



**Universidad Autónoma del Estado de México  
Facultad de Arquitectura y Diseño**

**Licenciatura en Diseño Gráfico**

**Análisis hermenéutico de la ilustración cinematográfica de Michael  
Kutsche, casos de estudio Alicia en el país de las maravillas y John Carter  
of Mars.**

**Tesis para obtener el título de Licenciada en Diseño Gráfico, que presenta  
Karen Cortez Millán**

**Director de tesis: Miguel Angel Rubio Toledo**

**Toluca, México, abril de 2015**

## **Introducción**

La ilustración como mediador de comunicación, es un recurso empleado en distintos ámbitos del diseño gráfico, ya sean impresos y digitales, así, el campo de incursión que presenta desde sus inicios ha aumentado. De esta forma, la ilustración llega al ámbito cinematográfico, donde adquiere un carácter dinámico que a su vez marca una cualidad que es capaz de tener y que no precisamente se refiere al movimiento como técnica visual.

Así mismo, la ilustración como parte de un proyecto de índole cinematográfica, implica también un reto para el ilustrador y/o diseñador gráfico, no solo a nivel profesional individual, sino también como parte de un equipo de trabajo.

Aunado a lo anterior, y debido al papel que adquiere la ilustración, es necesario que ésta deje de ser vista como una expresión artística, y adquiera su papel de objeto de comunicación, donde el proceso de producción es ejecutado en función de objetivos, que a su vez están influidos por la intención que se quiere comunicar al espectador y la forma en como éste lo aprehende, para finalmente hacerlo tangibles.

Desde esta perspectiva, este análisis con enfoque hermenéutico integra modelos y categorías de esta área aplicables al proceso de producción, dentro de las cuales, el objeto de estudio, la ilustración, es abordada como una unidad de interacción entre el autor, espectador y contexto, convirtiéndose así en un medio de acceso al conocimiento.

Con esta investigación, se pretende que el ilustrador y/o diseñador gráfico adquiera consciencia de sus procesos de trabajo y que si así lo requiere, replantee ese proceso a partir de los elementos y categorías expuestos a lo largo de ésta.

De igual manera, derivado de esta investigación se propone al ilustrador y/o diseñador gráfico a participar en la construcción del conocimiento, en tanto que pueda considerarse a la ilustración como una disciplina más que una herramienta.

En el capítulo primero, se habla acerca de la hermenéutica, primero de manera general, y posteriormente específico a la hermenéutica de Paul Ricoeur; así, se aborda de forma breve su historia, para dar paso a la profundización en conceptos y elementos propiamente hermenéuticos, que permiten comprender el cómo ésta es capaz de proporcionar elementos que justifiquen y sirvan de fundamento para la producción de un proyecto, en este caso enfocado a la ilustración cinematográfica.

En el segundo capítulo, se aborda la cinematografía y la ilustración; en tanto a la cinematografía, se menciona una breve cronología de ésta, así mismo, se habla de los géneros cinematográficos con énfasis en lo fantástico del cual se

desprenden las ilustraciones a analizar; en cuanto a la ilustración, se aborda como arte y como parte del diseño gráfico, para concretizar en la ilustración conceptual. Consecuentemente, se mencionan los casos a analizar, presentando una breve biografía del autor, y mostrando los antecedentes visuales y conceptuales de éstas.

A partir de los dos capítulos, se estructura el modelo de análisis que se emplea en el capítulo tres, correspondiente al análisis de las ilustraciones de Michael Kutsche.

# ÍNDICE

## Introducción

### Capítulo 1. Hermenéutica como metodología

- 1.1 ¿Qué es la hermenéutica?
  - 1.1.1 Interpretación hermenéutica
    - Percibir y pensar
- 1.2 La hermenéutica de Ricoeur
  - 1.2.1. El texto
  - 1.2.2. Texto y su autor
  - 1.2.3. Texto y su lector
  - 1.2.4. Imaginación y Ficción
  - 1.2.5. Mímesis I, II y III
- 1.3. Poética
  - 1.3.1. Lo artístico en la poética

### Capítulo 2. La ilustración en la industria cinematográfica fantástica

- 2.1 Breve cronología del cine
  - 2.1.1. Cine clásico, moderno y posmoderno
  - 2.1.2. Géneros cinematográficos y su evolución visual
- 2.2. Cinematografía del género fantástico
  - 2.2.1. Teorías sobre el género fantástico
  - 2.2.2. Elementos del discurso visual del cine fantástico
- 2.3. La ilustración conceptual, la base de la ilustración cinematográfica
  - 2.3.1. Definición de arte conceptual
  - 2.3.2. Ilustración en el diseño gráfico
  - 2.3.3. Ilustración conceptual
- 2.4. Referentes de las ilustraciones cinematográficas de Michael Kutsche
  - 2.4.1. Biografía de Michael Kutsche ilustrador
  - 2.4.1. Caso 1 Alicia en el país de las maravillas
  - 2.4.2. Caso 2 John Carter

### Capítulo 3. Análisis hermenéutico de la ilustración de Alicia en el País de las maravillas y John Carter de Michael Kutsche

- 3.1. Configuración del modelo para análisis de ilustración
- 3.2. Aplicación de metodología hermenéutica a ilustración de Michael Kutsche
  - 3.2.1. Caso 1: Alicia en el país de las maravillas
    - A) Autor /Ilustrador Michael Kutsche
    - B) Imagen /Ilustración
    - C) Interprete
    - D) Contexto
  - 3.2.2. Caso 2: John Carter of Mars
    - A) Autor /Ilustrador Michael Kutsche
    - B) Imagen /Ilustración
    - C) Interprete
    - D) Contexto
  - 3.2.3. Síntesis

## Conclusiones

## **Capítulo 1. Hermenéutica como metodología**

La hermenéutica como metodología con alto contenido teórico, ofrece una manera distinta de aprehender el mundo, es por ello que para esta investigación su aplicación abrirá un horizonte de conocimiento que trasciende al objeto mismo de estudio.

De manera general, en este apartado se aborda a la hermenéutica, primero de forma general en tanto a sus orígenes, y posteriormente se profundiza en la hermenéutica del autor Paul Ricoeur. Aunado a este último, se integran ciertos esquemas y modelos de autores también hermeneutas, con el fin de presentar recursos que se puedan emplear como elementos y sustento para la conformación del modelo de análisis que se aplica al objeto de estudio relativo a la investigación.

Concretamente, este capítulo abarca los temas básicos para el estudio y conocimiento de la hermenéutica, que posteriormente se integran como el sustento de la producción de una ilustración.

### **1.1 ¿Qué es la hermenéutica?**

Hermenéutica viene del vocablo griego hermeneia que significa el acto de interpretar. Ésta se empleó como la base para el análisis de textos bíblicos, de aquí se distinguen dos escuelas hermenéuticas, por un lado la Escuela de Alejandría con carácter especulativo filosófico; y, la segunda es la Escuela de Antioquia con énfasis gramatical contextual.

En consecuencia, la hermenéutica empezó a adquirir importancia en el ámbito de las ciencias sociales como medio de reconocimiento del historicismo del desarrollo de las sociedades.

La hermenéutica se ha desarrollado en correspondencia a los autores que han hecho aportes significantes, tal es el caso de Schleiermacher, Dilthey, Heidegger, Gadamer, entre otros.

Algunos autores, coinciden en señalar que Schleiermacher puede ser considerado el padre de la hermenéutica moderna, para el cuál, la hermenéutica debe ser entendida como el arte del entendimiento, a partir del diálogo. Por otra parte, Gadamer enfatiza en el aspecto ontológico de y en la hermenéutica, sosteniendo que el ser hombre reside en comprender, lo que requiere de un sujeto consciente y por tanto la capacidad de reconocer su historicidad.

La hermenéutica se ha planteado desde distintas perspectivas, desde la teológica hasta las ciencias del espíritu, cayendo en cuenta que el



- Trabajar analíticamente apoyándose en la malla temática y sus codificaciones respectivas.
- Establecer un primer nivel de síntesis en el análisis de contenido.
- Trabajar analíticamente por temas, desde la perspectiva del entrevistado.
- Establecer un segundo nivel de análisis de contenido.
- Trabajar analíticamente el conjunto de las entrevistas, desde las perspectivas de las personas sometidas a entrevista.
- Revisar el análisis en sentido inverso, es decir comenzando esta vez desde la perspectiva del entrevistado.
- Establecer conclusiones finales según estrategia de análisis de contenido escogida (vertical u horizontal).

### **1.1.1 Interpretación hermenéutica**

La interpretación es una palabra que a menudo se emplea para situaciones arbitrarias de la vida, de las cuales no somos conscientes, pero que asumimos como forma de comprender algo o a alguien. Con esto, Ferraris (1998) en su libro “La hermenéutica” hace una clasificación, por así llamarlo acerca de estos modos de operar de la interpretación:

1. La interpretación como expresión lingüística: los símbolos que expresa el alma, la voz.
2. La interpretación como interpretariado: adquiere una función especular (traducción de diferentes lenguas)
3. La interpretación como ejecución: esto se observa en la música, actuación, lenguaje corporal, etc.
4. Interpretación como aclaración: refiriéndose a la explicitación de un sentido oscuro o no suficientemente determinado.
5. Interpretación como identificación: el nivel de involucramiento entre el sujeto y el objeto o sujeto y otro sujeto.
6. Como desenmascaramiento: evita el engaño.
7. No existen hechos, sino tan sólo interpretaciones.

A este último sentido o modo de la interpretación, Ferraris hace una reflexión, en la que este sentido no niega la existencia de los hechos, sino que enfatiza, que tras un hecho, existen múltiples interpretaciones, surgidas de los propios intereses que el interprete tiene sobre el hecho, de aquí que sea importante mencionar la frase completa “No hay hechos, sólo interpretaciones y esto también es

una interpretación”, demostrando así, como lo sugiere Catalán “la naturaleza interpretativa de las interpretaciones”.

Continuando con lo anterior, Foucault agrega el término de verdad, que es correspondiente a la interpretación, así cada interpretación de un hecho es una verdad. De esta manera, estando conscientes de la diversidad que pueda existir de ésta (interpretación), puede presentar cierta cualidad de poder, que la hace capaz de imponerse sobre las demás, dominando las voluntades y las consciencias.<sup>1</sup>

### **1.1.1.1 Percibir y pensar**

Por otro lado, y dejando de lado el aspecto de la naturaleza misma de la interpretación, está la percepción y el pensar, las cuales esta ampliamente relacionadas a ésta, pero no porque necesariamente tengan el mismo fin o sean sinónimos, sino porque en primer instancia, parecería que a través de éstos es posible la interpretación.

La percepción es entendida “*como el proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno a las sensaciones obtenidas del ambiente físico y social*” (Vargas, 1994:47). De esta manera queda evidente que la percepción no es interpretación, sino que ésta está contenida en este proceso. Sin embargo, según Ferraris (1998:79 y 80) “percibir viene antes del pensar y no requiere interpretación”, lo cual no implica que la definición de percepción del que habla Vargas esté equivocado con respecto a la interpretación, sino más bien se trata de una interpretación ontológica más no hermenéutica; así mismo, Ferraris advierte aquí el pensar que tampoco es interpretar, sino más bien es lo que sucede después del percibir (suponiendo que éste permanece a nivel de sensación que está presente y deja de estarlo en ausencia del estímulo que la engendra) y que a partir de la percepción (proceso) un pensamiento está presente y en este momento parece imitar la presencia estética ya que el pensamiento es

---

<sup>1</sup> <http://neurofilosofia.com/no-hay-hechos-hay-interpretaciones/>

espontaneo e inmaterial, de aquí que el autor afirme que “la percepción existe como tal tan sólo en la medida que se plantea como idea”.

## **1.2 La hermenéutica de Ricoeur**

Anteriormente se abordó a la hermenéutica desde una perspectiva general, sin embargo, ahora se centra en la hermenéutica desde Paul Ricoeur.

Primeramente, la filosofía de Ricoeur surge como un diálogo crítico hacia la fenomenología, principalmente en autores como Sheller, Heidegger, Sartre, entre otros; y se caracteriza por su “*actitud afirmativa frente a la negativa de algunos filósofos existencialistas*” (Melero: 1993), así como también el análisis de lo subjetivo y objetivo.

La filosofía de este autor queda expuesta por Melero (1993) en los siguientes tópicos:

1. Entre el mal y la esperanza
2. Entre la sospecha y la reminiscencia: la interpretación de la cultura que entra en conflicto con otra interpretación global del fenómeno humano.
3. Entre la explicación y la comprensión
4. Entre ficción y realidad
5. Entre el texto y el sujeto

Consecuentemente, Ricoeur centra su atención en la hermenéutica, basándose en Heidegger y Gadamer y por supuesto en la condición ontológica de la comprensión. Para él, “*la hermenéutica va más allá de la fenomenología. Pero al mismo tiempo la fenomenología se funda en una actitud hermenéutica, de modo que se puede hablar de una fenomenología hermenéutica*”. (Melero: 1993) De esta manera, para Ricoeur, la hermenéutica “*es la teoría de las operaciones de la comprensión relacionadas a la interpretación de los textos*”. (Ricoeur, 2010:71).

### **1.2.1. El texto**

De acuerdo a Ricoeur, el texto es *todo discurso fijado por la escritura*. (Ricoeur, 2010:127), y que a su vez esta escritura fija al *discurso que se habría podido decir, pero que precisamente se*

*escribe porque no se lo dice.* La escritura en este sentido pasa a tomar el lugar del que el habla pudo estar.

Por otra parte, la escritura reclama la lectura, y por tanto de un lector, no obstante, se hace una aclaración con respecto a éste, al mencionar que su relación con el libro (contenedor de la escritura) es de índole distinta al dialogo, ya que no hay intercambio de preguntas y respuestas, y por tanto, el libro sólo hace evidente el acto de escribir y el acto de leer. La lectura aparece en el lugar donde el dialogo no tiene lugar. Esto se reafirma, al sugerir que *el lector está ausente en la escritura y el escritor está ausente en la lectura* (Ricoeur, 2010:129)

### **1.2.1.1 Función referencial del Texto**

En primer lugar, en palabras de Ricoeur, *al dirigirse a otro hablante, el sujeto del discurso dice algo sobre algo; aquello sobre lo que habla es el referente de su discurso*” (Ricoeur, 2010:129), ésta, por tanto mantiene vinculado al discurso con el mundo, por tanto se podría decir, que la referencia aquí pertenece a una referencia “real”.

Cabe aclarar que la afirmación anterior está meramente relacionada al habla. No obstante, y específicamente enfocado del texto, las cosas son distintas y justo aquí es donde da cabida a la interpretación, pues a través de ésta es que se puede efectuar la referencia. Así, la referencia en el texto no actúa como la referencia “real” del habla, y por tanto no queda retenida en el mundo, sino al contrario, *el texto es libre de entrar en relación con todos los textos que bien a tomar el lugar de la realidad circunstancial mostrada por el habla viva.* (Ricoeur, 2010:130), conformando así un mundo imaginario, que puede ser igual de completo que el real.

### **1.2.1.2 La tarea de la hermenéutica en el texto**

En la definición de Ricoeur acerca de la hermenéutica, el texto ocupa un papel esencial, caracterizándose por ser el objeto a través del cual se pretende comprender

reconociéndose en éste dos variables que la constituyen, la dinámica interna y proyección externa; la primera está enfocada a la estructura de la obra, es decir a la comprensión y explicación de su sentido, mientras que la segunda, es la capacidad que tiene el texto para trascender fuera de sí misma, es decir, su representación en el mundo o como diría Ricoeur, la cosa del texto. (Ricoeur, 2010:34) A partir de esto, la tarea que presupone a la hermenéutica es doble y consiste en la reconstrucción de la primera variable y la restitución de la segunda.

Por lo anterior, entonces el texto posee una estructura de sentido que tiene que ser explicada; al mismo tiempo proyecta un mundo que tiene que ser comprendido.

### **1.2.1.3 Comprensión o explicación**

La hermenéutica aborda al texto bajo dos actitudes, según Dilthey, por un lado la interpretación y por otro la explicación, y asumir cualquiera de las dos, inmediatamente dejaría a la otra excluida, peso a esto, resulta que el conflicto entre esta dualidad no es tal, sino que surge de los conceptos de explicación y comprensión, donde la interpretación es un término particular de la última. La comprensión *consiste en revivir la individualidad estudiada, al transponer en ella la propia; explicar es propio de las ciencias de la naturaleza*” (Ferraris, 1998:34) De este modo, la comprensión es el traslado hacia el interior de un psiquismo ajeno, “ponerse en los zapatos ajenos”.

Al trasladar lo ya mencionado al texto, entonces se tiene que la *comprensión es la capacidad de continuar en uno mismo la labor de estructuración del texto, y por explicación la operación de segundo grado incorporada en esta comprensión y que consiste en la actualización de los códigos subyacentes en esta labor de estructuración que el lector acompaña* (Ricoeur, 2010:35), teniendo así que comprender procura una apertura de posibilidades, de visiones del mundo.

Aunado a lo anterior, entonces se tienen que *la interpretación es así el arte de comprender aplicado a los*

*signos del psiquismo ajeno (a los testimonios, los monumentos), cuyo carácter distintivo es la escritura.*, (Ricoeur, 2010: 133), y con ello que la comprensión es la que proporciona el fundamento, mientras que la interpretación es el aporte del grado de objetivación.

Considerando la función referencial del texto y acerca de la lectura, que se abordaron con anterioridad, Ricoeur puntualiza que *la articulación de un discurso con un discurso denuncia, en la constitución misma del texto, una capacidad original de continuación, que es su carácter abierto. La interpretación es el cumplimiento concreto de esta articulación y de esta continuación*" (Ricoeur, 2010: 142), puesto que la interpretación en su última etapa quiere igualar, hacer contemporáneo, asimilar algo en el sentido de hacerlo semejante.

En el mismo texto, Ricoeur basándose en Aristóteles, retiene la idea de que la interpretación es la interpretación mediante el lenguaje antes de ser interpretación sobre el lenguaje. Finalmente, Interpretar *"es ponerse en el sentido indicado por esta relación de interpretación sostenida por el texto."* (Ricoeur, 2010: 147)

#### **1.2.1.4 Círculo hermenéutico**

Beltrán, a modo de análisis señala que el círculo hermenéutico nombrado por Ricoeur es un método donde el juego dialéctico entre objetividad y subjetividad media para la obtención de conocimiento sobre la realidad del hecho en sí, sin que este se vuelva un simple conocimiento relativo y falaz, sino más bien la ejecución en todo su potencial de la mente humana cognoscitiva en pro de alcanzar conocimiento a su vez válido objetivamente.<sup>2</sup> A su vez, Ferraris indica que *"el círculo hermenéutico significa, "presuponer que no puede existir un entendimiento objetivo, sino tan sólo una asintótica aproximación a la*

---

<sup>2</sup> Beltrán, E. (2009)

*"Círculo Hermenéutico y Verdad en el pensamiento de Paul Ricoeur"*

Asociación de estudiantes de filosofía de la Universidad de Costa Rica

[En línea] Disponible en: <http://estebanbeltran.blogspot.mx/2009/02/circulo-hermeneutico-y-verdad-en-el.html> consultado el día 09 de noviembre de 2014

*objetividad*” (Ferraris, 1998: 36) lo que también vendría a reforzar la naturaleza de la interpretación.

De manera más concreta y vinculándola al texto Calvo advierte que, *el círculo hermenéutico se da entre mi manera de ser – más allá del conocimiento que yo pueda tener- y la manera abierta y descubierta por el texto en tanto mundo del texto. Para Ricoeur, pues, antes que la interpretación, existe otra interpretación, que no lo es del texto o sobre el texto, sino en el texto y por el texto* (Calvo, 1991: 232)

Así, basándose en este método, la dialéctica de la comprensión y explicación se presenta de la siguiente manera: *la lectura comienza por la comprensión, esto es, por la formulación de una conjetura interpretativa del texto. Este momento es, por decirlo así, puramente intuitivo ya que no hay reglas para formular conjeturas* (Bertonello, 2008: 60). De aquí da paso a la explicación que valida el texto a través de los métodos estructurales, *una vez establecido el contenido semántico estructural de una secuencia discursiva, el lector se hace cargo o apropia del mundo abierto por el análisis estructural* (Ricoeur 2010: 140), es decir, finaliza nuevamente con la comprensión.

### **1.2.2. Texto y su autor**

Ricoeur (2010) menciona que el texto es más que un caso particular de comunicación interhumana: es el paradigma del distanciamiento en la comunicación y, por eso, revela un rasgo fundamental de la historicidad misma de la experiencia humana: que es una comunicación en y por la distancia.

Este distanciamiento del que se remite, dentro de la hermenéutica es aquello que la comprensión debe vencer, y al mismo tiempo es lo que la condiciona.

A partir del texto en tanto discurso, éste presenta un rasgo de distanciamiento absolutamente primitivo. Éste (el discurso) a su vez aparece bajo la noción de acontecimiento, es decir, impone el paso de una lingüística de la lengua a una lingüística del discurso (del código al mensaje) y como noción de sentido. El discurso es realizado como acontecimiento pero comprendido como sentido.

El lingüista francés Benveniste citado por Ricoeur (2010:97), subraya que el signo es la unidad básica de la lengua, y la oración, la del discurso (lingüística oracional). Por otra parte, dentro de esta lingüística oracional convergen precisamente estas dos nociones del discurso.

### **1.2.2.1. Discurso como acontecimiento**

Para poder comprender al discurso como acontecimiento, es necesario precisar que el discurso presenta ciertos rasgos, las cuales se aluden a continuación:

1. El discurso se realiza en el tiempo y en el presente, que difiere a la lengua, en tanto que la última es virtual y ajena al tiempo.
2. El discurso remite al hablante por medio de un conjunto complejo de indicadores: como los pronombres personales (Instancia del discurso autoreferencial)
3. El discurso es siempre a propósito de algo: se refiere a un mundo que pretende describir, expresa o representar.

### **1.2.2.2. Discurso como sentido**

*“Si todo discurso se realiza como acontecimiento, todo discurso se comprende como significado”* (Ricoeur, 2010: 98), luego entonces, el acontecimiento y sentido se correlacionan, teniendo del primero el segundo.

El acto del discurso, está constituido por niveles de actos:

1. Nivel del acto locucionario o proposicional: acto de decir.
2. Nivel del acto ilucucionario: lo que hacemos al decir.
3. Nivel del acto perlocucionario: lo que hacemos por el hecho de que hablamos.

*Así, una oración se presenta como una e-nunciación, susceptible de ser transmitida a otros, con tal o cual sentido; una oración de acción se identifica mediante un predicado específico (tal acción) y por sus dos argumentos (el agente y el paciente) (Ricoeur, 2010: 99 y 100).* Esto en el ámbito de la producción de ilustración, se podría ubicar como predicada el acto de ilustrar, mientras que como argumentos están el ilustrador y el público al que va dirigido (receptor).

### 1.2.2.3. Discurso como obra

Una obra según Ricoeur presenta tres rasgos que la hacen ser tal, estos corresponden a la composición, género literario y estilo, que son denominadas como *categorías de la producción y del trabajo*.

La composición en términos del texto, se presenta a partir de la secuencia de oraciones; el género literario es la codificación bajo la cual se erige la composición y que hace que el discurso sea una narración, o para el caso de estudio, una ilustración, una imagen; por otra parte, existe otra codificación, que es totalmente diferente al género literario, y es precisamente una configuración única que la asimila a un individuo, el estilo.

Estas tres categorías, hacen del discurso un objeto surgido de la praxis y de una *téchne*. *La praxis aquí es entendida como la actividad considera junto con su contexto complejo y en particular las condiciones sociales que le dan significado en un mundo efectivamente vivido*; mientras que el trabajo es la *actividad práctica que se objetiva en obras*. (Granger, 1998; citado en Ricoeur, 2010) De esta manera, la obra es el resultado del trabajo dentro del cual se organiza el lenguaje, esto sucede, no solo a nivel de la escritura, sino también a nivel de imagen.

### 1.2.2.4. Estilo y autor

La noción de estilo está constituida por dos características del acontecimiento y del sentido. Primeramente, *“estilo es la promoción de algo decidido legible en una obra, por su singularidad, ilustra y exalta el carácter de acontecimiento del discurso, pero este acontecimiento no se ha de buscar en otro lugar que no sea la forma misma de la obra.”* De aquí que el acontecimiento es la estilización misma, que se produce dentro de una experiencia estructurada pero que incluye aperturas, posibilidades de juego, indeterminaciones. (Ricoeur, 2010:102)

A su vez, dentro de este del estilo es posible reconocer a un individuo, como singularidad de un proceso, de una construcción, en una respuesta a una situación, es decir, la

noción de autor. Aquí, autor aparece como el correlato de la individualidad de la obra, y por tanto forma parte de la estilística.

*“Autor dice más que hablante; es el artesano que trabaja con el lenguaje”* convirtiendo a éste en una categoría de la interpretación. *“El hombre se individualiza al producir obras individuales. La firma es la marca de esta relación.”* (Ricoeur, 2010:103)

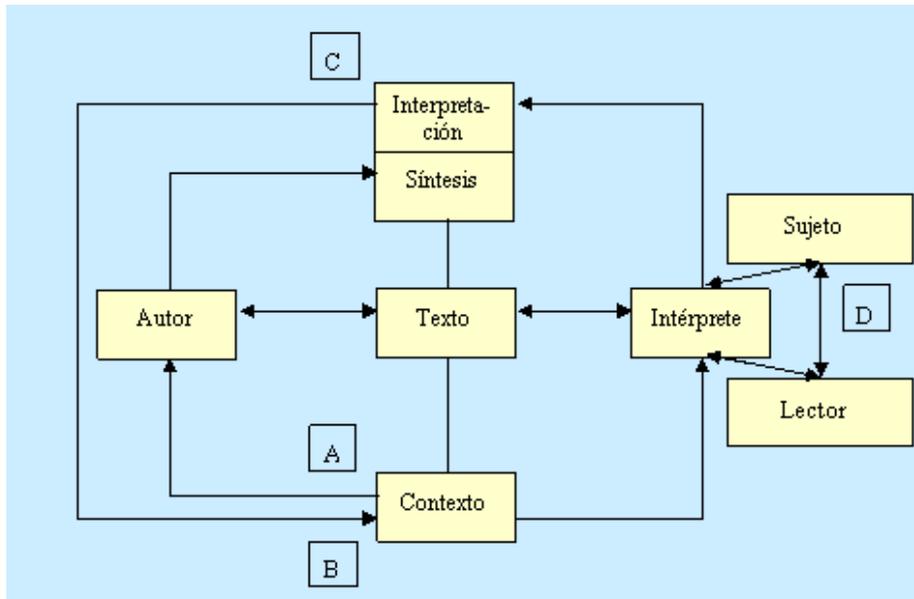
Por otro lado, esta individualidad de la obra devenida por la estilística, presenta cierta autonomía con respecto a la intención del autor, pues el texto una vez constituido como obra deja de coincidir con lo que el autor quiso decir, por ello, Ricoeur menciona que *“es esencial para una obra de arte en general, que trascienda a sus propias condiciones psicológicas de producción y que se abra así a una serie ilimitada de lecturas, situadas ellas mismas en contextos socioculturalmente diferentes”* Como podrá observarse, es este punto se refiere al contexto como factor de influencia en la lectura de una obra, y así mismo se concluye que *“el texto debe poder descontextualizarse para que se lo pueda recontextualizar en una situación nueva.”* (Ricoeur, 2010:104)

Finalmente, desde la perspectiva de este autor, la hermenéutica sería el arte de descubrir el discurso en la obra y por tanto, la interpretación es la réplica de este distanciamiento que constituye la objetivación del hombre en sus obras.

### **1.2.3. Texto y su lector**

*“El texto es la mediación por la cual nos comprendemos a nosotros mismos”*, lo cual implica por tanto a un lector a quien se dirige todo discurso. El cara a cara entre el discurso y el lector no sé da como en el habla, sino que es un cara a cara subjetivo, es decir, la obra misma lo crea.

Posterior a esto, a continuación se presenta el modelo de análisis propuesto por Cárcamo, basado en el de Baeza, que refuerza el aspecto del intérprete distinguiendo dos variantes en éste, la del sujeto y la de lector.



2. Modelo de Análisis Hermenéutico propuesto para la discusión por Cárcamo.

## 1.2.4. Imaginación y Ficción

Tanto la imaginación como la ficción, son dos conceptos con los cuales se está familiarizado debido a su uso correcto o incorrecto del lenguaje. A continuación se abordarán ambos aspectos, revelando sus características y su relevancia como influencia a la presente investigación.

### 1.2.4.1. Imaginación

Este concepto, regularmente se emplea como sinónimo de creatividad, de la ilusión y de lo no real, a lo cual Ricoeur (2010: 199) puntualiza cuatro empleos relevantes de ésta explicándolos de la siguiente manera:

1. Imaginación designa la evocación de cosas ausentes, pero existentes en otro lugar.
2. Designa los retratos, cuadros, dibujos, diagramas, etc., dotados de una existencia física propia, pero cuya función es tomar el lugar de las cosas que representan.
3. Ficciones que no evocan cosas ausentes, sino cosas inexistentes, como los sueños y las invenciones dotadas de una existencia literal.

4. Dominio de las ilusiones, de las representaciones que, para su observador interno se dirigen a cosas ausentes, pero que, para el sujeto y en el instante en que está entregado a ellas, hacen creer en la realidad de su objeto.

No obstante, a pesar de conocer los usos de este término, no hay como tal una definición, por ello, para conocer a grandes rasgos lo que implica éste, es relevante remontarse a Platón, quién distingue en la imaginación a la imagen, como un recurso metódico o un rasgo de estilo, que se desenvuelve como una expresión del pensamiento y configuración de la concepción, así la imagen se convierte en una forma de discurso; desde esta perspectiva, el pensamiento platónico, observa en el artista una aproximación al de sofista, entendido a éste como un vendedor de ilusiones, así el artista “*es un forjador de ilusiones en cuanto arte: mimesis es una manera de fabricar simulacros*” (Noel, 1988: 27)

#### **1.2.4.1.1. Función de la imaginación**

Giordano Bruno, señala 3 funciones de la imaginación, la función intencional, la sintética y la temporal.

En cuanto a la función intencional, Bacon en palabras de Noel (1988), dice que “*la imaginación puede operar como vía de evasión de lo real para instalarnos en el ámbito de sus creaciones, tornándonos en sujetos no comprometidos con la realidad, sujetos que no asumen su responsabilidad por todos*”. Con respecto a esto, Noel define como real “*todo aquello que se da, que se presenta, se manifiesta, ya sea natural o histórico social que aparece y es aprehendido por el sujeto*” (Noel, 1988: 105), quedando abierto este concepto, donde se presenta la ambigüedad, lo indefinible, lo mutable y en donde la imaginación aparece como fuerza que puede penetrarla, así el sujeto es capaz de proponer una construcción propia sobre aquello que es dado,

transgrede; la segunda función, la sintética, consiste en la síntesis unificadora de los datos que hace posible el concepto; en tanto a la función temporal, se puede presentar como anticipación “*en el caso en que se trate de un objeto ausente, de que se tiene un saber previo (datos, referencias, registros del fenómeno), pero no un conocimiento directo observacional*” (Noel, 1988: 115), esta función da paso al concepto de posibilidad, y por tanto provee a la imaginación de la función intencional capaz de conducir al descubrimiento, a la invención o a la creación.

#### **1.2.4.1.2. Teoría de la imaginación: los ejes de oposición**

De modo concreto y general, según Noel (1988) *la imaginación es la capacidad de crear imágenes*, señalando en ésta definición, la actividad primordial de la imaginación; consiguientemente, citando a esta misma autora, *la imaginación es una función psíquico compleja, dinámica, estructural; cuyo trabajo consiste en producir imágenes, puede realizarse provocado por motivaciones de diversa índole*. (Noel, 1988: 21) aquí, se hace indudable la presencia de un sujeto, en quién la imaginación se manifiesta como función o capacidad; e igualmente se presenta un objeto, entendiendo a éste como las motivaciones que provocan a la imaginación.

Acerca de ésta, se han abordado así, teorías creadas dentro de la tradición filosófica, dentro de la cuál, Ricoeur ha distinguido dos ejes paradigmáticos con enfoque hacia el objeto y otro hacia el sujeto que se abordarán a continuación, sin embargo, antes de ello es preciso diferenciar dos tipos de imaginación: la imaginación reproductora y la imaginación creadora para Noel o productora para Ricoeur. La primera tal como hace evidente el término reproductiva, su tarea es “enriquecer con imágenes

el proceso perceptivo y la evocación del recuerdo” (Noel, 1988: 20) de ello que se relacione con la memoria. La segunda, la imaginación productiva consiste precisamente en eso, crear a partir de algo, así “las obras de la imaginación productora no se quedan en el mero disfrute estético, lo que no es poco, sino que tienen una incidencia, un venir al mundo, un transformar lo que tocan, o también puede decirse que el placer estético tiene un poder transformador, catártico” (Masiá 1998: 126)

Una vez hecho evidente estos tipos de imaginación, se prosigue con las teorías de la imaginación y, más específicamente con los ejes de los cuales se aludió en el párrafo anterior:

1. El primer eje correspondiente al objeto, es el eje de la presencia y de la ausencia, es decir, la imagen es abordada desde dos extremos, por un lado la imagen como presencia está referida a la percepción (imaginación reproductora) y por otro la imagen se concibe esencialmente en función de la ausencia (imaginación productora).

En el primer extremo, es necesario aclarar la distinción entre imaginación y percepción, siguiendo a Aristóteles, la primera difiere de la segunda en el sentido que es capaz de “*producir figuras mentales, ante las cuales somos espectadores*” (Noel, 1988:32) Pese a esta diferencia, no implica que ambas vayan en sentido contrario, sino que de cierta manera se relacionan.

El proceso de percepción, entendido ya como la aprehensión sensorial de un objeto, opera de dos formas: la primera relacionada al objeto, que tiene que ver con su aprehensión en tanto que a través de este proceso, el sujeto se vincula con el objeto de manera parcial a modo de representación; por otra parte, la percepción también opera la reducción del

objeto a una clase, que solo se da a partir de la presencia de ciertos conceptos de imágenes. Desde este punto, la imagen en la percepción busca *la representación especular del objeto... la imagen pretende traducir configurativamente un objeto presente* y permanecer a ese nivel, cosa que no sucede con la imaginación. *La imaginación altera el percepto* (Noel, 1988: 110 y 111), es decir, complementa el aspecto parcial de la percepción, lo corrige, lo distorsiona y llega a falsearlo. Dicho de otra manera *“la imaginación participa en la percepción transgrediéndola”*, como unificadora y mediadora; aquí se abre la oportunidad de afirmar el paso de la imaginación reproductora a la productora, que se ve reflejada en el mismo Ricoeur al decir que la *“imaginación es la capacidad de producir nuevas especies lógicas por asimilación productiva y producirlas a pesar de la diferencia inicial entre los términos que resisten a la asimilación”* (Ricoeur, 2010:24)

En el segundo extremo, Sartre en palabras de Noel (1988: 34), dice que *“la imaginación no siempre recibe el dato del objeto sino que puede construirlo”*.

2. El segundo eje, del lado del sujeto, igualmente surge bajo dos extremos, el primero de ellos, el de la conciencia crítica nula o consciencia fascinada, la imagen es confundida con lo real, de tal manera que la imagen es concebida por el sujeto como lo real; el otro extremo, el de la conciencia crítica, la imaginación es el instrumento mismo de la crítica de lo real.

#### **1.2.4.1.3. Imaginación y fantasía**

Tal como se empleo en párrafos anteriores, la imaginación se ha empleado en distintos ámbitos adaptándose a éstos, sin embargo, encuentra su máxima expresión en lo fantástico. La imaginación

aquí, entonces consiste en proponer realidades, mundos alternos.

Etimológicamente, fantasía deriva del verbo phantazesthei, que significa devenir visible, aparecer, en donde parecer indica luz, brillar, claridad. Por otro lado, Noel menciona que la fantasía sólo es posible si existe un fantaseador, que es *“el soñador, el evasivo y aún el visionario”*. Del mismo modo hace una diferencia entre la fantasía y lo fantástico, al decir que este último es lo ilusorio, o lo irreal, de aquí que la imaginación puede crear conocimiento, pero también ficción, pues ésta puede *“confluir en su actividad con las facultades que llevan a conocer, pero puede trabajar al margen de ellas, creando entes ficticios y empujándonos hacia lo irreal”*. (Noel, 1988: 55) Por lo tanto, lo fantástico se desempeña como la función de representación imaginativa: *denota la capacidad de representación figurativamente de lo excesivo, lo increíble, lo grandioso, lo maravilloso* (Noel, 1988: 135)

Finalmente, se define fantasía, ya no en términos etimológicos, como *“la operación de las funciones psíquicas por lo que se crear imágenes que ni reproducen ni reconstruyen la realidad, sino que la alteran en sentido literal, la hacen devenir otra. La fantasía crea otra realidad”* (Noel 1988: 136) y su relación con la imaginación consiste en que ésta es un poder modificador, mientras que la fantasía es un poder de agregación, lo que igualmente marca su diferencia.

#### **1.2.4.2 Ficción**

Para Ricoeur (2010), la ficción *“es una laboratorio de formas en el cual ensayamos configuración, posibles de la acción para poner a prueba su coherencia y plausibilidad.”* Así, ésta depende de la imaginación productora, donde los sistemas de símbolos contribuyen a configurar una

realidad. Dicho en palabras de este autor, *“ficción es fingiré, y fingiré es hacer: mundo del texto/ proyección del texto como mundo”*. De igual manera, ficción queda disponible para designar la configuración cuyo paradigma es la construcción.

A su vez, dentro del texto, las ficciones son ciertas formas de discurso poético, que por sí sola, posee una fuerza heurística, o sea, *“su capacidad de abrir y desplegar nuevas dimensiones de realidad, gracias a la suspensión de nuestra creencia en una descripción anterior”*. (Ricoeur, 2010: 204)

#### **1.2.4.2.1. El referente de la ficción**

La condición para la aplicación de la teoría de la imaginación fuera del discurso es que tenga una fuerza referencial. “Por un lado no es necesario decir que la ficción no tienen referente. Por otro lado, no es necesario decir que la historia de la misma manera que las descripciones empíricas se refieren a lo real presente” (Ricoeur, 2010:20) Con esto, se distinguen dos tipos de referencia en la ficción, la de primer grado y la de segundo grado.

La referencia de primer grado *“es la referencia del discurso ordinario, aplicada a los objetos que responden a uno de nuestros intereses, nuestro interés de primer grado por el control y la manipulación”*, no obstante, cuando el *“discurso poético permite que aparezca nuestra pertenencia profunda al mundo de la vida, que se manifieste el vínculo ontológico de nuestro ser con los otros seres y con el ser... es lo que llamo la referencia de segundo grado.”* (Ricoeur, 2010: 204) Esta última referencia, es la que le da a la ficción la capacidad de dar forma a la experiencia temporal (función referencial de la trama). La ficción, pues, tiene un nuevo efecto de referencia, que no es otra cosa que el poder de la ficción de redescubrir la realidad.

### 1.2.4.3. Temporalidad

En el trascurso de los tópicos anteriores, el tiempo se ha hecho presente tanto a nivel hermenéutico como a nivel cinematográfico, siendo éste, un elemento que forma parte de las realidades fantásticas.

Hablar de tiempo, en un primer momento se remitiría a hablar de ese tiempo con el que estamos acostumbrados a vivir, no porque sea nuestra elección, sino porque se ha dado de manera inconsciente, y con esto se refiere al tiempo en sus tres grandes momentos, presente, pasado y futuro. Sin embargo, después de lo expuesto en imaginación y ficción, el tiempo, mejor dicho la temporalidad empieza a tener otro uso, que va más allá del común para nosotros, es decir, adquiere un carácter por así decirlo, independiente, de una temporalidad dentro de otra.

Heidegger (1971) desplaza así la temporalidad de estos tres modalidades de tiempo, considerándolo una comprensión impropia de este término, de esta manera afirma que *“la temporalidad es el original fuera de sí en y para sí mismo”*.

Por otra parte, temporalidad está relacionada a la espacialidad, de ahí que el mismo Heidegger menciona que *“la temporalidad del ser en el mundo que de tal forma se pone de manifiesto, se cuele al par como el fundamento de la específica especialidad del ser ahí”*.

### 1.2.5. Mímesis I, II y III

Aristóteles en La poética, aborda el sentido de mimesis, pero lo hace de manera general, y eso se verá en el apartado de poética. Sin embargo, Ricoeur en Tiempo y narración I, distingue mimesis I, II y III, teniendo mayor relevancia para éste, mimesis II, que resulta ser la mediación entre la primera y la segunda, esta mediación consiste pues, en conducir del antes al después del texto por medio de su poder de configuración. A modo inmediato, entonces mimesis I se refiere a la preconfiguración del campo

práctico, y mimesis II, a su refiguración por la recepción e la obra. Así, y involucrando el concepto de temporalidad, el proceso de mimesis es *“el paso de un tiempo prefigurado a otro refigurado por mediación de una configurado”* (Ricoeur, 2004: 115)

### **1.2.5.1. Mimesis I**

Mimesis I es *“imitar o representar la acción es, en primer lugar, comprender previamente en qué consiste el obrar humano: su semántica, su realidad simbólica, su temporalidad. Sobre esta precomprensión, común al poeta y a su lector, se levanta la construcción de la trama y, con ella, la mimética textual y literaria.”* (Ricoeur, 2004; 129), de esto, entonces la prefiguración de un texto, o de una obra, se da a través de sus estructuras inteligibles, de sus recursos simbólicos y de su carácter temporal.

El primer rasgo, el de las estructuras inteligibles, entra la red conceptual, la cuál, en palabras de Ricoeur vienen a *“subrayar el hecho de que el propio término de acción, tomando en el sentido estricto de lo que alguien hace, obtiene su plena significación de los demás términos de toda la red.”* A esta red conceptual y más concretamente a las acciones, se le atribuyen los siguientes: (Ricoeur, 2004; 116)

- a) Fines: que no son los resultados previstos, sino que comprenden al sujeto de las acciones. “El qué”
- b) Motivos: explican por qué alguien hace algo, *de un modo que distinguimos de aquel por el que un acontecimiento físico conduce a otro acontecimiento físico.* “El por qué”
- c) Agentes: hacen y pueden hacer cosas que se consideran como un hecho y que consiguientemente son responsables de algunas acciones. “el quién”
- d) Circunstancias: donde los agentes actúan y sufren, pero que no los hace productores de éstas; en éstas, transcurren los acontecimientos físicos y ofrecen a su acción ocasiones favorables o desfavorables. “el cómo”

- e) Interacción con otro: las acciones a veces surgen con en forma de cooperación o competencia. “el con o el con quién”

De esta manera dominar esta red conceptual, y sus involucrados, es tener la competencia que se puede llamar comprensión práctica (Ricoeur, 2004; 117)

El segundo rasgo a considerar dentro de mimesis I, corresponde a los recursos simbólicos, éste “*determinará qué aspectos del hacer, del poder hacer y del saber poder hacer derivan de la trasposición poética*”, estos símbolos se desprenden así de procesos culturales, los que articulan la experiencia y que finalmente evalúan y adjudican valor a las acciones. Así mismo, un sistema simbólico proporciona un contexto de descripción para acciones particulares, confiriéndole a la acción la primera legibilidad.

El tercer rasgo, el carácter temporal permite movilizar en el presente la experiencia pasada, constituyendo el inductor elemental de la narración.

Finalmente, estos tres rasgos son los que permiten la legibilidad del obrar humano, que son los materiales con los que el autor constituye sus relatos de ficción y de historia.

#### **1.2.5.2. Mimesis II**

Con mimesis II, diría Ricoeur, se abre el reino del como si, que “por estar en el mundo y por soportar situaciones, intentamos orientarnos sobre el modo de la comprensión y tenemos algo que decir, una experiencia que llevar al lenguaje, una experiencias que compartir.” (Ricoeur, 2004; 149) Justo como se planteo párrafos anteriores, ésta se sitúa entre mimesis I y mimesis II, pero esto no la limita, sino que la hace mediadora.

La función de mediación, surge del carácter dinámico de operación de configuración. “la imitación o la representación es una actividad mimética en cuanto

produce algo; precisamente la disposición de los hechos mediante la construcción de la trama” (Ricoeur, 2004; 85). Ante esto, Ricoeur, siguiendo de cerca a Aristóteles, enfatiza la presencia de dos operaciones en la constitución de toda obra poética: la actividad mimética y la disposición de los hechos., por medio esta conexión de los acontecimientos es posible crear una acción.

Con la configuración se da la una especie de comprensión y de dominio sobre el campo práctico, al respecto Ricoeur en palabras de Cárdenas, “las obras poéticas permiten suspender la primera referencia al campo práctico, al hacerlo una segunda referencia aparece gracias al procesos de configuración de la obra poética.” (Cárdenas, 2003; 60)

### **1.2.5.3. Mímesis III**

Mímesis tercera marca la intersección del mundo del texto y mundo del lector. En este momento, la obra se abre al lector, es a el a quien está dirigida, al contemplarla, seguirla y dejarse llevar por ella, así, mímesis está constituida por la obra y el lector. Por tanto, la lectura será recibida por el lector, en congruencia a la capacidad de éste y a su horizonte del mundo, de tal manera que el lector, experimentará a través de ésta, presentando nuevas posibilidades de actuar, pensar y sentir.

## **1.3. Poética**

El término poética tiende a relacionarse en demasía con el arte, sin embargo, es preciso determinar de qué manera sucede esto.

Primeramente, García en *La poética de Aristóteles*, menciona que para éste *“la poética es... una como ontología regional que investiga al ser de lo poético y de sus obras, naturalmente bajo la hipótesis de que lo poético tiene ser, y que descubrir su ser, su qué es, es poner de manifiesto su fundamental, primario u nuclear de su realidad”*, por tanto, “la poética crea, inventa, y así, al crear, descubre la realidad en y por un ser que es imaginación y posibilidad; realidad siempre finita, y también,

por la acción del habitar poético, siempre abierta” (Masía, 1998:127) quedando claro, hacia dónde se dirige la poética y su función dentro de las obras que en primer instancia pueden ser literarias, y que además suponen la presencia de un alguien, de un poeta, que comparte el mismo sentido para músicos, pintores, escultores y literatos.

### **1.3.1. Lo artístico en la poética**

Siguiendo a Aristóteles, éste hace una distinción entre poética como arte y poética como técnica, enfocándose principalmente en la segunda, cabe mencionar la relación que mantiene la primera (arte) con respecto a la segunda (técnica) es muy amplia, esto si se considera que a todo arte corresponde una técnica. Por otro lado, para reconocer la diferencia de estas, entonces es necesario decir que, *“técnica significa una ordenación especial de actos y objetos cuya especialidad consiste en ordenarlos no por una razón o logos, sino por un fin del orden de los fines de utilidad...; el arte incluye, parecidamente, un conjunto de actos sobre un conjunto de materiales a los que se impone un orden especial no por ideas sino por un valor del tipo belleza”* (Aristóteles, 1989:16 y 17), en consecuencia, la diferencia de estas recae en su valor, el de utilidad y el de belleza. Con respecto a la influencia que la técnica ejerce sobre el arte, en tanto que forma parte de su creación, es relevante aclarar que una técnica puede ser impecable, correcta y precisa; pero para fines del arte, si estos valores se exageran, entonces acaban con la esencia del valor artístico.

Así, las obras de arte surgen de un tipo de ser que se origina de la técnica, que es contrario al ser que procede de la naturaleza y que además se caracteriza por provenir de un alguien que como dice Aristóteles, *“poeta es...artificie; y toda obra poética es, parecidamente, algo artificial”* (Aristóteles, 1989: 28), y justo como ya se mencionó, aquí, poeta es a sus distintas modalidades.

Para comprender más a fondo lo anterior, Aristóteles reconoce tres modos de ser: el ser natural, el ser artificial y el ser artístico. Con respecto al primero cada cosa hace lo que es, y se rige por cuatro causas: eficiente, final, material y formal; el ser artificial *“Es una modificación de lo natural”*, la desconexión de las cosas y; lo

artístico es la pura esencia, lo artístico entonces, desvincula aparición y realidad.

### **1.3.1.1. Reproducción imitativa**

Antes de definir la reproducción imitativa, conviene mencionar que la reproducción dentro de la poética de Aristóteles, es el conjunto de *“acciones que vuelven a producir lo natural en otro plan”* (Aristóteles, 1989: 37), es decir que va de lo natural a lo artificial. Mientras que la imitación es por tanto, *“un conjunto de acciones que transforman lo artificial a lo artístico”* (Aristóteles, 1989: 38), entendiendo a esta (la imitación) no como una mera copia de algo, sino un nuevo ser en que no tenga ya que ser real y realizar un obrar según su tipo real, desconectarse así de lo natural y lo artificial.

Ahora bien, la reproducción imitativa, como sentido de mimesis, es *“una síntesis de acciones artificiales y artísticas, de modo que las artificiales se ordenen a las artísticas y en ellas llegue la obra a su término Poético”*, por lo cual, ésta requiere de dos tipos de operaciones: en primer lugar las operaciones técnicas y en segundo lugar, operaciones artísticas. La reproducción imitativa se hace por tanto, en un ambiente artificial en cuanto a lugar y todo lo que contenga el objeto poético, así mismo, esto genera la oportunidad generar un espectador, quien debe colocar sus reacciones afectivas en tono a ese ambiente para ser considerado como tal.

La reproducción imitativa por tal son mundos aparte de todo lo real y en el momento en que un hombre real forma parte de él, éste se convierte en espectador; en el cine, este mundo aparte está contenido en imágenes, en una proyección.

Aunado a ello, las reacciones afectivas que hacen posible esta reciprocidad entre obra artística y espectador, tienen que ver con lo que Aristóteles denomina katharsis o purificación de los efectos, que no es otra cosa que, el tono

o temple especial artificial y artístico, del cual se hizo énfasis en los párrafos anteriores.

En función de lo anterior y dejando de lado al espectador y a la obra poética, vale rescatar el sujeto que crea, el poeta, quien es visto como el *“ser creador de nuevos deleites, en el sentido de deleites naturales gozados artísticamente, puesto que... no puede ser creador en el sentido de inventor íntegro de deleites, sacándolos de la nada”* (Aristóteles, 1989; 57)

Finalmente a modo de conclusión de este apartado, y su relación con la hermenéutica, se cita a Masía, quién con mucha razón dice que, *“la poética permanece como arte de construir intrigas con el fin de ampliar el imaginario individual y colectivo. La hermenéutica permanece como el arte de interpretar los textos en un contexto distinto al del autor y de su auditorio inicial, con el fin de descubrir nuevas dimensiones de realidad. Argumentar, configurar, redescubrir, tales son las operaciones mayores que la aspiración totalizante de cada una de ellas hace exclusivamente de una, la de las otras, pero que la finitud de su lugar original condena a la complementariedad”*. (Masía, 1998)

## Bibliografía

1. Aristóteles (1989) *"La poética"*, Editores Mexicanos Unidos. Barcelona, España.
2. Baeza, M. (2002). *"De las metodologías cualitativas en investigación científico social. Diseño y uso de instrumentos en la producción de sentido "*, Concepción: Editorial de la Universidad de Concepción.
3. Calvo, T. (1991) *"Paul Ricoeur, los caminos de la interpretación"*, Ed. Anthropos, Barcelona, España
4. Domingo, T. (2001) *La fenomenología hermenéutica de Paul Ricoeur: mundo de la vida e imaginación* en Investigaciones fenomenológicas: Anuario de la Sociedad Española de Fenomenología. Año 2001.No.3 Universidad Nacional de Educación a Distancia, UNED: Departamento de Filosofía y Filosofía Moral ISSN 1137-2400, 2001, págs. 291-302
5. Ferraris, M (1998) *"La hermenéutica"*, Ed. Taurus, México
6. Heidegger, M. (1971) *"El ser y el tiempo"*, Fondo de cultura económica. México
7. Masiá, Juan (1998) *"Lecturas de Paul Ricoeur"*, Univ Pontifica Comillas. España
8. Noel, M. (1988). *"Filosofía de la imaginación"*, Ed. Siglo veintiuno, España.
9. Ricoeur, P (2010) *"Del texto a la acción"* Fondo de Cultura económica, México.
10. Ricoeur, P. (2004) *"Tiempo y narración I"*, Ed. Siglo veintiuno, México.

## Artículos de revista

11. Cárdenas, L. (2003) "La poética, la retórica y el mundo de la vida" en Revista especializada Colombia, Folios ISSN: 0123-4870, 2003 vol:17 fasc: N/A págs: 57 - 67
12. Catalán, J. (2011) "¿Por qué no hay hechos, sino solo interpretaciones? Diálogo sobre Filosofía, Ciencia y Política sin verdad" en *Claves de la razón práctica*. Año 2011. No. 211. España  
[En Línea] Disponible en:  
[http://www.santiagoabala.com/documents/Catalan\\_Zabala\\_CLAVES.pdf](http://www.santiagoabala.com/documents/Catalan_Zabala_CLAVES.pdf)  
Consultado el 08 de noviembre 2014
13. Melero, J. M. (1993) "Paul Ricoeur: la hermenéutica como esperanza de la crítica" en Revista de la Facultad de Educación de Albacete. Año 1993. No. 8 Universidad de Castilla-La Mancha: Escuela Universitaria de Magisterio de Albacete. España

## Fuentes en línea

1. Cárcamo, H. (2005) "Hermenéutica y análisis cualitativo"  
[En Línea] Disponible en: <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo.htm>
2. <http://neurofilosofia.com/no-hay-hechos-hay-interpretaciones/>

## Imágenes

1. [http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo\\_clip\\_image002.gif](http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo_clip_image002.gif)
2. [http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo\\_clip\\_image003.gif](http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/23/carcamo_clip_image003.gif)

## Capítulo 2.

### La ilustración en la industria cinematográfica fantástica

La ilustración surge primero como una ideología en la cual, la razón evita todo adorno superfluo y trata de armonizar belleza y utilidad; y ahora como un medio a través del cual se pretende comunicar.

Este último, el objeto de estudio, ha ido evolucionando en su forma y contenido. Aunado a esto, la incursión en la disciplina del diseño gráfico ha aumentado, haciendo evidente el rol que desempeña.

Así tenemos que, en sus inicios, la ilustración como medio gráfico tenía una función ligada totalmente al objeto mismo en la que se encontraba, como un adorno, principalmente en libros (libros iluminados), que en efecto atraían la atención del espectador, pero su única aportación era la mera ornamentación.

Consiguientemente y con el surgimiento de nuevas áreas de desempeño, la ilustración extiende sus alcances, sin dejar de ser parte de un medio editorial, volviéndose funcional sólo en virtud del anterior.

Sin embargo, y con el nacimiento del cine, la ilustración presenta un cambio relevante. Deja el aspecto editorial y forma parte de un complejo sistema de códigos, que van más allá de lo meramente visual. La ilustración ya no es solo un adorno, sino un medio a través del cual, procura una realidad espacio temporal a un receptor. Con esto, la ilustración es funcional ya no a través de sus propios medios, sino a través del espectador.

#### 2.1 Breve cronología del cine

El cine, *“el arte y técnica de lo imaginario, técnica que corresponde a una época histórica y aun estado de sociedad...consiste en proyectar fotogramas de forma rápida y sucesiva para crear la impresión de movimiento.”*<sup>3</sup> Este arte, presenta una evolución que se refleja en los códigos empleados.

Dentro del cine se observa la presencia de tres paradigmas estéticos que influyeron en la evolución de los principales géneros, temas y estilos cinematográficos, estos corresponden al cine clásico, el moderno y el

---

<sup>3</sup> [En línea] Disponible en: <http://www.ecured.cu/index.php/Cine> Consultado el día 24 de marzo de 2014.

posmoderno, los cuáles se diferencian por el contexto en el que se desenvuelve su espectador y una serie de elementos que se incorporan de cierto modo.

### **2.1.1. Cine clásico, moderno y posmoderno**

La importancia de distinguir los tres paradigmas estéticos del cine, recae en distinguir el cómo los elementos se desempeñan y forman parte de un film.

Cronológicamente el cine clásico se estableció en los primeros cincuenta años de la historia del cine y se consolidó en la década de los 40's; el cine moderno tiene su florecimiento en 1960; mientras que el cine posmoderno se originó a partir de 1980.

#### **2.1.1.1. Cine clásico**

El cine clásico es aquel que “convierte cualquier experiencia humana en un espectáculo narrativo audiovisual sometido a las convenciones establecidas por la tradición cinematográfica”<sup>4</sup>. Es decir, este cine posee una función narrativa y los films que se desarrollan dentro de este paradigma estético, presentan desde su inicio una conclusión, a modo de intriga; así mismo, la narrativa influye en como se presentan los códigos visuales y sonoros, ya que las imágenes empleadas son representaciones de la realidad impuesta por ésta, mientras que el sonido se desempeña como énfasis de esa realidad. De este modo, la secuencia de imágenes presenta un orden apegado a la relación causa – efecto, lo cual marca una secuencia que le da lógica a la narración.

Por otro lado, la estructura del cine clásico, según Lauro Zavala, en modo general y debido a su naturaleza secuencial, se desarrolla a partir de doce unidades estructurales de la narrativa mítica:

1. Presentación del mundo ordinario
2. Llamado a la aventura

---

<sup>4</sup> Zavala, Lauro (2005)

“*Cine Clásico, Moderno y Posmoderno*”

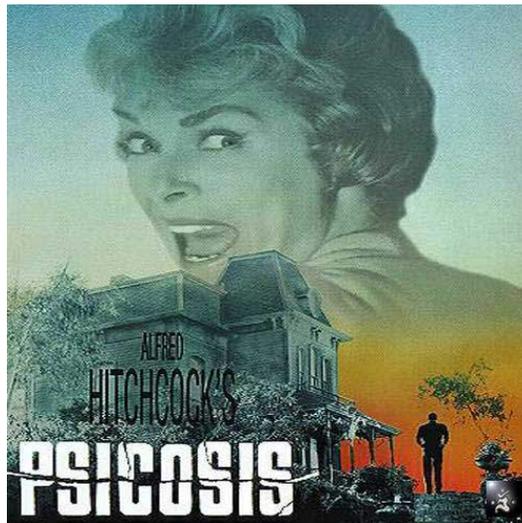
Razón y palabra. Primera revista electrónica especializada en comunicación.

[En Línea] Disponible en : <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>

Consultado el 10 de septiembre 2014

3. Aparición del sabio anciano
4. Presentación del mundo especial
5. Adiestramiento del candidato
6. Las primeras heridas
7. Visita al oráculo
8. Descenso a los infiernos
9. Desaparición del sabio anciano
10. Salida de los infiernos
11. Prueba suprema
12. Regreso al hogar.

Como se puede observar, estas unidades son reconocibles por cualquier persona, y eso se debe a su carga cultural y tradicional, por lo tanto, el cine clásico encuentra sentido gracias al conocimiento colectivo que se encuentra implícito en el film y son las que permiten que el espectador, sin importar su experiencia cinematográfica sea capaz de entender la historia contada.



3. Psicosis / Autor: Alfred Hitchcock/ 1960

### 2.1.1.2 Cine moderno

Este tipo de cine es lo contrario al cine clásico, pues a diferencia de éste, no surge de la tradición, “*surge de la visión particular de un artista individual*” (Zavala, 2005) y por lo tanto de las aportaciones que el artista puede hacer, de acuerdo a su imaginación y a los

códigos a través de los cuales, éste pretende incitar la experiencia del espectador.

Este cine se rige ya no a partir de la narrativa, sino más bien de su naturaleza descriptiva, y su inicio carece de conclusión implícita, teniendo como resultado un final que no guarda una relación secuencial, lo cual puede provocar en el espectador confusión.

Las características visuales de los filmes modernos, justo como ya se mencionó anteriormente, están influidos por el artista a cargo del film, de ahí que las técnicas de producción sean relativas a cada uno, así como el conjunto de elementos que se involucran. Lo que sí cabe rescatar, es que en consecuencia de esta amplitud sensorial, dada por los alcances de la expresión del artista, es casi dado por hecho de que las imágenes presentan un grado de *polisemia visual*<sup>5</sup>.

En tanto a lo sonoro, éste no forzosamente corresponde con las imágenes como sucede con el cine clásico, de hecho puede presentarse con cierta independencia, su función radica en crear disonancias, provocando en el receptor cierta desarmonía en relación a las imágenes que éste observe. De igual manera, el puede generar resonancias sinestésicas, lo cual le otorgan un carácter más profundo a las imágenes, se enfatizan las acciones, los sentimientos y los sentidos.

A diferencia del cine clásico, donde la carga recae en los personajes antes que en el espacio, aquí sucede lo contrario. Ahora los espacios en los que se encuentra sumergido un personaje también tienen independencia, comunican.

Complementario a esto, los espacios creados se ven influenciados por el tiempo, que tiene como efecto, la alteración de la secuencia lógica a la cual nos acostumbra el cine clásico, abriendo paso a la fragmentación del tiempo.

---

<sup>5</sup> Se dice que la imagen es **polisémica** porque tiene múltiples sentidos. La imagen ofrece estímulos y orientaciones para que le asignemos algún sentido pero no posee un código "cerrado". El código "abierto" da lugar a lecturas diversificadas y así el significado que cada uno de nosotros le da a una imagen puede ser muy distinto.

Como se podrá notar, todo lo anterior (los recursos perceptivos) está dado en congruencia absoluta a lo que el director (artista) quiere transmitir, así como los factores de estilo, por lo que es indispensable recalcar la relatividad de los recursos implementados, y el carácter único de cada film. A esto, se le agrega, lo mencionado por Zavala sobre las estrategias de las cuales se vale el cine moderno para efectuar la ruptura estética del cine clásico, es decir, *“la parodia y la metaficción...la primera tiene una naturaleza irónica y suele ser irreverente, y la segunda pone en evidencia las fronteras entre la realidad y las convenciones de toda representación”*<sup>6</sup>. Así, estas estrategias construyen el film que de manera irónica presenta lo que en el cine clásico es tal como es, en este sentido, lo moderno, recrea películas de lo que está en la memoria colectiva pero no obedece a la estructura estricta convencional del cine.

Por tanto, lo anterior afecta directamente al espectador, ya que éste ahora tendrá que predisponer de ciertas experiencias, conocimientos o intereses cinematográficos y del autor /artista que produce. Así, cada filme está orientado a un espectador, pero a ninguno en particular.

### **2.1.1.3. Cine posmoderno**

Ya se hablo acerca del cine clásico, así como también del cine moderno y sus respectivas características y diferencias, y es obvia la frontera que separa a ambas.

Sin embargo, como en todo ir y venir, existe un término medio, pues bien, ahora es turno del cine post moderno, que no es otra cosa más que una integración de elementos tanto del cine clásico, como del cine moderno.

El cine posmoderno encuentra su inicio, tanto en la estrategia narrativa del clásico, como de lo descriptivo en el moderno, dando como resultado la simultaneidad o sucesión de estrategias y se

---

<sup>6</sup> Zavala, Lauro (2005)

*“Cine Clásico, Moderno y Posmoderno”* Razón y palabra. Primera revista electrónica especializada en comunicación.

[En Línea] Disponible en : <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>

Consultado el 10 de septiembre 2014

puede presentar como un simulacro de intriga, es decir, se simula la existencia de una conclusión implícita, pero al mismo tiempo se sugiere el final abierto, que puede o no relacionarse con la intriga del cine clásico. Dentro de éste, momento del fin, la determinación de esta ambivalencia dependerá relativamente al espectador, pues es quien desde su perspectiva elegirá la opción a través de la cual tomará sentido la película.

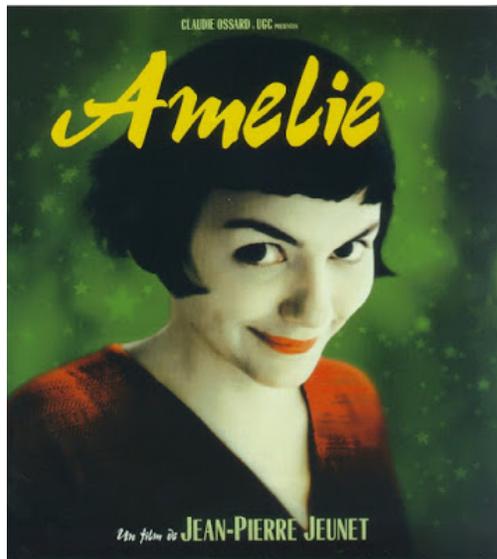
Las imágenes empleadas para éste, ahora ya no poseen una función representativa, ni mucho menos una función expresiva, sino mas bien, ahora la imagen tiene un función referencial, en la que encuentra su realidad dentro de su propio contexto, adquiere significado en su momento, y le es ajena la realidad tanto fuera de la película como de la expresión de un artista. Lo mismo sucede con el sonido, este puede presentarse desempeñando la función del cine clásico, de manera didáctica, o como en el cine moderno, en disonancia o sinestésica.

Los elementos como el espacio y tiempo, tienen una función similar a la del sonido y la imagen, presentando una lógica secuencial, a la impresión de estar en un caos, donde el tiempo se alterna.

Esta integración que se observa en el cine posmoderno, admite entonces no solo la complementariedad de los elementos de los otros dos paradigmas estéticos, sino que también admite la simultaneidad de géneros y estilos, adoptando igualmente sus propias estrategias (Zavala, 2011:43), mencionadas a continuación:

1. Recorridos rizomáticos (físicos o narrativos): Perderse para encontrar un sentido.
2. Metaparodia (parodia simultánea de diversos géneros y estilos)
3. Metalepsis (simultaneidad de niveles narrativos)
4. Hiperviolencia como rasgo estilístico (neutralización paradójica de la violencia)

Lo anterior, para el análisis nos permite identificar las características y por lo tanto la clasificación de una película dentro de los tres paradigmas.



4. Ámelie/ Autor: Jean Pierre Jeunet/ 2011  
Película que por su inicio pertenece al cine posmoderno.

A continuación, y a modo general, se presenta una tabla propuesta por Lauro Zavala, sobre las estrategias estéticas que emplean el cine clásico, moderno y posmoderno.

Estrategias Estéticas		
Clásicas	Modernas	Posmodernas
A	--A (No A)	( A, --A)
Circular	Arbóreo	Rizomático
Metonímico	Metafórico	Itinerante
Realismo	Anti-Realismo	Realidades
Representación	Anti-Representación	Presentación
Secuencial	Espacialización del Tiempo	Textualización del Espacio
Epifanía	Epifanías Sucesivas o Implícitas	Epifanías Intertextuales

5. Estrategias estéticas del cine/Autor: Lauro Zavala/ 2013

Como se podrá observar, varias de las estrategias incluidas en la tabla, han sido abordadas dentro de cada apartado de cine, considerando son las más relevantes, dada su frecuencia.

## 2.1.2. Géneros cinematográficos y su evolución visual

Del mismo modo que el cine ha evolucionado, las formas en como se presenta también ha cambiado, y esto va de la mano de la propia literatura. Es decir, entre el cine y la literatura existe una interacción bastante obvia, y nos damos cuenta, principalmente en la adaptación que se genera a partir del texto, historias que llegaron al público de manera impresa y que consiguientemente llegaron al terreno cinematográfico.

Pues si bien es cierto lo anterior, también cabe mencionar, que las adaptaciones no son la totalidad de interacción que hay entre estas dos disciplinas. La literatura ha enriquecido al cine tanto como éste le ha atribuido ciertos elementos para mejorar.

El enriquecimiento literario al cine, abarca desde la *aplicación de categorías de la narratología para el estudio de la especificidad fílmica...análisis de la subjetividad en el cine clásico, análisis detallados de los procesos de enunciación en el cine narrativo, adaptaciones de las teorías literarias sobre el tiempo, la voz, y la distancia narrativa*, (Zavala 2011: 102) esto ha permitido la creación de un cine mucho mas estructurado en tanto a la estética y la retórica, ofreciendo así, una experiencia agradable al espectador.

Justo aquí, es pertinente hablar de los géneros cinematográficos, los cuales se muestran a continuación, al mismo tiempo son clasificados de acuerdo al tipo de cine (clásico, moderno y posmoderno), determinando las características que poseen en cada caso. Del mismo modo, se observa una clasificación de acuerdo a los tres paradigmas:

### 1. Paradigma temático

Dentro de éste, se aborda el tema o ambiente que rige el género, como por ejemplo la violencia, erotismo y biografías, éstas normalmente se encuentran incluidas en géneros tradicionales<sup>7</sup>.

---

<sup>7</sup> [http://labutacacine.blogspot.mx/2012/04/los-generos-cinematograficos\\_07.html](http://labutacacine.blogspot.mx/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html)

## 2. Paradigma estilístico

Aborda géneros basados en el estilo como por ejemplo el cine negro, los documentales.

## 3. Paradigma genérico

Este lo conforman los géneros tradicionales, por ejemplo el cine infantil, lo fantástico, terror, etc.

También es importante mencionar que estos paradigmas son base, sin embargo existen otros paradigmas bajo los cuales se clasifica la variedad de formas en las que llega a nosotros el cine, tal es su formato.

	Cine clásico	Cine moderno	Cine posmoderno
Paradigmas temáticos			
Erotismo	<i>Off screen</i> Metafórico ( <i>It Happened One Night</i> )	<i>On screen</i> Explícito ( <i>The Postman Rings Twice</i> , 1982)	<i>On screen</i> Metonímico ( <i>Red Shoes</i> )
Biografías	De lo trascendente a lo cotidiano ( <i>Freud</i> )	De lo cotidiano a lo trascendente ( <i>Gandhi</i> )	Lo cotidiano trascendente ( <i>Evita</i> )
Violencia	Funcionalidad Narrativa = Narrativización ( <i>Scarface</i> , 1932)	Ultraviolencia Alta amplitud estilística* = Espectacularización ( <i>The Wild Bunch</i> , <i>Bonnie &amp; Clyde</i> )	Hiperviolencia Amplitud estilística variable = Naturalización (Tarantino, Zhang Yimou)
Paradigmas estilísticos			
<i>Noir</i>	1940-1954 Denuncia ( <i>Laura</i> ) Desencanto ( <i>Gilda</i> ) Paranoia ( <i>W. Heat</i> )	<i>Neo-noir</i> : 1955-1981 Violencia ritual, incomunicación ( <i>Touch of Evil</i> ) ( <i>Taxi Driver</i> )	<i>Post-noir</i> : 1982 Alusión ( <i>Body Heat</i> ) Hibridación ( <i>Blade Runner</i> )
Paradigmas genéricos			
Cine infantil	Temas adultos adaptados para niños (Disney, 1930 a 1950)  Antropomorfización de la naturaleza ( <i>Lassie</i> )	Temas infantiles adaptados para adultos (Disney, 1960 a 1980)  Naturalización de convenciones ( <i>Addams Family</i> )	Espectadores infantiles y adultos (Pixar: <i>Toy Story</i> ) ( <i>Los Simpson</i> )  Creación de convenciones ( <i>Pink Panther</i> )
Fantástico	Irrupción de lo imposible ( <i>Metropolis</i> )	Naturalización de lo improbable ( <i>Jumanji</i> )	Simulacros y simultaneidades ( <i>Spider Man 3</i> )
Ciencia ficción	Narración clásica, final utópico ( <i>Them!</i> )	Narración moderna, final distópico ( <i>Alphaville</i> )	Narración clásica, final distópico ( <i>Blade Runner</i> )
Terror	Amenaza física del exterior ( <i>Psycho</i> )	Amenaza física del interior ( <i>Rosemary's Baby</i> )	Amenaza del inconsciente ( <i>Premonición</i> )
Musical	<i>On stage</i> ( <i>American in Paris</i> ) ( <i>The Band Wagon</i> )	<i>Off stage</i> ( <i>Singing in the Rain</i> ) ( <i>West Side Story</i> )	<i>Meta-stage</i> ( <i>Flashdance</i> ) ( <i>Fame</i> )
Romance	Encuentro fortuito (Doris) (Cary Grant)	El otro me descubre (Sidney Poitier) (Julia Roberts)	Encuentro interior (Sandra Bullock) (Nicole Kidman)
Paradigmas del documental			
Documental	Didáctico (Flaherty) (National Geographic)	Poético (Mitry, <i>Barakka</i> ) Reflexivo (Vertov) Participativo (Rouch)	Híbrido ( <i>American Splendor</i> ) (Michael Moore)

Aunado a ello, y una vez determinando la existencia de ciertos factores (paradigmas) de clasificación se da paso a hablar de un género en específico, es decir, del género fantástico.

## **2.2. Cinematografía del género fantástico**

Dentro del cine de ficción hay 5 géneros clásicos los cuales corresponden a lo fantástico, ciencia ficción, terror, musical y comedia romántica (Zavala 2013:131). Sin embargo, esta investigación se centrará en el género fantástico.

### **2.2.1. Teorías sobre el género fantástico**

La importancia de conocer el género fantástico, tanto su definición como su contenido (discurso, códigos, etc.) es de suma importancia en tanto que ofrece los elementos necesarios para efectuar el análisis correspondiente.

Como tal, hablar del género cinematográfico y en sí de literatura, implica un tema bastante complejo y discutido por varios autores, por ello esta investigación no profundizará en él.

Desde la perspectiva de Mauricio Franco y Jhon Fabio Castaño, en su artículo publicado en la Revista Luciérnaga Audiovisual, *“El cine fantástico es un género cinematográfico que no se atiene a lo establecido como verídico o real, es un cine que trata de lo irreal, lo ficticio, lo inexistente”*. Pero a pesar de estar basados en sucesos que no existen, se desarrollan en un contexto real, es decir, lo irreal existe dentro de lo real.

El cine fantástico en relación a los tres paradigmas mencionados, Zavala menciona que el cine fantástico clásico irrumpe lo posible y se le da una explicación desde un punto de vista objetivo, pero verosímil; el cine fantástico moderno, lo improbable aparece como un hecho natural; cine fantástico posmoderno hay simulacros de ambas tendencias. (Zavala 2013:135)

El cine en tanto fantástico es la intersección de lo natural y sobrenatural, sin elegir entre uno de los dos, es decir, tal como lo expresa, *“Lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce más que las leyes de la naturaleza, frente a un acontecimiento aparentemente natural”* (Todorov, 1994:24). Así, esa vacilación se convierte en la característica que hace existir a lo fantástico. Pero si el ser que experimenta esta vacilación se dirige a uno de los lados de la intersección (natural vs sobrenatural) lo fantástico en su forma original deja de ser y da paso a lo extraño y lo maravilloso. De esta manera, lo extraño se caracteriza por explicar los fenómenos sin alterar las leyes naturales, hay una explicación racional; mientras que lo maravilloso admite nuevas leyes que las naturales no pueden explicar.

Lo extraño se relaciona con los sentimientos de las personas y no con un acontecimiento material que desafía la razón, constituida principalmente por las coincidencias y la sensación de extrañeza que parte de temas ligados a tabúes.

Lo maravilloso se caracteriza por la existencia de hechos sobrenaturales, sin implicar la reacción que provocan en los personajes, la importancia radica no en las actitudes hacia los acontecimientos sino la naturaleza misma de dichos acontecimientos.

A partir de esto, es necesario considerar las variantes que alteran lo maravilloso en su sentido puro que según Todorov, en este tipo de relatos lo sobrenatural recibe una justificación:

- a) Maravillosos hiperbólico: los fenómenos son sobrenaturales solo por sus dimensiones. Basado en una forma de expresión.
- b) Maravilloso exótico: en éste, los acontecimientos descritos no son puestos en duda, puesto que el receptor implícito no conoce los acontecimientos como tal.
- c) Maravilloso instrumental: dentro de esta aparecen objetos técnicos adelantados a la época actual fuera del texto, productos de la habilidad humana.
- d) Maravilloso científico: lo sobrenatural se explica de manera racional, pero a partir de leyes que dentro de la ciencia real no existen.

Por otra parte, dentro de este género, la vacilación de la cual habla Todorov recae en el personaje y a su vez éste recae en el lector, quien de manera paralela vacila junto al personaje, convirtiéndose de este modo en una condición de lo fantástico. Otra de las condiciones del discurso fantástico se da en relación al aspecto sintáctico y semántico; lo sintáctico como una implicación de unidades que se refieren a la apreciación de los personajes, que son las reacciones que forman la trama de la historia; y el aspecto semántico, a través de la percepción y la notación. Una tercera condición se da con relación a los modos y niveles de lectura por parte del lector, y hoy referidos al espectador.

## **2.2.2. Elementos del discurso visual del cine fantástico**

### **2.2.2.1. Tiempo**

Dentro del cine fantástico se distinguen varias formas de alteraciones con respecto al tiempo, a continuación se describe la clasificación propuesta por Bottom Burlá (2003:195):

- a) El tiempo detenido: se refiere a dos tipos de temporalidad que no coinciden.
- b) El tiempo discontinuo: pertenencia de un objeto en un mismo espacio a través de l tiempo.
- c) Tiempo simultáneo: un objeto o personas en distintos tiempos.
- d) Tiempo cíclico: es la repetición de un hecho.
- e) Tiempo revertido: se refiere a la anulación del pasado.

### **2.2.2.2. Espacio**

Existen dos maneras de reconocer el espacio dentro del cine fantástico, una de ellas es comprendida "*como la construcción material que representa el lugar en el que albergan las vidas de los personajes...por otro lado, como un ambiente emocional cargado de proyecciones, interpretables a través del prisma fenomenológico, de intimidad*" (Zaplana, 2008: 595) A partir de esto, el espacio toma una forma material y una forma psíquica que puede influir en el modo en cómo el espectador percibirá e

interpretará en función de la vacilación, es decir, la duda acerca de la realidad, llevando al espectador de lo irreal como posible realidad y de lo de real a lo irreal. Así mismo, dentro de estas concepciones del espacio se observan ciertos atributos con respecto a los personajes y una de ellas se refiere a la superposición, dentro de la cual los personajes están al mismo tiempo en dos espacios.

### **2.2.2.3. Personalidad**

Otro de los recursos implementados en el cine fantástico corresponde a la personalidad, dentro de la cuál, se puede identificar la siguiente clasificación:

- a) El doble: se da cuando el personaje tiene un encuentro consigo mismo, pudiendo presentar distintas edades.
- b) Desplazamiento de personalidad: esta vinculado a personajes que sufren de personalidad múltiple, los cuales, desde el inicio no son reconocidos por el espectador.
- c) Intercambio fundición: en éste, los personajes sufren una transformación por algún hechizo o maleficio.

### **2.2.2.4. Espectador**

El espectador, en el cine fantástico juega un papel muy importante, en tanto que éste, junto al protagonista hace posible la vacilación de la cual lo fantástico solo puede existir, por ello *“lo fantástico consiste en que al espectador se le da la misión de resolver, de encontrarle una explicación al hecho fantástico. La solución, desde luego, no existe”*. (Mendiola, 2010:173) Aquí es importante mencionar que, lo fantástico emplea como recursos de su propia existencia, imágenes que generan confusión, sugieren y contradicen.

El espectador debe ser muy cuidadoso, pues al involucrarse con lo fantástico debe de tomarlo en sentido literal, de lo contrario convertiría a éste (lo fantástico) en extraño o maravilloso.

## **2.3. La ilustración conceptual, la base de la ilustración cinematográfica**

La ilustración implementada en ámbitos como el cine, está basado principalmente en el arte conceptual, el cuál difiere del resto del arte en que otorga mayor valor a la idea bajo la cual se construye el objeto.

### **2.3.1. Definición de arte conceptual**

El arte conceptual surge como oposición a la valoración de lo plástico, de lo técnico (la habilidad manual) como criterio definitivo, y más aun, como la descalificación de que toda actividad artística tenga que finalizar en la producción de un objeto acabado. De aquí que, la idea sea la esencia relevante en tanto que es la que realmente sustenta al objeto, convirtiendo a los recursos materiales y técnicos en las posibilidades de esa idea. A partir de esto, el arte conceptual convierte a *“la obra de arte en proposición analítica, el proceso de creación en método de análisis y el artista en investigador”*. (Martínez, 2001:104) El artista ya no es simplemente un productor de imágenes, sino que produce conocimiento, y lo refleja en imágenes, las cuales no adquieren importancia si no se presta atención a su referente, la idea o concepto.

Así, dentro de esta perspectiva artística *“la experiencia estética como forma pasiva del objeto artístico es sustituida por la experiencia de aprendizaje, de análisis y reflexión”* (Martínez, 2001:108) otorgándole un lugar relevante al espectador quién se convierte en interprete del objeto.

### **2.3.2. Ilustración en el diseño gráfico**

Dentro del diseño gráfico, la ilustración funge como una herramienta a partir de la cual se busca comunicar, teniendo como ventaja el empleo de formas, colores y demás que la convierten en un medio para atraer a un espectador. Esto queda expresado claramente en lo siguiente:

*“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo: la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales.*

*Generalmente, se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demás demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración”.* (Dalley, 1992: 10)

De tal modo, la ilustración se convierte en un complemento narrativo que sólo difiere del arte en su función, ya que siempre tendrá una razón, un objetivo específico. Así mismo, este objetivo requiere de un específico tipo de ilustración, la cual va encaminada al sector al cual se dirige. Los tipos de ilustración son los siguientes:

1. Editorial: Corresponde a ilustraciones que complementan un texto, como decoración del mismo.
2. Científica: Tienen un carácter objetivo, y requieren de detalle, se basan en lo realista pues son una representación lo más parecida posible.
3. Técnica: Es aplicada principalmente para la realización de instructivos, utilizan la perspectiva, requieren de uso correcto de proporciones.
4. Publicitaria: Tiene como objetivo vender un producto, es por eso que debe ser llamativo y acorde a lo que se vende.



7. Ilustración científica/ Autor: Wataru Yosida/ 2011

Es importante determinar el objetivo de la ilustración, pues será necesario para la conceptualización, selección de técnica, estilo,

uso de recursos cromáticos, su posterior realización y su aplicación a un objeto de diseño. Por ejemplo, si se realiza una ilustración para un público infantil, ésta probablemente se basará en un estilo figurativo, ayudado de colores brillantes para hacerlo más llamativo y su aplicación posiblemente sería en un libro, que cuenta con recursos editoriales, siendo la tipografía otro elemento importante en la composición.

### **2.3.3. Ilustración conceptual**

La ilustración conceptual es *“aquella que no está obligada a ceñirse a los datos proporcionados por un texto, un argumento literario o una información, sino que desarrolla una idea personal que surge de las consideraciones que hace el ilustrador acerca del tema que se propone ilustrar”*.<sup>8</sup>

La ilustración con base al arte conceptual se limita a producir una idea sin desarrollarla, es decir de manera general, con el fin de exigir del espectador participación en la interpretación de un mensaje. Así mismo, este tipo de ilustración permite un margen más amplio a la creatividad y al estilo personal del diseñador, es por ello que este tipo de ilustración se fija en los ambientes cromáticos, en los luminosos, y en las variaciones sobre la naturaleza.

#### **2.3.2.1. Elementos visuales de la ilustración**

Como seres visuales, estamos en pleno contacto con colores, éstos determinan lo que vemos, delimitándola y aportándole volumen para que a través de nuestros ojos lo percibamos como objetos unificados para consiguientemente ser denominados.

El color, por sí solo le brinda a los objetos características que los definen, pero es aquí cuando entra otro concepto, la forma. La relación color- forma es descrita de esta manera:

---

<sup>8</sup> Martín, Q (2012)

[En línea] Disponible en <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.mx/p/ilustradores-importantes.html>  
Consultado el día 03 de junio de 2014)

*“El color, si esta unido a un objeto, es una señal Cinestésica, forma y color interaccionan. En general, se puede afirmar que cuando más incisivo es el color, más precisa será la forma que requiere. Las formas unidas a los distintos colores corresponden a modelos arquetípicos, originados por la experiencia sensorial”.* (Tornquist, 2008: 57)

Finalmente, color y forma trabajan conjuntamente para producir objetos, desde un enfoque visual y físico. Sin embargo la percepción de esos últimos dependerá absolutamente de la capacidad que tengan los espectadores, siendo alterada por las deficiencia del propio órgano sensorial y eso repercutirá en la experiencia final, objeto- espectador y en la significación.

Hasta este momento se habla del color como identificador tangible, pero la cuestión cambia cuando se empieza a relacionar al color con conceptos, lo no tangible.

Según Eva Heller menciona: *“Conocemos muchos más sentimientos que colores. Por eso, cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente”.* (Heller, 2004: 17)

Este modo de actuar también depende de la cultura, propia del lugar en donde se encuentre ese color, y es capaz de llegar a ser universal. El color empieza a formar parte de nuestras emociones, empieza a ser un elemento subjetivo.

La forma tiene ciertas cualidades que lo hacen ser como es y que a partir de ellas es como lo percibimos. En la siguiente cita se dice:

*“Expresamos y recibimos mensajes visuales a través de tres niveles: representacionalmente –aquello que vemos y conocemos desde el entorno y la experiencia-; abstractamente –cualidad Cinestésica de un hecho visual reducido a sus componentes visuales y elementales*

*básicos, realizado los medios más directos, emocionales y hasta primitivos de confección del mensaje-, simbólicamente – el vasto universo de sistemas de símbolos codificados que el hombre ha creado arbitrariamente y al que adscribe un significado-.” (Dondis, 2000: 83)*

Al ser nosotros seres visuales, significa que de manera consciente o inconsciente percibimos y tratamos de comprender nuestro entorno, porque nuestro aprendizaje es en la mayoría de los casos, visual. La vista se convierte en una necesidad, una necesidad que también forja emociones y que interviene en el comportamiento social.

## **2.4. Referentes de las ilustraciones cinematográficas de Michael Kutsche**

### **2.4.1. Biografía de Michael Kutsche ilustrador**

Michael Kutsche es un artista alemán galardonado con sede en Berlín, Alemania. Es un artista autodidacta que trabaja tanto en los medios tradicionales y digitales. Su trabajo se describe mejor como una representación sorprendentemente realista de las realidades paralelas, pobladas por personajes extraños que recuerdan a películas, cómics, sino también a la pintura renacentista flamenco.

Su enfoque único de la creación del personaje imaginativo le ha llevado a convertirse en un diseñador de personajes de Tim Burton "Alice in Wonderland", "John Carter of Mars", dirigida por Andrew Stanton, "Robopocalypse", dirigida por Steven Spielberg y "Thor", dirigida por Kenneth Branagh.

Su trabajo ha aparecido en libros y revistas de todo el mundo, sobre todo en la edición 2011 de "Illustration Now!", Publicado por Taschen.

Paralelamente a su carrera como ilustrador en la industria cinematográfica que realiza un seguimiento de sus propios proyectos, entre pinturas para futuras exposiciones, proyectos de libros, etc.

Clientes: Disney Studios, Dreamworks, Marvel Studios, Sony Imageworks, Warner Bros., SEGA, The Creative Assembly, Saatchi & Saatchi

### **2.4.1. Caso 1 Alicia en el país de las maravillas**

Sin duda es una de las películas más conocidas, teniendo un comienzo en la disciplina literaria, y más reconocida a través del cine, principalmente animado, dirigido a un público infantil.

Sin embargo, en esta ocasión, esta investigación se centra en las Alicia en el país de las maravillas dirigida por Tim Burton.

#### **2.4.1.1. Concepto de la película**

Tim Burton, en su libre adaptación cinematográfica, se centra en uno de los poemas que aparecen en el primer capítulo de A través del espejo y lo que Alicia encontró allí: la Casa del Espejo. El poema en cuestión es uno de los ejemplos más claros del sinsentido de Carroll, titulado: El Fablistanón o mejor conocido como Jabberwocky.

En esta película y dada la influencia de Disney, Alicia tiene una finalidad, matar al Jabberwocky para acabar con la tiranía de la Reina Roja. Y esto, traspasado al mundo real, significa que la joven de diecinueve años debe responder a una serie de conflictos que se le plantean, de forma directa e indirecta, al principio de la cinta. De esta manera su lucha pasa de ser mental a ser física.

La adaptación de Burton se diferencia de Carroll, en que la niña (ahora joven) Alicia, pierde su individualidad.

#### 2.4.1.2. Autores referencia de ilustraciones de Alicia en el país de las maravillas

Como primer autor referente a la ilustración, está el mismísimo, Lewis Carroll. El cuál a través de sus dos obras literarias Alicia en el país de las maravillas y Alicia a través del espejo y lo que encontró allí, deja ver una protagonista que se caracteriza por su individualidad, y esto se puede observar en el viaje que ella realiza sin que nadie la acompañe, así como también en las preguntas que ponen en duda sus identidad.

Su narrativa, se caracteriza por la presencia de juegos de palabras, debido a que el autor poseía una carga lingüística y pedagógica, así mismo se hace evidente la existencia del sinsentido.

Básicamente, *“las dos caras con las que Carroll juega siempre a lo largo de sus historias: el entretenimiento (sinsentido) y los complejos juegos mentales (desde referencias literarias hasta una gran partida de ajedrez).”*

Algunas de las ilustraciones se presentan a continuación.



8. Alicia en el país de las maravillas/ Autor: Lewis Carroll/ 1998

Como se puede observar, las ilustraciones para esta versión, tiene ausencia de color, se basa en una

técnica de achurados, a una tinta. Posee un estilo realista.

Después tenemos a las ilustraciones que se involucraron con el público infantil, las de Disney, que antes de la película dirigida por Burton, alcanzó gran popularidad.

En esta versión de Disney, realizada en 1951, en ésta se agrupa escenas de los dos libros, manteniendo el sinsentido de los personajes con unos diálogos basados directamente en la novela y un ritmo frenético. La manera narrativa corresponde con el relato los hechos de forma educadora.



9. Alicia en el país de las maravillas/ Disney/ 1951

Fushigi No Kumi No Alice (1983) es una adaptación en serie emitida inicialmente por la compañía japonesa NHK.

En esta versión, el principio de la serie se adhiere bien a la historia original de Alicia en el país de las maravillas, mientras que a partir del episodio 26 se sigue fundamentalmente con la secuela del libro, A través del espejo.

Lo diferente en esta serie, radica en la apariencia de la protagonista, ya que ésta deja de ser la niña rubia son

la que identificamos a Alicia, y ahora es pelirroja. Lo mismo sucede con otros personajes.

Algunas ilustraciones evidentes son:



10. Fushigi No Kumi No Alice/ Nippon Animation /1983

No todas las versiones de Alicia en el país de las maravillas siguen la línea que marca la propia literatura, sino más bien, se basan en una reinterpretación de la historia, otorgándole connotaciones oscuras.

Un ejemplo de esto fue el realizado por el japonés Yugami- P en el 2008. Este proyecto consistió en contar la historia con tintes sádicos. Básicamente es una canción que lleva por nombre Hitobashira Arisu (Los Sacrificios Humanos de Alicia), siendo Yugami-P en músico, compositor e ilustrador.

La canción relata la historia de un sueño que para evitar extinguirse hace que las personas se pierdan en él, así es como aparecen 4 Alicias, las cuales son quienes crean un mundo de horror y locura:

- MEIKO, la primera Alicia, representa la baraja de Espadas, es una guerrera sanguinaria.
- KAITO, la segunda Alicia, representa la baraja de Diamantes, es un cantante que se vuelve loco.

- Hatsune Miku, la tercera Alicia, representa la baraja de Tréboles, llega a ser reina.
- Rin y Len Kagamine, la cuarta Alicia, representa la baraja de Corazones, son unos gemelos que terminan devorados por el sueño.

Esta reinterpretación se refleja en las ilustraciones, algunas de ellas mostradas a continuación, donde es obvio el tinte sádico del que es tema de esta versión.



11. Los sacrificios humanos de Alicia/ Autor: Yugami- P/ 2008

Esta misma temática de violencia y sadismo lo podemos encontrar dentro de la categoría de videojuegos, conservando un concepto único en comparación al las versiones mencionadas, y con ello, se refiere al videojuego de Alice Madness Returns.

En este videojuego, Alicia sufre un trauma psicológico, devenido por presenciar un accidente en el cual muere toda su familia. Este suceso provoca que sea internada en un asilo para poder superar sus demonios, sin embargo, una vez fuera de éste, ella es incapaz de superarlo entonces recurre a ir al país de las maravillas, buscando encontrar una forma de superarlo.

Lamentablemente tanto como ella, ese país también ha cambiado, el mal se ha ponderado de todo lo que un día fue hermoso.

Conociendo la historia de este videojuego, son reconocibles los recursos estéticos que se emplean y que le dan carácter al concepto bajo el cual fue creado.



12. Alice Madness Returns/ American McGee/ 2011

Hasta aquí, las versiones de Alicia, parecerían basta, no obstante, hay una más, que abandona la inocencia de las primeras y lo sádico de las dos últimas, para finalmente adquirir una temática pornográfica.

En 1976, Bud Townsend realiza una la adaptación denominada Alicia en el país de las pornomaravillas, en esta la Alicia es llega a un paraíso sexual. La historia sigue vagamente la trama original de Carroll, pero incluye a varios de sus personajes, recalcando el carácter sexual y sexo explícito.



13. Alicia en el país de las pornomaravillas/ Autor: Bud Townsend/1976

### **2.4.1.3. Michael Kutsche y sus ilustraciones para Alicia en el país de las maravillas**

Las ilustraciones producidas por Michael Kutsche, presentan cierta coherencia con el estilo del director de la película, es decir, con Tim Burton, es decir, donde su estilo es una “*mezcla de la Serie B, la oscuridad de Edgar Allan Poe y la fantasía.*”

Las técnicas empleadas son pintura al temple.

### **2.4.2. Caso 2 John Carter**

John Carter: entre dos mundos corresponde a la película dirigida por Andrew Stanton, y la cual está basada en las aventuras de John Carter de Marte, el personaje principal de la Serie marciana de Edgar Rice Burroughs.

#### **2.4.2.1. Concepto de la película**

John Carter aparece como protagonista de su primera adaptación para la gran pantalla a cargo del director Andrew Stanton, que se pasa al cine de imagen real después de toda una larga carrera dedicada a la animación.

Las novelas del ciclo de Barsoom de las que Carter es absoluto protagonista han alcanzado la venerable edad de 100 años desde que se publicaron por vez primera, por lo que uno de los principales retos que debió afrontar esta película, es la sensación de estar ante un espectáculo ya visto muchas veces.

De esta manera John Carter of Mars narra la historia de un veterano de guerra, ex militar capitán John Carter, quien inexplicablemente es transportado hasta Marte donde, pese a su reticencia, se verá inmerso en un conflicto de proporciones épicas con los habitantes del planeta, entre los que se encuentran Tars Tarkas y la cautivante Princesa Dejah Thoris. En un mundo al borde del colapso, Carter redescubrirá su humanidad al

advertir que la supervivencia de Barsoom y su gente está en sus manos.

#### 2.4.2.2. Autores referencia de ilustraciones de John Carter

La serie marciana comprende 11 títulos, y a lo largo de la historia narran las aventuras de John Carter así como de otros guerreros y princesas en Barsoom (un Marte ficticio), que fue recreado con fauna y flora marciana; y ciudades y formas sociales propias.

Sin embargo el undécimo libro titulado John Carter of Mars es una colección de dos de las historias de *John Carter de Marte*. Por un lado está John Carter y el gigante de Marte, historia juvenil escrita por el hijo de Burroughs, John "Jack" Coleman Burroughs. Fue escrito para un libro de Whitman Little Big, ilustrado por Jack Burroughs, y fue publicado en 1940 para después ser reeditado en Amazing Stories el próximo año. La segunda historia, "Los hombres Esqueleto de Júpiter", fue publicado por primera vez en Amazing Stories en 1943.

Algunas de las ilustraciones son las siguientes:



14. John Carter of Mars / Autor: John "Jack" Coleman Burroughs/ 1941

Por otro lado, hay artistas que se basan en la obra de Edgar Rice Burroughs para crear esos mundos

descritos en los libros, uno de ellos corresponde a Boris Vallejo, ilustrador chileno que se dedica principalmente al género fantástico y erótico; y su esposa Julie Bell igualmente artista fantástica.

Su obra muestra típicamente a dioses, monstruos y/o musculados bárbaros (hombres o mujeres) en plena batalla. Muchos de las figuras masculinas se basan en el propio Vallejo, mientras que muchas de las femeninas se basan en su esposa.



15. John Carter of Mars/ Autor: Boris Vallejo y Julie Bell/

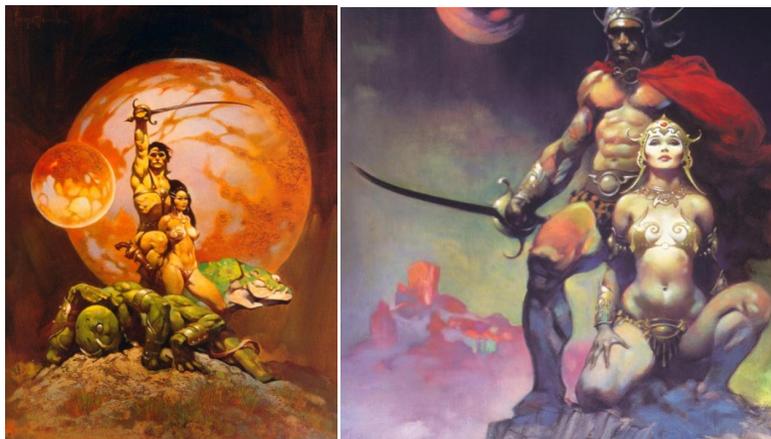
Otro artista corresponde al ilustrador estadounidense Joe Jusko, conocido por su fantasía realista, muy detallado, pintado, pin-up, y que ha hecho ilustraciones de cubierta, sobre todo en la industria del cómic.



16. John Carter of Mars/ Autor: Joe Jusko/ 2011

Por último y no menos importante, está Frank Frazetta, quien fue artista estadounidense de fantasía y ciencia ficción, que destaca por el trabajo en los cómics, portadas de libros de bolsillo, pinturas, carteles, portadas de discos LP de registro y otros medios de comunicación.

Sus portadas se utilizaron para otras ediciones de bolsillo de libros clásicos de Edgar Rice Burroughs, como los de la serie de Tarzán y Barsoom (John Carter de Marte).



17. John Carter of Mars/ Autor: Frank Frazetta/ 2012

Como es de observarse en las ilustraciones anteriores, en la mayoría de las representaciones tienen una línea

clásica realista, que está muy ligado unas de otras, cada una con el estilo particular de cada autor.

#### **2.4.2.3. Michael Kutsche y sus ilustraciones para John Carter**

Las ilustraciones producidas por Michael Kutsche, presentan el realismo que se conserva desde el surgimiento de la historia de Burroughs. Los personajes mantienen una anatomía semejante a las anteriores pero con una línea fresca. Las técnicas empleadas son pintura al temple.

## Bibliografía

1. Bottom, B. (2003) *“Los juegos fantásticos”* UNAM
2. Dalley, T. (1992). *“Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales”*, Ed. Tursen-Hermann Blume, Madrid.
3. Dondis, D. A. (2000). *“Sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual”*, Gustavo Gili, Barcelona.
4. Heller, E. (2004). *“Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón”*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
5. Martínez, A. (2001). *“Arte y arquitectura del siglo XX: La institucionalización de las vanguardias”*. Montesinos.
6. Mendiola, C. (2010). *“Prolegómenos para una teoría del cine fantástico”*, Universidad de las Américas Puebla, Puebla, México.
7. Todorov, T. (2006). *“Introducción a la literatura fantástica”*, Ed. Paidós, Buenos Aires
8. Tornquist, J. (2008). *“Color y luz: Teoría y práctica”*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
9. Zaplana, B. (2006) *“El espacio vacilante: el cine fantástico entre lo real, lo maravilloso y lo insólito”* en López, T. (Comp.) *“Ensayos sobre ciencia ficción y literatura fantástica”*, Universidad Carlo III de Madrid, España
10. Zavala, L. (2011). *“Módulo de cine”*  
Licenciatura en Comunicación Social / UAM Xochimilco
11. Zavala, L. (2013). *“Elementos del discurso cinematográfico”*  
Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco.

## Artículos de revista

14. Franco, M.; Castaño, J. (2008)  
“Género de cine fantástico. ¿Existe cine fantástico en Colombia?” en *Luciérnaga Audio visual*. Año I. No. 1. Politécnico Colombiano Jaime Isaza Cadavid. Facultad de Comunicación Audiovisual. Medellín, Colombia. 2008
15. Zavala, Lauro (2005)  
“Cine Clásico, Moderno y Posmoderno” en *Razón y palabra. Primera revista electrónica especializada en comunicación*.  
[En Línea] Disponible en: <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n46/lzavala.html>  
Consultado el 10 de septiembre 2014

## Fuentes en línea

1. [http://labutacadecine.blogspot.mx/2012/04/los-generos-cinematograficos\\_07.html](http://labutacadecine.blogspot.mx/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html)
2. Martín, Q (2012)  
[En línea] Disponible en <http://ilustracioneditorialypublicitaria.blogspot.mx/p/ilustradores-importantes.html> Consultado el día 03 de junio de 2014)
3. Kutsche, M. (2010)  
Página oficial  
[En línea] Disponible en: <http://michaelkutsche.com/2010/>  
(Consultado el día 5 de mayo de 2014)
4. Domènech, M. (2010) “Alicia en el País de las Maravillas, de Tim Burton (2010)”  
[En línea] Disponible en:  
<http://lespectacledeleart.wordpress.com/2010/04/23/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas-de-tim-burton-2010/>
5. Cuatro pesadillas para cuatro Alicias.  
[En línea] Disponible en: <http://www.eltakana.com/2010/10/los-sacrificios-humanos-de-alicia.html#.VCBtNlerHSg>

## Imágenes

3. <http://elmundodevictor.galeon.com/aficiones1772787.html>
4. <http://apreciacioncinetec.blogspot.mx/2011/03/amelie-2001.html>
- 5 y 6. Zavala, L. (2013)
7. <http://wataru-yoshida.com/?p=418>
8. <https://mateliteratura.wordpress.com/2009/06/03/las-aventuras-de-alicia-en-el-pais-de-las-maravillas/>
9. <http://hoyquehay.net/wordpress/wp-content/uploads/2014/01/alicia-en-el-pais-de-las-maravillas-walt-disney-blu-ray-alice-in-the-wonderland.png>
10. [https://upload.wikimedia.org/wikipedia/ru/6/64/Fushigi\\_no\\_Kuni\\_no\\_Alice.jpg](https://upload.wikimedia.org/wikipedia/ru/6/64/Fushigi_no_Kuni_no_Alice.jpg)
11. [http://fc02.deviantart.net/fs70/f/2009/356/5/6/Alice\\_of\\_Human\\_Sacrifice\\_V\\_2\\_by\\_X\\_Photo\\_King\\_X.jpg](http://fc02.deviantart.net/fs70/f/2009/356/5/6/Alice_of_Human_Sacrifice_V_2_by_X_Photo_King_X.jpg)
12. <http://www.ea.com/mx/alice>
13. <https://juangimenez.files.wordpress.com/2010/03/pornomaravillas.jpg>
14. <http://fourcolorshadows.blogspot.mx/2012/03/john-carter-of-mars-john-coleman.html>
- 15 a 17. <http://www.swapsale.com/johncarter.htm>

### **Capítulo 3. Análisis hermenéutico de la ilustración de Alicia en el País de las maravillas y John Carter de Michael Kutsche**

Luego de haber abordado la cinematografía, la ilustración y la hermenéutica por separada, se da paso al análisis del objeto de estudio, es decir, las ilustraciones de Michael Kutsche para Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars. Este análisis retoma ciertos aspectos básicos de un análisis de contenido, sin embargo, su carácter es totalmente hermenéutico.

Primeramente, el análisis de contenido es definido por Krippendorff (1980:28) como “la técnica destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a un contexto”, esto es, sin importar la naturaleza del objeto de análisis, se puede llegar a comprender con profundidad el contenido de éste. Cabe mencionar que, este tipo de análisis permite determinar los materiales de la comunicación que intervienen en la producción de un objeto, los cuales hacen posible que el espectador (elemento valioso para esta investigación), los perciba y los interprete de acuerdo a su bagaje visual.

Así mismo, según este autor, los análisis rara vez se concluyen, pues resulta que si bien es cierto que un buen análisis responde a una interrogante, también puede generar nuevas interrogantes que consecuentemente propicien nuevas investigaciones y por tanto, nuevo conocimiento.

A su vez, el análisis de contenido implica dos variables, la realidad de los datos y, la realidad de lo que el investigador quiere conocer; lo que sugiere que dentro de la investigación, podrá existir demasiada información y datos sumamente valiosos, pero a final de cuentas el investigador será quien decida qué o cuál de esos datos le servirán para el análisis, y esa elección deberá estar justificada por lo que quiere saber, y así poder dar respuesta a la pregunta de investigación como conclusión.

En términos concretos, el análisis de contenido según Porta y Silva (2003) “*se configura, como una técnica objetiva, sistemática, cualitativa y cuantitativa que trabaja con materiales representativos, marcada por la exhaustividad y con posibilidades de generalización*”. Ahora bien, dado que el presente análisis es hermenéutico, el enfoque será predominantemente cualitativo, pues el objeto estudiado es la ilustración.

El procedimiento para un análisis de contenido está basado en los siguientes pasos:

### 1. Objetivos, universo, documentos

Fase 1: Determinar los objetivos.

Fase 2: Definición del universo que se pretende estudiar.

Fase 3: Elección de documentos.

Fase 4: Definición de las finalidades centrales que persigue la investigación.

### 2. Unidad de análisis y reglas de recuento

Fase 5: Elaboración de indicadores o definición de unidades de análisis. Dentro de esta se distinguen tres tipos de unidades para el análisis, que corresponden a las siguientes:

- Unidades Genéricas: unidades de observación genérica.
- Unidades de contexto: cuerpo del contenido que sirve para captar el significado de la unidad de registro.
- Unidades de registro: sección más pequeña del texto que hace referencia a una categoría con miras a la codificación.

Fase 6: Reglas de numeración o recuento: la forma de contar las unidades de registro codificadas.

### 3. La categorización

Fase 7: consiste en la operación de clasificar los elementos de un conjunto a partir de ciertos criterios. Requiere de tres operaciones:

- a. Clasificación de unidades de significado (elaboración de un sistema de categorías)
- b. La codificación como tarea de asignación de códigos a cada categoría del sistema anterior, para poder clasificar las unidades de registro de los documentos a analizar.
- c. El inventario en el que se aíslan las unidades de significado dando contenido empírico a las categorías del sistema.

#### 4. Clasificación

El primer momento de la categorización consiste en una operación de clasificación y diferenciación de los elementos de un conjunto a partir de criterios.

a) Preamálisis: “corresponde a un período de intuiciones. Pero tiene como objetivo la operacionalización y la sistematización de las ideas de partida para poder llegar a un sistema preciso de desarrollo de las operaciones sucesivas, a un plan de análisis”<sup>9</sup>. Este proceso se puede realizar a partir de las siguientes actividades:

- Lectura superficial: brinda al investigador una primera aproximación a las unidades de análisis.
- Elección de los documentos.
- Formulación de las hipótesis y de los objetivos.
- Señalización de los índices y la elaboración de los indicadores.
- La preparación del material

b) Exploración de material

- Desarrollo de categorías de codificación, que consiste en el proceso de clasificación de datos que irán surgiendo de la lectura del propio material de estudio. Estas categorías surgen del propio marco teórico.

- Desarrollo de tipologías y categorías centrales: consiste en un proceso de comparación sistemática de las categorías, estas relaciones permitirán la comprensión de las mismas surgiendo así, categorías centrales que facilitarán la interpretación.

c) Codificación: Asignación de condigo o signo a cada categoría. Comprende tres apartados, la descomposición (unidades), la enumeración (reglas de recuento) y la clasificación (códigos).

d) El inventario: Son términos y/o expresiones genéricas o concretas que reflejan el significado de cada una de las categorías de valor y antivalor en los sujetos del total de las muestras seleccionadas.

---

<sup>9</sup> BARDIN, L. Análisis de contenido..., p. 71 y ss.

## 5. Exploración, fiabilidad y validez

Fase 8: corresponde a la exploración del material concreto y requiere de las habilidades como las siguientes (Arroyo, 1998: 293):

- Identificar unidades de registro de acuerdo a los criterios establecidos.
- Asociar el significado de las unidades de registro con las unidades de significación de valor y antivalor clasificadas a tal efecto en el inventario.
- Asignar el código de la categoría correspondiente a las unidades de registro, por lo que este proceso o fase, recibe el nombre de codificación del materia

Fase 9: Fiabilidad y validez: la fiabilidad se da a partir de doble codificación que se da al material, y que hace contar las percepciones y dificultades de interpretación.

## 6. Reducción de los datos: Síntesis y selección de resultados

## 7. Interpretación: consolidación teórica.

Por otro lado y a modo general, Krippendorff dice que la metodología de contenido se basa en tres actividades, proyecto, ejecución e informe, dentro de las cuales, se hallan los pasos anteriormente mencionados. Así, el diseño corresponde al proyecto, y éste explicitará lo que se ha de ejecutar, mientras que la ejecución producirá resultados que posteriormente se informarán.

Cabe mencionar, que el procedimiento de análisis está vinculado a las dos primeras actividades que propone este autor, mientras que el informe (la tercera actividad) *“es una descripción autorizada de lo realizado, de los motivos por los cuales se hizo, de lo que se logró con ello y de su contribución al conocimiento existente”* (Krippendorff, 1980: 266), es decir, las conclusiones de la investigación. Este informe, consta de los siguientes aspectos que deben estar incluidos mínimo alguno de ellos:

- a) Enunciación del problema general
- b) Exposición de los antecedentes del problema
- c) Enunciación de los objetivos del análisis.
- d) Justificación de los datos, métodos y diseño elegidos.
- 5) una descripción de los procedimientos.

- f) Presentación de hallazgos
- g) Evaluación autocrítica.

Luego entonces, para este análisis, se retoma la metodología de Krippendorff, en sus tres actividades, considerando que los pasos del procedimiento se efectúan de manera sistemática.

### **3.1. Configuración del modelo para análisis de ilustración**

Para este análisis, y dada la naturaleza hermenéutica de éste, se implementará como base el Modelo de análisis hermenéutico propuesto por Cárcamo, el cual está basado en el también mencionado Modelo de análisis de Baeza. Así mismo, se integran categorías hermenéuticas del autor Paul Ricoeur, enriqueciendo el contenido de la investigación y ampliando los horizontes cognitivos para la producción de una ilustración con énfasis en la comprensión por parte del espectador.

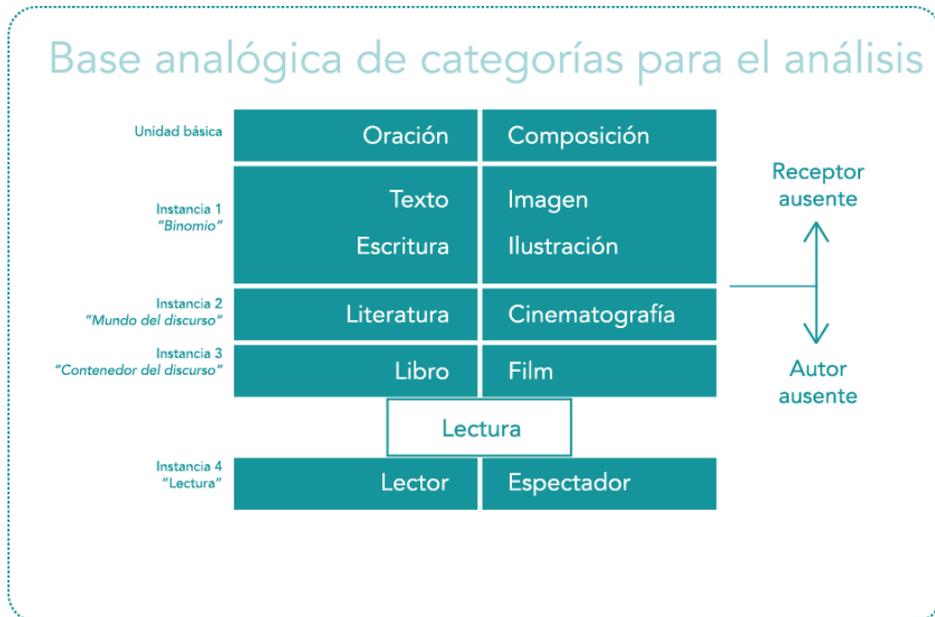
En primera instancia, el modelo base que corresponde al modelo de Cárcamo, algunos elementos se referirán a otros, analógicamente hablando, es decir, este modelo está enfocado al análisis de texto, sin embargo, el objeto a analizar recae en la imagen resultante de una ilustración. Por tanto, es necesario aclarar cuáles son estas categorías analógicas.

- Dentro de la hermenéutica, y retomando la definición de Ricoeur, el texto es “todo discurso fijado por la escritura”, luego entonces, la imagen pasa a ser el análogo del texto en términos de análisis, mientras que la ilustración es a la escritura; así, la “imagen es todo discurso fijado por la ilustración”. Así mismo, es imprescindible señalar que así como el texto y la escritura se hacen una a la otra, lo mismo sucede con la imagen y la ilustración, considerando entonces que no se pueden separar y deben ser comprendidas como binomio.
- Consiguientemente, e integrando los elementos expuestos en el apartado de hermenéutica, se tiene que el texto-escritura/ imagen-ilustración, conciernen a un mundo del discurso, la literatura y la cinematografía respectivamente. En ellas emergen elementos que influyen en el binomio y que se hacen tangibles en la tercera instancia, el del contenedor del discurso, o sea el libro y el filme.

- Posteriormente a su aspecto tangible, de contenedor del discurso, se ubica la instancia de lectura, la cual tanto para el texto como la imagen es lo mismo, solo difiere en que para el texto hay un lector, mientras que para la imagen hay un espectador.
- Otro aspecto dentro de este planteamiento analógico, está la unidad básica del discurso, siendo la oración la respectiva del texto, mientras que para la imagen se ha designado la composición.
- Dentro de las instancias analógicas, también está ubicado el receptor y el autor, como unidades variables en tanto a su involucramiento dentro de éstas.

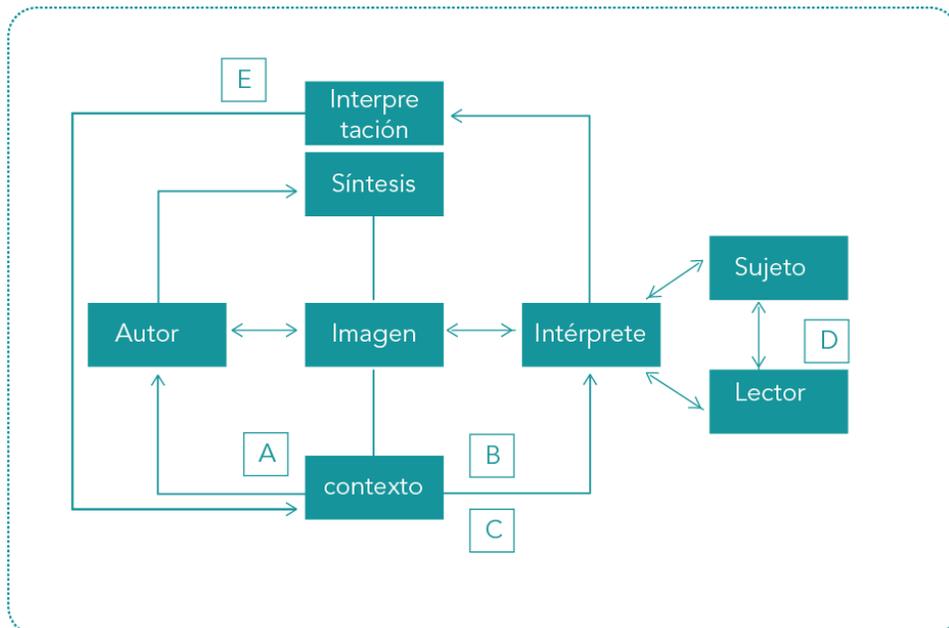
Por un aparte está el receptor, el cual, de acuerdo a la hermenéutica, se encuentra ausente en las dos primeras instancias, mientras que el autor se halla ausente en las dos instancias restantes. Simplemente se sustituyen uno con respecto a otro, pero no significa que no influyan en cada uno de los procesos de las instancias, al contrario, están en todo momento a nivel cognitivo; dentro de las instancias de binomio y mundo del discurso, el autor tiene lugar, sin embargo, éste se supone tiene que hacer al receptor presente como probabilidad y, a partir de ello, estructurar su discurso, los códigos y todo aquello que sea necesario para producir una imagen o texto; en las instancias del contenedor del discurso y lectura, el autor al estar ausente, la imagen de cierta manera presenta independencia, pues da paso a una forma de aprehenderla, y es aquí cuando aparece el receptor, que del mismo modo que en el caso anterior, éste hace presente al autor, como antecedente de la obra y por tanto influencia directa; así se tiene que autor y receptor, a pesar de su situación ante determinados procesos, siempre estarán relacionados y en constante proyección del otro.

A continuación se muestra el esquema gráfico de las instancias que se sustentan y las categorías analógicas expuestas, precisando de manera gráfica, la relación que presentan dichas instancias.



18. Esquema base analógica de categorías para el análisis 2015/ Autor: Karen Cortez

Una vez aclarado las bases analógicas, el modelo de análisis queda de la siguiente manera:

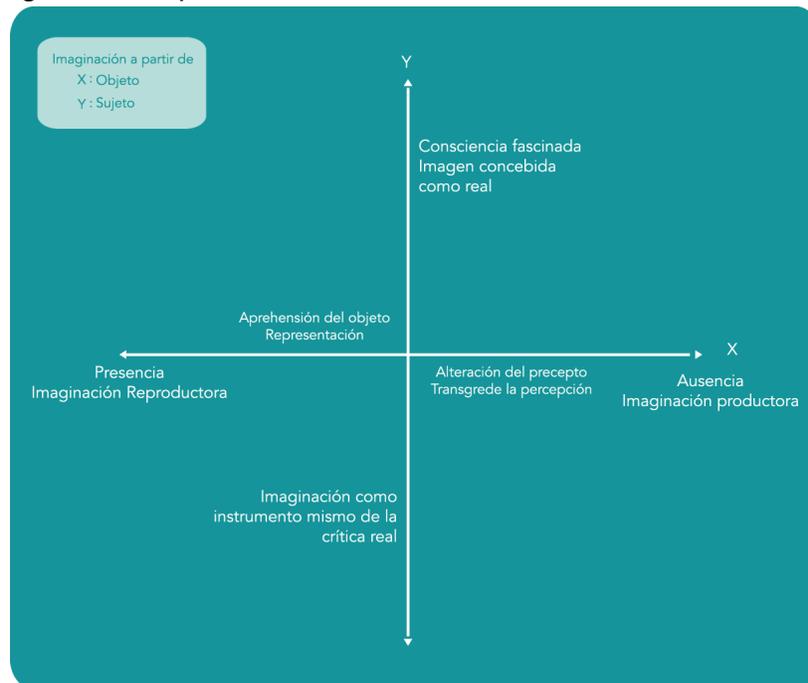


19. Modelo de análisis hermenéutico con énfasis en ilustración 2015/ Autor: Karen Cortez



- a) Tiempo y presente: aspectos como temporalidad y espacio desde la cinematografía y la hermenéutica.
  - b) Remite al hablante (autor)
  - c) A propósito de qué.
- Categoría de actos del discurso  
Éste se centra en el discurso como sentido, teniendo tres variables, todas ellas descritas en el apartado de hermenéutica:
    - a) Acto locucionario proposicional
    - b) Ilocucionario
    - c) Perlocucionario
  - Categoría de la producción  
Esta categoría se centra en el discurso como obra, en el que se incluye el análisis de.
    - a) Composición
    - b) Género literario
    - c) Estilo

De igual manera, dentro de esta categoría se realiza un análisis partiendo de la imaginación, ubicando al objeto de estudio en el siguiente esquema:



21. Esquema de categoría de la imaginación 2015/ Autor: Karen Cortez

Para la categoría de contexto, se aborda desde tres perspectivas:

- a) Contexto referente al otro  
En ésta, el otro corresponde al autor, y más concretamente al contexto del autor vinculado a la imagen/ilustración.
- b) Contexto referente al propio  
Enfatiza el contexto del analista, en este caso, el investigador. Siendo el intermedio de los otros dos, y a través de cual, se valoran estos mismos.
- c) Contexto del espectador  
En este se vincula al espectador con la imagen /ilustración.

### **3.2. Aplicación de metodología hermenéutica a ilustración de Michael Kutsche**

Las ilustraciones a analizar corresponden a personajes del fantástico mundo de Alicia en el país de las maravillas de Tim Burton y John Carter of Mars de Andrew Stanton, previamente abordados en el capítulo uno; éstos fueron seleccionados a partir de su permeabilidad en el imaginario del espectador, a través de una sondeo.

Cabe aclarar que el resultado y selección de estas ilustraciones que, aparentemente tienen por objetivo saber la aprehensión del espectador con respecto a la película a nivel visual, también representan un indicio del valor que éste le otorga a lo que se le presenta en pantalla y que de alguna manera, este valor le permite sumergirse en el mundo que se le presenta, para después hacerlo parte de sus realidades.

Así mismo, es importante enfatizar que este sondeo se aplicó a un público de entre 20 y 25 años, en su mayoría, estudiantes de licenciatura no enfocadas a aspectos visuales, como diseño gráfico, artes y sus similares; esto, bajo la premisa de que el receptor de estos filmes no son expertos en códigos visuales ni nada relacionado a ello, y sin embargo, esto no es razón para que un filme no sea captado y comprendido, al contrario, refuerza el hecho de que hay algo que se muestra ante él, y ese algo es lo que le permite hacer posible la comprensión de esas realidades alternas.

### 3.2.1. Caso 1: Alicia en el país de las maravillas

Los resultados del sondeo arrojaron varios personajes del filme, unos más recordados que otros, pero que finalmente los hace relevantes por el simple hecho de estar presentes en la mente del espectador, posterior al acto de ver y experimentar dicho filme.

Así, entrando de lleno al primer caso, la ilustración a analizar corresponde a un personaje, el Gato Cheshire.

De acuerdo al esquema de análisis propuesto por Baeza-Cárcamo, el autor es uno de los elementos incluidos en un análisis hermenéutico, al igual que la imagen (texto), el intérprete y el contexto, sin embargo, el primero se le considera como primer aspecto a analizar, ya que las ilustraciones del caso uno como del caso dos pertenecen al mismo autor, a Michael Kutsche.

#### **A) Autor /Ilustrador Michael Kutsche**

En el capítulo anterior se abordó de manera general aspectos relevantes de su profesión, mencionando los logros que ha tenido en su desarrollo como ilustrador, las áreas de enfoque y por supuesto los clientes con los que ha trabajado.

Sin embargo, lo relevante de lo anterior realmente radica en las siguientes líneas:

*“Su trabajo se describe mejor como una representación sorprendentemente realista de las realidades paralelas, poblado de personajes extraños que recuerdan a películas, cómics, así como también a la pintura renacentista flamenca”*

Esto de modo concreto hace alusión al enfoque que Michael Kutsche tiene como ilustrador, dejando claro cuatro aspectos:

1. Posee un estilo hiperrealista.
2. Produce realidades paralelas.
3. Sus ilustraciones se basan en la creación de personajes que tienen como característica, lo extraño e imaginario.
4. Tiene una influencia de la pintura flamenco renacentista.

El primero y cuarto aspecto, resultan ser complementos, los cuales se hacen notables a nivel producción, es decir, durante y después de la realización de una imagen ilustración, por tanto, esos dos se profundizan en las categorías de producción; del mismo modo, el segundo y tercer aspecto, que más allá de la creación como producción física, se refiere a la producción mental, es decir, la conceptualización, la cual se aborda en la categoría de imaginación. Ambas categorías se encuentran incluidas dentro del elemento imagen.

Por otro lado, un poco retirados del producto a analizar (ilustración), también se menciona que Kutsche se ha convertido en el diseñador de personajes no sólo de Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars, sino también lo es de Thor, OZ y Robopocalypse, lo cual redirige la atención nuevamente a las categorías de producción, específicamente la de género literario y cinematográfico. Así mismo, a pesar de resultar ser un indicio de lo anterior, también permite intuir el público al que se dirige, no precisamente dado por la película en cuestión, sino por el mismo enfoque que tiene el autor con respecto a su desarrollo profesional. Lo mismo ocurre con las compañías con las que trabaja, que aunque resultan más generalizadas, no dejan de presentar ciertas características visuales bastante marcadas.

Tal como se puede constatar, el elemento autor ha abierto distintas conexiones con otros elementos del modelo de análisis, a pesar de que aparentemente la información que se tiene es muy breve, pero precisamente valiosa.

## **B) Imagen /Ilustración**

Como segundo elemento a analizar, es propiamente la imagen- ilustración, el objeto de estudio del cual se deriva la investigación, lo cual no le agrega ni quita importancia con respecto a los demás elementos, sino más bien, se profundiza en su contenido porque a partir de él, se establecen las conexiones pertinentes para precisar la influencia que tiene en el espectador y posteriormente definir cómo es posible esto.

Así pues, la primera ilustración sometida a análisis corresponde al Gato Cheshire, que a continuación se muestra, un personaje que tiene una aparición bastante peculiar dentro del mundo de Alicia en el país de las

maravillas, subrayándose el adjetivo peculiar, porque en sí, este personaje desempeña un papel relevante no sólo a nivel trama, sino también a nivel visual.



"Alice in Wonderland" Cheshire Cat Concept Art by Michael Kutsche © Disney Enterprises Inc.

22. Gato Cheshire/ Autor: Michael Kutsche/ 2008

En otras palabras, el personaje dentro de la realidad del filme, está dotado de su propia realidad, donde su diálogo y comportamiento funcionan como conector de las distintas situaciones que surgen, lo cual genera una asimilación sencilla de la trama para el espectador. A su vez, esta función es complementada por el aspecto visual, donde la peculiaridad recae directamente en el mismo personaje, teniendo así que, el diálogo y comportamiento comunican el sentido del personaje, mientras que este último proyecta a los primeros. En este punto se habla del acontecimiento y el sentido, dos nociones bajo las cuales, según la hermenéutica se puede abordar al discurso, recordando también que la imagen-ilustración es un discurso.

Para aclarar esto, se da paso al análisis de las categorías incluidas en el elemento imagen, con la finalidad de fragmentarla, no sin antes hacer hincapié en la naturaleza dinámica que tiene dada por su instancia

cinematográfica, que viene a definir el mundo del discurso y posteriormente el contenedor de éste, la película. De esta forma el factor dinámico es un aspecto implícito que influye en la percepción de la imagen-ilustración y por lo tanto, en el análisis.

### **a) Categoría de acontecimiento**

Una vez recordado lo anterior y retomando lo mencionado en el capítulo de hermenéutica, se menciona que comprender al discurso como acontecimiento es necesario ubicar y definir tres rasgos: el tiempo, el remitente y su propósito.

#### **1. Temporalidad**

Para distinguir el rasgo de temporalidad que se presenta en la imagen-ilustración, es pertinente retomar el esquema de las instancias presentado en la configuración del modelo de análisis, de este modo, es más sencillo ubicar y definir las características que tiene y su relación con dicha imagen-ilustración. Del mismo modo, la mención de cada instancia va de lo general a lo particular, de la instancia cuatro a la uno.

Identificar la temporalidad en la instancia del lector, es especificar que el tiempo que transcurre dentro del contenedor del discurso (tercer instancia) es independiente a la temporalidad exterior, es decir, con respecto al espectador, pero que a pesar de ello, llega un momento en que estas dos temporalidades que en primer momento son paralelas, tienden a convertirse en una, esto a partir de la lectura, en la cual, el espectador abandona su realidad física para entrar a una realidad imaginaria propuesta por la película.

Por otra parte, en la segunda instancia que se refiere al mundo del discurso, la temporalidad se da a través de la misma realidad que sugiere Alicia en el país de las maravillas y, existe porque se le ve. Por tanto, la temporalidad en este nivel se presenta en el transcurso de la película, pudiendo encontrar variantes en la forma en que se hace evidente, como por ejemplo, el tiempo discontinuo.

Ahora, enfocado a la imagen-ilustración del Gato Cheshire, la temporalidad que se ubica en la instancia del mundo del discurso

pareciera no ser tan evidente en relación con la primera, puesto que se trata de la composición de un instante, instante que al integrarse con otros, permite percibir la temporalidad de esa segunda instancia, por tanto, la temporalidad en la relación de una segunda a una primera instancia, es un aspecto dual, presentándose de forma explícita e implícita: la primera referida a la composición del instante y la segunda como la integración de instantes que aunque no están presentes los demás, se sabe que existen porque así lo determina el contenedor del discurso.

Hasta este punto, la temporalidad planteada corresponde a una temporalidad general del filme, dentro del cual se desarrolla toda la película y que a su vez contiene al objeto de estudio, pero, al tratarse específicamente de un personaje, se abre la probabilidad de presentarse una temporalidad particular de éste, como sugerencia de que dentro de la realidad de Alicia en el país de las maravillas los personajes también conllevan una temporalidad subjetiva en conjunto con una espacialidad psíquica. Aunado a esto, Heidegger menciona que la temporalidad va relacionada con la espacialidad, y por tanto, la temporalidad descrita en las instancias anteriores lleva incluido ese otro aspecto.

Con todo lo anterior, entonces queda justificado el discurso como acontecimiento, por lo menos desde el aspecto de la temporalidad.

## **2. Remitente**

El discurso para ser considerado como acontecimiento también debe remitir al hablante, en el caso de ésta ilustración, es acontecimiento porque precisamente remite a su autor, a Michael Kutsche a través de su estilo, técnica y representación, y demás elementos que integran la categoría de producción, como son el manejo de colores, formas, etc., que integran la composición.

Del mismo modo, a partir de aquí, es necesario el discurso como parte de un film ya no sólo remite a su autor productor, sino también, remite al director de dicha película, a Tim Burton. Esto se debe a que a pesar de que Burton no hizo como tal las ilustraciones, si plantea una influencia en las posibles decisiones de conceptualización y producción de Kutsche, lo cual conforma el contexto del autor.

### **3. Propósito**

Con respecto al tercer y último aspecto, Ricoeur dice que un discurso como acontecimiento es siempre a propósito de algo, por ello al inicio de este elemento (imagen), se aborda gran parte de la justificación de este aspecto, resumiendo así que la ilustración del Gato Cheshire fue realizado a propósito de proyectar una realidad con característica y atributos específicos de sí misma, con el fin de experimentar cosas que en la realidad general del espectador no ocurrirían, así, es posible un gato sonriente con ojos hipnotizantes, que además tiene un comportamiento y postura humana, un pelaje y color tan raros como el lugar en el que se encuentra, oscuro pero irremediablemente agradable, donde los árboles no son nada parecido al árbol de tronco café y hojas verde; un mundo con sus respectivos seres vivos.

La imagen-ilustración describe a partir de la proyección, el mundo físico del cual nos volvemos espectadores, expresa a través de las formas y los colores sensaciones y emociones que se producen en el mismo personaje y dentro de su ambiente, representando así esa realidad propia de Alicia en el país de las maravillas.

#### **c) Categoría del sentido**

Entrando a la categoría del discurso como sentido, el análisis se centra en tres variables denominadas desde la hermenéutica como actos del discurso, a continuación se mencionan y definen:

##### **1. Acto locucionario**

Se refiere al acto de decir, en este caso al acto de ilustrar, en el cual entra en acción el argumento que en hermenéutica se denomina agente; Aquí Michael Kutsche es el agente, pues él es quien realiza el acto productivo con base a su contexto, al espectador y a las cuestiones profesionales de sí.

Kutsche genera la composición, que de acuerdo a la base analógica de categorías, es la unidad mínima del discurso, empleando recursos propios de la categoría de producción, incluyendo la

conceptualización como parte del acto de ilustrar. De esta forma, el proceso de la ilustración del Gato Cheshire queda comprendido en este punto.

## **2. Acto Ilocucionario**

Lo anterior, a pesar del carácter de ejecución, lleva implícita una intención, esa intención es la que determina lo que se hace al ilustrar. Para la imagen-ilustración del gato Cheshire, la intención que se hace tangible es la de mostrar un mundo no común, donde tiempo, espacio y personajes, se caracterizan por ser distintos a la realidad cotidiana, donde lo imposible del mundo del espectador es posible en el mundo de Alicia en el país de las maravillas. Esto llevado a un nivel de la tercera y cuarta instancia del discurso, la intención ya no sólo se basa en mostrar a partir de lo visual, sino además, en crear una toda experiencia fantástica en el espectador, que se ve integrada por otros elementos como el sonido. Así, este acto, se mantienen vinculado al acto locucionario, influyéndose uno al otro.

## **3. Acto Perlocucionario**

Dentro de éste se advierte si la intención del acto ilocucionario tuvo los efectos adecuados en el segundo argumento que corresponde al espectador. Esto a través de la experiencia que se genera a partir de lo que observa y que se reflejada en sensaciones, que en un nivel mayor, induciría a que el espectador llegue a sentirse parte de esa realidad que en un principio se planteaba como intención de mostrar y evidenciar.

Así, regresando a la imagen-ilustración del Gato Cheshire, esta condición se da, porque es congruente la intención peculiar que se le confiere al personaje con lo que el espectador percibe a nivel visual, lo mismo sucede con los aspectos como el tiempo y el espacio, que si se va a la instancia del mundo del discurso, el acto perlocucionario es reforzado por el comportamiento y acciones del gato, incluyendo su forma de desaparecer y reaparecer a su antojo, una cualidad que solo en Alicia en el país de las maravillas es posible.

### **c) Categoría de la producción**

Posterior a lo anterior, llega el momento de abordar la categoría de la producción, la cual se centra en el discurso como obra, en tanto proyección del discurso como acontecimiento y sentido ante el mundo del espectador.

## **1. Composición**

La ilustración relativa al Gato Cheshire, ofrece un plano general medio, el cual esta conformado primeramente de planos, que indican espacio y distancia entre los objetos que conforman la composición, así, en primer plano se ubica el gato Cheshire al centro de la composición sobre un árbol que en tanto a encuadre se muestra sangrado, lo cual genera una cualidad visual de continuidad. Del mismo modo, el gato Cheshire presenta una superposición con respecto al árbol, lo cual sugiere el nivel de importancia hacia el personaje, siendo éste el protagonista por lo menos de este instante, de igual manera, el personaje presenta una escorzo lo que permite una visualización general de sí y efecto óptico de tridimensionalidad. El segundo plano se podría integrar por los árboles próximos y el tercer plano se genera en la línea de horizonte que es el resto del escenario, donde también hay árboles que son poco visibles pero que al igual que el árbol del primer plano tienden a la continuidad, y que además vienen a situar al espectador en un lugar de toda la realidad de Alicia en el país de las maravillas.

En tanto a la forma, la imagen-ilustración presenta formas complejas dadas por el factor estilístico y por factores contextuales del autor, sin embargo, en tanto al gato, sus formas son mayoritariamente orgánicas, en contraposición a los árboles que presentan formas mixtas donde es más notable lo lineal, por tanto, se puede sustentar que hay equilibrio. Esto último es reforzado a través de las texturas y los colores; por una parte, es obvio el nivel de detalle que presenta cada objeto y sujeto otorgándole valor visual a éstos, y por otro lado está el color, el cual viene a reforzar elementos como lo es la superposición y equilibrio, pero que además adquiere un carácter de significación. Cabe mencionar, que esta imagen-ilustración presenta altos contrastes, lo cual equilibra y enfatizan al personaje, ya que

presenta una cantidad proporcional de luz y sombras lo cual genera equilibrio, de tal forma que ese contraste define y fortalece la forma y las texturas del primer plano, mientras que la luminosidad que se presenta en el segundo y tercer plano hace que estos pierdan detalle a nivel visual y por tanto se conviertan en el segundo termino a observar.

Por otra parte, dentro de esta composición se presenta la técnica de reticencia, que es perceptible en los ojos del Gato Cheshire, siendo un elemento que situándolo solo, es capaz de generar conocimiento de sí mismo, pues persigue la respuesta máxima del espectador ante elementos mínimos.

Con respecto a la temporalidad, se tienen como base lo planteado en la categoría de acontecimiento, donde temporalidad se ha definido en términos teoréticos, lo cual indica que aquí es momento de dar paso a definirlo a partir de sus términos prácticos.

Así, dentro de la imagen- ilustración la temporalidad está dada a través de elementos visuales tales como el color, las luces y sombras. De manera más detallada, los colores empleados que predominantemente oscilan entre los fríos, indican de manera directa un tiempo atmosférico, lo cual aporta al espectador la circunstancia ambiental en la que se encuentra el personaje, reforzado por los elementos que muestran la espacialidad: la posición de los árboles y del Gato Cheshire, su proporción y profundidad del escenario. A su vez, estos colores presentan variaciones en tanto al valor y el tinte, ambos aspectos permiten deducir que hay una fuente de luz, como lo sería el sol o la luna para nosotros, por tanto, estos factores aluden a la temporalidad análoga a la nuestra. Considerando esto, la imagen representa un instante del día, en la que la fuente de luz presenta un ligero tinte amarillo dejando claro que se trata del sol, y que además presenta una cantidad de blanco que hace diferenciar el día de la noche, pudiendo incluso alcanzar a distinguir elementos como el pasto, cosa que no sucedería si se representara la noche, por muy luminosa que estuviera la luna. Consecuentemente, la presencia de una fuente de luz necesariamente produce luces y sombras, que retomando lo cotidiano, sugiere un tiempo que

puede medirse y por tanto está presente; de igual manera, este juego de luces y sombras enfatizan el aspecto de espacialidad, brindando la sensación de tridimensionalidad, incluso, refuerza que se trata de un día, debido a que las sombras proyectadas durante la noche tienden a ser más duras que durante el día. Aunado a esto, la espacialidad y por tanto la tridimensionalidad de la que se habla también se da a partir del punto de fuga que se ubica a la derecha sobre la línea de horizonte simulando la profundidad.

## **2. Género literario / cinematográfico**

En general, la película de Alicia en el país de las maravillas se ubica dentro del cine posmoderno, que es una mediación entre el cine clásico y el moderno, por lo que muestra características tales como una estructura narrativa del cine clásico pero que carece de conclusión implícita propia del cine moderno, de igual manera, manifiesta alteraciones en el tiempo y simulacros de intriga, características particulares del cine posmoderno.

En tanto a las imágenes, éstas presentan una función referencial, lo que fortalece su realidad dentro del propio contexto, quedando claro que la ilustración del Gato Cheshire, es el referente de sí mismo.

Particularmente al género, el contenedor del discurso y por tanto éste, pertenecen a un género fantástico, ya que de acuerdo a la tabla presentada en los géneros cinematográficos y su evolución visual, se observan los simulacros y simultaneidades dadas por el paradigma estético ya mencionado. De tal manera que, existe la intersección de lo natural y lo sobrenatural, existiendo de por medio la vacilación, que en ciertos aspectos llega al extremo de lo maravilloso y más específicamente de lo maravilloso exótico.

## **3. Estilo**

Como se mencionó en el elemento autor, las obras de Kutsche se caracterizan por poseer un estilo de representación hiperrealista, ya que tiende a la fidelidad del detalle, y esto se puede observar en la imagen-ilustración, predominantemente en las texturas y el manejo

realista de luces y sombras. También, el estilo hiperrealista se ve reflejado en la concentración de rasgos esenciales y típicos del personaje, distinguiendo que se trata de un gato y no de otra criatura. Del mismo modo ésta se da en la situación en la que se presenta al personaje y las acciones que éste tiene, reflejando así la realidad de Alicia en el país de las maravillas. Cabe destacar, que este hiperrealismo se da en el marco de lo fantástico, por lo cual, todo lo generado muestra la realidad presentada, incluidos los personajes extraños que en el mundo del discurso, son seres reales.

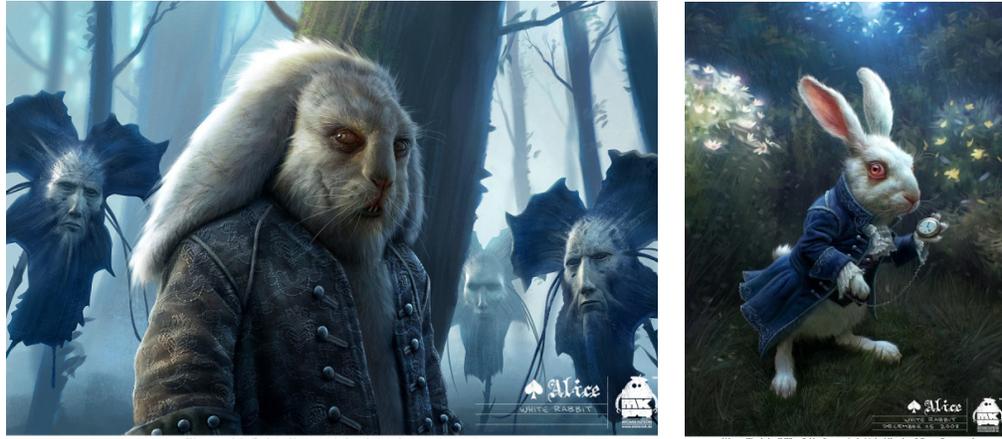
Integrado a esto, el estilo hiperrealista de Kutsche presenta peculiaridades que van más allá de las particularidades del hiperrealismo, pues presenta características de la pintura flamenco renacentista<sup>10</sup>. Las cuales concretamente corresponden a los siguientes:

- Empleo de colores brillantes
- El detallismo en gran formato
- Empleo del óleo como técnica
- Remite a paisajes
- Los personajes se distribuyen equilibradamente, bien en el centro si es uno sólo, bien simétricamente si son varios.
- Las acciones apenas se deja lugar al movimiento.
- El personaje suele presentarse a mitad de cuerpo, no frontalmente, sino ligeramente girado sobre sí mismo, sobre fondo neutro de color oscuro, e incluyendo el rostro y las manos con algún símbolo. Esta característica hace parecer al personaje levemente girado lo cual alude al espacio, pues insinúa la existencia del volumen y el espacio que ocupa.

Señalado esto, el estilo de Kutsche queda más que definido, y es coherente con la composición del gato Cheshire, así como con el resto de sus ilustraciones, como por ejemplo, el Conejo Blanco, mostrado a continuación:

---

<sup>10</sup> Pintura flamenco renacentista [En línea] Disponible en:  
<http://www.artehistoria.com/v2/estilos/9.htm> Consultado el día 16 de abril de 2015



23. Conejo Blanco/ Autor: Michael Kutsche/ 2008

Por otra parte, dentro de este elemento de la categoría de producción, es fundamental mencionar el estilo del director del contenedor del discurso, que como se ha mencionado tienen una influencia necesaria en el ilustrador, así pues, el estilo de Tim Burton a modo resumido, es una mezcla de la Serie B, la oscuridad de Edgar Allan Poe y la fantasía.

Concretamente, las películas de Tim Burton como influencia a Kutsche se caracteriza por:

1. Mezcla entre fantasía y realidad
2. Mundos góticos: uso de castillos y mansiones con tendencia oscura y tenebrosa.
3. Mujeres rubias: éstas toman un papel más inocente e ingenuo.
4. Personajes incomprensidos: Recurren a su interior y al mundo de los sueños para salir de su realidad.
5. Contrastes entre la sociedad: Burton pone en evidencia la diferencia entre las sociedades: por un lado la “normal” y por el otro la de los “extraños”.
6. Mundo de las sombras: un mundo gótico, la figura geométrica y las sombras se presentan como en el expresionismo alemán.
7. Características físicas exageradas
8. Visitan otros mundos
9. Los protagonistas se enfrentan a un monstruo.

Varias de estas características son evidentes en las ilustraciones de Kutsche, una de ellas es la primera, mezcla entre fantasía y realidad, que en el caso específico del gato Cheshire, su diseño esta

integrado por características de la realidad, lo que lo hace identificarse como gato: tiene cuatro patas, cola, pelaje, orejas puntiagudas, dientes afilados, ojos llamativos, etc.; y características fantásticas, que lo hacen único y especial en la realidad, como que es un gato sonriente, habla, posee rasgos y actitudes humanas, su pelaje presenta franjas turquesa y puede teletransportarse. Aunado a esto, otra característica evidente es la de los mundos oscuros y tenebrosos, claramente observable en el escenario del personaje por medio de las formas de los árboles, las luces y sombras, que proponen sensaciones de misterio y curiosidad.

Para hacer más explícitas estas características como influencia al trabajo de Kutsche, a continuación se muestran más ilustraciones para Alicia en el país de las maravillas, donde además se recalca el estilo del ilustrador, integrado por el hiperrealismo y la pintura flamenco renacentista.

#### **d) Categoría de la imaginación**

A partir del esquema presentado en la configuración del modelo de análisis, la imaginación se concibe desde dos perspectivas, la del objeto y la del sujeto. Es a partir de estas dos perspectivas que se somete a análisis la imagen-ilustración del Gato Cheshire, con énfasis en el eje del objeto (eje X).

#### **Eje X**

Presencia: la imaginación en tanto reproductora, se percibe a partir de lo representado, es decir, el gato y los objetos que se reconocen como tal porque mantienen cierto parecido a lo real cotidiano, así, el gato Cheshire es, porque presenta una antropomorfología, rasgos y postura propias de los felinos, mientras que los árboles, lo son porque presentan una textura, forma y crecimiento ascendente como cualquier árbol. Sin embargo, la diferencia de este gato y de estos árboles, se debe a la imaginación en tanto productora.

Ausencia: Dentro de este punto, el gato Cheshire ya no corresponde a un gato cotidiano, pues adquiere otros atributos que lo hacen dejar de

ser lo que en un principio se planeta como parte de la imaginación reproductora. De este modo, el rostro sonriente y la postura en la cual la cabeza es apoyada sobre su mano, son características propias de un humano, aunado al aspecto que incube a la instancia del mundo del discurso, donde el gato habla y es capaz de teletransportarse. Así, lo que se halla ausente es el cuerpo humano y el gato cotidiano, teniendo como resultado, una mediación entre estos dos, pero ninguno de ellos.

En tanto a los árboles, sucede lo mismo, conservan mayoritariamente sus rasgos comunes de los árboles, sin embargo, donde se hace evidente la diferencia es a través del color. Así, se muestran árboles que poseen apariencia seca pero que carecen de muerte. En este sentido, lo que se halla ausente en estos elementos es la vida misma.

## **Eje Y**

Este eje concierne más al espectador que a la imagen ilustración, por ello, de manera concreta, el extremo de consciencia fascinada, donde la imagen es confundida con lo real, se presenta a través de la instancia del mundo del discurso, en el cual, el gato Cheshire es real en tanto que existe su realidad. La consciencia crítica se da entre la instancia del contenedor del discurso y la instancia de la lectura, donde es clara la división entre estas dos realidades, la del personaje y la del espectador.

## **C) Interprete**

Hablar de intérprete supone dos variables, la del sujeto y la del lector (espectador), ya que para la aplicación de un análisis hermenéutico, se considera al espectador como intérprete de la imagen tanto como el sujeto investigador, posteriormente se realiza una síntesis de estas dos variables para facilitar la interpretación generada con los elementos.

### **a) Sujeto**

Esta variable involucra las razones por las cuales es relevante este análisis hermenéutico de la ilustración, pues resultan ser los ejes que permiten la realidad que el sujeto cognoscente (investigador) quiere conocer.

Así, el intérprete como sujeto tiene intención de hacer evidente la incursión de la ilustración como parte de un ámbito profesional a través del análisis de la ilustración aplicada a películas de Kutsche, un ilustrador reconocido por su trabajo para Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars, entre otras. Esto a la par de hacer consciente el proceso de producción que involucra elementos y recursos tanto formales como conceptuales, para finalmente saber de qué manera estos se involucran con el receptor.

A partir de lo anterior, el intérprete sujeto, presenta una doble tarea, por un lado interpreta a la imagen-ilustración, y por otro lado, interpreta la relación de ésta con respecto a la posible interpretación del interprete espectador, de tal modo que a partir de ello debe ser capaz de distinguir la congruencia entre estas dos y la manera en como se realiza.

### **b) Espectador (lector)**

Al tratarse de una película de género fantástico y dado el contexto de ésta a nivel histórico, el público es muy abierto, pues la realidad es que, los espectadores van desde niños mayores a 7 años (según LaButaca.com) hasta adultos jóvenes y mayores, lo que representa un problema si se busca describir concretamente al público. Cabe destacar que, en términos contextuales del mundo del discurso se puede deducir que el público potencial son adultos jóvenes, pues estos muestran una clara similitud con los personajes.

Sin embargo, ya sea de espectadores potenciales o reales, todos estos presentan algo en común, y radica en que son espectadores que aunque diferentes buscan lo fantástico, por tanto, el espectador de Alicia en el país de las maravillas y por consecuente de la imagen-ilustración es un espectador dado por la película y además es un espectador que se planeta así mismo como tal por la razón contextual que sea.

Por otro lado, el intérprete sujeto descrito anteriormente, posee de forma directa la cualidad de espectador intérprete, pues finalmente también percibe a la imagen y la interpreta a su manera, con la diferencia de que tiene una intención más allá de la experiencia propia de la imagen-ilustración, la cual conlleva un contexto más amplio que lo meramente visual vinculado a la experimentación.

## **D) Contexto**

Considerando que el presente análisis busca demostrar el sustento de la ilustración en virtud del espectador, implica el contexto de ambos, pues resulta ser una influencia cuando se trata de la presencia del acto de la lectura, el mundo del discurso ante el espectador.

### **a) Contexto referente al otro (autor)**

En tanto a Kutsche, el contexto se da partir de lo que lo rodea por el simple hecho de ilustrar la realidad de Alicia en el país de las maravillas.

Así se tiene que Kutsche como generador de la realidad del film, conceptualiza y produce a partir de algo que se ha interpretado y reinterpretado para posteriormente ser proyectado, lo que evoca a la representación relativa de otros autores para libros y otras películas, con otro tipo de público y por tanto otro tipo de intención. Cabe destacar que, como primera referencia está Lewis Carroll como autor intelectual por así decirlo, el cual a su vez, tuvo que interpretar y proyectar a través de sus ilustraciones.

Congruente a esto, otro factor que conforma el contexto de Kutsche corresponde al mismo film, en tanto producción, donde la presencia de un director, Tim Burton, dirige la conceptualización y proyección, limitándola o ampliando las posibilidades. Dentro de este carácter productivo, converge el aspecto tecnológico no como limitante, sino como potenciador y calidad del discurso.

Otros aspectos son la cualidad artística y/o comercial del contenedor del discurso; en tanto a la primera, se refiere al film ante otros films, que pertenecen al mismo género con realidades relativas pero igual de sorprendentes, es decir, el cómo hacer para que Alicia en el país de las maravillas sobresalga por su propuesta visual; en tanto a la cualidad comercial, el contenedor del discurso tiene que generar ganancias, y para hacerlo es necesario propiciar la acción de compra, la cual se da por medio del mismo film, y en sí, por medio del discurso.

Del mismo modo, como parte del contexto también se considera la cuestión profesional, en tanto al desarrollo que Kutsche pretende

obtener a partir de esta experiencia, es decir, sus expectativas llevando implícita la realización profesional y por tanto, personal.

### **b) Contexto referente al propio (investigador)**

El contexto del investigador se da en modo teórico, puesto que su objetivo es el análisis hermenéutico de la ilustración y, para poder hacerlo necesita un conocimiento contextual, es decir, requiere de teorías, modelos, autores, que en primer lugar le aportan los conocimientos necesarios para entender lo que implica el análisis en tanto hermenéutico y cinematográfico, en segunda, le permite profundizar en aspectos relevantes para reconfigurarlos y, en tercera, aplicarlos. De tal manera que, el conocimiento contextual hermenéutico se basa principalmente en lo expuesto por Ricoeur y Ferraris, complementado por modelos de análisis de Baeza-Cárcamo, en tanto al conocimiento contextual cinematográfico, está integrado por teorías de autores como Zavala, Bottom, etc.

De igual manera, el contexto de éste es todo aquello que forma parte de su investigación, que va más allá de teorías y modelos, es decir, las críticas, reportajes, otros análisis, que refieran al objeto de estudio, tanto de revistas como archivos y páginas web.

Y finalmente, esta la intención real sobre dicho análisis, las intenciones de las cuales ya se mencionó en el interprete como sujeto, y también las profesionales.

### **c) Contexto del espectador**

En tanto al espectador particularmente del cine, el contexto que importa es lo propiamente visual, aludiendo al hecho de que el espectador sea potencial o real vive inmerso en un mundo donde el 85 por ciento de las decisiones se hacen a través de los ojos (2° axioma de la imagen).

A partir de lo anterior, el espectador posee un bagaje visual, en el cual posee imágenes mentales que aluden a otras realidades propias del cine, con la misma base narrativa, lo cual hará de éste más exigente con lo que decide experimentar, que va de la mano al aspecto tecnológico incluido en el contexto del autor.

### **3.2.2. Caso 2: John Carter of Mars**

A diferencia del primer caso, saber qué personaje es más memorable de este film a través de la aplicación del sondeo, no fue efectivo, pues en síntesis, es un film que no se ha visto, y muy pocos lo ubican, lo que implica su poca trascendencia a nivel sociocultural y comercial en contraposición al reconociendo e impacto de Alicia en el país de las maravillas.

Esta distancia se debe a los antecedentes en el ámbito cinematográfico, en el caso de Alicia en el país de las maravillas, va ligado en gran parte a que no es la primera adaptación que se hace, y que además tiene la particularidad de presentar un registro visual constante, es decir, sus adaptaciones se ubican en tiempos distintos a partir del surgimiento de la obra literaria, a diferencia de John Carter of Mars, del cual resulta ser su primera adaptación para pantalla grande, que implica un abismo en la referencia visual desde su obra literaria hasta su llegada al ámbito cinematográfico.

#### **A) Autor /Ilustrador Michael Kutsche**

Definir al autor en esta parte, es volver a mencionar lo dicho en el caso uno, pues como se ha especificado, son pocas las cosas que se sabe de Kutsche, a pesar de ello, lo poco que se obtuvo de su página web es suficiente para vincularlo con los elementos, así que en términos de análisis, lo descrito también es aplicable para este caso.

#### **B) Imagen /Ilustración**

En tanto al segundo elemento, la correspondencia aparente de ambos casos no se da de igual manera como sucede con el autor, pero si hay elementos que muestran similitud.

Antes que nada, la imagen-ilustración sometida análisis es seleccionada ya no a través de su permeabilidad en el espectador (condición descrita al inicio del caso) sino por aspectos relevantes que muestran otras características no visibles en el Gato Cheshire de Alicia, dadas por un contraste estilístico que se presupone se debe a la influencia del director de este film, es decir, de Andrew Stanton.

La imagen-ilustración en cuestión, es la siguiente:



24. John Carter of Mars: Apes Blancos/ Autor: Michael Kutsche/ 2009

Como se puede observar, este discurso además de mostrar personajes sorprendentes con características más allá de nuestra realidad, también tiene como elemento principal a un ser humano, que difiere con nosotros solo por su vestimenta pero que conserva su fisionomía natural, caso contrario a los personajes de Alicia en el país de las maravillas, donde algunos de éstos presentan exageraciones de algún carácter físico. Cabe aclarar que lo anterior, solo está enfocado a los personajes que Kutsche diseñó y propuso para el film, que no tienen que ver con los actores que interpretaron dicho papel.

#### **a) Categoría de acontecimiento**

Pasando a un nivel particular de la imagen-ilustración se realiza el respectivo análisis, estableciendo de antemano que, varios aspectos que integran las categorías, e incluso los elementos del modelo de análisis está demás profundizarlos, dada la similitud con el caso uno.

#### **1. Temporalidad**

Básicamente la temporalidad planteada a partir de las instancias en el caso de Alicia, corresponde a la misma temporalidad de John Carter of Mars, esto, válido para las cuatro instancias.

No obstante, esta imagen –ilustración presenta una característica que la hace diferir en comparación a la imagen-ilustración del Gato Cheshire, y es la presencia de movimiento visual como simulación del tiempo que está transcurriendo dentro de la instancia del discurso, así la dualidad temporal implícita y explícita descrita en el caso uno con respecto a esta instancia, se ve reforzada por este dinamismo, el cual ya no está solamente definido por el contexto de la instancia del mundo del discurso, sino ahora por sí misma, a través de los colores y en primer lugar los mismos personajes. En el Gato Cheshire se muestra un personaje pasivo, en ésta, los personajes están activos.

## **2. Remitente**

Como discurso que remite al hablante, esta imagen-ilustración, presenta ciertas singularidades, que se describen en tres puntos:

- \* Remite a Michael Kutsche
- \* Remite al director del film, a Andrew Stanton.
- \* Remite directamente a los antecedentes previos a la adaptación cinematográfica.

El primer punto, es más que evidente el porque remite al ilustrador, tanto como en el segundo punto, el cual no se aborda ahora porque se trata de un elemento que se describe en la categoría de producción como parte del conjunto de estilos que influyen en el ilustrador. Lo que sí importa definir, es con respecto al tercer punto.

En el caso de Alicia en el país de las maravillas, la imagen-ilustración es la referencia misma de la realidad dentro del mundo del discurso, esto se debe a que la historia es más que conocida, a partir de las distintas adaptaciones que antecedieron a la dirigida por Tim Burton, por tanto a nivel de tercera instancia, más que importar la trama, el valor que se le da es en función de la propuesta visual. Ahora enfocado a John Carter of Mars, sucede totalmente lo contrario; a nivel del discurso conserva la misma particularidad que en el caso de Alicia, sin embargo, cuando se pasa a la instancia del contenedor, resulta que la trama sí es importante, puesto que al no haber un referente visual dado por la cinematografía (adaptaciones), la referencia pasa directamente a los antecedentes. Estos antecedentes son, en primer lugar, las once novelas “Serie marciana”

de las cuales se desprende originalmente el film, que tienen como autor a Edgar Rice Burroughs. En segundo lugar, están los comprendidos por ilustraciones que surgen posterior a la serie marciana, varios de ellos incluidos en portadas de ediciones especiales, esas primeras proyecciones son las realizadas por el hijo de Burroughs, John "Jack" Coleman Burroughs, así como las interpretaciones de Boris Vallejo, Joe Jusko y Frank Frazetta.

### **3. Propósito**

La imagen-ilustración de John Carter of Mars, es a propósito de mostrar la realidad visual que describe su forma narrativa, es decir, un mundo fantástico que relativa al caso a analizar, alberga la aventura en una circunstancia que coloca al personaje en un punto peligroso: la aventura se da a través del contraste de lo real y lo fantástico, entre John y las criaturas y su presunta relación que lo lleva al connotación peligrosa, generando intriga y curiosidad, lo que revela que, a parte de mostrar la realidad propia del discurso, también es a propósito de incitar una reacción en el espectador, como por ejemplo, la sensación de persecución, que integra un conjunto de reacciones metales y físicas que en dado momento forman parte de la experiencia cinematográfica del espectador.

#### **b) Categoría del sentido**

##### **1. Acto locucionario**

Concretamente, este acto del discurso es crear el mundo fantástico de John Carter ante el espectador de manera visual, a través de la imagen-ilustración, creando personajes y ambientes irreales que en su contexto distan de serlo.

A su vez, estos elementos comprenden una situación en un tiempo y espacio determinados, que no se mantienen estáticos, sino que tienden a continuar. De igual manera cada personaje tiene un objetivo, atrapar y huir. Todo esto dado a través de la composición.

##### **2. Acto Illocucionario**

Lo anterior tiene la intención de concentrar en un punto la interacción máxima del espectador con la imagen-ilustración, pues

ya que por medio de la composición pretende llevar la realidad de John Carter hacia el exterior, así, las posturas y orientación de los personajes confrontan al espectador, mientras que las acciones de cada uno (perseguir y huir) son las que pretenden trasladarlo a la realidad de John Carter. Por tanto, esa concentración de la que se considera es la intención del discurso, es la intersección de las dos realidades, la del mundo del discurso y el mundo del espectador.

### **3. Acto Perlocucionario**

El efecto que el acto ilocucionario genera en el espectador es principalmente la sensación de persecución, por un lado, el espectador percibe el peligro en el que se encuentra Carter que es visible por el esfuerzo reflejado en la tensión de sus músculos y la expresión facial, aunado al hecho de que dos criaturas corpulentas y proporcionalmente superior a él, lo persiguen con intención de aniquilarlo, y por otro, experimenta el peligro, al proyectarse a sí mismo al lugar de John Carter, y formando parte de la ilusión de percibir a los personajes en dirección de él, obligándolo a dudar de su realidad física.

A partir de lo anterior, el acto locucionario es congruente con lo que plantea la intención.

## **c) Categoría de la producción**

### **1. Composición**

En terrenos compositivos, la imagen-ilustración de John Carter y las Apes blancos es simétrica, pues si se toma como referencia la distribución de los personajes, es observable que Carter es un elemento que marca el centro, y los Apes están de lado izquierdo y derecho respectivamente.

Está integrada por tres planos, el primero perteneciente a John Carter, en segundo a los Apes y el tercero al fondo conformado por el recinto y el público. Estos planos generan la espacialidad de la imagen-ilustración, además de la distancia entre estos, y la distancia con respecto al espectador. La proporción de cada uno se da a partir del punto de fuga ubicado en la parte inferior derecha, fuera del área de la composición.

En tanto a los personajes, presentan escorzos en los tres casos, marcando la acción y enfatizando el efecto visual de movimiento y tridimensionalidad.

En tanto a los colores, en su mayoría son opacos, dado por los niveles de luminosidad. Predominan los colores desérticos, en algunos elementos con tendencia a lo frío o otros con tendencia ligeramente cálida.

Con respecto a las texturas, permiten la clara identificación del suelo sólido, en los Apes les otorga la apariencia propia de los grandes primates por la presencia de pelo que es muy diferente a la de sus colmillos, en el caso de John, la textura se hace evidente en la piel. En sí, las texturas son muy detalladas y se asemejan a la realidad.

En tanto a la temporalidad, hay presencia de una fuente de luz ubicada en la parte superior derecha con un ángulo de 45° de amplitud dado por el recinto en el que se encuentran, pero que finalmente es indicio de la temporalidad, el cual al proyectarse sobre los personajes, les brinda luminosidad a modo cenital y generando sus respectivas sombras.

## **2. Género literario / cinematográfico**

Al igual que Alicia en el país de las maravillas, John Carter of Mars comprendido como contenedor del discurso, pertenece al cine posmoderno, con género fantástico, con cierta tendencia lo maravilloso científico.

Específicamente a la imagen-ilustración, pertenece a lo fantástico maravilloso, sin tendencia a lo científico, pues se muestra la situación fantástica en la que se encuentra Carter, sin implicar la reacción que provoca en él, es decir, no está implícita la vacilación característica de lo puramente fantástico.

## **3. Estilo**

Abordar el estilo de Kutsche, como integración de lo hiperrealista y la pintura flamenco renacentista, es redundante, puesto que el

ilustrador no cambia con respecto a los dos casos de análisis. Aunque si cabe destacar, que en tanto al personaje humano, presenta influencias evidentes de las ilustraciones antecedentes, particularmente del ilustrador Boris Vallejo, en el que Carter presenta una antropología realista sin exageración de musculatura, con pieles bronceadas y cabelleras oscuras.

No obstante, es preciso mencionar el estilo fílmico del director Andrew Stanton, teniendo como primer rasgo el hecho de que John Carter oh Mars es su primer film de imagen real, pues su trayectoria anterior se caracteriza por dirigir películas de animación, como Wall-E.

Por lo anterior, hablar de un estilo visual particular que se pueda establecer como base para la comparación con el estilo de Kutsche y, así establecer la influencia que tiene, es nula, pues implican distintos contrastes visuales.

Sin embargo, pese a lo anterior, lo que si se puede establecer, es la intención general del director con respecto a lo que el film tiene que contener visualmente (hablando den términos de personajes y espacio), para ello, se retoma el video titulado “Las claves de una gran historia” <sup>11</sup>del propio Stanton, en el cual, habla del contenedor del discurso, pero para este punto lo relevante se refiere a cuatro puntos:

1. Hacer que al lector le importe: a través de la presentación de un personaje que no deje indiferente, con una historia de la que se necesite saber el final.
2. Hacer que el lector trabaje, sin darse cuenta: Interacción entre film y espectador.
3. Los personajes bien dibujados tienen una "columna vertebral", es decir, una motivación.
4. Asombrar y maravillar.

Estos aspectos trasladados al estilo de Kutsche y particular a las ilustraciones de John Carter of Mars, son observables.

---

<sup>11</sup> <http://maranoias.blogspot.mx/2013/06/las-claves-de-una-gran-historia-segun.html>

Regresando a la imagen-ilustración, el primer aspecto se logra a través de la situación que relaciona a los tres personajes, insinuando un posible desenlace, en el cual se hace evidente el segundo aspecto, cuando el espectador curioso interactúa con el discurso para deducir lo que pasa posterior a lo que se muestra. Por otro lado, por sí mismos los personajes tienen una motivación implícita en sus posturas, los Apes pretenden aniquilar, y Carter, conservar su vida. Estos en conjunto logran el asombro y lo maravilloso, congruente con el género de la imagen-ilustración.



25. John Carter of Mars: Woola y Thoat / Autor: Michael Kutsche/ 2009

#### d) Categoría de la imaginación

##### Eje X

##### Presencia

En esta imagen-ilustración se muestran dos especies de personajes, por un lado está John Carter y por el otro, los Apes.

En el caso particular de John Carter la imaginación reproductora se da de manera evidente, al percibirse a éste como un hombre y no como mujer y mucho menos como niño, pues presenta una estructura ósea y muscular marcada, rostro, cabello y demás rasgos visibles que lo identifican como tal; en el caso de los Apes, son representaciones basadas en los grandes primates, de ahí que presenten posturas y estructura antropomorfológica semejante a éstos, así como la apariencia dada por las texturas, la presencia de cánidos.

Las texturas también se dan a nivel escenográfico, donde se observan la estructura y apariencia del recinto y el suelo, donde se observa las piedras y el polvo.

Ausencia:

Enfocado a Carter, la imaginación productora se da a partir del contexto en el que se encuentra, de tal forma que no se trata de un hombre en una vida normal independientemente a la situación que se halle, sino de uno que experimenta aventuras con una marcada línea entre la vida y la muerte, este último aspecto también se ve reforzado por la expresión facial y corporal, así como la cadena que resulta ser la limitante de su capacidad. Así mismo, la forma de vestir es propia del mundo del discurso.

En tanto a los Apes, percibidos como grandes primates, presentan peculiaridades que los hacen relativos a su mundo, esto es a partir de su mutación, por así decirlo, en el que se muestra una criatura con cuatro brazos, de enorme tamaño, y con ciertos rasgos que pueden ser desde un hipopótamo hasta una morsa (perspectiva del investigador), lo que ausenta al primate como tal.

### **Eje Y**

Del mismo modo que en el caso uno, la consciencia fascinada en el espectador se da en el marco contextual de los personajes, dentro del mundo de éstos, a partir de la acción detenida, mientras que la consciencia crítica se da en el marco contextual del propio espectador ante el contexto presentado ante él.

## **C) Interprete**

### **1. Sujeto**

Con respecto al intérprete sujeto, las intenciones permanecen tal como en el primer caso, la única diferencia radica, en que este segundo análisis, es considerado como el contraste o énfasis de elementos presentes en ambas situaciones.

### **2. Espectador (lector)**

El espectador para John Carter of Mars, es similar al de Alicia, con la particularidad que el público potencial al que se dirige, oscila entre un rango de edad un poco más arriba, entre 30-35 años de edad, esto basado a partir de la edad promedio de los personajes en el film, que además conllevan responsabilidades tanto familiares como sociales.

## **D) Contexto**

### **1. Contexto referente al otro (autor)**

Se agrega el hecho de que el director influencia ahora es Andrew Stanton el cual tiene como antecedentes, películas de animación, y por tanto, las referencias visuales de John Carter se dan desde medios impresos, que son las ilustraciones de las novelas de Burroughs.

Al igual que el caso uno, se considera como parte del contexto:

- La tecnología: potenciador y calidad del discurso.
- Calidad artística y/o comercial del contenedor del discurso
- Cuestión profesional de Kutsche.

### **2. Contexto referente al propio**

Se conserva igual que en el caso uno, más el hecho de que este caso marca el contraste de los dos casos, evidenciando aspectos importantes de las ilustraciones de Michael Kutsche.

### **3. Contexto del espectador**

El contexto visual del espectador de John Carter of Mars es austero, pues como se advirtió anteriormente, carece de antecedentes cinematográficos propios de una adaptación. No obstante, el antecedente inmediato son las novelas con sus respectivas ilustraciones impresas, que lamentablemente sólo son conocidos por espectadores con intereses más profundos. Así que prácticamente, el contexto de este espectador ajeno a la historia se basa en las intenciones que éste tiene para plantearse como espectador.

### 3.2.3. Síntesis

Basado en el análisis de ambos casos, Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars, se prosigue a la síntesis de los mismos, con el fin de concretizar los resultados obtenidos y hacer la interpretación posterior.

#### A) Autor

De manera concreta, Michael Kutsche es un ilustrador hiperrealista con influencia flamenco renacentista de realidades paralelas, enfocado a la creación de personajes relativos a los mundos concebidos como realidad, de filmes fantásticos, entre ellos, los casos analizados: Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars.

#### B) Imagen/Ilustración

##### . Categoría del acontecimiento

##### Temporalidad

A partir de las instancias del discurso, la temporalidad se presenta de la siguiente manera:

Instancia	Temporalidad
1. Binomio	Temporalidad explícita: Composición del instante ilustrado, lo que se observa en la imagen-ilustración. Temporalidad implícita: la relación a partir de la integración de la composición del instante con otras ausentes, que resultan en el mundo del discurso.
2. Mundo del discurso	Se presenta a través de la realidad creada dentro de su propio contexto, que transcurre desde su inicio hasta su desenlace.
3. Contenedor del discurso	La temporalidad dentro del filme es independiente a la temporalidad exterior, que corresponde al espectador.
4. Lectura	Intersección de las dos temporalidades: interior y exterior.

Por otro lado, la temporalidad más allá de las instancias anteriores, se da relativa a los personajes, como temporalidad subjetiva, en tanto cómo éstos viven su realidad. Así, la temporalidad subjetiva en

conjunto con la temporalidad explícita, muestra instantes pasivos (Gato Cheshire) y acciones detenidas (John Carter y los Apes).

### **Remitente**

Ambos casos, remiten a su autor, que es visible a partir de la composición, género y estilo propios de Michael Kutsche.

Como segundo término, remite al director respectivo de cada caso, Burton y Stanton, estos como influencia y contexto del autor.

Particular al caso de John Carter of Mars, la imagen-ilustración remite directamente a sus antecedentes visuales previos a la adaptación cinematográfica, es decir, a las ilustraciones impresas incluidas en las novelas literarias de Burroughs, debido a ser la primera adaptación. Alicia en el país de las maravillas remite a sus antecedentes visuales en el mismo ámbito cinematográfico antes que el contenedor literario de Carroll.

### **Propósito**

Caso uno y caso dos, son a propósito de proyectar una realidad visual del mundo fantástico, que en el binomio (instancia 1), se muestra a través de los personajes y ambientes con características y atributos propios de cada caso y la relación entre estos dos.

## **. Categoría del sentido**

**Acto locucionario:** esta dado por el acto de ilustrar generado por Kutsche (argumento), lo cual conlleva a referirse a la producción que va de la conceptualización hasta la composición, el estilo y el género, es decir, lo visible en tanto proceso.

**Acto ilocucionario:** ambas imagen-ilustración tienen como primera intención mostrar ese mundo dotado de una realidad fantástica, y como segunda intención, concentrar la interacción máxima entre éstas y el espectador, esta segunda intención es más evidente en el caso de John Carter of Mars, pues se trata de una acción detenida.

**Acto perlocucionario:** el espectador como argumento no solo percibe el mundo que en el acto ilocucionario se plantea como

intención, sino también, experimenta sensaciones y emociones como consecuencia de la interacción máxima.

## . **Categoría de la producción**

### **Composición**

Las ilustraciones analizadas presentan las siguientes características:

- Empleo de plano general
- Equilibrio y simetría: a través de la distribución de los personajes, o por el contraste y luminosidad en los espacios.
- Ambas tienden a la continuidad, a través de un elemento (árboles y recito) o a través de la temporalidad como acción detenida.
- Punto de fuga en la parte superior o inferior, y de lado derecho o izquierdo.
- Personaje al centro de la composición y en primer plano.
- Presencian de escorzos en personajes, cualidad tridimensional y dinamismo.
- Colores opacos o brillantes en función de la luminosidad y el contraste.
- Texturas detalladas, principalmente en personajes y objetos del primer plano.
- Temperatura ambiental a partir de colores: tendencia fría o cálida relativa.
- Fuente de luz definida
- Generación de espacialidad a través de posición y proporción de elementos.

### **Género literario/ cinematográfico**

Pertencen al paradigma estético del cine posmoderno, particularmente al género fantástico, con tendencia a lo maravilloso, que puede ser desde lo maravilloso exótico o científico.

### **Estilo**

Hiperrealismo fantástico	Pintura flamenco renacentista	Caso 1: Tim Burton	Caso2: Andrew Stanton
. Fidelidad al detalle	. Colores brillantes	. Mezcla fantasía y realidad	. Personaje no indiferente al espectador
. Concentración de rasgos esenciales y típicos de personajes	. Detallismo en gran formato	. Mundos oscuros y tenebrosos	. Interacción entre film y espectador
. Texturas definidas	. Técnica óleo	. Mundos de sombras	. Personajes con motivación
. Luces y sombras realistas	. Remite a paisajes	. Características físicas exageradas.	
	. Personajes compositivamente equilibrados o simétricos		

- . Acciones pasivas
- . Personajes ligeramente girados sobre sí mismos.

. Asombrar y maravillar

## . Categoría de la imaginación

### Eje X

- **Presencia:** ambos casos, retoman ciertos atributos de objetos y seres vivos reales, que permiten la distinción de especies en el caso de los últimos.

- **Ausencia:** los elementos retomados anteriormente se integran con elementos particulares del mundo del discurso:

- . Colores, luces y sombras en el caso de los ambientes;
- . Expresiones faciales, posturas, y capacidades humanas, en combinación con capacidades fantásticas en personajes con apariencia animal;
- . Contexto vivencial fantástico en personajes humanos y,
- . Especies de animales surgidas de combinaciones de animales reales con capacidades fantásticas.

### Eje Y

Consciencia fascinada: se percibe como real dentro del mundo del discurso.

Consciencia crítica: Mediación entre la tercera y cuarta instancia.

## 3. Interprete

### . Interprete sujeto

Se define a partir de tres ejes intencionales:

- Evidenciar la ilustración como parte de un ámbito profesional cinematográfico
- Consciencia del proceso de preproducción, producción y postproducción: casos con características contrastantes.
- Involucramiento de la ilustración con el espectador.

### . Interprete espectador

Caso 1\*

. Espectador potencial: adultos jóvenes, 20 a 25 años.

Similitud

. Público real: mayores a 7 años.  
. Tendencia al género

Caso 2\*

Espectador potencial: Adultos 30 a 35 años.  
. Espectadores con

. Emocional y fantástico responsabilidades profesionalmente familiares, sociales y propensos a ala toma de decisión. profesionales,

\* Ambos casos, son en función de los personajes protagonistas respectivos de cada film.

#### **4. Contexto**

##### **. Contexto del otro (autor)**

- Ilustraciones sea impresas o adaptaciones cinematográficas
- Influencia del director del film: Burton y Stanton.
- Tecnología disponible como potenciador y calidad del discurso.
- Calidad artística en el ámbito cinematográfico
- Aspecto comercial que debe generarse
- Expectativas y realización profesional y personal.

##### **. Contexto propio**

- Conocimiento contextual hermenéutico que involucra teorías, modelos y autores, como Ricoeur, Ferraris, Baeza-Cárcamo.
- Conocimiento contextual cinematográfico con teorías de autores como Zavala.
- Conocimiento contextual de ilustración y Diseño Gráfico, con autores como Dalley, Martínez, Tornquist, etc.
- Conocimiento contextual general de los casos analizados: críticas, reportajes y otros análisis.
- Intenciones profesionales de investigación

##### **. Contexto del espectador**

Espectador de Alicia en el país de las maravillas

- Contexto visual a partir de los antecedentes, proveniente de otras adaptaciones.
- 85% de las decisiones se hacen a través de los ojos: tendencia a propuesta visual que supere en calidad e impacto a los antecedentes.

Espectador de John Carter of Mars

- Presenta un contexto visual austero dentro del ámbito cinematográfico, pero con antecedentes impresos (novelas) que igualmente son poco conocidas.
- Búsqueda de una propuesta visual general.

### 3.2.4. Interpretación

El problema entorno al cual radica la investigación es que de manera general, el ilustrador no contempla la importancia de los recursos conceptuales y formales para crear una ilustración, debido en gran parte, a que se le da prioridad al aspecto artístico que a su función real que es comunicar, donde el receptor es el elemento inmediato entorno al cual se constituye una ilustración, y por consiguiente, su funcionalidad. Por tanto, concebir un proceso de producción encaminado al entendimiento del receptor, abre paso a aspectos teóricos aplicables al momento de conceptualizar y recursos prácticos, coherentes para hacerla tangible. Además de enriquecer a la disciplina y brindarle al diseñador un panorama distinto, con miras a áreas como la cinematografía, que es un cambio radical a la aplicación que tradicionalmente se le da a la ilustración.

Particularmente, este análisis se enfoca a ilustraciones de Kutsche para cine de género fantástico, pues este género de cine provee a la ilustración de cierta libertad, lo cual abre las posibilidades al autor de lo que se plasma, pues se desempeñan bajo un concepto dado por la temática que enriquece su carácter y por lo cual requieren constantemente ser originales y de alto impacto para captar la atención de su público y al mismo tiempo transportarlo al interior del film, sin que exista de por medio una malinterpretación de lo que verá.

Así, analizar la ilustración aplicada al cine proporcionaría tres cosas importantes, una, hacer evidente la incursión de ésta en el ámbito profesional, a partir del análisis enfocado a la obra de un ilustrador reconocido actualmente por su trabajo hecho para películas como Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars. Dos, hacer consiente los elementos y recursos que intervienen en el proceso de elaboración de una ilustración, desde aspectos formales hasta conceptuales. Y tres, el cómo lo anterior se involucra con el receptor, considerado este último, como razón de generación de una ilustración.

De tal modo, la hermenéutica como metodología con alto contenido teórico, es capaz de brindar a la ilustración herramientas que sustenten a ésta. Por ello, como modelo base para el análisis corresponde al modelo de análisis propuesto por Baeza-Cárcamo, que involucra elementos como el autor, imagen, intérprete y contexto. Igualmente, dentro de estos elementos, se integran categorías hermenéuticas propuestas por Paul Ricoeur, principalmente para el elemento de la imagen, que permite profundizar en el proceso de

producción sin desligarse de los demás elementos. Así mismo, se retoman elementos teórico-cinematográficos para estructurar el contenido del análisis, tanto como elementos de carácter interpretativo como críticas, y análisis específicos de los casos.

De manera general, la configuración del modelo de análisis propuesto por el investigador, se estructura bajo una base analógica entre el texto y la imagen cinematográfica, dentro de la cual se distinguen 4 instancias, que va de la imagen al espectador. Así mismo, se advierte una aportación al modelo propuesto por Baeza-Cárcamo, referente a los contextos, y como parte del elemento de la imagen se estructura un esquema de categorías. Posteriormente, dentro del modelo de análisis está la síntesis y la interpretación, dos elementos que se realizan a partir del análisis del caso un y caso dos, con los respectivos elementos antes mencionados.

### Presentación de hallazgos

A partir del análisis efectuado a las ilustraciones de Michael Kutsche, casos específicos Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars, se determina que:

1. Hay una evidente relación entre los elementos del autor, imagen/ilustración, intérprete y contexto, sin embargo, los primeros dos presentan una relación observable y cercana, mientras que las dos últimas, se encuentran implícitas en éstas.

2. La correspondencia entre autor e imagen-ilustración, se presenta de la siguiente manera:

Del acontecimiento	Del sentido	Producción	Imaginación
Temporalidad y		Composición	Eje X: Presencia
Remitente	Acto Locucionario	Género literario	Eje X: Ausencia
Propósito	Acto ilocucionario	Estilo	Eje Y
	Acto perlocucionario		. Consciencia fascinada
			. Consciencia crítica

Basándose en la tabla anterior, lo que se halla en color turquesa, corresponde a la relación directa entre autor e imagen-ilustración, y que a su vez, determina

de modo general, el proceso de producción de la segunda, tanto de manera conceptual como práctica.

### 3. El espectador percibe lo que el discurso tiene como intención

Aunado a lo anterior, y aun con base a la tabla, se muestra una segunda relación, que tienen que ver con el intérprete en tanto espectador, y que se marca como inmediata a la relación de autor/imagen-ilustración.

Esta inmediatez de la primera a la segunda relación, determina la congruencia total interna de de la imagen-ilustración. Englobando también, la congruencia autor-imagen-intérprete.

### 4. El discurso posee homogeneidad

- Enfocado a la categoría de producción, se advierte una congruencia particular entre composición, género y estilo, influyendo uno en el otro, es decir, presentan coherencia y dependencia.

- La categoría de imaginación interviene en la categoría de producción, en tanto que a partir de ella, se estructura conceptualmente a los personajes para posteriormente hacerlos tangibles en la categoría de producción.

5. El estilo de Michael Kutsche es independiente al estilo del director de cada film, y esto es evidente en que ambas ilustraciones, el Cheshire y John Carter y los Apes Blancos, presentan características constantes, no obstante, una vez parte de un proyecto cinematográfico, adquieren cierto acoplamiento con los requisitos propios del director, que normalmente se da a través de los contextos.

6. El interprete espectador potencial presenta una relación emocional y psicológica con los personajes de cada caso, lo que implica compatibilidad. Por otro lado, en el espectador real, la compatibilidad se da a partir de sus expectativas, y lo que la imagen-ilustración le muestra.

7. La imagen-ilustración puede procurar en el espectador el correcto entendimiento del mundo que se presenta, y con ello las intenciones del autor.

8. La comprensión de una imagen-ilustración en el marco de la instancia del contenedor del discurso, no se da a nivel visual, sino en función del contexto en el que se encuentra el espectador con respecto al mundo que se le muestra.

9. La hermenéutica como metodología para la producción da paso al pensamiento complejo: se reconocen los elementos que intervienen en el proceso de producción de manera más profundizada y con ello, se amplían las posibilidades de solución visual.

De esta manera, el análisis hermenéutico permite conocer el cómo y de qué manera una ilustración es entendida por el espectador, dando respuesta a la pregunta de investigación.

10. El análisis realizado es la evidencia de cómo opera la hermenéutica para sustentar y producir una imagen-ilustración que el espectador pueda entender. No obstante, con respecto al contexto del espectador, que ahora se sabe es el elemento determinante de la comprensión de un proyecto cinematográfico, es abordado en esta investigación de manera general, y probablemente requiere ser tratado de manera más profunda, para determinar las condiciones relevantes comunes que puedan integrarse como parte del contexto que el autor deba considerar más allá de lo que el espectador deba entender a partir de la intención.

11. De modo particular, la ilustración sustentada en la hermenéutica es la tangibilidad de la congruencia entre la proyección interna y proyección externa; de modo interno se da a través de las categorías propuestas dentro del modelo de análisis, mientras que lo externo se refiere a las intenciones que el autor tiene al producirla en función del espectador.

A partir de lo anterior, el ilustrador y/o diseñador gráfico debe plantearse esta congruencia como su máxima cuando se trata de producir una ilustración en el campo ante el cual se encuentre, que va desde un proyecto de naturaleza cinematográfica, hasta un editorial impreso.

12. De manera implícita, este análisis enfocado a la ilustración de películas como Alicia en el país de las maravillas y John Carter of Mars, invita al ilustrador y/o diseñador gráfico a involucrarse en ámbitos que impliquen un mayor desafío para éstos, debido a la magnitud profesional que conlleva, pues requiere además de las capacidades y habilidades individuales, así mismo requieren del trabajo en equipo.

## Bibliografía

1. ARROYO GONZALEZ (1998). Propuesta de valores para un currículum Islámico-Occidental en la ciudad de Melilla. Tesis Doctoral: Universidad de Granada (Inédita)
2. BARDÍN, L. (1986): Análisis de Contenido. Madrid. Akal
3. KRIPPENDORFF, K (1990): Metodología del análisis de contenido. Teoría y Práctica. Barcelona. Paidós Ibérica, S.A

## Artículos de revista

1. Cárcamo, H. (2005)  
"Hermenéutica y análisis cualitativo" en *Cinta de Moebio. Revista de Epistemología de Ciencias Sociales* No. 23, Facultad de Ciencias sociales, Universidad de Chile, Chile, 2005. [En línea] Disponible en:  
<http://www.revistas.uchile.cl/index.php/CDM/article/viewFile/26081/27386>  
Consultado el 26 de marzo de 2015
2. Porta, L. (2003)  
"La investigación cualitativa: El Análisis de Contenido en la investigación educativa".  
[En línea] Disponible en: <http://www.uccor.edu.ar/paginas/REDUC/porta.pdf>  
Consultado el 26 de marzo de 2015

## Mesografía

1. Pintura flamenco renacentista [En línea] Disponible en:  
<http://www.artehistoria.com/v2/estilos/9.htm>  
Consultado el día 16 de abril de 2015
2. Aguilar, M. (2015)  
"12 elementos que caracterizan una película de Tim Burton"  
[En línea] Disponible en: <http://culturacolectiva.com/12-elementos-que-caracterizan-una-pelicula-de-tim-burton/>  
Consultado el día 20 de abril de 2015

## Esquemas e Ilustraciones

- 18 a 21. Cortez, K. (2015)  
22 a 25. Kutsche, M. (2009)  
"Film: Alice in wonderland / John Carter of Mars"  
[En línea] Disponibles en <http://michaelkutsche.com/>