascenso social que permiten a los individuos mejorar su nivel de vida a través de sus méritos. Presentan a líderes abiertos a la sociedad con un sentido humanista.

Por supuesto, lo anterior es una idealización de un modelo, sin embargo, así es como lo presenta el discurso específico de *Robots*.

2. Comparación con las formas y la calidad de vida en la etapa de la posmodernidad que está caracterizada por una sociedad en la que los liderazgos sólo ven por sus intereses e impulsan la producción de aquello que genera la máxima rentabilidad, aunque no responda a las necesidades de la sociedad ni a los individuos que la componen. Los individuos con menor capacitación son excluidos del mercado laboral por lo que no pueden aspirar a un modo de vida digno. Por ello, tales

sectores son marginados del tejido social. Se suspenden los mecanismos de ascenso social que permiten a los individuos ascender a través de sus méritos.

3. Surgimiento de liderazgos alternativos que intentan cubrir o paliar necesidades de los individuos excluidos del mercado laboral, lo que genera un movimiento social que incluye a estos individuos segregados y les proporciona una alternativa.
4. Esta situación conduce a una confrontación con el liderazgo neoliberal dominante y excluyente que intenta resolver a través de una represión del liderazgo popular alternativo.
5. Como conclusión, se plantea la necesidad de movilización de la sociedad para deponer a un liderazgo que no ve por sus necesidades, esto por medio de una rebelión y el establecimiento de un liderazgo que sí lo haga.

Pensamos que la argumentación encuentra sus límites para un público estadounidense cuando concluye en la necesidad de hacer una movilización para deponer un mal liderazgo a través de una rebelión. En el auditorio estadounidense mayoritario, los valores de orden y estabilidad se encuentran en una jerarquía superior en relación con el derecho a la sublevación ante una situación de injusticia. La argumentación que propone una sublevación masiva, o por lo menos grupal, puede ser efectiva con un auditorio que responda a otra jerarquía de valores, en la que el derecho a la sublevación y al cambio esté por encima del orden y la estabilidad.

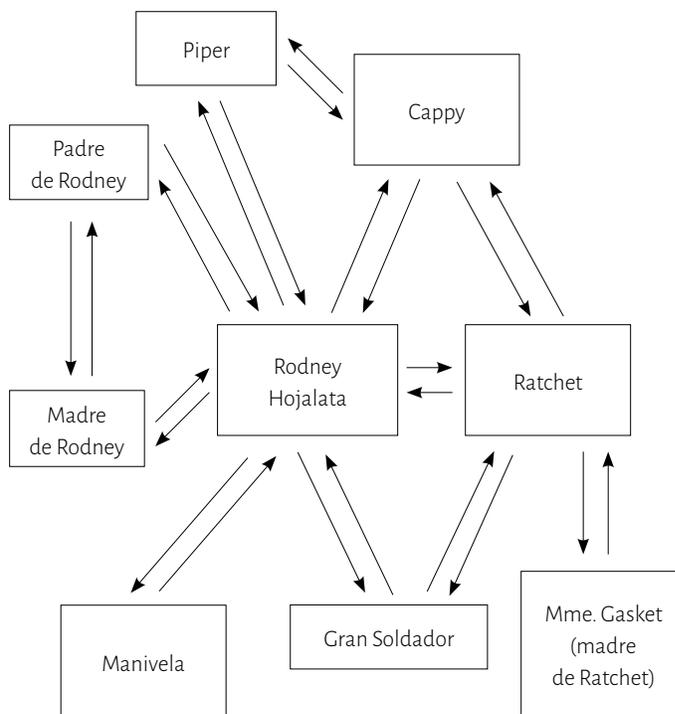
Género dramático

La historia de *Robots* pertenece al género del melodrama. Una de las características fundamentales de este género es que la historia se narra a través de una visión del mundo en la que la responsabilidad de lo malo que sucede le corresponde a los villanos, quienes actúan por maldad. Además, utiliza como metáfora básica la de un mundo dividido entre el bien y el mal. En el melodrama se busca identificar al espectador con el héroe que representa al bien, confrontado con el mal representado por el villano. En *Robots*, el héroe es el personaje de Rodney Hojalata y los villanos, Ratchet y su madre.

Instrumentación de caracteres

Los antagonistas en el conflicto principal son Rodney Hojalata,¹⁴ el héroe, y los villanos, Ratchet y su madre. Hay una serie de personajes que son coadyuvantes del héroe en relación con el conflicto principal, aunque funcionan como antagonistas en conflictos secundarios. Así, Cappy es la antagonista de Rodney Hojalata en el conflicto de la historia de amor. Piper, Manivela y otros son antagonistas de Rodney en el conflicto por la sobrevivencia. El Gran Soldador es antagonista de Rodney respecto a un conflicto de aislamiento y desánimo.

La historia se estructura a partir de diversos conflictos basada en un personaje central. Ésta puede representarse gráficamente de la siguiente manera:



14. Tomamos los nombres de los personajes de la versión que circuló comercialmente en México.

DISPOSICIÓN

Estructura dramática

Planteamiento

El planteamiento de esta historia está compuesto de una serie de situaciones dramáticas requeridas para la presentación de los diversos personajes y conflictos. A continuación enlistamos las situaciones dramáticas que constituyen el planteamiento del conflicto dramático principal:

1. Presentación de la vida de un lavaplatos en el Pueblo Remache, en una sociedad que permite a individuos con baja capacitación tener empleo y casa dignos. Se muestra el nacimiento del héroe en el seno de esta familia.
2. Infancia del héroe con carencias, pero con una vida digna.
3. Presentación de un liderazgo en un sistema económico abierto a la sociedad y preocupado por el bienestar social y por la innovación que cubre necesidades sociales. De ahí surge el interés del héroe por ser inventor.
4. Esfuerzos y evolución del héroe para convertirse en un inventor mientras va creciendo y haciéndose adulto.
5. Siendo un joven, el héroe trata de ayudar a su padre en su trabajo a través de su invento, lo que resulta un desastre; pero esto impulsa al héroe a salir del pueblo pequeño para probar suerte en la gran ciudad.
6. Primer enfrentamiento del héroe con la gran ciudad en la que se encara con uno de los muchos individuos marginados que buscan la manera de sobrevivir.
7. Enfrentamiento del héroe con un sistema que ha cambiado, ya que ahora las industrias Gran Soldador han dejado de estar abiertas a la sociedad y a los inventores que buscan innovar en función de necesidades sociales.
8. Presentación del nuevo líder que representa el cambio hacia políticas neoliberales que buscan solamente la rentabilidad, despreocupándose por la responsabilidad social. Se presenta al personaje de Candy que forma parte del consejo de administración y veladamente se opone al cambio de políticas. El héroe logra llegar hasta el consejo, pero es rechazado de manera contundente y echado a la calle.

Aquí culmina el planteamiento de la historia que ha sido sustentado por el desarrollo de diversos conflictos secundarios. El planteamiento concluye con las preguntas: ¿qué va a pasar con Rodney Hojalata?, ¿podrá continuar con su afán de ser inventor?

Desarrollo del conflicto principal

El desarrollo del conflicto principal se da a través de situaciones dramáticas que tienen un planteamiento, un desarrollo y una conclusión parcial.

Situación dramática 1

El héroe se relaciona con los marginados del sistema y se percata de las consecuencias provocadas por las nuevas políticas neoliberales. Al ayudar a uno de ellos soluciona temporalmente su problema de cómo sobrevivir en la gran ciudad.

Situación dramática 2

Ante la ausencia de refacciones sencillas y baratas, el héroe identifica una necesidad social desatendida y ve la oportunidad de atenderla. Esto lo lleva a convertirse en un líder popular alternativo.

Situación dramática 3

Presentación de los intereses de grupo y de control social usados para mantener políticas sociales adversas a la mayoría. La situación se resuelve con la consigna de localizar y perseguir al nuevo liderazgo alternativo.

Situación dramática 4

El héroe busca al líder anterior preocupado por las necesidades sociales, con el objeto de buscar alternativas para una situación difícil de sostener. Esto lo lleva a enfrentarse, por segunda ocasión, al líder neoliberal que quiere reprimirlo. La situación se resuelve con la huida del héroe ayudado por Candy.

Situación dramática 5

Candy lleva al héroe con el líder anterior, que se encuentra aislado y desanimado. Rodney le propone aliarse con él para que retome su liderazgo. El Gran Soldador se niega.

El héroe se desilusiona de él. La situación se resuelve al quedarse el héroe sin alternativas claras.

Situación dramática 6

La situación de los marginados empeora. Se agudiza la amenaza de eliminarlos. Ante este hecho, el héroe decide claudicar y regresar a su pueblo. Su padre lo convence de no darse por vencido y de la necesidad de que continúe con su lucha.

Situación dramática 7

El héroe convence a sus compañeros de la necesidad de luchar. El Gran Soldador se une a su lucha.

Situación dramática 8

Hay un primer enfrentamiento en el que se encuentran en desventaja, pero se soluciona cuando logran huir.

Situación dramática 9

Se da un segundo enfrentamiento en el que el Gran Soldador es capturado y llevado para ser destruido.

Situación dramática 10. Escena de rigor

Ante el desánimo de sus compañeros de continuar luchando, y a pesar de la desventaja en que se encuentran, el héroe logra convencerlos de pelear hasta el final, pero señalando la necesidad de que se refuercen haciendo mejoras que los fortalezcan en un enfrentamiento decisivo.

Clímax

Enfrentamiento final en el que logran salvar al Gran Soldador de ser destruido y logran vencer a los villanos y todos sus secuaces.

Epílogo

En el pueblo de los padres del héroe se presenta el cambio de políticas económicas y un regreso al sistema anterior. Como conclusión respecto a la disposición, se puede observar que la película recurre a una estructura narrativa ampliamente utilizada en este tipo de producciones.

ELOCUCIÓN

Lineamientos conceptuales

La elocución se plantea como la mejor forma de presentar y apoyar los argumentos dados en la invención y dispuestos en la historia en un guión. En función de ello se genera una serie de lineamientos conceptuales que rigen las decisiones sobre la forma de presentar los argumentos. Estos lineamientos conceptuales se refieren a las ideas o sensaciones que se busca comunicar o generar en los espectadores a partir de las decisiones elocutivas, es decir, las decisiones de forma. El criterio de elaboración de estos lineamientos conceptuales debe ser el de reforzar los argumentos en favor del logro de la intención retórica.

En el caso particular de la animación *Robots*, las principales decisiones formales que hace el orador respecto al discurso audiovisual animado se dan en los siguientes ámbitos: la forma del discurso audiovisual de ficción animada, 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.

Lineamientos conceptuales respecto a la forma del discurso audiovisual

En lo que concierne a la forma del discurso audiovisual de ficción animada se tienen los siguientes lineamientos conceptuales:

1. Debe haber una representación vivencial, no conceptualizada, sobre las consecuencias de un sistema capitalista neoliberal contrastándolas con las de un sistema capitalista con "responsabilidad social".
2. Aunque son robots, los personajes deben tener dimensión humana.
3. La narración audiovisual debe generar empatía hacia los personajes que se oponen al neoliberalismo.
4. La narración audiovisual debe proporcionar la sensación de continuidad en el tiempo y en el espacio cuando narra acciones sucesivas, y dar la sensación del paso del tiempo cuando narra acciones separadas por un periodo de tiempo.
5. Las acciones realizadas por los personajes deben ser verosímiles para el auditorio.

Lineamientos conceptuales respecto a la forma 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. A través del diseño se debe diferenciar y enfrentar aquello que pertenece a un capitalismo socialmente responsable, que se ubica en la modernidad, con aquello que pertenece a un capitalismo neoliberal ubicado en la posmodernidad.
2. El diseño de aquello que identifica al capitalismo socialmente responsable, ubicado en la modernidad, debe ayudar a caracterizarlo como un sistema en que hay heterogeneidad física de individuos, diversidad cultural, heterogeneidad social, sistema basado en relaciones sociales e interpersonales de solidaridad e inclusión social
3. El diseño de aquello que identifica al capitalismo neoliberal, ubicado en la posmodernidad, debe ayudar a caracterizarlo como un sistema que busca la homogeneidad física de individuos, la uniformidad cultural, y trae como consecuencia la deshumanización en las relaciones sociales e interpersonales, además de la exclusión social.

Elección de un estilo gráfico en función de los lineamientos conceptuales respecto a la forma de la imagen

Los lineamientos conceptuales del diseño permiten fijar los elementos de criterio que a su vez harán posible evaluar la pertinencia de la elección del estilo gráfico.

Así, se elige un estilo gráfico representativo de un cierto periodo de la modernidad para contrastarlo con un estilo gráfico vigente en la posmodernidad.

Como estilo gráfico representativo de la modernidad se eligió uno de diseño vigente durante los años treinta, cuarenta y cincuenta del siglo XX (Figuras 1 y 2).

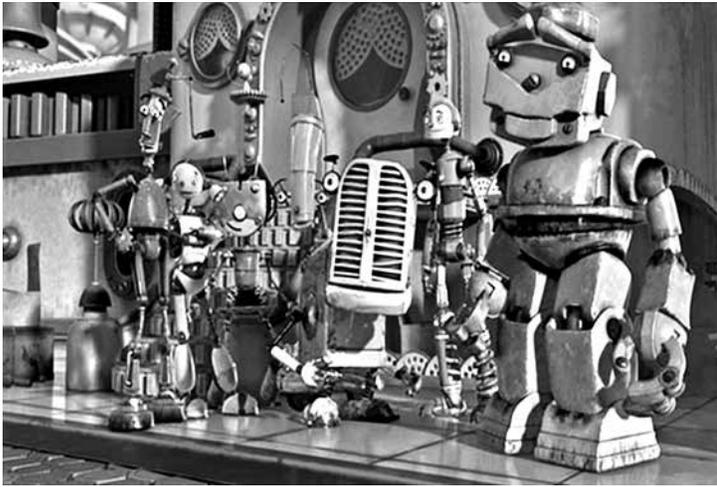
El estilo que identifica un sistema capitalista con responsabilidad social está caracterizado por la heterogeneidad morfológica de los personajes, formas redondeadas, tecnología de la unión a través del remache, colores apastelados, visibilidad, y uso de mecanismos físicos (engranes, palancas, etcétera) (Figuras 3 a 7).

Se eligió un diseño vigente en la actualidad como estilo gráfico representativo de la posmodernidad (Figura 8).

El estilo que identifica al neoliberalismo está caracterizado por una uniformidad morfológica, formas angulosas, tecnología del metal despulido con el menor número de uniones visibles, falta de color, casi todo tiene el aspecto de metal opaco y no hay mecanismos visibles; se presupone el uso de dispositivos electrónicos (Figuras 9 a 11).



Figuras 1 y 2. Ejemplos de diseño en el estilo de los años treinta o cuarenta del siglo XX. Aspectos de la ciudad de Rodney.



Figuras 3 y 4. Ejemplos de diseño en el estilo de los años treinta o cuarenta del siglo XX. Diversidad morfológica de los personajes pertenecientes a la modernidad.

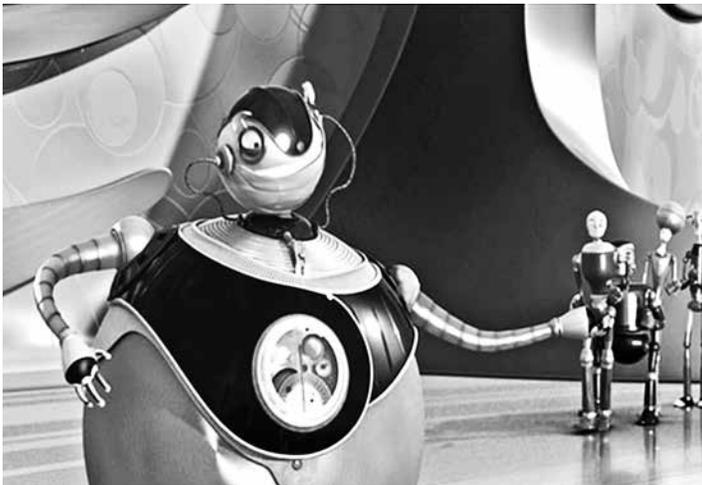


Figura 5. Ejemplo de diseño en el estilo de los años treinta o cuarenta del siglo XX. El Gran soldador, el antiguo líder.

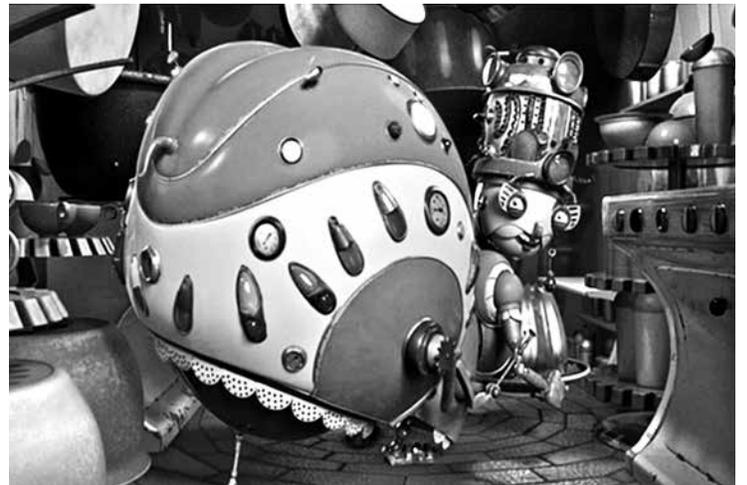


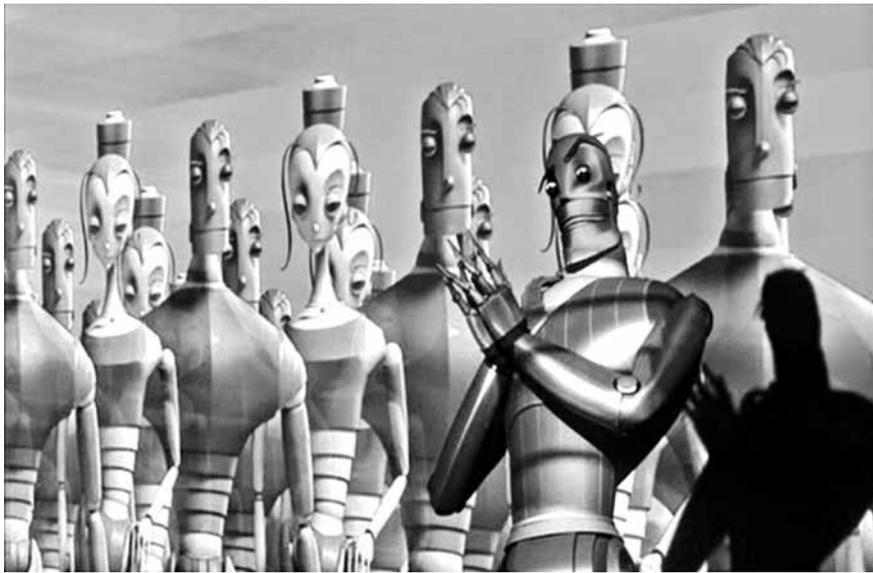
Figura 6. Ejemplo de diseño en el estilo de los años treinta o cuarenta del siglo XX.



Figura 7. Ejemplo de diseño que hace visibles los mecanismos físicos.



Figura 8. Ejemplo de diseño posmoderno.



Figuras 9 y 10. Ejemplos de diseño posmoderno.
Uniformidad morfológica de los personajes pertenecientes a la posmodernidad.



Figura 11. Ejemplo de diseño posmoderno. Uniformidad morfológica.

Lineamientos conceptuales respecto a la forma del sonido

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

1. La música debe ayudar a reforzar las emociones que se busca generar en el auditorio, proveer cierta sensación de mecanismos en acción, uso de música diegética que ubique la historia en el contexto cultural estadounidense, ayudar a reforzar la sensación de fluidez y agilidad de la narración audiovisual, colaborar a marcar los cambios de tiempo en la narración de tipo elíptica.
2. Se utilizan sonidos incidentales y ambientes que acompañan las acciones para proporcionar la sensación de realismo.
3. Se usan efectos sonoros sincrónicos que acompañan y enfatizan las acciones.

Lineamientos conceptuales respecto a la forma de animación

En lo que concierne a la forma de la animación se tiene el siguiente lineamiento conceptual:

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.

CONCLUSIÓN

Como se ha podido apreciar, la retórica provee un marco teórico que permite realizar un análisis de un discurso de una manera amplia que nos ayuda a entender y explicar el discurso a través de todos sus factores. Al ser un análisis formulado desde la misma lógica de quien produce el discurso —no desde la academia—, este tipo de análisis resulta de utilidad como una herramienta teórica y metodológica en el proceso de elaboración de discursos.

Robots ejemplifica también cómo un discurso que ha sido formulado en primera instancia mayoritariamente para un público estadounidense, puede ser retomado y reinterpretado¹⁵ por diferentes auditorios, en otros países culturalmente diversos y aun así cumplir con sus objetivos comunicativos en términos de las creencias, opiniones y, finalmente, visiones del mundo que propone.

FUENTES CONSULTADAS

- ALBALADEJO, Tomás, *Retórica*, Madrid, Síntesis, 1991.
- ARISTÓTELES, *Poética*, 1a. ed., Madrid, Gredos, 1991.
- ARISTÓTELES, *Retórica*, 1a. ed., Madrid, Gredos, 1994.
- ARISTÓTELES, *Tratados de lógica. Organón I: Categorías, Tópicos, sobre las refutaciones sofistas*, 1a. ed., Madrid, Gredos, 1990.
- BERISTÁIN, Helena, *Diccionario de retórica y poética*, 1a. ed., México, Porrúa, 1985.
- BOURDIEU, Pierre, “Los tres estados del capital cultural”, en *Sociológica*, núm. 5, México, UAM Azcapotzalco, 1987.
- BOURDIEU, Pierre, *Razones prácticas. Sobre la teoría de la acción*, Barcelona, Anagrama, 1997.
- BOURDIEU, Pierre, *Cosas dichas*, Barcelona, Anagrama, 1996.
- CICERÓN, *La invención retórica*, 1a. ed., Madrid, Gredos, 1997.
- CICERÓN, *El orador*, 1a. ed., Madrid, Gredos, 1995.
- LAUSBERG, Heinrich, *Manual de retórica literaria*, Madrid, Gredos, 1966.
- PERELMAN, Ch. y L. Olbrechts-Tyteca, *Tratado de la argumentación. La nueva retórica*, Madrid, Gredos, 1989.
- QUINTILIANO, Marco Fabio, *Sobre la enseñanza de la oratoria*, 1a. ed., México, UNAM, 2006.
- RIVERA DÍAZ, Luis Antonio, *La retórica en el diseño gráfico*, 1a. ed., Encuadre, México, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, 2007.
- TAPIA, Alejandro, *El diseño gráfico en el espacio social*, 1a. ed., México, Designio-Encuadre, Asociación Mexicana de Escuelas de Diseño Gráfico, 2004.

15. Como anotamos líneas atrás, el discurso no está exento de contradicciones, como se puede mostrar con el problema de la sublevación de los robots.