



LA IMAGEN COMO COMPONENTE ESENCIAL EN EL LENGUAJE CINEMATográfico.

THE IMAGE AS AN ESSENTIAL COMPONENT IN CINEMATOGRAPHIC LANGUAGE.

Mayra Pomaquero Yuquilema ¹
Xavier Bejarano Gavilanes ²

Para citar este artículo puede utilizar el siguiente formato:

Mayra Pomaquero Yuquilema y Xavier Bejarano Gavilanes (2018): "La imagen como componente esencial en el lenguaje cinematográfico", Revista Caribeña de Ciencias Sociales (junio 2018). En línea:

[//www.eumed.net/rev/caribe/2018/06/imagen-lenguaje-cinematografico.html](http://www.eumed.net/rev/caribe/2018/06/imagen-lenguaje-cinematografico.html)

RESUMEN

Piper es un cortometraje animado estrenado en 2016, escrito y dirigido por Alan Barillaro y producido por Pixar Animation Studios. El presente artículo estudia la naturaleza estética y semiótica de Piper, enmarcando a la producción audiovisual en una categoría de cine cuya técnica 3d nos presenta todos los componentes esenciales del lenguaje cinematográfico, esto pese a la carencia del rodaje de imágenes reales. En un primer momento, la imagen en Piper pretende ser una representación real ambientada. Después, eventualmente, una representación afectiva y, por último, facultativamente, una representación significativa. Usando el análisis interpretativo como estrategia de estudio del discurso cinematográfico, se descompuso en cuatro aspectos principales el trabajo audiovisual: Narrativa, Puesta en escena, Sonido y Montaje; esto a su vez sirvió para focalizar el análisis en el observante implícito y su experiencia artística y para entender la emisión lingüística del objetivo comunicativo y su contexto de enunciación. Existió durante la etapa de análisis un acercamiento estructural, formal e intertextual, entre lo que se quiso comunicar y las condiciones subyacentes. Para el procesamiento de datos se utilizaron instrumentos como fichas técnicas, cuadros comparativos, cuadros de registros y clasificación de categorías. Como resultado del procesamiento de datos se determinó que cada parte que integra la imagen cinematográfica en Piper guardo interrelación estructural a nivel estético y semiótico, lo que generó en el film una singularidad armónica efectiva.

Palabras Clave: Animación, análisis, semiótica, piper, estética

ABSTRACT

Piper is an animated short film produced in 2016, written and directed by Alan Barillaro and produced by Pixar Animation Studios. This article studies the aesthetic and semiotic nature of Piper, framing the audiovisual production in a category of 3D cinema that presents all the essential components of the

¹ Mayra Pomaquero Yuquilema. Ingeniera en Diseño Gráfico. Máster en Animación. Docente en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. Ecuador. (mayra.pomaquero@esPOCH.edu.ec).

² Xavier Patricio Bejarano Gavilanes. Ingeniero en Diseño Gráfico. Profesional Autónomo. Ecuador. (xavibejarano2017@gmail.com).

cinematographic language, despite the lack of real filmed images. At first, the image in Piper aims to be a real representation set. Then, eventually, an affective representation, and finally, facultatively, a significant representation. Using interpretive analysis as a strategy for cinematographic speech, it was decomposed into four main aspects of audiovisual work: Narrative, Staging, Sound and Editing; This served to focus the analysis on the implicit observer and his/her artistic experience and understand of the linguistic expression of the communicative objective and its context of enunciation. During the analysis part, there were a structural, formal approach, between what needed to be communicated and the underlying conditions. For the process of the data, instruments as technical cards, comparative schemas, registration boxes and classification of categories were used. As a result of this data processing, it was determined that all each piece that integrates the cinematographic image in Piper are related between them in an aesthetic and semiotic level, which generated an effective harmonic singularity in the film.

Keywords:

Animation, analysis, semiotics, piper, aesthetics

1. Introducción

1.1. La imagen y la estética cinematográfica

La imagen constituye el elemento básico del lenguaje cinematográfico, la misma emerge de la contraposición entre la realidad exacta y objetiva captada por un aparato y la dirección en sentido estricto que le quiera dar el realizador. Esta composición sutil y a la vez tan compleja muestra a la imagen como un dato obtenido cuya existencia se posiciona en varios niveles de la realidad. (Martin, 2002).

La primera conocida como realidad figurativa que se compone por el movimiento, sonido, color y relieve, que trata de evocar un sentimiento de realidad y que siempre está presente. La siguiente que es la realidad estética y afectiva la cuál se compone de la visión particular del observador, de la visión del realizador y lo que busca transmitir, de su mundo subjetivo. La tercera conocida como una realidad intelectual significante, que trata acerca de lo que la imagen por si misma muestra y no demuestra, donde se enmarca la dialéctica interna y externa de la imagen, es decir, del contexto fílmico y del estado mental del espectador.

La imagen nos conduce al sentimiento y éste a la idea. (Eisenstein, 1949). El espectador se involucra, analiza y facultativamente intenta tomar un sentido moral y un significado ideológico.

La esencia y la percepción de la belleza de una imagen depende del buen ensamblado de los elementos correctos, la trama, el color, la línea, el tamaño, es decir, la estética en el cine combina los elementos visuales básicos de cada elemento en la escena y su construcción. (Castro, 2005).

1.2 Semiótica en el cine.

En análisis semiótico del cine, basado en una investigación empírica la cuál estudia los planos, los textos fílmicos, las secuencias combinado con el análisis estructural y formal tiene alcances nuevos y profundos. Los análisis textuales fílmicos junto al interés descriptivo del objeto dan en muchos casos como resultado auténticas exploraciones técnicas. (Caseti, 1994).

Las películas y cortometrajes en todas sus formas comunican significados denotativos y connotativos. Uso de los códigos, signos y simbolismos aporta riqueza significativa del modo convencional, pero también existen directores que muestran una relación espacio- temporal, con símbolos conceptuales profundos, mezclando las innovaciones de los signos.

El cine es una estética simbólica, que teniendo como base el plano que es el signo, lleva en sí una totalidad de signos visuales y sonoros, además es un sistema de interacciones En el proceso creativo, el ensamblaje dinámico de signos y que generan la representación del discurso cinematográfico (Cortez, 2012)

Se habla de la narrativa visual, cuya forma permite leer la trama más allá de lo superficial de las acciones de sus personajes y escenarios. Las cámaras y sus movimientos, sus encuadres, la iluminación y todos los elementos sonoros conforman un sistema de significados. (Cassetti, 1994)

1.3 El cine de animación

El cine de animación, como una categoría del cine, ha sufrido transformaciones importantes y parte de estos cambios han sido influenciados por la aparición en escena de Pixar, que ha sido capaz de entregar productos audiovisuales con una riqueza visual, técnica y narrativa de un nivel que han logrado ser nominadas y acreedoras a premios de la academia. Estas piezas audiovisuales han otorgado a la industria en muchos casos el desarrollo de software especializado para lograr la visión estética del director.

Este artículo tiene como objetivo realizar un análisis interpretativo estético y semiótico de los elementos esenciales del cortometraje animado Piper, además de un estudio narratológico de la historia, el análisis formal y estructural del guion.

2. Metodología

Usando el análisis interpretativo como estrategia de estudio del discurso cinematográfico, el trabajo audiovisual se descompuso en cuatro aspectos principales: Narrativa, Puesta en escena, Sonido y Montaje; esto a su vez sirvió para focalizar el análisis en el observante implícito y su experiencia artística y para entender la emisión lingüística del objetivo comunicativo y su contexto de enunciación (Zabala, 2013).

Existió durante la etapa de análisis un acercamiento estructural, formal e intertextual, entre lo que se quiso comunicar y las condiciones subyacentes. Para el procesamiento de datos se utilizaron instrumentos como fichas técnicas, cuadros comparativos, cuadros de registros y clasificación de categorías.

2.1 Narrativa

2.1.1 La idea

Piper nació en la búsqueda de una herramienta que hiciera más flexible y creativo el proceso de animación, Barillaro iba a las playas californianas y muchas veces grababa a estos simpáticos y diminutos pájaros desde la perspectiva de un niño. Por eso, a menudo rodaba agachado, de rodillas, y hasta debajo del agua. El objetivo consistía en ver de primera mano cómo se comportan el agua y la arena, cómo se mezclaban y cómo se movían. "Estar en la playa fue agotador. Además, no había ni gente ni coches para comparar los tamaños a escala". (Barillaro, 2016).

El cineasta quería cumplir un doble propósito: contar una historia sencilla y crear un contraste entre lo idílico y lo aterrador de la playa. No sólo el pájaro protagonista, sino también el ambiente, las rocas, la orilla, el agua, las burbujas y todos los efectos que lo rodean y que, en definitiva, lo dotan de vida propia. (<https://www.vanityfair.com>, 2016)

2.1.2 La trama

"Piper" cuenta la historia de una cría de andarríos hambrientos que se aventura desde su nido por primera vez a buscar comida en la costa. El único problema es que la comida está enterrada debajo de la arena, donde las aterradoras se acumulan en la orilla. (<https://es.wikipedia.org>, 2017)

2.1.3 La curva dramática

Cada historia contiene una introducción un desarrollo y un desenlace, pero, según dijo Jean Luc Godard, (2007) no se presentan necesariamente en este orden. La mayoría de las historias se reducen a la fórmula básica objetivo-obstáculo-desenlace, creando la siguiente progresión: -introducción (inicio), desarrollo (intermedio), y desenlace (final). De este modo Piper, cumple con la curva dramática tradicional.

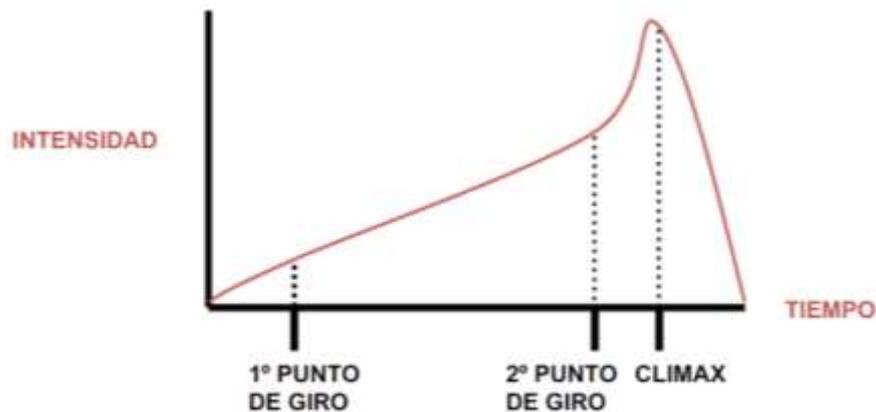


Figura 1: Curva Dramática
Fuente(s): Field, 1996

2.1.4 Voz y Modo

La voz y el modo al contar una historia dotan a la película de tensión en el caso de necesitarlo. En este cortometraje existe una ausencia de narrador y de diálogos entre los personajes. El hilo conductor de la trama es la banda sonora que acentúa los movimientos y sonidos de los personajes y el ambiente.

2.1.5 Tiempo

Todas las secuencias mantuvieron un orden temporal, en cuanto al desarrollo de la historia tiene un inicio y un fin. Los momentos destacables de la narrativa son:
Tres intentos en los cuáles el personaje busca comida.
Dos intentos de huir de la situación.

2.1.6 Espacio

La pieza audiovisual se movió en una playa californiana. Descomponiendo el relato en partes definiremos los espacios por momentos.
Presentación del escenario
Presentación de los personajes. La madre y Piper junto a la flora del lugar.
El escenario que es bañado por el agua, donde se encuentra el alimento de las aves
El momento bajo el agua.

2.1.7 Temas

El tema principal del cortometraje es acerca de la necesidad de enfrentarse a los miedos y al hacerlo encontrarse con un mundo nuevo como recompensa.

2.2 Puesta en escena

2.2.1 Personajes

Piper, el o la protagonista de la historia es un pequeño que durante su corta vida ha sido alimentado por su madre, su forma y gestos describen un polluelo dulce y tierno que jamás ha tenido ninguna otra preocupación en la vida.

La madre, que al ver que su hijo va creciendo piensa que es momento de mostrarle a alimentarse solo y que salga de su zona de confort, dejando a un lado su perfil protector intenta ser la mentora es este aspecto trascendental para la supervivencia de su polluelo.

El cangrejo, que es el compañero de aventuras de Piper, se encuentran en un punto y es quien le muestra lo maravilloso del mundo desconocido.

La bandada, que acompaña durante toda la historia al protagonista como personajes secundarios y que en un momento son beneficiarios de la nueva forma de ver el mundo de Piper.

Las olas, como la representación antagonica, ya que transmite el mundo desconocido y hostil de Piper.

2.2.2 Escenario

Introducción: 2 personajes individuales. 1 personaje grupal (bandada de pájaros.)

Desarrollo: 3 cangrejos, 1 ola de mar, 1 madre, Piper, la bandada.

Desenlace: 3 cangrejos, 1 ola de mar, 1 madre, Piper, la bandada.

2.2.3 Props

Los props son los elementos que conforman la escena, tienen como finalidad dotar a la composición del ambiente adecuado para transmitir la idea. El ambiente californiano conformado por rocas, arena, flora endémica y conchas.

2.2.4 Cromática

El color como elemento importante dentro del desarrollo de la historia, a nivel psicológico es capaz de cambiar la percepción humana dependiendo de las paletas cromáticas utilizadas.

2.3 Montaje

En animación el proceso de montaje es radicalmente diferente al del cine de acción real, ya que la edición se realiza (o mejor dicho se comienza) de manera previa a la producción, lo que presenta sus ventajas y sus desventajas.

El montaje en animación es un proceso mucho más vivo que en el cine tradicional al ser parte fundamental durante el período de preproducción (storyboard, animática y layout) y no sólo en el proceso de edición final, como ha ocurrido tradicionalmente con el cine.

En el corto Piper podemos observar que, según la totalidad del relato cinematográfico existe un lenguaje rítmico que toma en cuenta la longitud de los fragmentos y el contenido de los cuadros, lo que evidencia una longitud afectiva. Además, se observa claramente cómo el ritmo es marcado, rápido en las aventuras y en la acción, lento en el drama y en el suspense.

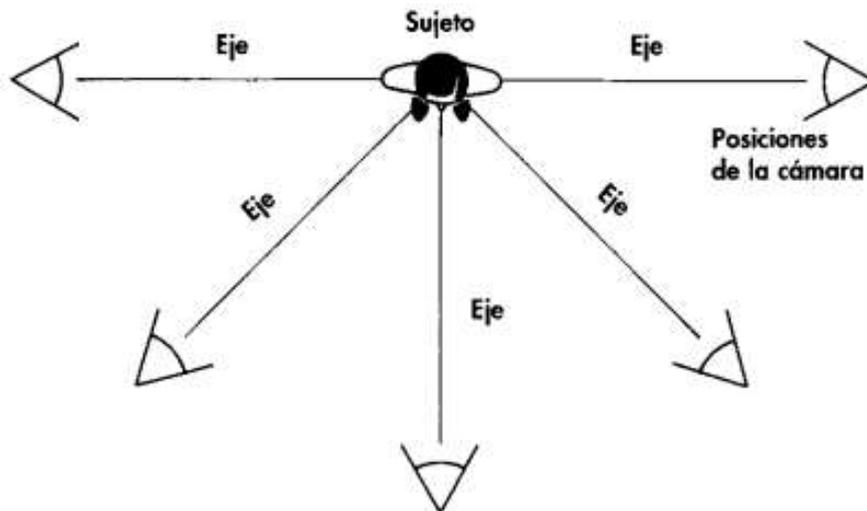


Figura 2: Posiciones de cámara
Fuente(s): aulafacil.com 2017

2.4 Sonido

2.4.1 Funciones de sonido:

Función rítmica: Mediante contrapuntos o correspondencia métrica se valoriza el ritmo del montaje.

Función dramática: Contrapunto psicológico que identifica el espectador, donde puede verse identificado con lo que siente Piper. El *Leimotiv* de la trama entra en correspondencia con la banda sonora original creando un ambiente sonoro exquisito.

Función Lírica: El ataque identificado en cada secuencia refuerza la importancia y densidad dramática de cada momento de cada acción en Piper.

Efectos de sonido: Se utilizaron efectos electrónicos o sintéticos creados a partir de instrumentos que modifican electrónicamente los sonidos y sus características. También se utilizaron *samplers* (pequeñas muestras de sonidos) cuya edición, combinación y procesado se usan para la creación de nuevos sonidos.

Silencio:

Silencio subjetivo: el silencio usado para crear ambientes, como la desolación, muerte, tristeza, etc.

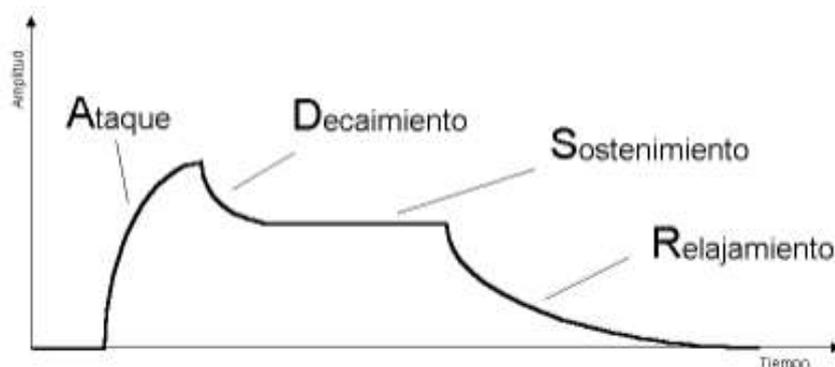


Figura 3: Envolvura temporal de un sonido o ADSR
Fuente(s): aulaactual.com.2017

3. Resultados

Hay nueve escenas en los seis minutos del cortometraje. 83 planos que cambian de acuerdo a la curva dramática y a la intencionalidad de la escena, 30 Planos generales, 40 primer plano, 4 plano de detalle, 2 plano de picado, 2 contraplano y 5 panorámicas.

La playa es el escenario de desarrollo de Piper, un escenario californiano que cambia a medida del paso del día, y cuyo significado no es solo físico sino significativo, conlleva el momento del despertar a la vida representado en el amanecer. El momento en el que el protagonista mediante su mentor conoce el mundo más allá de lo conocido representado en las olas que al mismo tiempo pasan a ser las antagonistas de la historia.

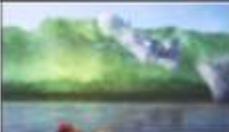
El montaje del cortometraje presenta en sus distintos momentos, motivación, información, composición, ángulos de cámara y continuidad en la puesta de escena.

Tabla 1: Comparativa personajes y escenarios

Personajes		Escenarios	
Madre (Correlimos Tridáctilo/Playerito blanco)		Playa californiana	
Real	Animado	Real	Animado
			
Hijo (Correlimos Tridáctilo/Playerito blanco)		Flora californiana	
Real	Animado	Real	Animado
			
Cangrejo (Paguroidea/cangrejo ermitaño)		Bajo el agua	
Real	Animado	Real	Animado

Fuente(s): Autores. 2017

Tabla 2: Cuadro de registro planos

INTRODUCCIÓN	Elementos		NUDO	Elementos		DESENLACE
	Escena	1		Escena	2	
	Plano	Panorámica		Plano	conjunto	
	Personajes			Personajes	Aves, madre	
	Escenario/props	playa		Escenario/props	playa	
	Escena	1		Escena	3	
	Plano	General		Plano	general	
	Personajes	ave		Personajes	Piper	
	Props	playa, roca		Escenario/props	playa	
	Escena	1		Escena	3	
	Plano	General		Plano	general	
	Personajes	aves		Personajes	Piper	
	Escenario/props	playa		Escenario/props	playa	



Fuente(s): Autores 2017

La paleta de colores utilizada se distribuye a lo largo de la introducción, desarrollo y desenlace, utilizando colores fríos y cálidos enmarcados en el espacio temporal, que se mueve del amanecer al atardecer.



Figura 4: Paletas Cromáticas Piper
Fuente(s): Autores. 2017

Piper utilizó el estilo sonoro de Mime and Music-Only Cartoon. Muchas caricaturas, especialmente en la época clásica de los cortos teatrales, se hicieron sin diálogos. En esta animación, solo la música y los efectos de sonido básicos se usan junto con la acción en la pantalla para transmitir los conceptos y sentimientos del espectáculo. Piper tuvo una banda sonora original a cargo de Adrian Belew.

Flujos:

Desde el tiempo 00:00:15 hasta 00:01:29
Desde el tiempo 00:01:23 hasta 00:01:30
Desde el tiempo 00:01:32 hasta 00:01:45
Desde el tiempo 00:01:46 hasta 00:02:10
Desde el tiempo 00:02:14 hasta 00:02:23
Desde el tiempo 00:02:26 hasta 00:02:30
Desde el tiempo 00:02:26 hasta 00:02:30
Desde el tiempo 00:02:32 hasta 00:02:35
Desde el tiempo 00:02:36 hasta 00:03:02
Desde el tiempo 00:03:05 hasta 00:03:25
Desde el tiempo 00:03:27 hasta 00:03:36
Desde el tiempo 00:03:38 hasta 00:03:40
Desde el tiempo 00:03:42 hasta 00:04:10
Desde el tiempo 00:03:42 hasta 00:04:10
Desde el tiempo 00:04:11 hasta 00:06:00

Figura5: Flujos de sonido de Piper
Fuente(s): Autores. 2017

4. Conclusiones

La imagen cinematográfica en Piper guardo interrelación estructural a nivel estético y semiótico, lo que generó en el film una singularidad armónica exquisita.

La imagen en movimiento reflejada en cortos de animación como Piper, reestructuran la practica-teórica actual en el análisis del lenguaje cinematográfico pues la innovación en técnica y el uso de nuevas tecnologías abre nuevas perspectivas.

Piper maneja como hilo conductor el sonido, la banda sonora y los silencios para crear un ambiente en donde el espectador se involucra a nivel emocional sin el uso de narraciones o diálogos.

5. Referencias bibliográficas

Piper, [cortometraje]. Escrita y dirigida por Alan, BARILLARO, Estados Unidos: Pixar Animation Studios, 2016.

Castro, Sixto. En teoría es arte una introducción a la estética. Editorial San Esteban, 2005. 225pp
ISBN: 84- 8407-495-1

Jean-luc godard , 2007 . Historia(s) del cine (en papel) caja negra editora. Isbn: 9789872249267

Martín, Marcel. El lenguaje del cine. 5a ed. Barcelona. Gedisa Editorial, 2002. 269pp ISBN: 84-7432-381-9

Wells, Paúl. Understanding Animation [en línea]. 2.a ed. Estados Unidos: Routledge, 1998 [fecha de consulta: 28 de septiembre de 2017]. Disponible en:

<https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=tkEYAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=animation&ots=xiohVPHsD0&sig=m9awqsiZR1HRGIYZ56fQ6lbQxk8#v=onepage&q=animation&f=false>

Bendazzi, Giannalberto. Animation a world history 1.a ed. Estados Unidos: Taylor&FrancisGroup, 2016 [fecha de consulta: 24 de septiembre de 2017]. Disponible en:

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=dZvhCgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=history+of+animation&ots=7uH8YtQc1E&sig=bWdgyRuXbMr_80prCZTjGvDQD8#v=onepage&q&f=false

Zabala, Lauro. Elementos del discurso cinematográfico. [en línea].México: Universidad Autónoma Metropolitana, 2013[fecha de consulta: 27 de septiembre de 2017]. Disponible en:

<https://tallerdelaspalabrasblog.files.wordpress.com/2016/03/zavala-elementos-del-discursocinematogr3a1fico.pdf>

Cassetti, Francesco Teorías del cine. Ed. Catedra Madrid-España. 1994. ISBN 84-376-1281-0 [fecha de consulta: 27 de septiembre de 2017] Disponible en:

<https://es.scribd.com/document/317318768/217889985-132579720-Teorias-Del-Cine-Francesco-Cassetti-pdf>

Wikipedia . Piper (2016) . 23 de septiembre de 2017. Disponible en:

[https://es.wikipedia.org/wiki/Piper_\(pel%C3%ADcula_de_2016\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Piper_(pel%C3%ADcula_de_2016))

Behind the Scenes of *Piper*, Pixar's Best Short Film in Years. Estados Unidos: Robinson, J., (16 de Junio de 2016). [Fecha de consulta: 20 de septiembre de 2017]. Recuperado de <https://www.vanityfair.com/hollywood/2016/06/piper-pixar-short-bird-who-directed-alanbarillaro>

CORTEZ, Claudio. Semiótica y Estética del diseño. Revista chilena de diseño [en línea]. 2012, n.º 2. [Fecha de consulta: 25 de septiembre de 2017]. Disponible en <http://revistas.uchile.cl/index.php/RChDCP/article/viewFile/42703/44677>