

Antz (Hormiguitaz) *y Bugs Life (Bichos).* Las hormigas animadas y la política

La retórica aplicada al diseño de relatos animados IV

JAIME CARRASCO ZANINI RINCÓN

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 en 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 ESPINOSA
DE LOS MONTEROS**

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 muestra la pertinencia de la Retórica como marco teórico que permite comprender, en sus diversas dimensiones, la organización de discursos, como es el caso de los audiovisuales animados. Se realiza el análisis comparativo retórico de los largometrajes *Antz (Hormiguitaz)* (Eric Darnell/Tim Johnson, Pacific Data Images (PDI)/DreamWorks Animation, 1998) y *Bugs Life (Bichos)* (John Lasseter, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 1998), partiendo de las operaciones retóricas (intelección y elocución). Estos largometrajes son relatos audiovisuales animados producidos y exhibidos casi al mismo tiempo, elaborados con las nuevas tecnologías digitales. Aun cuando en ambos casos los protagonistas son hormigas, hay diferencias en las intenciones comunicativas. **Palabras clave:** *retórica, intelección, elocución, animación, Eric Darnell, Tim Johnson, Pacific Data Images (PDI), DreamWorks Animation, John Lasseter, Pixar, Walt Disney Pictures.*

This article shows the relevance of rhetoric as a theoretical framework that enables us to understand the organization of discourse in its various dimensions; in particular the case of audiovisual animation. A comparative analysis of the feature films Antz (Eric Darnell/Tim Johnson, Pacific Data Images (PDI)/DreamWorks Animation, 1998) and A Bug's Life (John Lasseter, Pixar Animation Studios/Walt Disney Pictures, 1998) is presented, based on the rhetorical operations of intellection and elocution. These feature films, produced and released at almost at the same, are animated audiovisual stories made with new digital technologies. Although in both cases the main characters are ants, there are differences in the films' communicative intentions. Keywords: rhetoric, intellection, elocution, animation, Eric Darnell, Tim Johnson, Pacific Data Images (PDI), DreamWorks Animation, John Lasseter, Pixar, Walt Disney Pictures.



INTRODUCCIÓN

En este escrito se lleva a cabo un análisis retórico comparativo entre los largometrajes de animación *Antz (Hormiguitaz)* y *Bugs Life (Bichos)* que por su tema y características, aparentemente similares, los hacen adecuados para tal fin. El artículo forma parte de una serie de textos en la que exploramos la utilización de la retórica como marco de análisis para el diseño de relatos audiovisuales animados.¹

La metodología utilizada para el análisis o la construcción de discursos, fue a través de un proceso en el que se realiza una serie de operaciones retóricas: intelección, invención, disposición, elocución y pronunciación.²

ANÁLISIS RETÓRICO DE LOS LARGOMETRAJES ANTZ (HORMIGUITAZ) Y BUGS LIFE (BICHOS)

Intelección

Situación de comunicación

La situación de comunicación está relacionada con el entorno y circunstancias en que un determinado discurso es puesto en contacto con su auditorio. Los largometrajes de animación tridimensional, como los analizados, se caracterizan porque están dirigidas al campo de la gran producción.³ Sólo compañías que dominan el estado del

arte de la disciplina y que además cuentan con el capital económico suficiente para producir largometrajes animados pueden acceder a las situaciones comunicativas que esto implica.

El proyecto de *Antz (Hormiguitaz)* fue producido por PDI/DreamWorks Animation y requirió una inversión de 105 millones de dólares. El proyecto de *Bugs Life (Bichos)*, producido por Pixar en asociación con Disney, requirió una inversión de 120 millones de dólares. La cantidad invertida en ambos casos se justifica porque este tipo de películas recupera su cuantiosa inversión y obtiene la mayor ganancia económica posible, distribuyéndose hacia la mayor cantidad posible de audiencia: niños, adolescentes, jóvenes y adultos, no sólo en los Estados Unidos, sino en todo el mundo.

Si bien están pensadas para una primera corrida en cine, también se contempla su posterior circulación en televisión abierta o por cable, y su venta en video. Hay que señalar que la situación de comunicación de una película de animación exhibida en cines es significativamente diferente a su posterior exhibición en televisión, ya que la audiencia de cine tiene como punto de referencia la producción que se encuentra a nivel del estado del arte, y la de la televisión no.⁴

1. Para una mejor comprensión del tema, se recomienda la lectura de los tres textos anteriores: "La retórica aplicada al diseño de relatos animados. Análisis del cortometraje animado *Ryan*", en *Diseño en Síntesis* (núm. 49, 2013); "Análisis retórico del largometraje *The Cider House Rules (Las reglas de la vida)*", en *Diseño en Síntesis* (núm. 57, 2017); y "La retórica aplicada al diseño de relatos animados. Análisis del largometraje animado *Robots*", en *Diseño en Síntesis* (núm. 58, 2017).

2. Por cuestiones de espacio en este artículo contemplamos sólo las operaciones retóricas de intelección y elocución. Igualmente –y por las mismas razones– dejaremos para otra ocasión la presentación detallada de la disposición de los argumentos y otros aspectos de la invención y disposición en general en ambas películas.

3. Campo destinado a producir bienes culturales para un público mayoritario, constituido por consumidores de bienes culturales. Su producción obedece fundamentalmente a las leyes del mercado y la competencia y está dirigida a la conquista extensiva del mercado cinematográfico. 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 como agentes sociales.

4. Es un hecho que generalmente la animación televisiva no tiene la calidad de animación de la cinematográfica, lo que se puede ejemplificar con la animación limitada de muchas series *anime* o con *South Park* o *Family Guy*, cuyo éxito no depende de la calidad o sofisticación de la animación. Por otra parte, lo mencionado es cierto en el campo de la animación, aunque no necesariamente en el campo de la acción viva en el que las nuevas series de televisión que circulan a la carta (*streaming*) actualmente definen parcialmente el estado del arte. Además, la situación de comunicación y las condiciones de recepción son radicalmente distintas, ya que en una sala de cine se tiene una imagen de tamaño mucho mayor, un sonido más envolvente y de mejor calidad, además de la oscuridad de la sala, lo que permite una concentración en la película que no es comparable a la que se tiene al ver un video en casa, en donde hay múltiples distractores. A diferencia del público televisivo, el público de cine espera mejoras técnicas en la configuración de los personajes y en el realismo de los movimientos en cada entrega. En su momento, por ejemplo, *Monsters Inc.* llevaba al extremo la posibilidad de hacer pelo en estilo realista o *Coco* la de presentar rostros arrugados.

Además, el espectador de cine tiene que salir de su casa y pagar, es decir, realiza un esfuerzo adicional dirigido a ver la película. Esto hace que la audiencia de cine sea significativamente más exigente que la de televisión y la que compra el video (en ese entonces en VHS y, posteriormente, DVD).

Los oradores

El orador es el agente social que quiere influir en el auditorio con su discurso. En el caso de *Antz*, el orador es el consorcio *Pacific Data Images/LLC* conformado por *Pacific Data Images (PDI)* y *DreamWorks SKG*. Por su parte, el orador de *Bugs Life* es *Pixar*, asociado con el consorcio Disney.

Pixar, fundada por Edwin Catmull, John Lasseter y Steve Jobs, quienes antes estuvieron relacionados con el desarrollo de equipos y sistemas de cómputo, fue la primera compañía que logró producir un largometraje de animación digital 3D: *Toy Story*, que fue un gran éxito comercial y mostró la factibilidad económica de ese tipo de proyectos. *Bugs Life (Bichos)* fue su segundo largometraje; para producirlo se asociaron con los estudios Disney. La película fue dirigida por John Lasseter y Andrew Stanton y su producción se caracterizó por la abierta competencia contra *Pacific Data Images* y *DreamWorks SKG* que, simultáneamente, estaban haciendo su largometraje de animación 3D, *Antz (Hormiguitaz)*.

Por su parte el estudio de animación *Pacific Data Images (PDI)* fue uno de los primeros estudios de animación 3D, fundado en 1980 con el objetivo de competir en el sector emergente de la animación digital, primero en la rama de gráficos animados y la publicidad, y después en la industria de la televisión y el cine.

Para producir *Antz*, *PDI* se asoció con la naciente empresa productora *DreamWorks SKG*, compañía creada por Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen, personajes que provenían del cine, la animación y la industria de la música, respectivamente, y que políticamente corresponden a lo que en Estados Unidos se conoce como liberales. Al crear *DreamWorks* buscaban contar con una productora que tuviera cierta independencia de los grandes estudios cinematográficos.

Esta asociación de agentes sociales que había logrado una acumulación significativa de capital económico, cultural y simbólico, más las inquietudes de transformación



Figura 1. Cartel promocional de *Toy Story*.

de las prácticas “usuales” en ese campo de producción cultural, hicieron que *Pacific Data Images* iniciara su primer proyecto de largometraje de animación 3D para competir con *Pixar/Disney* con un tema arriesgado y controversial en la sociedad estadounidense, como es el caso de una historia antimilitarista.

Antz (Hormiguitaz), dirigida por Eric Darnell y Tim Johnson, fue su primer largometraje de animación 3D y el segundo en ser exhibido en todo el mundo, sólo después de *Toy Story*, estrenada en 1995, que había sido un gran éxito comercial de *Pixar*.

Ambos proyectos tenían hormigas como protagonistas, y esta coincidencia marcó una abierta competencia entre los dos estudios, que luchaban por el dominio del campo de producción cultural de la animación digital tridimensional para la industria del entretenimiento cinematográfico.

Las causas

La causa es el objeto del discurso, formulado como controversia. En el caso de *Antz (Hormiguitaz)*, la historia está



Figura 2. Cartel promocional de *Antz* (*Hormiguitaz*).



Figura 3. Cartel promocional de *Bugs Life* (*Bichos*).

estructurada por el desarrollo de dos causas interrelacionadas entre sí. La primera y principal, se refiere a la confrontación entre la visión de la sociedad que hace uso de métodos políticos civiles, enfrentada a la visión militarista que funciona en la lógica de la guerra, la confrontación y el uso de la fuerza para resolver problemas.

En este discurso la visión civil está caracterizada por una sociedad compleja en la que los individuos enfrentan diversas problemáticas como la relación del individuo con el trabajo, la relación del individuo con los otros individuos, en especial en términos afectivos, y la búsqueda de equilibrio entre la vida individual y la colectiva.

Por su parte, la visión militarista está caracterizada, en el discurso, por la generación artificial de guerras no necesarias, que benefician al sector militar, en detrimento de la sociedad, por el sacrificio de los individuos en función de mantener los intereses de los sectores militares, el desprecio por el individuo frente a la colectividad, el desprecio hacia los sectores civiles —que son señalados como débiles—, y que incluso es capaz de buscar desaparecer al sector civil en la búsqueda de una “sociedad de individuos fuertes”.

La segunda causa de *Antz* (*Hormiguitaz*) es la del enfrentamiento del individuo, con sus propias necesidades y formas de actuar, y una colectividad que considera al individuo insignificante en relación con la comunidad y que, además, establece códigos de comportamiento homogéneos y rígidos.

A nivel del discurso y de forma implícita, existe una tercera causa, común a ambas películas: la intención de las dos productoras de situarse como agente social dominante en el campo de la gran producción de la industria cinematográfica de largometrajes de animación digital tridimensional. Esta causa también es demostrativa, y la controversia gira sobre si cada una de las dos asociaciones de productores lograba conformar un estudio de animación con la suficiente habilidad narrativa y solvencia técnica para competir en el campo de la producción de largometrajes de animación digital tridimensional para la industria cinematográfica del entretenimiento. Sobra decir que ambas demostraron su capacidad, y que la lucha entre éstas tiene su propia historia y ha seguido mucho más allá del momento que describimos en este artículo.

En el caso de *Bugs Life (Bichos)*, la historia también desarrolla dos causas interrelacionadas entre sí. La primera se refiere a la confrontación entre dos grupos: una comunidad de hormigas que vive de su trabajo y otra de saltamontes que vive del trabajo de las hormigas a partir del dominio que ejercen sobre las primeras. La controversia se da a partir de la interrogante sobre si los saltamontes vividores podrán continuar ejerciendo su control sobre las hormigas o éstas podrán sacudirse tal dominio.

En este discurso la comunidad de hormigas está caracterizada como una sociedad que vive con base en el trabajo de todos sus miembros, en la que no existen desigualdades fuertes y los dirigentes comparten la misma situación que los demás miembros. En esta sociedad las decisiones se toman de manera consensuada. Sin embargo, es una sociedad que no se cuestiona las formas de hacer establecidas y por ello no explora otras. Es también una sociedad que no tiene conciencia de su propia fuerza y posibilidades, lo cual la vuelve insegura y temerosa, por lo que no está dispuesta a tomar riesgos para resolver sus problemas.

La sociedad de los saltamontes está caracterizada porque no se fundamenta en el trabajo de sus miembros, sino en el aprovechamiento del trabajo de los demás, para lo cual recurren al uso del chantaje, la intimidación y la violencia. Además, la comunidad de saltamontes está estructurada jerárquicamente, y su líder actúa de forma despótica y autoritaria. Hay que destacar que los saltamontes viven en el interior de un viejo sombrero de tipo mexicano, en el que hay letreros en español y escuchan *La cucaracha*, una canción tradicional mexicana. En consecuencia, se puede observar que el orador está buscando identificar a los saltamontes —los villanos de la historia— con los mexicanos y, por contexto, se infiere que en especial con los migrantes de origen mexicano en los Estados Unidos.

La segunda causa de *Bugs Life (Bichos)* es la búsqueda individual del personaje que no se conforma con lo establecido por la colectividad y pretende mejorarlo; esta postura se confronta con una sociedad que no cuestiona las formas de hacer establecidas y por ello no explora mejores posibilidades, además de ser una sociedad que no está dispuesta a enfrentar riesgos para solucionar sus problemas.

Se puede observar que, a pesar de que las causas principales de ambas películas son significativamente diferentes, las causas secundarias tienen cierta similitud y

que ambas están relacionadas con la cuestión del individualismo. También son similares las causas implícitas a nivel del discurso, ya que las dos productoras buscaban situarse como actores dominantes en el campo de la producción de largometrajes de entretenimiento.

Intención persuasiva. La intención persuasiva es el propósito del orador para lograr la adhesión del auditorio a las tesis presentadas por él.

En *Antz (Hormiguitaz)*, la intención persuasiva a nivel de la historia se puede formular así: el militarismo en una sociedad lleva a que un pequeño núcleo tome decisiones que pueden implicar fuertes peligros para la mayoría de la población, por ello es necesario controlar a los militares desde la sociedad civil.

Segunda intención persuasiva: ante una colectividad que considera al individuo insignificante frente a sus propias necesidades, querer actuar con base en las necesidades individuales genera conflictos; si se mantiene dicha actitud y se persiste, a pesar de los riesgos, se generará en el individuo una perspectiva que le permitirá liderar a la comunidad al enfrentar grandes peligros para beneficio de ella misma.

La tercera intención persuasiva de *Antz (Hormiguitaz)*, implícita en la enunciación a nivel del discurso, es la de obtener reconocimiento para sus productores *Pacific Data Images/DreamWorks SKG* como agentes líderes en el campo de la gran producción de la industria cinematográfica de largometrajes de animación digital tridimensional. Como puede preverse, esta intención será similar en el caso de *Bugs Life (Bichos)* y *Pixar/Disney*.

Respecto de *Bugs Life (Bichos)*, la intención persuasiva de la primera causa a nivel de la historia en la parte explícita se puede formular así: una colectividad que carece de conciencia sobre sus propias posibilidades es dominada por otra hasta que toma conciencia de sus propias potencialidades, lo que le permite deshacerse del yugo de quien la domina. Sin embargo, ésta no es la única intención persuasiva de la primera causa ya que a nivel de la historia, a través de lo implícito en el enunciado, el discurso sugiere a su auditorio que tiene la posibilidad de realizar acciones en contra de los migrantes mexicanos.

La segunda intención persuasiva es: mantener una actitud individual crítica ante las formas de hacer establecidas por una colectividad, con el objeto de mejorarlas,

puede generar conflictos, aunque si se mantiene dicha actitud, se asumen riesgos y se persiste, esto va a generar beneficios a la colectividad.

De la tercera intención persuasiva implícita, similar para ambas productoras, ya se habló.

Género de las causas. En relación a *Antz (Hormiguitaz)*, la causa principal es, en una primera instancia, del tipo demostrativo o epidéctico, ya que la controversia gira sobre el elogio o el vituperio. En este sentido la controversia se ubica en la disyuntiva de elogiar o vituperar las visiones civilista y militarista de la sociedad. Al final, el discurso se inclina por el elogio a la visión civilista de la sociedad y el vituperio a la visión militarista.

El elogio a la visión civilista se formula con relación a tener la capacidad de tomar decisiones individualmente en función de necesidades tanto individuales como colectivas. También se elogia la capacidad de realizar grandes cosas mediante la suma del esfuerzo colectivo, aunque hay un vituperio a la tendencia en la sociedad civil de seguir modelos de moda de manera acrítica o dejarse manipular fácilmente.

El vituperio a la visión militarista se formula como desprecio hacia la supuesta debilidad de aquellos que no apelan a la fuerza para resolver problemas, la formulación de proyectos que van en contra del interés de la sociedad que sólo incluyen a los que quieren soluciones de fuerza y no de consenso y que pretenden el aniquilamiento a través del genocidio de aquellos supuestamente débiles.

En el fondo, también contiene elementos propios de una causa deliberativa, ya que busca influir en el auditorio para toma de acciones futuras sobre las cuales éste deberá tener una determinación posterior en sus elecciones y posturas políticas. Aunque el discurso no le pide al auditorio, explícitamente, pronunciarse sobre la causa, sí busca influir en sus decisiones futuras.

Respecto a la disyuntiva entre lo deseable y lo indeseable, el discurso se inclina por una visión civilista que busca incluir a todos, sean fuertes o débiles, y rechaza aquella visión militarista desde la que se desdeñan los problemas de los individuos y de la sociedad en general, que busca la solución a partir del uso de la fuerza, y generan proyectos o acciones que no sólo no son para el beneficio de la sociedad sino para su detrimento.

La segunda causa de *Antz (Hormiguitaz)* confronta al individuo con sus propias necesidades y formas de actuar, con una colectividad que considera al individuo insignificante y que, además, establece códigos de comportamiento homogéneos y rígidos, es demostrativa o epidéctica. Respecto a esta causa, el discurso elogia el desarrollo propio de cada individuo con base en sus necesidades y formas de actuar en libertad, y vitupera a una colectividad que menosprecia las necesidades individuales y coacciona a los individuos a mantener un comportamiento homogéneo y rígido.

Con relación a *Bugs Life (Bichos)*, la causa principal es, en una primera instancia, del tipo demostrativo o epidéctico en el que la controversia gira sobre el elogio o el vituperio. En este sentido la controversia se ubica en la disyuntiva de elogiar o vituperar a los dos tipos de comunidades: las que trabajan y las que viven del trabajo de otros. Al final, el discurso vitupera a la comunidad que no vive de su propio trabajo y elogia a la comunidad que hace del trabajo su forma de vida.

Aquí también, aunque el discurso no pide al auditorio pronunciarse explícitamente sobre la causa, ésta también tiene elementos deliberativos ya que, de una u otra forma, busca influir en el auditorio sobre acciones futuras sobre las cuales el auditorio tendrá que tomar una determinación. Respecto a esto, la causa tiene que ver sobre si el auditorio apoyará en un futuro acciones en contra de los migrantes de origen mexicano. En este sentido, el discurso sugiere tomar en el futuro acciones en contra de dichos migrantes.

La segunda causa de *Bugs Life (Bichos)*, la del individuo que se cuestiona las formas de hacer colectivas, es demostrativa o epidéctica. El discurso elogia la postura que cuestiona las prácticas establecidas a partir de una búsqueda individual y vitupera la postura de la colectividad que no cuestiona lo establecido, así como la falta de disposición de asumir riesgos.

Defendibilidad de las causas. Como se comentó anteriormente, películas de este tipo se dirigen a un auditorio muy amplio en todo el mundo, por lo mismo muy heterogéneo. La defendibilidad de las causas varía según los acuerdos previos de cada segmento del auditorio. Sin embargo, no es un secreto que, en términos de intencionalidad persuasiva y de ingreso económico, el auditorio estadounidense es el principal objetivo al que van dirigidos los discursos.

En relación a *Antz (Hormiguitaz)*, para los segmentos liberales del auditorio la primera causa (antimilitarismo) puede responder a la conciencia general de sus valores, aunque es una causa difícil de ser abordada en esta situación de comunicación donde los espectadores primordialmente van en busca de entretenimiento. Para los segmentos conservadores del auditorio la causa no responde a la conciencia general de sus valores. Para otros segmentos, con una visión del mundo menos definida, la causa genera duda en la conciencia general de sus valores.

Respecto a la segunda causa (individualismo), es muy favorable para la mayoría de los segmentos del auditorio estadounidense, ya que coincide con la conciencia general de sus valores. Por ello, en términos argumentativos esta segunda causa es utilizada para resolver la primera.

En *Bugs Life (Bichos)*, el elogio de una sociedad que vive de su trabajo coincide con la conciencia general de valores de la mayoría de los segmentos del auditorio estadounidense. Sin embargo, para los segmentos que poseen una visión del mundo más liberal o progresista, es posible que la asociación que busca realizar el orador entre saltamontes vividores del trabajo de otros —los villanos— con los migrantes mexicanos pueda generar desacuerdo.

Para el segmento conservador del auditorio estadounidense, donde predominan prejuicios raciales, es muy posible que la asociación de los saltamontes vividores con los migrantes mexicanos coincida con su conciencia general de valores, por lo que será favorable a tal tesis.

Para un auditorio mexicano que se percate de la intención de asociar a los saltamontes vividores con los migrantes mexicanos, es posible que esto genere rechazo ya que la causa no coincide con la conciencia general de valores de este auditorio. Aunque podría generar una cierta empatía al verse inesperadamente considerados, en el mismo sentido en que generan simpatía personajes como los que salen en las caricaturas de Speedy González, aunque una parte significativa del auditorio mexicano no se percata de esta relación o no le da importancia.⁵

5. Piénsese en todos los mexicanos que adornan sus casas con personajes sombrerudos que duermen recargados en un nopal sin poner en cuestión las implicaciones de esta representación, que se ha convertido de hecho en un lugar común.

La defendibilidad de la segunda causa (búsqueda individual que no se conforma con aquello establecido por la colectividad y busca mejorarlo) es muy favorable para la mayoría de los segmentos del auditorio, ya que coincide con la conciencia general de sus valores. Así, en términos argumentativos esta segunda causa es utilizada para resolver la primera.

Respecto a la tercera causa (quedar como una productora dominante en el campo de la animación 3D, para ambas películas), la defendibilidad de la causa es favorable en ambos casos, ya que coincide con la conciencia general de valores de los diversos segmentos del auditorio. En ambos casos el resultado es muy aceptable tanto en términos de calidad de la historia como en su resolución técnica.

El auditorio

Como ya se mencionó, a la situación de comunicación de este tipo de películas sólo acceden los estudios con posibilidades de producción en animación 3D con obras de muy alto presupuesto. Para hacer factible económicamente un proyecto de esta naturaleza se requiere convocar a un auditorio lo más amplio posible (niños, adolescentes, jóvenes y adultos) no sólo en Estados Unidos, sino en todo el mundo, aunque en términos ideológicos la intención persuasiva está dirigida al auditorio estadounidense. Por ello nos vamos a concentrar en dicho auditorio principalmente.

Acuerdos previos del auditorio estadounidense. Un acuerdo que sirve de base a una parte importante de la argumentación en ambas películas, es la alta valoración del individualismo, lo que permite a un individuo tomar sus decisiones en función de su libre albedrío y propios intereses. Relacionado con este acuerdo está la necesidad de acotar la presión y coerción colectivas para equilibrarlas con las necesidades individuales, de modo que exista una valoración del individuo frente a la valoración de la colectividad.

En relación con la causa de la sociedad civil vs. el militarismo, en la jerarquía de valores de los sectores liberales norteamericanos, la valoración de lo civil y la resolución de conflictos a partir del diálogo y la política se encuentra en un nivel sensiblemente superior a la resolución de conflictos a través del uso de la fuerza. Esto se invierte en los segmentos del auditorio conservador.

Como hemos dicho, la intención persuasiva implícita en contra de los migrantes mexicanos se apoya en prejuicios raciales de ciertos segmentos del auditorio norteamericano que recurren a la esencia para justificar la superioridad de aquellos individuos en calidad de representantes de una esencia sobre los que no lo son. También se recurre a otro prejuicio que opera como una presunción, como sería la idea de que los mexicanos no son trabajadores.

Los sectores del auditorio estadounidense que no tienen prejuicios contra los migrantes mexicanos, ya sean de tipo racial o de otro, rechazarán —o simplemente ignorarán— la argumentación contra éstos.

El discurso

Ambas películas son discursos audiovisuales de ficción que narran o representan hechos que conforman una trama. Esto se hace a través de la *mimesis*, por lo que el auditorio, en primera instancia, 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 partir de la reflexión saca conclusiones respecto a la causa.

Por otro lado, se trata de discursos audiovisuales de ficción animados que son 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 con una computadora. Aunque esta última afirmación es parcial, ya que las voces de los personajes son de actores reales, es decir, que éstas no sólo no están sintetizadas, sino que son reconocibles por cierta parte de la audiencia tanto en la versión original como en la versión doblada al español.

El contexto histórico y social

Cuando ambas películas se produjeron, Estados Unidos tenía varios años de un gobierno relativamente liberal⁶ que había reducido los presupuestos militares. Sin embargo, por una serie de factores internos y circunstanciales, se

6. El gobierno de Bill Clinton, que abarcó dos periodos: 1993-1997 y 1997-2001. Las películas fueron estrenadas en 1998.

percibía una preferencia del electorado hacia el conservadurismo y militarismo. Los sectores pro militaristas disgustados con los recortes presupuestales en el área de defensa pensaban que una guerra generaría mayores ganancias a los sectores de fabricación de armamento.

Las acusaciones de comportamiento inapropiado, inmoralidad y las mentiras a la sociedad norteamericana del presidente Clinton en el caso Lewinsky, fueron factores que impulsaron la agenda de los sectores conservadores. En contraparte, había sectores liberales preocupados por esto, que estaban previendo y tratando de evitar lo que unos cuantos años después pasaría con la invasión a Irak.

Por otro lado, la afluencia de migrantes —especialmente de origen mexicano— hacia los Estados Unidos se incrementó significativamente en esa época, lo que generó preocupación en ciertos sectores de la sociedad norteamericana, en especial, en los sectores más conservadores y con prejuicios raciales.

Respecto a la industria del entretenimiento, ésta vivía un momento de desarrollo tecnológico muy favorable a la producción de largometrajes en animación 3D, y *Antz (Hormiguitaz)* y *Bugs Life (Bichos)* fueron el segundo y tercer largometrajes en ser producidos. Las audiencias mostraban gran expectación por la producción de este tipo de películas que de forma incipiente podían ser materializadas gracias al desarrollo de las tecnologías digitales.

Una parte del efecto se debió al asombro que provocaba en las audiencias la imagen digital, especialmente cuando se lograban reproducir con mucho realismo las relaciones de perspectiva, las atmósferas lumínicas, los detalles en las texturas y cuando se generaban sintéticamente multitudes. Un factor diferente, aunque muy cercano en términos de desarrollo tecnológico, ha sido el auge del uso de efectos especiales realizados a partir de técnicas de animación 3D en el cine y la televisión pero aplicado a películas de acción viva.

Referentes del discurso

El principal referente de ambos discursos fue *Toy Story*, primer largometraje de animación 3D exhibido comercialmente. También los múltiples cortometrajes de animación 3D realizados previamente, producidos por ambos estudios: *Tin Toy* y *Locomotion*.

De *Bugs Life* (*Bichos*), un referente inmediato fue *Antz* (*Hormiguitaz*), estrenada un mes antes, a lo que se sumaba el componente de que en ambas los personajes principales eran hormigas.

Otro referente importante son las películas de animación que representan a personajes animales antropomorfizados, que ha tenido una larga tradición. Aunque una gran cantidad de películas de animación tradicional desarrollan esta característica, de ninguna manera debe ser considerada como obvia o natural.

Un referente más son las historias construidas alrededor de un personaje central desadaptado del grupo social al que pertenece, cuya situación lo lleva a realizar acciones que le van permitir salvar al grupo de una amenaza seria, también con gran tradición en el cine estadounidense, y que por lo general argumentan en favor del individualismo.

También existe un número significativo de películas en las que el héroe es auxiliado por un grupo de apoyo que, a primera vista, no parece ser la ayuda más efectiva. Este recurso narrativo se puede ejemplificar con *El mago de Oz*, que puede funcionar como referente para *Bugs Life*.

Diferente tipo de referente son las películas en las que actores muy conocidos interpretan a los personajes a través de su voz. Es frecuente que estos actores interpreten personajes similares en películas de acción viva. Es el caso de las películas de Woody Allen, ya que Z, el personaje principal en *Antz*, es interpretado con la voz de este actor en un estilo de actuación muy parecido al que ha utilizado Allen en las películas escritas y dirigidas por él. De forma similar se podría hablar de personajes característicos interpretados por Sylvester Stallone (*Weaver*), Gene Hackman (*General Mandíbula*), Sharon Stone (*Princesa Bala*), Jennifer Lopez (*Azteca*), Anne Bancroft (*Reina*), Christopher Walken (*Coronel Cutter*), Paul Mazurky (*Psicólogo*) y Danny Glover (*Sargento Barbatús*).

El caso de *Bugs Life* es similar al de las películas en que había participado Kevin Spacey, cuya voz personifica a *Hopper*, como *Swimming with Sharks*, *The Usual Suspects*, *Seven* y *A Time to Kill*; también es el caso de las comedias televisivas *Kids in the Hall* en la que participó Dave Foley (*Flik*) y *Seinfeld* que contó con la actuación de Julia Louis-Dreyfus (*Princesa Atta*).



Figura 4. Personaje de *Antz* (*Hormiguitaz*): Z.



Figura 5. Personaje de *Bugs Life* (*Bichos*): Flik.

El conocimiento previo de estos actores por parte de la audiencia añade una capa más de significación a la actuación específica que hacen en cada película. Lo mismo se puede decir en el caso de las voces en distintos doblajes.

Género dramático⁷

Tanto *Antz* (*Hormiguitaz*) como *Bugs Life* (*Bichos*) pertenecen al género del melodrama. Una de las características esenciales de éste es que la historia se narra con una visión del mundo donde la responsabilidad de lo malo le corresponde a los villanos, que actúan por maldad. Además, utiliza como metáfora básica un mundo dividido entre el bien y el mal. El melodrama busca identificar al espectador con el héroe que representa al bien, confrontado con

7. En este texto el término “género dramático” se utiliza en un sentido amplio, como un tipo de obra que es determinado por su estructura dramática. Así, género dramático coexiste con —pero se diferencia— el término mucho más reciente de “género cinematográfico”, concepto que se define a partir de una serie de convenciones entre productores, realizadores, espectadores y críticos cinematográficos que tiene el objetivo generar una tipología que sirve de orientación para la producción, realización, exhibición, apreciación y crítica de obras cinematográficas.

el mal, representado por el villano. En *Antz* el héroe es el personaje Z y el villano el *General Mandíbula*. En *Bugs Life* el héroe es el personaje *Flik* y el villano *Hopper*, el líder de los saltamontes.

Instrumentación de caracteres

Instrumentación de caracteres en *Antz* (*Hormiguitaz*). Los antagonistas en el conflicto principal son Z, el héroe, y el villano, el *General Mandíbula*. Hay una serie de personajes que son coadyuvantes del héroe en relación al conflicto principal, aunque funcionan como antagonistas en conflictos secundarios. Así, la *princesa Bala* es la antagonista de Z en el conflicto de la historia de amor. *Azteca* es antagonista de Z en el conflicto en el trabajo, así como el capataz. *Weaver* es antagonista de Z en un conflicto de clase y de amistad. Los insectos en *Insectopia* son antagonistas en un conflicto con otra sociedad. El coronel *Cutter*, aunque es coadyuvante del *General Mandíbula*, también tiene un conflicto con él cuando tiene que escoger entre la ética y la obediencia. *La Reina* tiene un conflicto con el *General Mandíbula*, ya que representan el poder formal y el poder real.

La historia tiene una estructura de conflictos basada en un personaje central que puede ser representada gráficamente en la Figura 6.

En una historia de personaje central el desarrollo del conflicto principal se da en función del desarrollo de diversos conflictos secundarios que mantienen una relación con el principal. El personaje central hace avanzar el conflicto principal a través del desarrollo de los conflictos secundarios que mantiene con una serie de personajes, ya sea principales o secundarios, el conflicto principal engloba a los conflictos secundarios.

Instrumentación de caracteres en *Bugs Life* (*Bichos*). Los antagonistas en el conflicto principal son *Flik*, el héroe, y el villano, *Hopper*. Hay una serie de personajes que son coadyuvantes del héroe en relación al conflicto principal, aunque funcionan como antagonistas en conflictos secundarios. Así, la *princesa Atta* es una de las antagonistas en el conflicto de *Flik* con la comunidad de hormigas y también en una incipiente historia de amor. *Dot*, hermana menor de *Atta*, es coadyuvante de *Flik* en el conflicto con la comunidad.

La reina hormiga es antagonista en el conflicto secundario entre *Flik* y la comunidad, aunque funge como coadyuvante en el conflicto con los saltamontes. El grupo de cirqueros (*Francis, Rosie, Dim, Manny, Gypsy, Slim, Hemlich y Tuck y Roll*) mantiene un conflicto con *Flik* respecto a si van a ayudar al hormiguero, aunque posteriormente se convierten en coadyuvantes. El dueño del circo, *P. T. Flea*, tiene un conflicto con los integrantes del circo y, a su vez, es coadyuvante de los saltamontes, aunque no de manera intencional. Respecto de los saltamontes están *Molt*, hermano de *Hopper* que mantiene un conflicto con él, aunque es un coadyuvante no muy convencido de *Hopper*. También está *Thumper*, un saltamontes rabioso que *Hopper* utiliza para amedrentar, que también es su coadyuvante. El pájaro es un personaje que antagoniza con todos, aunque sus acciones terminan por ayudar a *Flik*.

La historia tiene una estructura de conflictos basada en un personaje central que puede ser representada en la Figura 7.

Elocución

Lineamientos conceptuales

La elocución se plantea como la mejor forma de presentar y apoyar los argumentos dados en la invención (Perelman y Olbrechts-Tyteca, 1989: 240-243) y dispuestos en la historia de un guión. En función de ello es usual que se busque provocar que se generen en el espectador una serie de ideas o sensaciones a partir de la forma en que se elabora el discurso. Estas ideas o sensaciones recibirán en este texto el término de lineamientos conceptuales y constituyen los principios sobre los que se fundamenta la toma de decisiones sobre la forma del discurso. El criterio de elaboración de estos lineamientos conceptuales debe ser el de reforzar los argumentos en favor del logro de la intención retórica (Carrasco y De Vecchi, 2013: 70).

En el caso particular de una película de animación, las principales decisiones formales que hace el orador respecto al discurso audiovisual animado se dan en los siguientes ámbitos: el diseño del discurso audiovisual de ficción animada, el diseño de la imagen, el diseño de la animación y el diseño sonoro. Es por ello que se generan lineamientos conceptuales en cada uno de estos ámbitos.

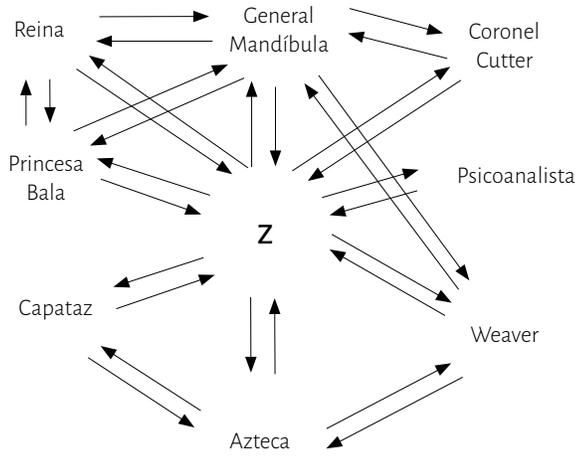


Figura 6. Estructura de conflictos en *Antz* (*Hormiguitaz*).

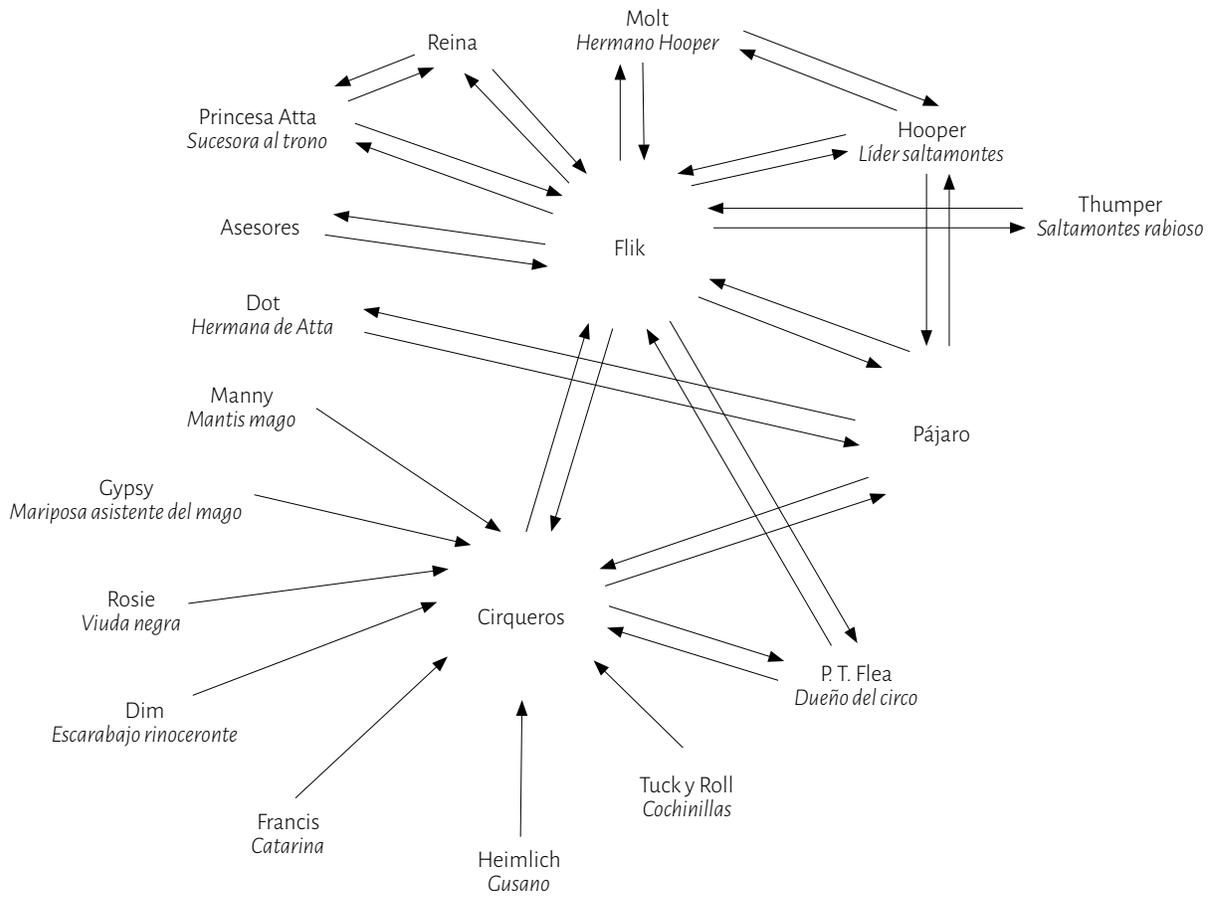


Figura 7. Estructura de conflictos en *Bugs Life* (*Bichos*).

Lineamientos conceptuales de *Antz* (*Hormiguitaz*). *Lineamientos conceptuales del diseño del discurso audiovisual de ficción animada:*

1. Debe haber una representación vivencial, no conceptualizada, sobre las consecuencias de no tener un control por parte del poder institucional civil sobre los militares.
2. Aunque son hormigas, los personajes deben tener dimensión humana.
3. La narración debe enfatizar en una sociedad dividida en tres clases: dirigentes civiles, militares y obreros.
4. La narración audiovisual debe generar empatía hacia los personajes que se oponen a la concepción militarista de la sociedad y rechazo hacia aquellos cuya visión del mundo es militarista.
5. 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.
6. Las acciones realizadas por los personajes deben ser verosímiles para el auditorio.

Lineamientos conceptuales del diseño de la imagen. En *Antz* se siguieron como lineamientos conceptuales que guían las decisiones de diseño:

1. Respecto a los personajes, el diseño de la imagen debe proporcionar tanto la sensación de dimensión humana, como de hormigas. Es pertinente señalar que en este lineamiento hay una contradicción que se refleja en el diseño de los personajes, es decir, tienen una cabeza, un torso, los brazos y manos antropomorfizados y un abdomen y patas a la manera de hormigas. Por eso cuentan con dos pares de patas. Aunque al caminar, por supuesto, no lo pueden hacer como hormigas sino como humanos, lo que se percibe como extraño. Es probable que por esta causa la narración audiovisual presenta pocos planos de cuerpo entero. En este sentido consideramos que este lineamiento conceptual no es adecuado.



Figura 8. Personajes de *Antz* (*Hormiguitaz*): Z y Azteca.

2. A través del diseño se debe diferenciar y enfrentar a una sociedad dividida en tres clases: los militares, los obreros y los dirigentes civiles.
3. A través del diseño se debe proporcionar la idea de un mundo poblado por sociedades de individuos diversos, todos ellos antropomorfizados en alguna medida, aunque conservando su dimensión de insectos.
4. El diseño de imagen de aquello que identifica a la clase obrera y a la clase dirigente debe caracterizar vulnerabilidad física y diversidad morfológica de los individuos que permita su identificación individualizada y generar la empatía del espectador.
5. El diseño que identifica a la clase militar debe caracterizar fortaleza física y diversidad morfológica de los individuos que permita su identificación individualizada en los mandos militares y personajes relevantes en la historia y uniformidad de la mayoría de militares de bajo rango. También debe buscar cierta distancia por parte del espectador.
6. El entorno debe remitir a una ciudad grande y populosa.

Elección de un estilo gráfico en función de los lineamientos conceptuales del diseño de la imagen. Estos lineamientos fijan los elementos de criterio de *Antz* que, a su vez, harán posible evaluar la pertinencia de la elección del estilo gráfico.

Así, los obreros son físicamente débiles y más vulnerables (complexión, piernas y brazos delgados), barbilla pequeña o sumida. También presentan una mayor diferenciación física entre los individuos. Se pone énfasis en los rasgos faciales. El tórax, la cabeza y los brazos están antropomorfizados; el vientre y las patas no lo están, son como de hormiga.



Figura 9. Personajes de Antz (Hormiguitaz): Princesa Bala.



Figura 10. Personajes de Antz (Hormiguitaz): Weaver y Azteca.



Figura 11. Personajes de Antz (Hormiguitaz): General Mandíbula.



Figura 12. Personajes de Antz (Hormiguitaz): Coronel Cutter.

Los militares son físicamente fuertes y menos vulnerables (complexión robusta, tórax como triángulo invertido, brazos y piernas musculosas), barbilla cuadrada y prominente, una menor diferenciación física en los rangos inferiores y se hace énfasis en los rasgos faciales de los oficiales superiores.

Lineamientos conceptuales del diseño del sonido en Antz. Responde a los siguientes lineamientos conceptuales:

1. La música refuerza las emociones que se busca generar en el auditorio, fortalece la sensación de fluidez y agilidad de la narración audiovisual, colabora a marcar los cambios de tiempo en la narración de tipo elíptica.
2. Para proporcionar la sensación de realismo se utilizan sonidos incidentales y ambientes que acompañan las acciones.
3. Se utilizan efectos sonoros sincrónicos que acompañan y enfatizan las acciones.

Lineamientos conceptuales del diseño de la animación en Antz:

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.

Lineamientos conceptuales de Bugs Life (Bichos). *Lineamientos conceptuales del diseño del discurso audiovisual.* En *Bugs Life* se siguieron los siguientes lineamientos:

1. Debe haber una representación vivencial, no conceptualizada, del proceso de toma de conciencia de una comunidad sobre sus fortalezas para que lleguen a la convicción que ello les permitirá defenderse ante amenazas externas.
2. Aunque son hormigas, los personajes deben tener dimensión humana.
3. Además de su dimensión humana, los saltamontes deben dar una sensación de animalidad.

4. Los otros insectos con dimensión humana deben enfatizar su pertenencia al mundo de los insectos.
5. La narración debe enfatizar una sociedad de las hormigas con muy pocas diferencias entre clases sociales.
6. La narración audiovisual debe generar empatía hacia una comunidad que vive de su trabajo.
7. La narración audiovisual debe generar rechazo hacia los que buscan vivir del trabajo de los demás.
8. La narración audiovisual debe buscar la identificación de los villanos de la historia con los migrantes de origen mexicano.
9. La narración audiovisual debe proporcionar la sensación de continuidad en el tiempo y en el espacio cuando narra acciones sucesivas, y debe dar la sensación del paso del tiempo cuando narra acciones separadas por un periodo de tiempo.
10. Las acciones realizadas por los personajes deben ser verosímiles para el auditorio.

Lineamientos conceptuales del diseño de la imagen. En *Bugs Life* se pueden ver los siguientes:

1. El diseño de las hormigas debe proporcionar la sensación de que éstas son los personajes que tienen mayor dimensión humana.
2. El diseño de los saltamontes debe generar la sensación de dimensión humana y enfatizar parte de su animalidad.
3. El diseño de otros insectos debe generar la sensación de dimensión humana manteniendo la sensación de que son insectos.
4. El diseño debe generar la sensación de igualdad entre los individuos del hormiguero.
5. El diseño debe apoyar la idea de una sociedad de hormigas con pocas diferencias entre las clases.
6. El diseño debe generar la sensación de vulnerabilidad de los integrantes del hormiguero.
7. A través del diseño se debe proporcionar la idea de un mundo poblado por sociedades de individuos diversos, todos ellos antropomorfizados en alguna medida, aunque conservando su dimensión de insectos.
8. El diseño del entorno debe generar la sensación de vivir desde una perspectiva similar a las de las hormigas.

Elección de un estilo gráfico en función de los lineamientos conceptuales del diseño de la imagen. Estos lineamientos permiten fijar los elementos de criterio que a su vez harán posible evaluar la pertinencia de la elección del estilo gráfico.

Las hormigas son los personajes más antropomorfizados, ya que tienen un par de piernas —es decir, no tienen patas—, un par de brazos con manos, expresión facial antropomorfizada con ojos, pupilas, boca, dientes, nariz insinuada, y pestañas en el caso de personajes femeninos. Los personajes principales tienen rasgos que permiten distinguir a los individuos entre sí, pero con el resto de las hormigas es menos notable.

Los saltamontes se desplazan de forma bípeda, aunque tienen un par adicional de brazos, lo que resalta su animalidad y los hace menos humanizados. En brazos y piernas tienen púas como es el caso de algunas especies de saltamontes. La cara está totalmente antropomorfizada. En el caso de los saltamontes, los personajes principales tienen rasgos que les permiten distinguirse entre sí, pero con el resto de ellos es menos notable.

Una parte de los insectos del circo mantienen la estructura morfológica y de desplazamiento propia de la especie que representan. Así, la viuda negra se desplaza sobre ocho patas, el escarabajo rinoceronte sobre seis patas, el gusano conserva su morfología y su forma de desplazamiento,



Figura 13. Personajes de *Bugs Life* (*Bichos*): Princesa Atta y Flick.



Figura 14. Personajes de *Bugs Life* (Bichos): Hopper, el villano, líder de los saltamontes.



Figura 15. Hopper, el villano.



Figura 16. Personajes de *Bugs Life* (Bichos): los cirqueros.

aunque en todos los casos en la cara están totalmente antropomorfizados. El catarino, el insecto palo, las cochinitillas, la mantis religiosa, la mariposa y la pulga tienen mayor grado de antropomorfización en el cuerpo y en la forma de desplazamiento. Algo similar sucede con las moscas. En el caso de los mosquitos, la antropomorfización está en la cara, la forma de desplazamiento y los brazos con manos.

El diseño del hormiguero está concebido para tener áreas comunes con muy pocas áreas separadas, lo cual contribuye a generar la sensación de una sociedad con muy poca diferencia de clases.

Lineamientos conceptuales del diseño del sonido:

1. La música debe ayudar a reforzar las emociones que se busca generar en el auditorio, fortalecer 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 ambientales que acompañan las acciones para proporcionar la sensación de realismo.
3. Se utilizan efectos sonoros sincrónicos que acompañan y enfatizan las acciones.



Figura 17. El hormiguero de *Bugs Life* (*Bichos*).

Lineamientos conceptuales del diseño de animación:

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

La retórica, como se ha mostrado, provee un marco teórico que permite realizar un análisis del discurso de una manera amplia, explicando éste a través de todos los factores que entran en juego en el hecho comunicativo. Además, la retórica es un marco conceptual y metodológico formulado desde la perspectiva de quien produce el discurso, y no solamente desde el punto de vista de quien analiza los discursos alejado de la necesidad práctica de elaborarlos; por ello, es una herramienta de gran utilidad que proporciona elementos conceptuales y metodológicos para tomar decisiones de una manera sistemática y sustentada para la elaboración de discursos audiovisuales como los analizados en este texto.

FUENTES CONSULTADAS

ALBALADEJO, Tomás, *Retórica*, Madrid, Síntesis, 1991.
 ALCOTT, Todd, Chris Weitz y Paul Weitz, Guión de la película *Antz*. En www.imsdb.com/scripts/Antz.html.
 ARISTÓTELES, *Poética*, Madrid, Gredos, 1991.
 ARISTÓTELES, *Retórica*, Madrid, Gredos, 1994.

ARISTÓTELES, *Tratados de lógica, Organón I: Categorías, Tópicos, sobre las refutaciones sofistas*, Madrid, Gredos, 1990.
 BERISTÁIN, Helena, *Diccionario de Retórica y poética*, México, Porrúa, 1985.
 CARRASCO ZANINI, Jaime y Bruno De Vecchi, "La retórica aplicada al diseño de relatos animados. Análisis del cortometraje animado *Ryan*", en *Diseño en Síntesis. Reflexiones sobre la cultura del diseño*, Año 21, núm. 49, 2013.
 CARRASCO ZANINI, Jaime y Bruno De Vecchi, "Análisis retórico del largometraje *The Cider House Rules (Las reglas de la vida)*", en *Diseño en Síntesis. Reflexiones sobre la cultura del diseño*, Año 24, núm. 57, 2017.
 CARRASCO ZANINI, Jaime y Bruno De Vecchi, "La retórica aplicada al diseño de relatos animados. Análisis del largometraje animado *Robots*", en *Diseño en Síntesis. Reflexiones sobre la cultura del diseño*, Año 25, núm. 58, 2017.
 CICERÓN, *La invención retórica*, Madrid, Gredos, 1997.
 CICERÓN, *El orador*, Madrid, Gredos, 1995.
 LAUSBERG, Heinrich, *Manual de retórica literaria*, Madrid, Gredos, 1966.
 PERELMAN, Chaim y L. Olbrechts-Tyteca, *Tratado de la argumentación. La nueva retórica*, Madrid, Gredos, 1989.
 QUINTILIANO, Marco Fabio, *Sobre la enseñanza de la oratoria*, México, UNAM, 2006.