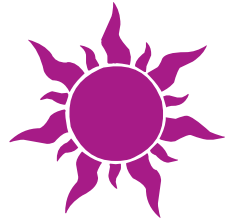


Representaciones de género en la película

# Enredados

desde la mirada del  
Diseño Gráfico



TRABAJO FINAL DE GRADUACIÓN  
PROYECTO DE INVESTIGACIÓN APLICADA

Representaciones de Género en la película  
*Enredados* desde la mirada del Diseño Gráfico

Noriega Julieta  
Licenciatura en Diseño Gráfico  
2013





# Resumen

Este estudio pretende mostrar los principales resultados de una investigación que tiene como objetivo comprender cómo están plasmadas las representaciones de género en la película animada *Enredados* de Disney desde la mirada del Diseño Gráfico. El análisis se concentra en detectar la personalidad de cada personaje a partir de un conjunto de recursos gráficos aplicados en decodificar los mensajes que se desean transmitir. Tomando como base conceptos de la disciplina del Diseño Gráfico y la comunicación, y partiendo de concepciones generalizadas acerca de los roles y estereotipos que los personajes deben cumplir, se establecen relaciones entre los protagonistas de dicho corpus. Finalmente se llega a la conclusión sobre la representación gráfica de los mismos en el film y la importancia que cada personaje tiene en la reproducción de identificación de patrones que surgen constantemente en el proceso de socialización y en el crecimiento que éstos tienen en la cultura de hoy en día.

**Palabras claves:** *Enredados*, Representaciones Sociales, Personalidades, Diseño Gráfico.

# Abstract

This study intended to show the main results of a research that aims to understand how they are reflected gender representations in Disney animated film *Tangled* from the look of Graphic Design. The analysis focuses on identifying the personality of each character from a set of graphics applied to decode the messages to be communicated.

Based on concepts of the discipline of Graphic Design and communication, and based on generalized conceptions about gender roles and stereotypes that the characters must be met, establishing relations between the protagonists of the corpus. Finally it concludes on the graphical representation of the gender roles and stereotypes in the film and the importance that each character has in the reproduction of identifying patterns that arise constantly in the process of socialization and growth they have in today's culture.

**Keywords:** *Tangled*, Social Representations, Personalities, Graphic Design.



# Índice

1	INTRODUCCIÓN	8
2	PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN	8
3	OBJETIVOS	9
3.1	Objetivo general	9
3.2	Objetivo específico	9
4	METODOLOGÍA	10
4.1	Tipo de investigación	10
4.2	Método	10
4.3	Técnica	11
4.4	Recorte del corpus	11
4.5	Categoría de análisis	12-13
5	MARCO TEÓRICO	14
5.1	Roles de género	15-16
5.2	Rol y status	17
5.3	Identidad y personalidad	18
5.3.1	Tipo de personalidades	19-25
5.4	Concepto de imagen y representaciones sociales	26-29





5.5	Relaciones de imagen texto	29
5.6	El lenguaje	30
5.6.1	Códigos lingüísticos	30
5.6.2	Códigos para-lingüísticos	30
5.6.3	Código icónico	30
5.6.4	Código para-icónico	30-31
5.7	El signo	31
5.7.1	Denotación y connotación	31
5.8	Elementos del Diseño Gráfico	31
5.8.1	Código cromático	31-37
5.8.2	Código morfológico	37-39
5.8.3	Código tipográfico	40
5.8.4	Imágenes retóricas	41-49
5.9	Identidad Visual Corporativa	50
5.9.1	Elementos identificadores	50-51
<b>6</b>	<b>BREVE DESCRIPCIÓN DE LA PELÍCULA <i>ENREDADOS</i></b>	<b>52-56</b>
<b>7</b>	<b>BREVE DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA PELÍCULA</b>	<b>57-61</b>
<b>8</b>	<b>ANÁLISIS DE LA IDENTIDAD VISUAL DE LA PELÍCULA</b>	<b>62-65</b>
<b>9</b>	<b>RESULTADOS DEL ANÁLISIS</b>	<b>66</b>
9.1	Personalidad de los personajes	67-70
9.1.1	Influencia en los rasgos y aspecto físico de los personajes	67-70
9.2	Colores identificatorios de los personajes	71-74



9.3	Roles y relaciones entre personajes	74-76
9.4	Imágenes retóricas	76-80
10	CONCLUSIÓN FINAL	81-82
11	BIBLIOGRAFÍA	83-85 86 FIN...

- 1 INTRODUCCIÓN**
- 2 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN**
- 3 OBJETIVOS**
  - 3.1 Objetivo general
  - 3.2 Objetivo específico
- 4 METODOLOGÍA**
  - 4.1 Tipo de investigación
  - 4.2 Método
  - 4.3 Técnica
  - 4.4 Recorte del corpus
  - 4.5 Categoría de análisis



## 1 Introducción y pregunta de investigación

El cine tiene la capacidad de transmitir a través de sus contenidos pautas culturales y patrones de comportamiento, ya que consigue que interioricemos como propios unos roles y configuremos a partir de ellos una identidad concreta. Esta incorporación de estereotipos se generan con mayor énfasis en las primeras etapas de la vida. Es por esto que proponemos como comunicadores poder aproximarnos a un aporte significativo en relación a la disciplina del Diseño Gráfico, analizando una determinada pieza de comunicación, en este caso, un producto audiovisual.

Este trabajo apunta a identificar las representaciones del género en la película infantil *Enredados* de Disney, abordando la creación de los personajes desde la mirada del Diseño Gráfico.

Se pretende realizar un análisis que permita comprender cómo se construyen los personajes a partir de los conceptos básicos de la comunicación en diseño. A la vez, cómo influyen estos elementos en la formación de la personalidad de cada personaje en base a la representación del género expuesta en la película.

Una vez que se investiga cómo se traduce lo conceptual a lo visual desde el Diseño Gráfico, observando en el film los recursos empleados y lo que diferentes autores plantean en base a representaciones de género, personalidad, identidad, imagen, etc., nos basaremos en conceptos aportados desde la comunicación y el diseño, los cuales nos proporcionarán la base necesaria para entender qué conforma la identidad de la persona, la cual luego se traslada de la mano del diseñador gráfico al campo de lo visual y logra plasmarse en papel, para finalmente llevar a cabo el proyecto en su conjunto.

Dado que este trabajo, como se nombró anteriormente, se concentra en las representaciones de género en las películas infantiles y cómo son creados los personajes desde lo gráfico, consideramos oportuno que el eje de orientación de nuestra investigación sea la siguiente pregunta:

**¿Cuáles son los recursos gráficos utilizados en la película *Enredados* para la creación de los personajes, en base a las representaciones de género que presenta cada uno en el film?**





## 3 Objetivos del trabajo

### 3.1 Objetivo General

- Analizar cuáles son los recursos gráficos utilizados para la construcción de los personajes de la película *Enredados* de Disney, en base a las representaciones de género presentes en ella.

### 3.2 Objetivos específicos

- Analizar la personalidad de cada personaje y cómo ésta se traduce a lo gráfico.
- Identificar los roles que cumplen los personajes y de qué manera influyen en la creación de sus personalidades, plasmadas en lo gráfico.
- Identificar las representaciones de género que aparecen en la película y analizar de qué manera se presentan gráficamente.



## 3 Metodología

### 3.1 Tipo de Investigación

Para lograr los objetivos propuestos del trabajo final en cuestión se utilizará un estudio de tipo exploratorio. “Los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes” (Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista Lucio, 1991, p. 70).

Esta metodología es la que permitirá identificar las representaciones de género en la película *Enredados* en base a la utilización de los recursos del Diseño Gráfico, ya que desde el marco tratado en el presente trabajo existen pocos estudios realizados hasta el momento (año 2013).

### 3.2 Método

La metodología a utilizar será la cualitativa.

La investigación cualitativa, según la visión de Denzin y Lincoln (2005) es una actividad que localiza al observador en el mundo e implica una aproximación interpretativa y naturalista del mismo. “(...) los investigadores cualitativos estudian la cosas en su contexto natural, intentando dar sentido o interpretar los fenómenos en función de los significados que las personas le dan” (en Gutiérrez, 2008. p. 14).

La razón por la que se utilizara la metodología cualitativa en el desarrollo del trabajo final, es porque “(...) se interesan por la realidad tal y como la interpretan los sujetos, respetando el contexto donde dicha realidad social es construida” (Rodríguez Gómez y Valldeoriola Roquet, 2003, p. 47). Es importante reconocer el contexto y analizar, en este caso las representaciones de género que se dan dentro de la película *Enredados*, desde los elementos que el diseño nos brinda.



## 3.3 Técnica

Para poder analizar las variables involucradas se utilizará la técnica de análisis de contenido.

“Se suele llamar análisis de contenido al conjunto de procedimientos interpretativos de productos comunicativos (mensajes, textos o discursos) que proceden de procesos singulares de comunicación previamente registrados” (Piñuel Raigada, 2002, p. 2).

Krippendorff (1990), define el Análisis de Contenido como “la técnica destinada a formular, a partir de ciertos datos, inferencias reproducibles y válidas que puedan aplicarse a un contexto”.

El análisis de contenido se aplica en este caso a un material que incluye personajes y los roles que los mismos cumplen.

## 3.4 Recorte del Corpus

El Corpus del análisis abordado en el presente trabajo es una película animada específicamente seleccionada para desarrollar la investigación de manera pertinente . Se intentó abordar la representación del género (femenino y masculino) en situaciones de peligro, amor y prestigio/reconocimiento en relación a las características morfológicas de los personajes y la función que las mismas cumplen.

La película a analizar es: *Enredados* de Disney.



## 4 Categorías de análisis para la pieza de comunicación

Según Hurtado de Barrera (2000) una categoría de análisis, es la abstracción de una o varias características comunes de un grupo de objetos o situaciones, que permite clasificarlos.

En nuestro trabajo se utilizarán las siguientes categorías para poder llevar a cabo el correcto análisis de los personajes de la película *Enredados* en relación al contexto, actividades y roles e historias que cumplen cada uno.

### COLOR

Se tomarán en cuenta todos los colores que conforman, junto con otras características, cada personaje y la connotación de los mismos. El significado de cada color y la relación directa o indirecta con la personalidad de cada uno de los personajes de la película.

### ASPECTO FÍSICO

Características corporales. Capacidades que diferencian a un personaje de otro. Vestimenta, accesorios, símbolos. Identificación de los rasgos.

### PERSONALIDAD

Tipos de personalidades según el Eneagrama de Naranjo (2000) de cada personaje y los modos específicos de comportamiento de cada uno de ellos en diferentes situaciones. Como la personalidad influye en las demás categorías de análisis a desarrollar.

### ROLES Y RELACIONES

Roles que ocupa cada personaje en la evolución de la historia, las relaciones entre ellos.

### IMÁGENES RETÓRICAS

Identificación de las imágenes más utilizadas para enfatizar determinadas acciones o rasgos físicos de los personajes.





## Personajes



## Categorías de análisis

Color

Aspecto físico

Personalidad

Roles y relaciones

Imágenes retóricas

## 5 MARCO TEÓRICO

5.1 Roles de género

5.2 Rol y status

5.3 Identidad y personalidad

5.3.1 Tipo de personalidades

5.4 Concepto de imagen y representaciones sociales

5.5 Relaciones de imagen texto

5.6 El lenguaje

5.6.1 Códigos lingüísticos

5.6.2 Códigos para-lingüísticos

5.6.3 Código icónico

5.6.4 Código para-icónico

5.7 El signo

5.7.1 Denotación y connotación

5.8 Elementos del Diseño Gráfico

5.8.1 Código cromático

5.8.2 Código morfológico

5.8.3 Código tipográfico

5.8.4 Imágenes retóricas

5.9 Identidad Visual Corporativa

5.9.1 Elementos identificadores



En el presente trabajo nos proponemos analizar la representación de género en la película *Enredados* de Disney desde la mirada del Diseño Gráfico. Lo haremos analizando diferentes aspectos que nos ayudan a desglosar y entender la morfología utilizada en los personajes de la película a partir de los rasgos físicos y de personalidad y los roles de cada uno.

A continuación se explicarán los términos de mayor relevancia para el correcto entendimiento del trabajo en cuestión, comenzando por el concepto de género.

## 5.1 Roles de género

Según Castro Sánchez (2007) mujeres y hombres desempeñan una multiplicidad de roles dentro de la sociedad. El autor hace referencia a un único rol que desempeña el hombre como es el rol productivo, responsable de ganar el pan de la familia. En contraposición, describe el rol productivo femenino como un rol secundario; el obtener ingresos sólo lo considera como una obligación si la persona tiene tiempo.

El autor explica que las personas se califican como mujeres u hombres según sus características biológicas, con las cuales nacen. A las mismas las define como universales e inmodificables. Los roles, atributos, derechos y obligaciones e incluso comportamientos en hombres y mujeres, que se aprenden desde el nacimiento, se han construido culturalmente a través del proceso de socialización (Castro Sánchez, 2007).



Por otro, lado Canedo (1999) plantea que hablar de género no es hablar de sexo y que tampoco se lo utiliza como sinónimo de mujer. La autora subraya que existen desigualdades en las relaciones de género con muchas desventajas para las mujeres en cuanto a oportunidades, acceso a servicios, recursos, información, decisiones y control.

En una introducción a la perspectiva de género, Jiménez (2004) distingue dos ámbitos en la distribución arbitraria de atributos y posibilidades en cuanto a los roles que cumplen hombres y mujeres en la sociedad. Por un lado habla de un ámbito privado, un espacio íntimo como la casa, en donde se desarrollan acciones vinculadas a la familia y a lo doméstico. Según Jiménez, en este ámbito, las mujeres tienen un rol protagónico no valorado por la sociedad. El otro ámbito que describe es el público donde las acciones están vinculadas con la producción y la política y es el que define las estructuras socioeconómicas de la sociedad. “El ámbito privado constituye el espacio tradicionalmente masculino” (Jiménez, 2004, p. 4).

Villanueva (1997), en su investigación sobre los comportamientos infantiles que indican la adscripción a uno de los dos géneros, el masculino y el femenino, destaca que la percepción y el aprendizaje de comportamientos propios de un niño y de una niña, es uno de los aspectos de los procesos de socialización infantil. Y parece ser el aspecto central e inicial, en términos temporales, para la adquisición de una identidad en la mayoría de las sociedades humanas conocidas.

Villanueva (1997) también explica que uno de los principales aprendizajes del niño y la niña en su relación con los mayores, es su ubicación en los dos grandes grupos aceptados en su sociedad: lo femenino y lo masculino. Esta distinción se ve representada mediante símbolos, el lenguaje, actos, prácticas, actitudes y tipos de personalidad.





## 5.2 Rol y status

Horton y Horton (1983), plantean el “status como el rango o la posición de un individuo en un grupo o sistema social” (Horton y Horton, 1983, p.23), de este modo los autores hacen referencia a la posición que ocupa la persona en un determinado grupo.

Cada persona posee una serie de status, que cambian constantemente a medida que abandona algunos anteriores e incorpora otros nuevos.

Según Horton y Horton (1983) cada status es acompañado por su rol correspondiente, el cual lo definen como “la conducta esperada de quien ocupa un determinado status” (Horton y Horton, 1983, p.23).

Tanto los roles como los status, explican Horton y Horton (1983), son de dos tipos: adscriptos y adquiridos. Los status y roles adscriptos son los que se asignan con factores que la persona no puede modificar. La edad, el sexo y la raza. Los status y roles adquiridos son los que las personas obtienen por propia decisión o por sus actos.

Horton y Horton (1983) también hablan a cerca de que cada rol reclama ciertos rasgos de la personalidad para lograr una representación eficaz. “Las características de la personalidad necesarias para representar eficazmente un rol se denominan personalidad del rol” (Horton y Horton, 1983, p.25). Los autores explican que la personalidad del rol no siempre coincide con la personalidad de la persona. Para que la representación del rol sea eficaz la persona debe actuar naturalmente. Es probable que con el tiempo la personalidad del rol y la verdadera confluyan.

### Conflicto de roles

Siguiendo a Horton y Horton (1983), dos roles diferentes pueden imponer demandas conflictivas de conducta, o en un mismo rol pueden manifestarse presiones conflictivas.



Los autores sostienen que se representan roles simultáneamente y a veces estos chocan entre sí.

Existen dos términos relevantes en base a los conceptos anteriormente nombrados: Identidad y personalidad.

### 5.3 Identidad y personalidad

Según Costa (1993) la identidad se define como un conjunto de rasgos particulares que diferencian a un ser de todos los demás. “La idea de identidad supone la idea de verdad, de autenticidad, puesto que identidad significa, sobre todo idéntico a sí mismo” (Costa, 1993, p. 16).

La personalidad, por otro lado, según Cloninger (2003) puede definirse como las causas internas que subyacen al comportamiento individual y a la experiencia de la persona. Otro concepto importante que explica la autora, que a la vez está muy ligado al de personalidad, es el de rasgo.

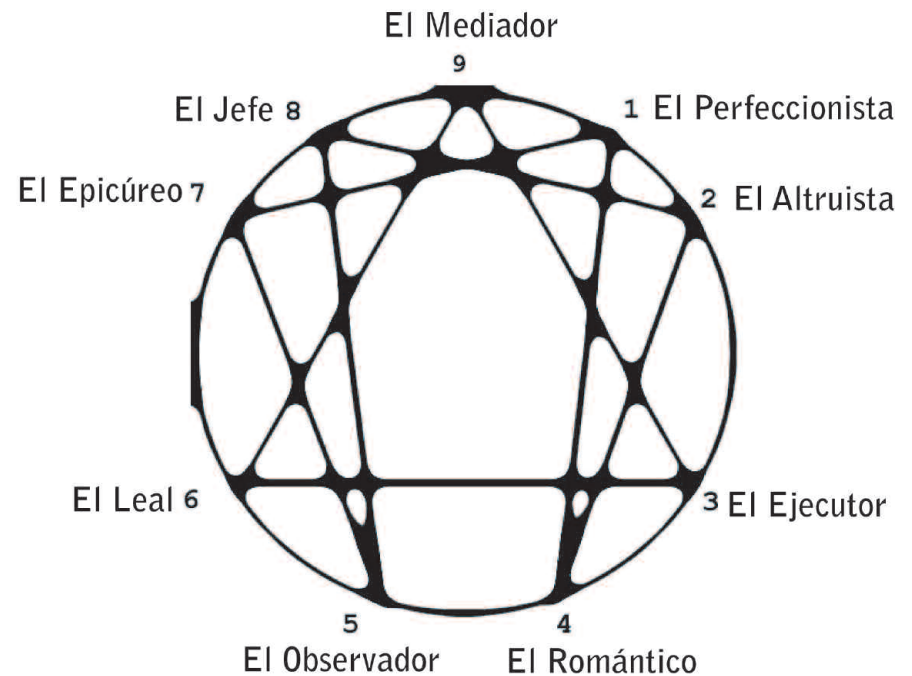
Cloninger (2003) describe a un rasgo de la personalidad como una característica que distingue a una persona de otra y que ocasiona que una persona se comporte de manera más o menos consecuente.

Naranjo (2000) en su obra “El Eneagrama de la Sociedad”, describe 9 tipos de personalidad que componen el Eneagrama. Según el autor está considerado como el sistema de identificación de personalidad más completo, sofisticado, práctico y útil.

El círculo representa el mundo y, las puntas, las diferentes maneras de percibirlo. Para identificar mejor cada variante, se le asignó una cifra y un nombre a cada una, constituyendo así los nueve tipos distintos de personalidad.

A continuación se describirán las nueve personalidades según el psiquiatra Claudio Naranjo.

Naranjo (2000) describe que la pertenencia a un eneatispo determinado es innata, es decir, la elección no es voluntaria. Esto se debe a que, cada eneatispo, en función del ambiente familiar que haya tenido, adopta inconscien-



temente un mecanismo de defensa que desarrolla en su edad adulta.

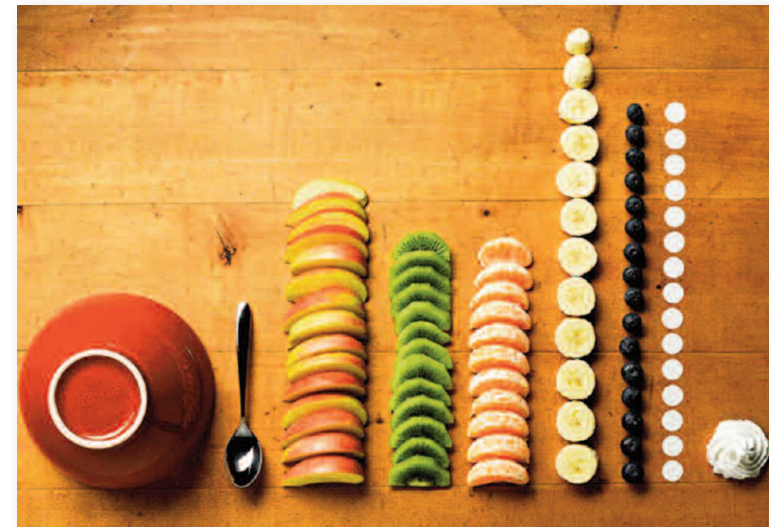
El autor plantea que las personas se pueden ver influenciadas por otros eneatispos o incluso apropiarse de algunas de sus características. Los nueve tipos de eneatispos son:



# ENEATIPO 1 : EL PERFECCIONISTA

El eneatipo 1, suele calificar de muy dura su infancia. Durante su niñez, fue severamente criticado o castigado. Para escapar de los problemas, se obsesionó intentando ser bueno y correcto en todo momento. No es de extrañar, entonces, que el uno sea perfeccionista, meticuloso, auto disciplinado, cumplidor e hipercrítico con los demás, con el enorme sacrificio y el gran control interno que ello conlleva.

Al perfeccionista le aterra tanto cometer errores, que con frecuencia antepone el deber al placer. Para él, sólo hay una forma correcta de hacer las cosas: la imperfección le irrita. Además, tiende a la corrección en las formas, al control de sus reacciones, a la rigidez y a la falta de espontaneidad. Cree estar dotado de un alto sentido ético y moral y es respetuoso hacia las reglas y normas sociales. Su elevado nivel de exigencia le lleva a una fuerte ira interna, que reprime y sólo manifiesta de forma racionalizada, corrigiéndose y corrigiendo a los demás, defendiendo con ahínco lo que cree justo. En contraposición a esta rigidez tan característica de su eneatipo, el uno se distingue positivamente del resto, por su capacidad de concentración en el trabajo bien hecho.





## ENEATIPO 2 : EL ALTRUISTA

Este eneatispo, también es conocido como el ayudador del eneagrama. De muy niño aprendió que, para ser querido y aceptado, debía ser siempre agradable y afectuoso. Asimismo, se acostumbró a actuar satisfaciendo las necesidades ajenas. En consecuencia, ya de adulto, siguió basando su comportamiento en la búsqueda de aprobación. De hecho, el núcleo más importante de su vida son las relaciones. Tiene la importante necesidad de sentirse amado, protegido e importante en la vida de los demás, para satisfacer su necesidad encubierta de amor. Al dos le gusta ayudar a los demás y sentirse imprescindible, pues necesita sentirse necesitado, tendiendo incluso a descuidar sus propias necesidades, para complacer a los otros, con la secreta esperanza de que, de esta manera, será correspondido sin tener que pedir.

Cuando el balance entre lo que da y lo que recibe no está equilibrado, el altruista se siente explotado y decepcionado. Es en estos momentos cuando exterioriza su mayor defecto, el orgullo. Sin embargo, también se sirve de la manipulación para obtener los resultados deseados.

Otro rasgo destacado de su personalidad es su imagen amable y seductora.

## ENEATIPO 3 : EL EJECUTOR

El eneatispo tres, explica Naranjo (2000), vivió una infancia basada en las recompensas que recibía por cada uno de sus logros. Tanto su imagen como su actuación primaban sobre los aspectos emocionales. A raíz de esto, aprendió a reprimir sus propias emociones y a centrar su atención en adquirir estatus que le garantizara el amor.

En la edad adulta elude el fracaso porque está convencido de que sólo los ganadores son dignos de amor. De hecho, suele aparcar sus sentimientos, especialmente los que podrían hacerle parecer débil o descubrir su vulnerabilidad, para centrarse en conseguir objetivos profesionales, triunfar y adquirir estatus social. El ejecutor es básicamente luchador, competitivo, dinámico, pragmático y socialmente brillante. La imagen que da es muy importante para él y sabe ajustarla a las expectativas del otro. Camaleónico y buen vendedor de sí mismo, a menudo confunde la imagen que da, con su propio ser. Se podría decir que, por su forma de ser en conjunto, representa aquello que más valora la cultura norteamericana.





## ENEATIPO 4 : EL ROMANTICO

Este eneatispo, experimentó el abandono, en forma de divorcio o separación de los padres, en su más tierna infancia. De modo inconsciente, sufre por la carencia que conllevó esa vivencia y, asimismo, envidia lo que tienen los demás, percibiéndolo como algo que a él le ha sido negado. Por eso, en la edad adulta, busca la intensidad emocional y el dramatismo, para sentirse vivo.

El romántico está secretamente convencido de que la gente le abandona porque posee una tara personal que provoca rechazo. Tanto es así, que reproduce constantemente su traumática experiencia abandonando a sus parejas o siendo abandonado por ellas. Por otra parte, al verse muy diferente a los demás, potencia este rasgo de distinción sintiéndose especial. Así pues, no es de extrañar que se le califique de bohemio, raro, original, distinto, e incluso excéntrico.

El cuatro necesita calor afectivo, compartir su estado de ánimo, sentirse escuchado y querido, vivir momentos únicos, intensos y excepcionales. Fundamentalmente es romántico, sensible, creativo, preocupado por la belleza y la estética, con tendencias artísticas. Rechaza la rutina y la vulgaridad.

Su máximo defecto es la envidia, pero también le definen rasgos negativos, tales como su propensión a los altibajos emocionales y a la depresión, su visión fatalista de la vida y su tendencia a vivir en el pasado o en el futuro, pero difícilmente en el presente.



## ENEATIPO 5 : EL OBSERVADOR

Según el autor, este eneatipo se sintió muy invadido en su infancia: careció de intimidad y su privacidad fue violada. Este es, a menudo, el caso de los hijos de familia muy numerosa. A consecuencia de esto, el cinco elaboró una estrategia consistente en retirarse y aislarse para proteger su espacio privado. Para él, el mundo exterior es amenazante y peligroso.

Así pues, el cinco es muy celoso de su intimidad y le gusta observar más que participar. Como le cuesta expresar sus emociones, suele mantener una actitud fría y distante, protegiéndose excesivamente del contacto con los demás. Estar demasiado tiempo con otras personas le fatiga porque sus demandas afectivas le hacen sentir inseguro. Y, ciertamente, le resulta más fácil sentir y ordenar sus emociones cuando está solo.

Lo que más le apasiona es analizar, comprender y acumular conocimientos. Tiende a ser independiente y autosuficiente.

En general, le convendría aprender a tolerar sus sentimientos, sin desconectarse, y a no esconderse cuando los demás buscan una respuesta de ellos. También les beneficiaría compartir sus conocimientos y sus emociones, para salir de su aislamiento.





## ENEATIPO 6<sup>o</sup>: EL LEAL

El eneatispo seis, creció en un ambiente familiar hostil, generalmente marcado por unos padres dominantes y autoritarios que, además de castigarlo y humillarlo, no le inspiraban ninguna confianza. Naranjo (2000) describe que estos castigos respondían a la inestabilidad paterna, más que a un mal comportamiento del seis. En consecuencia, éste perdió la fe en la autoridad y empezó a sospechar de las intenciones de los demás.

No obstante, pese a que, de adulto, le cuesta confiar en las otras personas, cuando lo hace, denota un elevado sentido de la lealtad.

En su edad adulta, el leal opta por encontrar una figura protectora sólida, o bien por desafiar a la autoridad.

Este eneatispo exagera los peligros y evita los riesgos, mostrándose excesivamente prudente y temeroso. Sin embargo, aunque esté siempre alerta, detesta sentirse observado.

Antes de actuar, da muchas vueltas a la situación y tiene muchas dudas. Aparte, posee un estricto sentido del deber y suele aferrarse a las normas y a las cosas previsibles, para obtener seguridad. Le agrada defender a los débiles, aunque vea la batalla perdida de antemano.

En general, le conviene aprender a correr riesgos, a actuar y a seguir adelante, aún sintiendo miedo, y a tomar decisiones para ganar confianza en sí mismo. No debería eludir responsabilidades escudándose en la autoridad.

Leal



## ENEATIPO 7 : EL EPICÚREO

Según Naranjo (2000) el eneatipo siete recuerda su infancia con cariño, ya que todos los recuerdos que tiene de ella son agradables. De todos los eneatis, el siete, se caracteriza por haber tenido la infancia más idílica. Teniendo en cuenta esto, no es de extrañar que el siete sea optimista por naturaleza, pues para él la vida es una fiesta continua.

El epicúreo, como su nombre indica, busca constantemente el placer, la aventura y el hedonismo. Por otra parte, posee una mente ágil, así como una imaginación privilegiada, y es un conversador brillante y persuasivo. Como contrapartida, le cuesta afrontar las realidades dolorosas de la vida. Intenta evadirse del aburrimiento y del dolor manteniendo altos niveles de excitación, realizando muchas actividades y dejando múltiples opciones abiertas. Adora la novedad, tener muchos proyectos y estar continuamente en movimiento, pero le cuesta terminar lo que ha empezado. Indisciplinado y auto indulgente, no soporta los límites, ni sentirse atado por compromisos. Le conviene aprender a llevar adelante los compromisos adquiridos, en lugar de buscar continuamente la novedad y el cambio; a saber establecer prioridades sin dejarse llevar por los impulsos del momento; a afrontar el dolor cuando es necesario, resistiendo su tendencia a evadirse en la búsqueda compulsiva de placer o a exagerar el lado positivo de las cosas y a profundizar más dando preferencia a la calidad, antes que a la cantidad.

## ENEATIPO 8 : EL JEFE

El eneatipo ocho, integrante del grupo visceral, se crió en un ambiente combativo, donde los fuertes eran respetados y los débiles no. Su temor a encontrarse en desventaja hizo que se protegiera, llegando a desarrollar una exquisita sensibilidad para detectar las intenciones negativas de los demás. Ya de adulto, el ocho crece con el conflicto, no le asusta. Se identifica a sí mismo como un justiciero deseoso de defender a los débiles y de luchar contra causas injustas.

El jefe es una persona visceral, impulsiva, directa, dominante. Por lo general, ha desarrollado excesivamente su agresividad y su lado duro, en detrimento de su lado más tierno y sensible. Le gusta tener control de las situaciones e imponer sus propias reglas. Es combativo, pasional y capaz de tomar decisiones rápidas. Se abre camino por la fuerza y tiende a saltarse las prohibiciones y los límites. Siente una gran energía que se manifiesta, sobre todo, a través de la ira.



## ENEATIPO 9 : EL MEDIADOR

Este eneatispo también es considerado el pacificador del eneagrama. Dado que el eneatispo 9 se sintió ignorado durante su infancia; bien porque sus opiniones no eran tenidas en cuenta, o porque sus hermanos le eclipsaban, aprendió a anestesiar sus necesidades e incluso a olvidarse de sí mismo. De ahí que a menudo se fusione con los deseos de los demás y los sienta como propios.

El mediador teme hasta tal punto la separación y anhela tanto la armonía en sus relaciones, que opta por reprimir su ira para evitar confrontaciones y conflictos. Por esta razón, le gustan la tranquilidad, la comodidad y una cierta rutina. El nueve es conocido por su carácter bondadoso y conciliador. De todos los eneatispos, él es el que mejor sabe escuchar y comprender a los demás, poniéndose en su lugar. No obstante, detesta sentirse presionado y es incapaz de tomar decisiones con rapidez.

Su mayor defecto es la pereza, ya que le cuesta diferenciar lo importante de lo secundario y tiene tendencia a una cierta indolencia y a postergar. En ocasiones puede mitigar su ansiedad comiendo o bebiendo en exceso.



Desde el nacimiento existen símbolos marcados por la sociedad, distintivos de asignación de género, como los accesorios, el corte de pelo, la vestimenta y sus colores.

Villanueva (1997) explica que los elementos marcadores del género van señalando las expectativas de los padres. El niño y la niña captan estas señales que les permiten, mediante la comparación, identificarse con uno u otro sexo. Posteriormente, la observación de comportamientos propios de cada género y el trato que recibe de los mayores le indican cómo debe comportarse él o ella.

Entrando en el ámbito del diseño, se describirán algunos conceptos básicos que interaccionan con conceptos sociológicos que nos ayudan a formar personajes.

## 5.4 Imágenes y representaciones sociales

Según Adrian Frutiger (1981) la imagen debe ser una representación que el ojo humano debe captar naturalmente, con la mayor fidelidad posible. El autor explica que con el nacimiento de la fotografía, el arte naturalista y el ejercicio de la representación realista, utilizado en la pintura, se abandonó por los procesos fototécnicos. Esta evolución en la reproducción de las imágenes hace que crezca la multiplicidad de materiales iconográficos.

“Lo simbólico de una representación es un valor no expreso, un intermediario entre la realidad reconocible y el reino místico e invisible de la religión, de la filosofía y de la magia; media por consiguiente entre lo que es conscientemente comprensible y lo inconsciente” (Frutiger, 1981, P. 177).

Al hablar de símbolos en una sociedad también surge a colación el término de representaciones sociales, las cuales nos ayudan a explicar las acciones de las personas en ciertos momentos determinados o ante situaciones particulares.

Como bien lo señala Jodelet (1984) las personas conocen la realidad que les circunda mediante explicaciones que extraen de los procesos de comunicación y del pensamiento social. Las representaciones sociales sintetizan dichas explicaciones y en consecuencia, hacen referencia a un tipo específico de conocimiento que juega un papel crucial sobre cómo la gente piensa y organiza su vida cotidiana: el conocimiento del sentido común.

Otro autor que nos habla de representaciones sociales es Araya Umaña (2002). En su Libro *Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión*, describe que constituyen sistemas cognitivos en los que es posible reconocer la presencia de estereotipos, opiniones, creencias, valores y normas que suelen tener una orientación actitudinal positiva o negativa en las personas. Se presentan como sistemas de códigos, valores, lógicas clasificatorias, principios interpretativos y orientadores de las prácticas, que definen la llamada conciencia colectiva y las posibilidades de la forma en que las mujeres y los hombres actúan en el mundo.





ADRIANFRUTIGER  
a n

ADRIANFRUTIGER  
a n  
g o x k i & y i z m j s i  
m j s i  
m j s i

This typeface was designed by Adrian Frutiger and was commissioned by the Charles De Gaulle International Airport in Paris for usage on directional signage. Frutiger is a humanist sans-serif, and has become one of Adrian Frutiger's best-known typefaces, along with Univers. The weight of the forms are much less monotone than Univers, and due to these subtle thicks and thins the typeface has far more character. Since the 1980s, the fonts have been available in digital form from Linotype.

1975

R T L G  
M # O  
N \* X  
B Y K

This typeface was designed by Adrian Frutiger and was commissioned by the Charles De Gaulle International Airport in Paris for usage on directional signage. Frutiger is a humanist sans-serif, and has become one of Adrian Frutiger's best-known typefaces, along with Univers. The weight of the forms are much less monotone than Univers, and due to these subtle thicks and thins the typeface has far more character. Since the 1980s, the fonts have been available in digital form from Linotype.



## La percepción

Según Gilly Banchs (1986) la percepción y representaciones sociales aluden a la categorización de personas u objetos por lo que ambos conceptos se tienden a confundir.

Araya Umaña (2002) explica que los estudios de percepción social se centran en los mecanismos de respuestas sociales y de procesamiento de la información y los de representaciones sociales en los modos de conocimiento y los procesos simbólicos en su relación con la visión de mundo y la actuación social de los seres humanos.

De estos conceptos se desprende el de estereotipos, el cual nos va a ejemplificar algunas aristas de nuestra investigación, en base a cómo se generan morfológicamente los personajes, bajo el concepto de género en la película *Enredados*.

Siguiendo con Araya Umaña, los estereotipos son categorías de atributos específicos, su rigidez hace que no se puedan modificar constantemente en la interacción diaria de las personas. Los estereotipos son el primer paso en el origen de una representación; cuando se obtiene información de algo o de alguien se identifica en el grupo o situación a las cuales ese grupo o situación pertenece, o sea los estereotipos cumplen una función de “economía psíquica” en el proceso de categorización social (Araya Umaña, 2002, p. 45).

Por lo tanto, según lo expuesto por el autor, las imágenes y las representaciones sociales hacen referencia a ciertos contenidos mentales que se asocian con determinados objetos, supuestamente reales. La imagen se construye esencialmente como reproducción mental de un objeto y se relaciona básicamente con los mecanismos perceptivos. Por otro lado, las representaciones sociales dependen del propio proceso de representación de un objeto determinado.

Como bien explica Moscovici (1979), las representaciones sociales son conjuntos dinámicos, su característica es la producción de comportamientos y de relaciones con el medio.

“Las Representaciones sociales deberían ser vistas como una forma específica de entender y comunicar lo que ya sabemos (...) tienen siempre dos facetas, que son tan interdependientes como las dos caras de una hoja de papel: las facetas icónicas y simbólicas. Sabemos que: representación es igual a imagen/significado; en otras palabras que hace corresponder a cada imagen una idea y a cada idea una imagen” (Moscovici, 1984. p.17).



Como se señaló anteriormente las imágenes y las representaciones están constantemente ligadas; dicho esto es necesario explicar que con la imagen se busca atraer la mirada y la atención; gracias al color y las formas posee una capacidad de seducción y de impacto muy fuerte.

Bellomo R. y Freytes E. (2002) nos aportan que la imagen asegura la recordación porque permite una identificación de los personajes, potencia la asociación de ideas y facilita su memorabilidad. A la vez facilita la comprensión mediante esquemas y dibujos. Significa el mensaje y enmascara lo prohibido ya que la imagen puede sugerir deseos y pulsiones.

“Según Gubern esta última función se denomina como enmascaramiento o atenuación de lo prohibido ya que, mediante la imagen se convierte en socialmente aceptable lo verdadero o lo escandaloso, conceptos que no serían tolerados en el caso de ser expresados mediante la escritura” (Bellomo y Freytes, 2002, p.128).

## 5.5 Relaciones de imagen/texto

Bellomo R. y Freytes E. (2002) describen una serie de clasificaciones en base a la imagen en relación al texto.

### **La imagen como continuación del texto**

Aquí la imagen completa y prolonga el significado del texto. Hay una mayor autonomía entre ambos elementos.

### **La imagen como negación del texto**

Esta relación es mucho más rara, pero se da cuando los dos elementos del anuncio gozan de una total autonomía conceptual, de esa manera se produce esa contracción significativa de la que surge el verdadero sentido del anuncio, explican los autores.

### **El texto en función de anclaje de la imagen**

Esta situación es muy frecuente en donde se orienta, mediante una frase, el significado connotativo de la imagen.

Centrándonos básicamente en temas de diseño podemos definir algunos conceptos de los medios gráficos: lenguajes y códigos.



## 5.6 El lenguaje

### 5.6.1 Códigos lingüísticos

Ciencia que tiene por objeto el estudio del lenguaje y de las lenguas. Comprende los hechos del lenguaje en las dos formas de expresión: oral y escrita. Dentro de estas manifestaciones principales, aparecen junto a la palabra escrita y oral los códigos para-lingüísticos.

### 5.6.2 Códigos para-lingüísticos

Según Bellomo y Freytes (2002) son sistemas de signos que acompañan a la producción del lenguaje tanto oral como escrito. A través de estos códigos se pueden comunicar o connotar los matices del mensaje.

### 5.6.3 Código icónico

“La mayoría de los medios de comunicación de mayor penetración lo utilizan como su lenguaje fundamental dadas sus particulares características” (Bellomo y Freytes, 2002, p.128).

El código icónico comprende las imágenes en sus diversas manifestaciones: fotografías, dibujos, caricaturas, filmes.

En el código icónico, describen los autores, la relación del sentido se realiza por signos discontinuos, cuya interpretación depende de la enciclopedia o experiencia de cada lector y supone también una lectura cuya percepción siempre es global.

Por esto se dice que la imagen es portadora de muchos significados o polisémica, refiriéndose a este término por la característica que tienen algunos signos de evocar distintos significados según sea la experiencia y conocimientos del receptor.

### 5.6.4 Códigos para- icónicos

Son los sistemas de signos que acompañan la producción y uso de la imagen en un texto concreto. A continuación se describirá la clasificación de cada uno de ellos con sus respectivas categorías, realizadas por los autores Bellomo y Freytes (2002):

- El morfológico: hace a las distintas ubicaciones de la imagen – fija o en movimiento – dentro del espacio de percepción.
- El proxémico: o código de las distancias o posiciones
  - \* El kinésico o gestual: cuando se muestran fotografías o representaciones de seres vivos (personas, personajes o animales ) interviene el código de los gestos, el cual estudia los movimientos corporales. Se clasifican en:
    - Gestos emblemáticos: admiten una transposición oral directa y precisa. Como por ejemplo, poner el dedo índice sobre los labios, significa silencio.
    - Muestras de afecto: son los gestos faciales que expresan estados afectivos.
    - Gestos adaptadores: se los llama así porque se piensa que se desarrollan desde la niñez como esfuerzos de adaptación para satisfacer necesidades, como por ejemplo realizar acciones, dominar emociones, desarrollar contactos sociales.
    - Gestos ilustradores: son los que acompañan el habla y sirven para simbolizar lo que se dice verbalmente.
    - Gestos reguladores: son los que mantienen y regulan la naturaleza del hablar y el escuchar entre dos o más sujetos que interactúan. Indican al hablante que continúe, repita, se extienda en detalles, se apresure, haga más ameno su discurso.



- Los códigos culturales: se forjan en el seno de la vida social y en el transcurso del tiempo, dentro de los límites espaciales y temporales de una cultura. Son:

- \* El arquigráfico: o el de la descripción del entorno que puede ser natural, el aire libre, el paisaje o artificial.
- \* El de la vestimenta: se refiere a la ropa, que varía de cultura a cultura.
- \* El cromático: se refiere a los colores y su significado.
- \* El de los objetos: son las representaciones seleccionadas de los objetos del mundo real.

## 5.7 El signo

Siguiendo con la línea de la semiótica es necesario explicar el concepto de signo para poder entender con mayor facilidad el de imagen.

Victorino Zecchetto en su escrito *La teoría semiológica de Saussure*, describe que el signo es una díada, un compuesto de dos elementos íntimamente conexos entre sí.

El signo según Saussure está compuesto por la representación sensorial de algo, que se denomina significante, y su concepto que es el significado. Ambas cosas se asocian en la mente humana. Por un lado se encuentra el concepto y por el otro la imagen acústica de ese concepto o con palabras del autor, el elemento fónico-acústico (en Zecchetto, 2002, p. 24-25).

Otros conceptos importantes a tener en cuenta en base al signo son los de connotación y denotación. Según Daniel Chandler (1999) la denotación y connotación son términos que describen a la relación entre el signo y su referente. La denotación se describe como el significado

literal de un signo, mientras que la connotación se refiere a las asociaciones que hacemos como espectadores socio-culturales y personales. Pero ambas comparten la utilización de códigos.

Giménez y Ballester (2009) plantean a la connotación como un proceso conceptual de asociaciones múltiples, reúne signos presentes y ausentes que adquieren varios sentidos.

## 5.8 Elementos de Diseño Gráfico

### 5.8.1 Código cromático

Según Costa (2003) el diseñar implica el involucramiento del color, el cual tiene funciones comunicativas, no siempre con una relación directa del significado como los vemos en la realidad, sino más bien con una intencionalidad expresiva o comunicativa del diseñador.

Costa confirma que el color solo existe en estado puro en la industria química fabricante de pinturas, tintas y colorantes. El autor define que el color es una propiedad de las cosas del mundo, una sensación óptica con una explicación físico-fisiológica, pero que incluye resonancias psicológicas.

En síntesis la física del color produce significados y juega con la psicología del color.

Costa (2003) señala una clasificación funcional de los colores. Cabe destacar que cada una de estas implica sus propias variables:

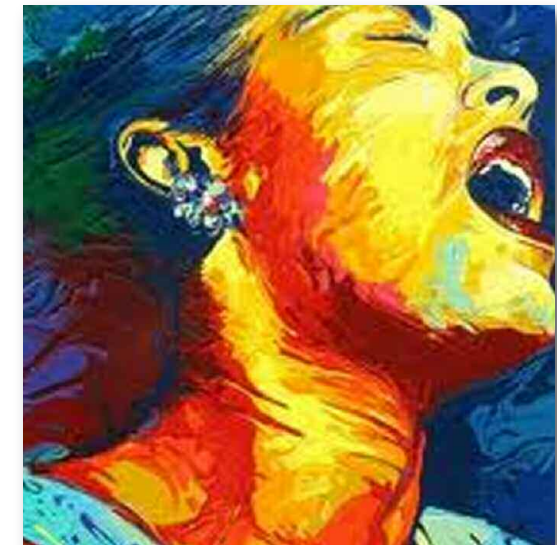




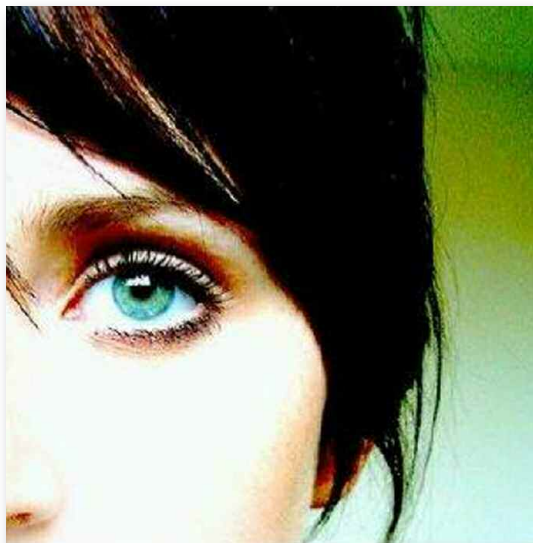
## Color realista

El autor la define como la manifestación más fiel del esfuerzo por imitar el aspecto que ofrecen las cosas del entorno. No existe color realista sin forma realista. La iconicidad de primer grado es total.

\* **Naturalistas:** en este caso los colores de las imágenes e ilustraciones son percibidos como el atributo natural de las cosas coloreadas. La imagen conserva siempre la fidelidad representacional de la forma.



\* **Expresionista:** “aquí el color no quiere ser natural ni exagerado. Quiere contribuir a una especie de dramatización de la imagen, a su mayor expresividad. Ahora, el color quiere hacer el mensaje más expresivo que la realidad” (Costa, 2003, p. 71). Tal como lo describe el autor, el color expresionista tiene un carácter retórico, donde juega lo cultural y lo psicológico.



\* **Exaltado:** el color se presenta en su mayor exaltación posible, el grado más alto de saturación. Con este uso se busca un gran impacto visual.



## Color fantasioso

Esta característica del color es opuesta a las estrategias naturalistas. Lo fantasioso se opone a lo real. Sus facetas son irreales, imaginarias y arbitrarias.



\* **Imaginario:** este color busca un efecto irreal, una artificialización de la imagen. Procuran crear sorpresa y crear un escenario de ensueño.



\* **Arbitrario:** se impone sobre la forma icónica y la lógica de los colores de la realidad. La arbitrariedad abandona lo real como referencia cromática, para explorar los efectos gráficos del color. De este modo según Costa (2003) el color busca su discurso propio.

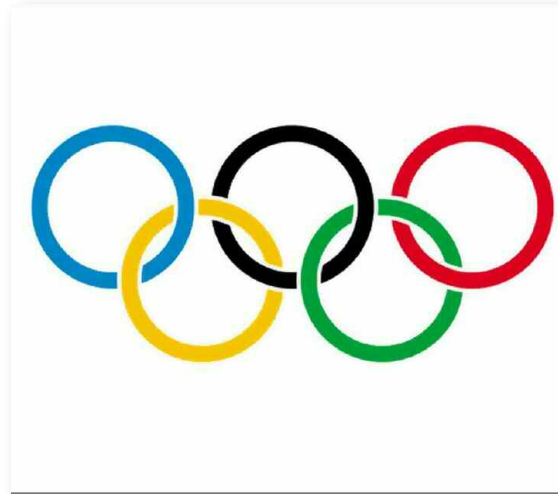




## Color Sígnico

Este recurso aboca exclusivamente a la razón gráfica, se abandona la forma realista. “El color por si mismo significa. Operan en estado puro y no como atributo natural de las cosas que nos rodean” (Costa, 2003, P. 77).

\***Esquemático:** aquí el color se esquematiza. Muestra su naturaleza grafica plana y saturada, según lo describe Costa (2003).



\* **Señalético:** este color es antes que signo (significante), señal óptica (pura sensación luminosa), lo que importa son los colores no la forma.



\* **Emblemático:** según el autor es una variable del color-signo, tiene varias intenciones comunicativas dependiendo de lo que quiera resaltar el diseñador y el contexto del mensaje; dicho esto, el color emblemático puede ser señalético, psicológico y/o cultural.



Costa en su libro “Diseñar para los ojos” cita a Goethe, quien estudia con profundidad la psicología del color y destaca los principales aspectos:

	<p><b>El blanco</b>, como el negro, tienen un valor límite y un valor neutro que define la ausencia del color. El blanco expresa la paz y la pureza, crea impresión de vacío e infinito, se describe como el fondo universal de las formas gráficas.</p> <p><b>El gris</b>, ocupa el espacio central entre los colores límites de la escala, el blanco y el negro. Es pasivo e indeciso, expresa duda y melancolía.</p> <p><b>El negro</b> es el símbolo del silencio. Es un color que no tiene resonancias pero es elegante y confiere nobleza.</p>	
	<p><b>“El amarillo</b> es el color más luminoso, el más cálido, ardiente y expansivo. Es el color del sol, de la luz y el oro, y como tal es violento, intenso y agudo hasta la estridencia” (Costa, 2003, p.62).</p>	<p><b>El violeta</b> mezcla el azul y el rojo, es el símbolo de la templanza, la lucidez y la reflexión.</p>
	<p><b>El naranja</b> posee una fuerza muy activa, tiene a la vez un carácter acogedor, cálido, estimulante y una energía muy positiva.</p>	<p><b>El verde</b> es el color más sedante y tranquilo. Evoca la vegetación y el mundo natural. Es un color indiferente, no transmite alegría ni tristeza o pasión. Se lo asocia a la esperanza.</p>
	<p><b>El rojo</b> significa la vitalidad, es el color de la sangre, de la pasión de la fuerza bruta y del fuego. Color ligado al principio de la vida, expresa sensualidad, la virilidad y la energía. Símbolo de la sexualidad y el erotismo.</p>	<p><b>El marrón</b> es un color masculino, severo, confortable. Da impresión de gravedad y equilibrio. “Es el color realista por excelencia porque se asocia al suelo que pisamos” (Costa, 2003, p. 63).</p>
	<p><b>El azul</b> es el color de la profundidad, inmaterial y frío.</p>	<p><b>El rosa</b> simboliza la timidez y el candor. Es suave y romántico, fantasioso y delicado. Sugiere la ternura y la intimidad y tiene connotaciones femeninas.</p>



Si hablamos de diseño debemos tener en cuenta sus elementos básicos, Dondis (1985) plantea que siempre que se diseña algo, la sustancia visual de la obra se extrae de una lista básica de elementos. Son la materia prima de toda la información visual para la estructura de un trabajo.

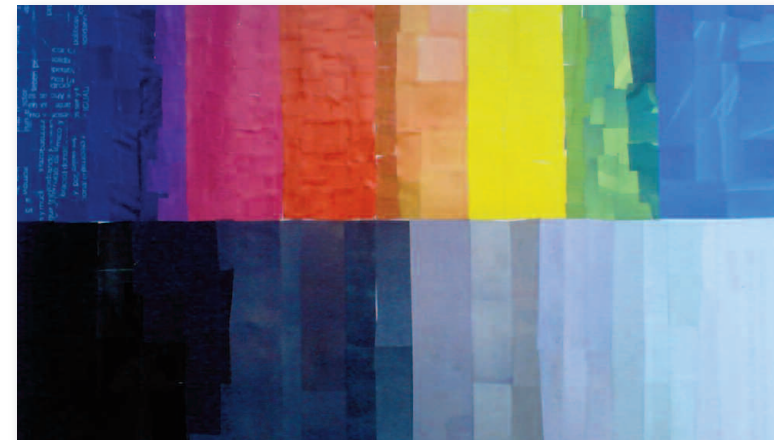
Según Dondis (1985) las representaciones monocromáticas que aceptamos con tanta facilidad en los medios visuales son sucedáneos tonales del color. Mientras el tono está relacionado con aspectos de nuestra supervivencia y es, en consecuencia, esencial para el organismo humano, el color tiene una afinidad más intensa con las emociones. El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes y constituye una valiosa fuente de comunicadores visuales.

A cada color se le asocia un significado, explica la autora.

Hay muchas teorías sobre el color. Tanto el de la luz como el del pigmento, se comporta de manera única.

El color tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse. El matiz es el color mismo o croma, y hay más de cien. Cada matiz tiene características propias; los grupos o categorías de colores comparten efectos comunes. Hay tres matices primarios o elementales: amarillo, rojo, azul. Cada uno representa cualidades fundamentales. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz y el calor; el rojo es el más emocional y activo; el azul es pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, el azul a contraerse. Cuando se asocian en mezclas se obtienen nuevos significados. El rojo, que es un matiz provocador, se amortigua al mezclarse con el azul y se activa al mezclarse con el amarillo. Los mismos cambios en los efectos se obtienen con el amarillo que se suaviza al mezclarse con el azul. En su formulación más simple, la estructura cromática se enseña mediante la rueda de colores.

La segunda dimensión del color es la saturación, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi pri-



mitivo según Dondis (1985). Está compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto visual o un hecho, más cargado está de expresión y emoción. Lo informativo da lugar a una elección de color saturado o neutralizado que depende de la intención.

La tercera y última dimensión del color es acromática. Se refiere al brillo, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales. Hay que subrayar que la presencia o ausencia de color no afecta al tono, que es constante. El aumento y disminución de la saturación pone de relieve la constancia del tono y demuestra que el color y el tono coexisten en la percepción sin modificarse uno al otro.

“Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. El color no sólo tiene un significado universalmente compartido a través de la experiencia, sino que tiene también un valor independiente informativo a través de los significados que se le adscriben simbólicamente” (Dondis 1985, p. 69).



El tono es otro elemento del diseño gráfico que Dondis (1985) relaciona con el color. Según la autora “los bordes en que la línea se usa para representar de modo aproximado o detallado, suelen aparecer en forma de yuxtaposición de tonos, es decir, de intensidades de oscuridad o claridad del objeto visto” (Dondis, 1985, p. 61). Dondis describe que vemos gracias a la presencia o ausencia relativa de luz, pero la luz no es uniforme en el entorno ya sea su fuente natural o artificial. Las variaciones de luz, o sea el tono, constituyen el medio con el que se distinguen ópticamente la información visual del entorno. En otras palabras, “vemos lo oscuro porque está próximo o se superpone a lo claro, y viceversa” (Dondis, 1985, p. 61).

Entre la oscuridad y la luz existen en la naturaleza múltiples gradaciones sutiles. Cuando observamos la tonalidad de la naturaleza vemos auténtica luz. Cuando hablamos de tonalidad en el grafismo, la pintura, la fotografía o el cine, Dondis (1985) se refiere a alguna clase de pigmento, pintura o nitrato de plata que se usa para simular el tono natural. Entre la luz y la oscuridad de la naturaleza hay cientos de grados tonales distintos, pero en las artes gráficas y en la fotografía esos grados están muy restringidos. La autora explica que la escala tonal más usada entre el pigmento blanco y el pigmento negro tiene unos trece grados.







### 5.8.2 Código morfológico

En esta tesis se toma como referencia la enumeración de los elementos que ha realizado Dondis D. A. (1985).

#### El punto

Según la autora, es la unidad más simple y mínima, de comunicación visual. Dondis (1985) explica que cualquier punto tiene una fuerza visual grande de atracción sobre el ojo, tanto si su existencia es natural como si ha sido colocado allí por el hombre con algún propósito.

#### La línea

En cuanto a la línea la autora la describe como una sucesión de puntos que, al encontrarse tan próximos entre sí, no pueden reconocerse individualmente y aumenta la sensación de direccionalidad y la cadena de puntos se convierte en otro elemento visual distintivo: la línea. Ésta también se define como un punto en movimiento y tiene una enorme energía. Nunca es estática; es infatigable y el elemento visual por excelencia del boceto. Siempre que se emplea, la línea es el instrumento esencial de la previsualización, el medio de presentar en forma palpable aquello que todavía existe solamente en la imaginación. Dondis (1985) explica que a pesar de su gran flexibilidad y libertad, no es vaga: al contrario, es precisa; tiene una dirección y un propósito, va a algún sitio, cumple algo definido.

#### El contorno

“La línea describe un contorno” (Dondis, 1985, p. 58).

Se describen tres contornos básicos; el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. Cada uno de ellos tiene su carácter específico y rasgos únicos, y a cada uno se atribuye gran cantidad de significados, unas veces mediante la asociación, otras mediante una adscripción arbitraria y otras, a través de propias percepciones psicológicas y fisiológicas. Al cuadrado se asocian significados de torpeza, honestidad, rectitud y esmero; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinitud, la calidez y la protección.

“Todos los contornos básicos son fundamentales, figuras planas y simples que pueden describirse y construirse fácilmente, ya sea por procedimientos visuales o verbales” (Dondis, 1985, p. 59).

#### Dirección

La autora describe que todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo, la diagonal; el círculo, la curva. Cada una de las direcciones visuales tienen un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales. La referencia horizontal-vertical constituye la referencia primaria del hombre respecto a su bienestar y su maniobrabilidad. Su significado básico no sólo tiene que ver con la relación entre el organismo humano y el entorno sino también con la estabilidad en todas las cuestiones visuales. No sólo facilita el equilibrio del hombre sino también el de todas las cosas que se construyen y diseñan. La dirección diagonal tiene una importancia grande como referencia directa a la idea de estabilidad. Es la formulación opuesta, es la fuerza direccional más inestable y, en consecuencia, la formulación visual más provocadora.



“Las fuerzas direccionales curvas tienen significados asociados al encuadramiento, la repetición y el calor. Todas las fuerzas direccionales son muy importantes para la intención compositiva dirigida a un efecto y un significado final” (Dondis, 1985, p. 61).

## Textura

La textura es el elemento visual que sirve para distinguir otro sentido, el tacto. Dondis (1985) plantea que en realidad la textura se puede apreciar y reconocer ya sea mediante el tacto o la vista, o a través de ambos sentidos.

## Escala

Según lo explica Dondis (1985) todos los elementos visuales tienen capacidad para modificar y definirse unos a otros. El color es brillante o apagado según la yuxtaposición, de la misma manera que los valores tonales relativos sufren enormes modificaciones visuales según sea el tono que está junto o detrás de ellos. Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno. “En lo relativo a la escala, los resultados visuales son fluidos y nunca absolutos, pues están sometidos a muchas variables modificadoras” (Dondis, 1985, p. 71).

## Dimensión

La representación de la dimensión o representación volumétrica de los objetos dependen de la ilusión. Según Dondis, la dimensión existe en el mundo real, pero en cuanto se plasma sobre papel, ésta sólo está

implícita. El elemento para simular la dimensión es la convención técnica de la perspectiva. “Los efectos que produce la perspectiva pueden intensificarse mediante la manipulación tonal del «claroscuro», énfasis espectacular a base de luces y sombras” (Dondis, 1985, p. 74).

## Movimiento

Por último Dondis (1985) describe el elemento visual de movimiento, que como el de la dimensión, está presente en el modo visual con mucha más frecuencia de lo que se reconoce explícitamente.

Dondis (1985) explica que el movimiento es una acción implícita que se proyecta en la información visual estática de una manera a la vez psicológica y cinestética.

El milagro del movimiento como componente visual es dinámico. Según la autora el único que se ha aproximado a generar este elemento, tal y como lo conocemos, es el film cinematográfico.

Todos estos elementos, el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala, la dimensión y el movimiento son los componentes irreductibles de los medios visuales.

Dondis (1985) sostiene que son los ingredientes básicos para el desarrollo del pensamiento y la comunicación visuales. Tienen la capacidad de transmitir información de una forma fácil y directa, mensajes comprensibles sin esfuerzo para cualquiera que los vea. “Esta capacidad de transmitir un significado universal ha sido universalmente reconocida, pero no buscada con la determinación que la situación exige” (Dondis, 1985, p. 80).



## 5.8.3 Código Tipográfico

La tipografía forma una parte importante en la construcción de la identidad. Según Solomon (2003) todo alfabeto tipográfico tiene una personalidad que está determinada por la estructura de su diseño. “Su estilo se expresa a través del cuerpo, peso, proporción, espaciado, medida de la composición y la ubicación en la página” (Solomon, 2003, p. 8).

Costa (1993) sugiere dos criterios para la adopción de los alfabetos a utilizar:

1. El estético-psicológico, que se refiere al estilo, forma y grafismos que están ligados a ciertas connotaciones. En este punto se inscribe la siguiente clasificación:

- los tipos manuales: en las que predomina la influencia de la mano.
- las humanas: con un trazo firme y carácter artesanal. Pertenecientes al grupo de las romanas antiguas.
- las garaldas: clásicas y elegantes. Pertenecientes al grupo de la romanas antiguas.
- las reales: de diseño lógico y realista como de la época del racionalismo.
- las didones.
- las mecanas: funcionales, como los de la prensa diaria, también conocidas como egipcias.
- las lineales: abiertas, del funcionalismo de la Bauhaus.
- las incisivas: cuya forma deviene del grabado.
- las scriptas: que imitan la escritura corriente, el movimiento de la mano ya sean caligráficas o personalizadas.

A esta clasificación se suman:

- las rotuladas: caligráficas y góticas.
- las decorativas o fantasía.

2. El criterio funcional, que se refiere a la correcta legibilidad.

Otros autores consideran importantes otras características formales y estilísticas de las tipografías. Según Gálvez (2005) la creación de las formas de las letras está determinada por una serie de factores, que veremos a continuación:

1. Extensión horizontal: espacio que ocupa el carácter a lo ancho del plano.
2. Espesor de los trazos verticales: el espesor determina la densidad de gris en la página y su contraforma.
3. Contraste: diferencia que se da entre los trazos delgados y los gruesos de una letra.
4. Modulación o eje del contraste: Gálvez (2005) lo denomina como el incremento o disminución progresivos del contraste según la dirección del trazo, esta se puede dar vertical o inclinada.
5. Correcciones ópticas: corrección en las deformaciones naturales que presentan las letras.
6. Relación de la altura de X con el cuerpo.
7. Ritmo y espaciado: evitan espacios innecesarios en blanco y facilitan la lectura.
8. Serifas: se denomina serifa al trazo pequeño que remata los trazos principales.
9. Trazos terminales: existen fuentes que tienen trazos que no terminan en serifas, sus terminaciones se dan en formas de gotas o lágrimas, también en forma de cuña o simplemente caligráficas.
10. Tamaño óptico: mientras más grande sea el cuerpo de la fuente, sus proporciones se harán más estrechas y sus rasgos más finos y esbeltos.





### 5.8.4 Imágenes retóricas

Un elemento que sale a colación y que utiliza a menudo el emisor para comunicar de un modo nuevo, original, no convencional es la retórica. La aplicación de los recursos retóricos, según los autores, tienen como objetivo la respuesta del receptor; los mismos provocan sorpresa y una reacción. “La retórica ha sido hasta hoy la que ha estudiado particularmente la producción de signos y la conmutación de códigos” (Giménez y Ballester, 2009, p. 49).

La retórica codifica los signos, generando un metalenguaje. Giménez y Ballester (2009) plantean que un metalenguaje se refiere a dos niveles de lenguaje: el propio y el figurado, esto significa que existe un nivel de sentido directo y un nivel de sentido indirecto que mentalmente debe construirse.

Giménez y Ballester (2009) realizan una clasificación de las imágenes retóricas según la realizada por J. Durand:

**IMÁGENES DE PRESENTACIONES/** En estas se observa un predominio de los signos en el nivel denotativo, dicho de otro modo, es una presentación “objetiva” del discurso.

**Exposición:** los objetos se presentan solos, a sí mismos, sin atributos aunque connoten.



**Ostención:** se muestra al producto mediante un presentador.



**Infinitivo:** el producto está exaltado en su perfección o excelencia y no necesita demostrarlo.





**IMÁGENES DE PREDICACIÓN/** Esto se da cuando en el discurso hay alguna modificación de los signos y elementos utilizados o se altera el contexto.  
Según los autores los discursos de predicación otorgan a los signos ciertas cualidades y valores con una función calificativa, se dice algo acerca de la cualidad del producto, esto significa que no se lo presenta de modo directo, sino que debe ser construido.

*Adjunción, repetición o repetitivas:* se añaden uno o varios signos a la proposición del discurso. Se produce la reiteración.

**Aliteración:** sucede cuando un signo se repite de igual modo, se adjunta varias veces con el mismo significado.

**Tautología:** un signo se repite de diferentes modos con el mismo significado.

**Sinonimia:** se construye el discurso codificando signos sinónimos, que tienen igual significado.





## IMÁGENES DE PREDICACIÓN

*Supresión o privativas:* hace referencia cuando en la proposición del discurso se omiten uno o varios signos.

**Elipsis:** el signo se omite y el receptor es quien debe conformar en la mente un contexto lógico para ese signo ausente.



**Reticencia:** consiste en la censura de un signo que puede ser considerado un tabú. Se cuida no mostrar ciertas características de la imagen.





## IMÁGENES DE PREDICACIÓN

*Sustitución o sustitutivas:* se suprimen varios signos y se añaden otros, más bien se reemplazan por otros con los cuales guardan relación y es función del receptor decodificarlos e interpretarlos.

**Metáfora:** es una comparación tácita, no explícita entre los signos. Hace referencia a un objeto mediante la utilización de otro que lo remite.



**Comparación:** según los autores un signo es reemplazado por otro semejante, análogo, lo que crea una comparación de dos sentidos. El reemplazo en este caso es explícito.



**Metonimia:** designa una cosa por medio de otra. Se suprime un signo pero inmediatamente se compensa con otro que lo reemplaza.







## IMÁGENES DE PREDICACIÓN

*Sustitución o sustitutivas:* se suprimen varios signos y se añaden otros, más bien se reemplazan por otros con los cuales guardan relación y es función del receptor decodificarlos e interpretarlos.

**Sinécdoque:** se reemplaza el todo por una parte que lo representa.



**Antonomasia:** se presenta un signo singular que aparece en la imagen, representa el propio género o a la especie. Lo singular se reconoce como universal.





## IMÁGENES DE PREDICACIÓN

### *Intercambio, permutación o comparativas*

**Intercambio:** la imagen tiene dos sustituciones recíprocas. Existe una comparación doble, uno que remite a otro.



**Prosopopeya:** sucede cuando un signo inanimado se personifica; como describe Giménez y Ballester (2009) “el signo se humaniza”. También es denominado Personificación.



**Hipérbole:** este recurso utiliza la exageración, los signos se encuentran fuera de contexto, por el tamaño en que se manifiestan.



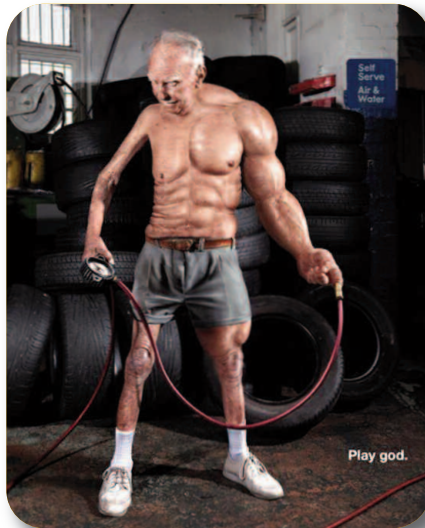


## IMÁGENES DE PREDICACIÓN

**Contrarias:** los signos se encuentran en oposición.

**Antítesis:** se da con dos signos antónimos, opuestos. Blanco/negro.

**Lítote:** en este caso los signos son escasos, dicen menos para dar a entender más.







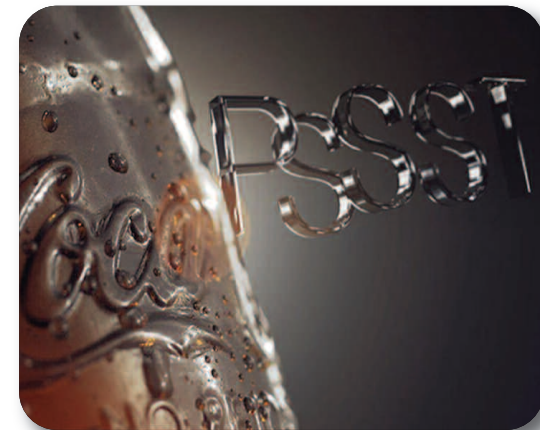
## IMÁGENES DE PREDICACIÓN

### *Transposición*

**Transpositivas:** consiste en alterar el orden esperado.



**Onomatopeya:** emplea signos visuales o textuales, para representar los originales, que son acústicos.





Según Gamonal (2004) la Retórica y el Diseño Gráfico están presentes en nuestras vidas cotidianas. Sin darse cuenta o muchas veces de forma intencionada, las personas utilizan metáforas para explicar algo, se cambia el orden de los acontecimientos para crear mayor suspenso o se omiten ciertas palabras sustituidas por gestos.

En base a nuestro trabajo final consideramos relevante exponer las funciones del diseño gráfico según lo presenta Gamonal (2004), serían las siguientes:

- **Función comunicativa:** mediante la composición el Diseño Gráfico ordena la información para hacerla más clara y legible a la vista del receptor.
- **Función publicitaria:** intenta persuadir al receptor con una puesta en escena visualmente atractiva.
- **Función formativa:** tiene mucho que ver con la función comunicativa en la ordenación del mensaje, pero aplicado a fines educativos y docentes.
- **Función estética:** forma y funcionalidad son dos elementos propios del Diseño Gráfico cuyo producto tiene que servir para mejorar algún aspecto de nuestra vida y también para hacernos más agradable su uso.

Según Espinoza Colón (2012) en la publicación “Aplicación de metodología de diseño gráfico y de psicología para la creación de personajes” en la Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo, explica que tanto el diseño gráfico como la psicología son áreas del conocimiento que han acompañado al ser humano desde las primeras civilizaciones, ambas tienen puntos de convergencia que han ayudado a otras áreas a desarrollar mejores productos.

Espinoza Colón (2012) sostiene que es importante que el ilustrador y el diseñador se aggiornen de los gustos y las necesidades de los receptores y consideren una metodología adecuada para la creación de los personajes de las historias de cada película.

Espinoza Colón cita a Vilchis en su publicación, quien argumenta que el diseño gráfico es entendido como un proceso, y que tiene el propósito de proyectar de manera coherente la disposición de los elementos gráficos: color, forma, tipografía y fotografía; que serán sometidos a la percepción de los lectores de un mensaje visual.

Según Vilchis el diseñador gráfico es considerado un organizador de estructuras, el autor describe que su objetivo es materializar sistemas gráficos. “Un sistema gráfico se entiende como un mensaje en el que los elementos formales están ordenados en función de algún criterio compositivo, pero además cumplen una finalidad: comunicar gráficamente determinado mensaje” (en Espinoza Colón, 2012, p. 10).



## 5.9 Identidad visual corporativa

Según Costa (1994) la noción de Identidad Corporativa se encierra en un triángulo de tres elementos intrínsecos entre sí: la sustancia, la función y la forma. El autor sostiene que cada cosa existente en el mundo es determinada por su esencia, su rol o su orientación y su forma material. “(...) Hay pues una interdependencia de la sustancia, la función y la forma, en la que una y otra se condicionan y se determinan recíprocamente” (Costa, 1994, p.85).

Según Villafañe (1998), de las variables de la Identidad Corporativa, la Identidad Visual es la que mejor se puede intervenir y la más tangible, es una traducción simbólica, especialmente gráfica e intencional, de lo que las empresas entienden que es su ser esencial, y más concretamente, de lo que quieren transmitir a cerca de lo que son.

La Identidad Corporativa definida por Capriotti (1992, p. 79) es “la personalidad de la organización, cómo se ve a sí misma. Es un conjunto de atributos con los que se identifica la imagen que la organización tiene de ella misma”. Según él, cada organización elabora su propio discurso en referencia a esos atributos para comunicarlo a los públicos con los que se relaciona.

Toda Identidad Visual Corporativa debe estar constituida por lo que Villafañe (1999) llama constantes universales de la Identidad Visual, es decir, los elementos básicos, a partir de los cuales se desarrollan las diferentes aplicaciones de la identidad Visual. Además es importante comprender las funciones de la Identidad Visual; Villafañe (1998) destaca cuatro funciones pragmáticas:

1. Identificación: con su entorno y la entidad humana.
2. Diferenciación: distinguirse del resto, considerando a todos los participantes del sector y asumiendo o no esa identidad sectorial.
3. Memoria: dependerá de la simplicidad estructural (cuanto menos rasgos genéricos será más simple), del grado de originalidad o redundancia, del carácter simbólico (que aporta emotividad), de la pregnancia y de la armonía entre sus componentes (equilibrio y compatibilidad).
4. Asociación: garantice la adscripción de los elementos con su referente.

### 5.9.1 Elementos identificadores

Todo signo debe tener la capacidad de identificar, dentro de la gama de signos existentes Chaves y Belluccia (2006) establecen una subdivisión del repertorio en dos conjuntos: los primarios, que cumplen la función identificadora directa como firma, y los secundarios, que sirven de refuerzo y complemento, pero no pueden actuar aisladamente como rúbrica.



## Identificadores primarios

1. El **logotipo**: es la forma gráfica estable y explícita del principal identificador de la organización: su nombre. Esencialmente cumple la función de firma y su uso es universal.

Se inscribe a los logotipos en una clasificación morfológica en función de sus aspectos puramente formales (Chaves y Belluccia, 2006):

- **Logotipo tipográfico estándar**: el nombre escrito de una manera normal con alguna familia tipográfica preexistente y de uso libre.
- **Logotipo tipográfico exclusivo**: en este caso el nombre se escribe con una familia tipográfica especialmente diseñada para el caso.
- **Logotipo tipográfico retocado**: el nombre se escribe con una tipografía regular, pero sobre esta se realizan retoques y ajustes que le otorgan una personalidad y singularidad propias (ajustes de trazos, proporciones, ligaduras etc.)
- **Logotipo tipográfico iconizado**: el nombre se escribe con alguna de las tipologías anteriores pero una o más de sus letras se reemplaza por un icono compatible con algún aspecto de la entidad.
- **Logotipo singular**: se diseña el nombre como una pieza única, que no corresponde con ninguna familia existente, sino que es una forma de carácter excepcional.
- **Logotipo con accesorio estable**: para potenciar la capacidad identificadora se le incorporan al logotipo elementos gráficos complementarios (rúbricas, subrayados, asteriscos, fondos, etc.)

2. El **Símbolo** o **Isotipo**: “Es una figura icónica que representa a la organización, que la identifica y la individualiza con respecto a las demás”. (Capriotti, 1992, p. 119). El isotipo acompaña al logotipo y le agrega a la expresión visual del nombre una imagen que puede actuar solo para cumplir otro tipo de funciones identificadoras.

Siguiendo la clasificación de Chávez y Belluccia sobre estos signos, estructurable en torno a los conceptos de iconicidad, alfabeticidad y abstracción, se encuentran:

- **Símbolos icónicos**: es una imagen que representa algún elemento del mundo real o imaginario, tanto por su semejanza real evidente, como por su codificación, y se puede reconocer fácilmente.
- **Símbolos abstractos**: No representan formas conocidas pues las propiedades sensibles están abstraídas. Usan otros recursos formales o cromáticos para provocar sensaciones o evocar otras imágenes.
- **Símbolos alfabéticos**: utilizan las iniciales del nombre como motivo central (no es una sigla).

Estos símbolos pueden materializarse empleando diversas retóricas gráficas: pictográficas, orgánicas, fotográficas, geométricas, normalizadas, etc.

Ambos identificadores Isotipo y Logotipo, pueden usarse de forma aislada o combinada, dando lugar a la fórmula conocida como isologotipo.

## Identificadores secundarios

No son tan sólidos como para actuar de forma separada, pero pueden identificar de manera eficiente.

Estos son:

1. **Gráficos**: tramas, texturas, rúbricas no incorporadas al logotipo, guardas, mascotas, personajes, subrayados, fondos o soportes gráficos, etc.
2. **Cromáticos**: el color aunque sin forma propia, identifica, indica estilo y connota una gran variedad de significados. Sus posibilidades aumentan apelando a las combinaciones, y en ciertos casos la marca gráfica cede el color a la superficie para ganar reconocimiento.



## Breve descripción de Enredados

# Breve descripción de Enredados



Hace mucho tiempo una gota de sol cayó a la tierra y se transformó en una flor que tenía el poder de curar a los enfermos y heridos. Una mujer llamada Gothel la encontró y cada vez que le cantaba una canción especial, recibía el poder de la flor y rejuvenecía. Decidió esconderla para sólo ella mantenerse joven durante siglos. Tiempo después una joven reina, estando embarazada, se enfermó y todas las personas del reino desesperadas buscaban algo que sanarla. Los guardias del reino hallaron la flor y se la llevaron al palacio, prepararon una crema con sus pétalos y se la sirvieron a la reina para que sanara. Nació una pequeña niña a quien llamaron Rapunzel, quien nació con una dorada cabellera heredando los poderes de la flor mágica, y para conmemorar el nacimiento de la princesa, los reyes lanzaron a los cielos un farolillo iluminado.

Una noche, Gothel se infiltró en el castillo, secuestró a Rapunzel y la llevó a una torre. El reino la buscó por varios días, pero nunca la encontraron. Así que, cada cumpleaños, en el reino se soltaban linternas flotantes con la esperanza de que un día la princesa volviera. Gothel crió a Rapunzel como si ella fuese su verdadera madre.

Dieciocho años más tarde, Rapunzel ya era una joven con una larguísima cabellera que vivía sola en una torre escondida del mundo, sólo acompañada por su camaleón Pascal y por su madre Gothel. Por su cumpleaños, Rapunzel le pidió a Gothel ir a ver las linternas flotantes que cada año lanzaban en la ciudad, pero Gothel se negó.

Mientras, el ladrón Flynn Rider y los hermanos Stabbington robaban la corona de la princesa perdida. Los guardias los persiguieron, pero Flynn traicionó a los hermanos dejándolos atrás mientras él escapaba con la corona. Flynn tiró al jinete de un caballo de la guardia real llamado Maximus y trató de huir en él, pero Maximus se negó y trató de recuperar la corona. Flynn logró perder a Maximus y se escondió en una torre que estaba escondida del resto del mundo: la torre de Rapunzel.

Rapunzel, presa del pánico, golpeó a Flynn con una sartén dejándolo inconsciente y lo encerró en un armario. Ella se dio cuenta de que podía cuidarse sola en el mundo exterior al atrapar a una persona, así que planeó enseñárselo a su



# Breve descripción de Enredados



madre para que viera que no era una joven indefensa y que podía ir a ver las linternas flotantes. Antes de que pudiera mostrarle a Flynn, Gothel le dijo que nunca saldría de la torre, con el pretexto de que el mundo exterior era muy malvado y peligroso para la joven. Rapunzel decidió engañarla pidiéndole como regalo de cumpleaños una pintura fabricada en un lugar a tres días de viaje de allí, para que, mientras Gothel estuviera fuera, ella pudiera salir a la ciudad. Rapunzel escondió la corona antes de despertar a Flynn y decidió negociar con él, de modo que él la llevara a ver las linternas a cambio de la corona. Flynn aceptó de mala gana, bajaron de la torre y partieron hacia la ciudad.

En esos momentos Gothel se encontraba con Max, y al ver que no tenía jinete y que era de la guardia real, volvió a la torre y vio que Rapunzel no estaba. Creyendo que se la llevaron los guardias reales, encontró la corona y un afiche de Flynn por lo que tomó una daga y fue en su búsqueda. Mientras tanto, Flynn llevó a Rapunzel a un bar "El patito modosito" en el que se reunían muchos bandidos. Los bandidos se dieron cuenta de que la guardia real buscaba a Flynn por lo que todos quisieron atraparlo para cobrar la recompensa, pero Rapunzel lo defendió y les contó su sueño de ver las linternas flotantes. Todos los bandidos comenzaron a cantar una canción en la que relataban sus sueños. Mientras todos cantaban, Gothel se encontraba fuera del bar escuchando y viendo todo lo que pasaba dentro.

De pronto, uno de los bandidos entró al bar acompañado de los guardias que buscaban a Flynn. Todos los ladrones ayudaron a escapar a Rapunzel y a Flynn por un túnel secreto. Mientras Flynn y Rapunzel escapaban de los guardias que querían arrestar a Flynn por el robo, llegaron a una represa. Luego de pelear con todos los que los perseguían (incluidos los hermanos Stabington y el caballo Máximus) la represa se rompió y el agua se disparó por todos lados. Rapunzel y Flynn quedaron atrapados en una cueva al fondo de la cantera. Todo dentro de la cueva se empezó a inundar y Rapunzel y Flynn trataron de encontrar una salida. Flynn, al tratar de mover una roca, se lastimó la mano.





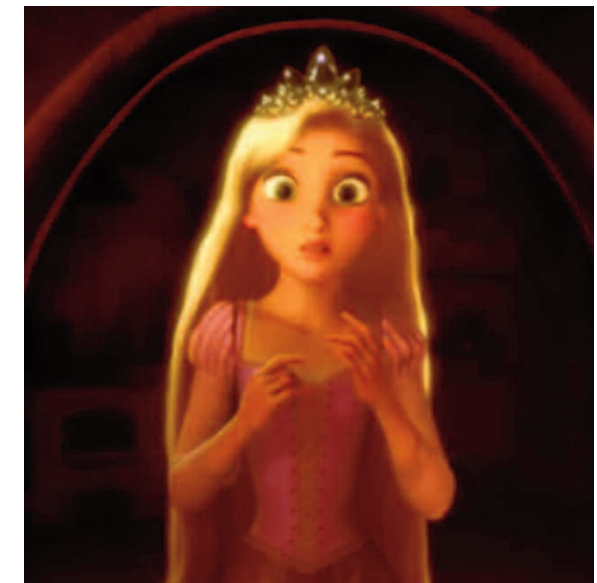
# Breve descripción de Enredados



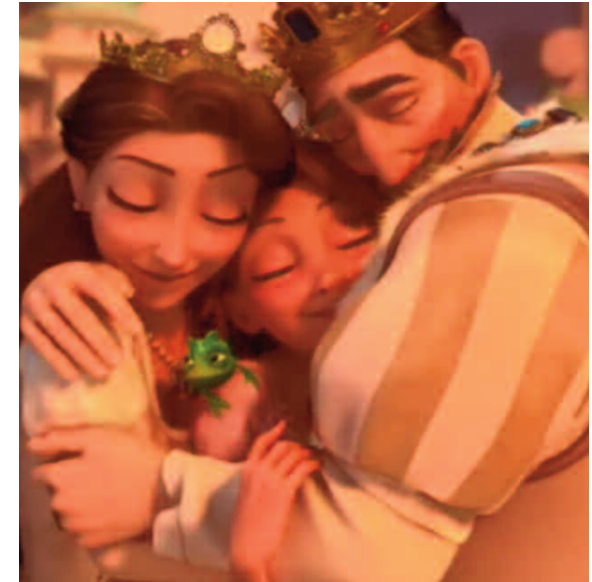
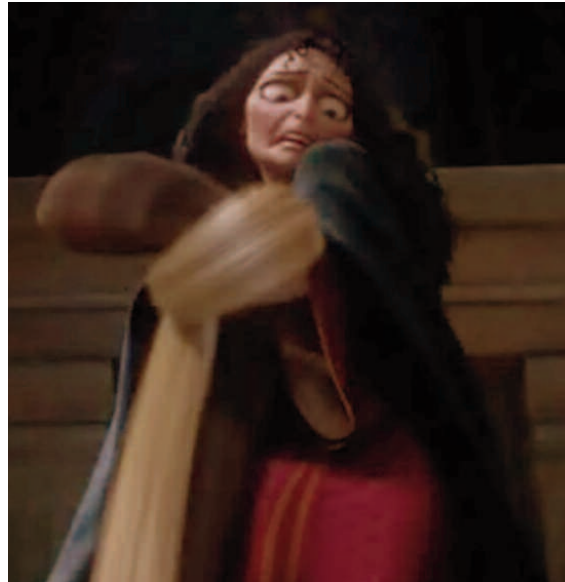
Todo estaba muy oscuro y creyendo que ya no había forma de salvarse, Flynn le confesó a Rapunzel que su verdadero nombre era Eugene Fitzherbert. Rapunzel le confesó que su cabello era mágico y que brillaba cuando ella cantaba. Entonces Rapunzel se dio cuenta de que eso los podía ayudar, así que entonó la canción y gracias al brillo de su cabello encontraron una salida.

Cuando acamparon, Rapunzel le dijo a Eugene que su cabello era mágico y que tenía el poder de sanar y rejuvenecer, así que curó la herida de la mano de él. También le contó que cuando su cabello era cortado se volvía castaño, perdía su poder y ya no crecía más, y que para protegerla de quienes quisieran aprovecharse de estos poderes, Gothel la mantenía encerrada en la torre. Cuando Flynn fue a buscar leña, Gothel apareció y trató de llevarse a Rapunzel de vuelta a la torre, pero ella no quiso ir y Gothel, enojada le dio a Rapunzel la corona que quería Flynn. Le dijo que Flynn sólo quería la corona y no a ella. Gothel se fue y Rapunzel decidió guardar la corona. Por la mañana, Máximus apareció, pero Rapunzel le convenció de que no capturara a Flynn hasta que ella haya visto las linternas, por lo que siguieron su camino. Ya en la ciudad, Flynn y Rapunzel pasaron el día en distintos lugares de la ciudad; al anochecer consiguieron una barca y admiraron las linternas. Entonces Rapunzel le dio la corona a Flynn, pero cuando estaban a punto de besarse, Flynn divisó a los hermanos y decidió darles a ellos la corona.

Los hermanos, persuadidos por Gothel, decidieron que el pelo de Rapunzel era más valioso que la corona, por lo que ataron a Flynn inconsciente a un barco con la corona, que se dirigía al palacio. Rapunzel vio cómo el barco se alejaba; creyó que Flynn solo quería la corona y que su madre tenía razón. Cuando los hermanos estuvieron a punto de capturar a Rapunzel por el conocimiento del poder de su cabello, Gothel apareció y "rescató" a Rapunzel volviendo de



# Breve descripción de Enredados



nuevo a la torre. El barco en el que iba Finn se estrelló contra el muelle del palacio y los guardias lo reconocieron y encarcelaron. Finn estuvo a punto de ser llevado a la horca, cuando fue salvado por los ladrones que conoció con Rapunzel en "El patito modosito" y escapó a lomo de Máximus, que decidió dejar de perseguir a Finn. Juntos fueron por Rapunzel.

Ya en la torre, Rapunzel se dio cuenta de que ella era la princesa perdida al notar que en todas las pinturas que había hecho inconscientemente había dibujado el emblema de la familia real y recordó a sus padres. Fue entonces cuando Rapunzel se reveló contra Gothel. Esta la encadenó y cuando Finn llegó a la torre, Gothel lo apuñaló. Rapunzel le dijo a Gothel que aceptara marcharse con ella, que ella no trataría de escapar nunca más si sólo la dejaba curar a Finn. Gothel aceptó, pero cuando Rapunzel estuvo a punto de curarlo, Finn le cortó el cabello con un pedazo de cristal del espejo roto, haciendo que se volviera castaño y perdiera su poder. Gothel empezó a envejecer y, al tropezar con el pelo de Rapunzel cortado, cayó por la ventana de la torre y se convirtió en polvo. Finn murió luego de confesarle a Rapunzel que la amaba, y ella intentó curarlo, pero su cabello ya no era mágico. Empezó a llorar y una de sus lágrimas que tenía toda la magia que quedaba de la flor, cayó sobre Finn y lo curó. Finn volvió a la vida y se besaron.

Por fin Rapunzel volvió al palacio con su verdadera familia y los sueños de todos se hicieron realidad. Al final se nos reveló que Rapunzel y Finn (quien empezó a responder de nuevo por Eugene) luego de pocos años, se casarían.

A large, stylized graphic of a flame or sunburst in a deep purple color, with a white outline, occupies the right side of the page. The graphic consists of several pointed, flame-like shapes radiating from a central point.

## Breve descripción de los personajes

# Breve descripción de los personajes



## Rapunzel

Es la princesa pedida que, cuando era bebé, fue secuestrada por Gothel, obsesionada con vivir joven durante cientos de años, ya que el cabello dorado de Rapunzel tiene este poder. El sueño de Rapunzel es ver las linternas que lanzan el día de su cumpleaños cada año y salir de la torre de la cual es cautiva, para averiguar quién es.



## Flynn Rider

Su verdadero nombre es Eugene Fitzherbert; se crió en un orfanato. Ladrón de profesión, sueña con comprarse una isla y vivir en un castillo. Roba la corona destinada a la princesa perdida y en la huida, llega a la torre donde se encuentra Rapunzel a quien guía hasta el reino para que pueda ver las linternas que a ella tanto le intrigan.





# Breve descripción de los personajes



## Pascal

Es un camaleón y el mejor amigo de Rapunzel, pues le ha dado su compañía desde que ella era una niña. Tiene la habilidad de cambiar de color y así poder camuflarse con el entorno. También cambia de color con sus diferentes estados de ánimo.



## Max o Máximus

Es el caballo de la guardia Real, fue tras la captura de Flynn Rider por robar la corona. Su sueño es mantener el orden y la ley.



# Breve descripción de los personajes



## Gothel

Madre adoptiva y secuestradora de Rapunzel. La ha mantenido cautiva desde que era un bebé en una torre para poder vivir cientos de años gracias a las cualidades mágicas del pelo de Rapunzel.



## Los hermanos Stabbington

Roban la corona de la princesa con Flynn Rider, como sus socios, pero luego son traicionados por él y deciden vengarse.





# Breve descripción de los personajes



## Rey y Reina

Pierden a su hija recién nacida y realizan una búsqueda para hallarla, a pesar de fracasar no pierden las esperanzas y todos los años, lanzan luces al cielo para que la princesa perdida vuelva al reino junto a sus padres.





# *Análisis de la Identidad Visual de la película*



Para el común de las películas animadas, la Identidad Visual es muy significativa, ya que no sólo sirve para identificarla y referenciarla si no también para la publicidad y merchandising que posteriormente se genera a partir de ella.

**Logotipo identitario de la película**



Por identificación entendemos el “reconocer la identidad de un sujeto (...) registrar y memorizar de un modo inequívoco lo que lo hace intrínsecamente diferente a todos los demás y, al mismo tiempo, idéntico a sí mismo”. (Costa, 1993).

La construcción de la identidad visual del film se apoya sobre los mismos objetivos de identificación, memoria, asociación y diferenciación que persigue la identidad visual de una corporación o entidad.

La traducción visual de todos los signos más básicos constituye la Identidad Visual de la película, conformándose en los identificadores primarios y secundarios que a continuación se analizan.

El identificador creado incluyen la presencia de un logotipo, en este caso no hay símbolos que lo acompañen, si como nombramos anteriormente el logotipo articula con identificadores secundarios.

A pesar de que el logotipo funciona como un todo en la composición de todos sus caracteres, el identificador principal es el monograma “E”, el cual se distingue por su trazo irregular que tiende a imitar el movimiento del cabello de Rapunzel. Este elemento tal y como lo vemos se contiene a sí mismo y deja ver su notable ornamento que lo termina de complementar como un carácter libre y descontracturado que comunica la firmeza y pone en evidencia la principal característica de la protagonista en la película.

La composición del logotipo está orientado a la utilización de la familia tipográfica de letras Romanas Antiguas, con algunas modificaciones en sus terminaciones finales o remates y en la variabilidad del grosor del trazo.

Se puede notar que los trazos de ascendentes finos y descendientes gruesos remarcan la dirección del eje de engrosamiento oblicuo.

# Análisis de la Identidad Visual de la película



Conocer y comprender los colores y lo que nos transmiten, es importante y básico para enfatizar el mensaje correcto. El color elegido para este signo es el amarillo dorado que se identifica claramente con la tonalidad del cabello de la protagonista. A este color se le asocian varios significados que también se condicen con los del personaje Rapunzel: luminosidad, calidez, riqueza, poder y estridencia. En este caso el color termina de completar y cerrar el significado del logotipo, la idea clara de la fuerza que impone la protagonista y el poder de su cabello como arma para luchar y lograr sus fines con naturalidad y frescura.





# Análisis de la Identidad Visual de la película



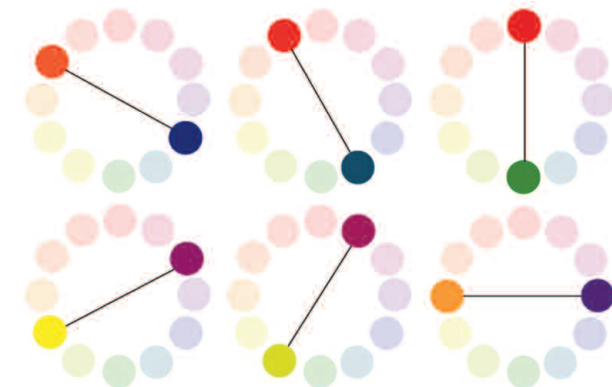
La identidad Visual comienza a expresarse a todos los soportes necesarios para completar e implantar, de manera homogénea el uso de los elementos gráficos, los colores y la tipografía que la conforman, principalmente en este caso, en los materiales de promoción.

Cada uno de los elementos que constituyen la imagen de identidad gráfica poseen características y personalidad propias, y están destinados a comunicar, de igual forma que el logotipo, el mensaje que se decidió transmitir.

Como se puede ver en estos dos soportes se mantiene la misma estética.

Para conseguir una buena legibilidad al diseñar con tipografías y colores se deben equilibrar cuidadosamente las tres propiedades del color (tono, valor e intensidad) y determinar el contraste adecuado entre las letras y su fondo. Cuando se combinan tipos y color, el equilibrio entre estas características es de suma importancia.

En este caso a pesar de que el color complementario del amarillo es el violeta, al ser un amarillo que tiende a irse al dorado, su complemento con el celeste logra una buena legibilidad y balance entre los elementos dentro del plano.



- 9 RESULTADOS DEL ANÁLISIS
- 9.1 Personalidad de los personajes
  - 9.1.1 Influencia en los rasgos y aspecto físico de los personajes
- 9.2 Color identificatorios de los personajes
- 9.3 Roles y relaciones entre personajes
- 9.4 Imágenes retóricas





Para poder desarrollar las categorías de análisis planteadas en la metodología y llevar a cabo el trabajo de investigación sobre la película propuesta, se comenzaron a relacionar los conceptos de los diferentes autores, para llevar a cabo los objetivos y poder darle un sentido, desde el diseño gráfico, a los resultados que surgieron en el proceso de interpretación de la información.

## 9.1 Personalidad de los personajes

### 9.1.1 Influencia en los rasgos y aspecto físico

Se ha observado que cada personaje presenta una historia de vida en particular, algunas se someten a las mismas características en cuanto a ciertos sentimientos o personalidades. A continuación se describirán las personalidades de los tres personajes principales de la película.

Cloninger (2003) habla de cómo los comportamientos individuales hacen a la experiencia de las personas y de esta manera se conforman los rasgos de la personalidad, que en muchos casos se ve reflejado en la manera de hablar, de vestir y de gesticular de la persona.

Por otro lado Naranjo (2000) expone “El enigma de la sociedad” y describe los 9 tipos de personalidades que lo componen.

Rapunzel se identifica con el eneatispo 6, el denominado “Leal”. Tal y como lo describe Naranjo, esta persona creció en un ambiente familiar

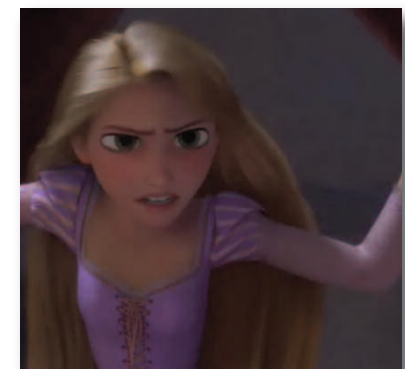
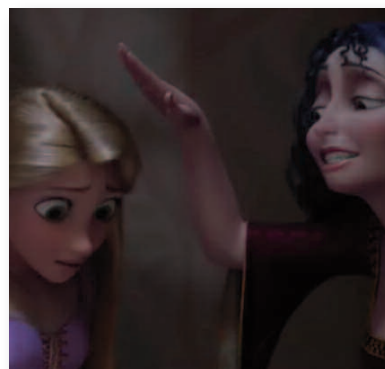
hostil, generalmente marcado por unos padres dominantes y autoritarios, eran castigados y no por su mal comportamiento si no más bien por una inestabilidad paternal.

A pesar de que Gothel no es la madre biológica de Rapunzel, fue la persona que la crío y es la única que ella reconoce como figura materna. Se puede ver que las intenciones de Gothel, para con Rapunzel, son principalmente egoístas y desmedidas. A pesar de sus prohibiciones y el eterno encerramiento que le obligó a cumplir, Rapunzel obedece.

Al eneatispo 6 le cuesta confiar en los demás, pero cuando lo hace denota un elevado sentido de la lealtad. De adulto opta, o bien por encontrar una figura sólida protectora, o por desafiar la autoridad. En el caso de Rapunzel, encuentra en Flynn una persona en quien confiar, a pesar de sus dudas al conocerlo.

Tal como se muestra en la película Rapunzel, da muchas vueltas a la situación y tiene muchas dudas antes de actuar. Su personalidad se asemeja mucho a la del eneatispo 6, ya que suele aferrarse a las normas para obtener seguridad.

A pesar de todas sus inseguridades, aprende a correr riesgos y a tomar decisiones que se salen de la norma para ganar confianza en sí misma.



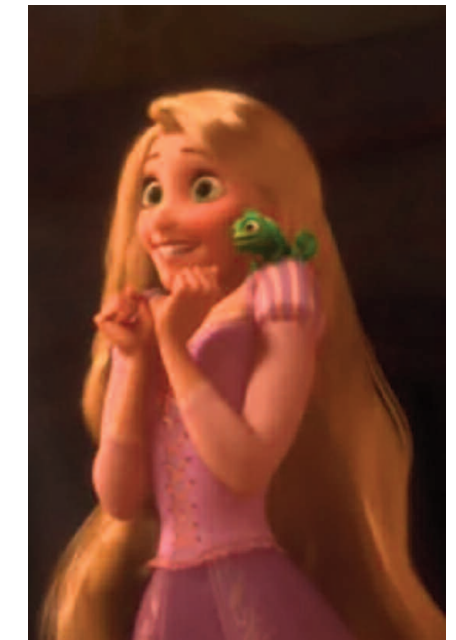
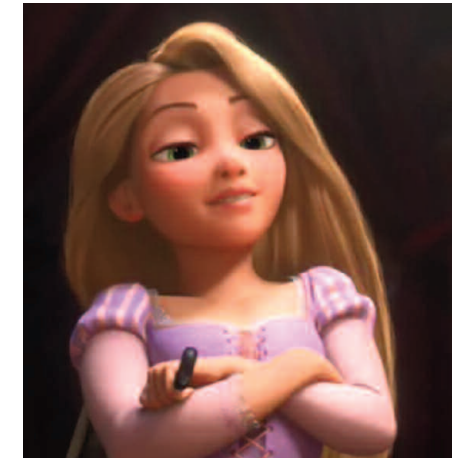
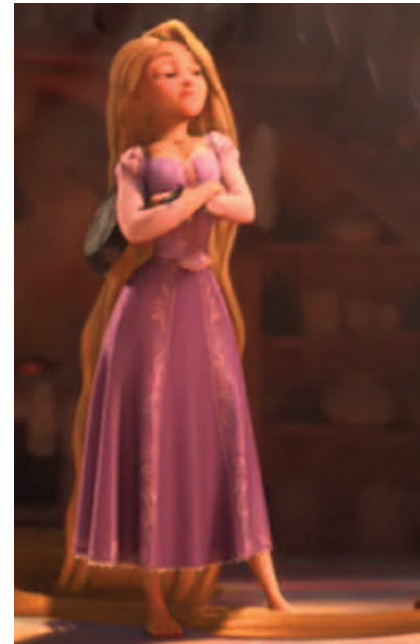
# Resultados del análisis



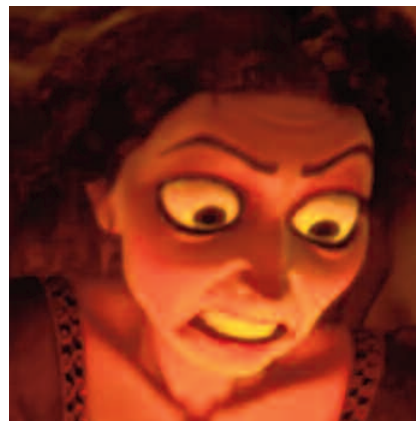
La personalidad de la protagonista nos lleva a deducir la representación gráfica que los creadores decidieron darle. Un aspecto a no olvidar relacionado con las características físicas de Rapunzel son sus actitudes corporales. Davis, F. (1975) sostiene que el cuerpo a través del lenguaje gestual comunica quiénes somos. La autora afirma que algunas expresiones típicas como el hecho de cruzar los brazos es señal de estar a la defensiva, o el separar las piernas impone un límite, un freno ante el otro. Cuando llevamos estos conceptos al personaje de la heroína se puede notar que al estar ante Flynn pone de manifiesto esas actitudes y eso generan en él una reacción de alerta.

El hombre es capaz de controlar su rostro y utilizarlo para transmitir mensajes. (Davis, F. 1975, p.21). Según Davis, F (1975) los ojos comunican y generan reacciones en las personas, el mirar fijo lo determina como un medio de amenaza, provocando violencia, subordinación o autoridad. Rapunzel no sólo posee ojos extremadamente grandes, ella también los utiliza como medio de comunicación para expresar sus emociones y sentimientos; cuando está triste sus ojos se entrecierran y con el asombro se abren más de lo habitual.

Davis, F (1975) también nos habla del poder de comunicación que tiene el cuerpo. Especialistas en comunicación sostienen que pueden existir mensajes en el aspecto del cuerpo en sí, y en la distribución de los rasgos faciales, no sólo por la forma en que se mueve o la postura que adopta. Birdwhistell cree que el aspecto físico muchas veces concuerda con las pautas culturales (en Davis, F. 1975, p.15). En este sentido la protagonista habla con su cuerpo, la manera en que coloca sus manos juntas expresando ansiedad o alegría, siempre cuidando su femineidad en cómo posa sus manos y dedos, generando delicadeza en sus movimientos. "Cada individuo posee su propio estilo de gesticular y en cierto modo el estilo de una persona



# Resultados del análisis



revela su cultura”(Davis, F. 1975, p.32). Con esto queremos decir que el ser humano es un gran imitador, maravillosamente sensible frente a los signos corporales de sus semejantes, la cultura que rodea a las personas las lleva a gesticular y posar de una u otra manera. Davis, F (1975) sostiene que el aspecto del cuerpo es otra característica física que puede ser programada culturalmente. Esto se puede ver con claridad en las posturas corporales de Rapunzel y las similitudes que comparte con su madre postiza Gothel. Este último personaje transmite fuertes mensajes con relación a las posturas que adopta su cuerpo, denotando firmeza, seguridad, egocentrismo y autosuficiencia. Estas actitudes también son articuladas por Rapunzel, pero su mensaje es distinto dado que sus personalidades no son las mismas.

El personaje de madre Gothel se lo puede relacionar con el eneatipo 8 del Eneagrama de la sociedad de Naranjo (2003). A pesar de que no se conoce la infancia de este personaje, la descripción que se da de este eneatipo en la adultez, coincide con la de Madre Gothel. El jefe es una persona visceral, impulsiva, directa, dominante. Al igual que el personaje de Enredados desarrolló su agresividad y su lado duro más que su lado sensible. Controla la situación e impone sus propias reglas. Se lo describe como una persona pasional y combativa, tiene la capacidad de tomar decisiones rápidas. Es importante saber que para poder darnos cuenta de las características de la personalidad de cada personaje es necesario centrarse pura y exclusivamente en cómo han sido traducidas al lenguaje gráfico.

Como explicamos anteriormente los ojos y la postura corporal comunican. En el caso de Gothel, la transmisión de los sentimientos a través de la mirada es muy utilizada, su constante enojo y rabia son unos de los más frecuentes.



# Resultados del análisis



Cuando Gothel mira fijo a Rapunzel ella obedece. Tanto sus expresiones faciales como corporales provocan en los demás un llamado de atención. Su mirada, la gesticulación de la cara y la postura de las manos generan un dramatismo que complementa a la perfección su personalidad; mediante la culpa maneja a Rapunzel a su antojo, logrando una dependencia e inseguridad en la protagonista para que no logre valerse por sí misma.

El complemento de Rapunzel es Flynn, un joven criado en un orfanato. Ladrón de profesión y ambicioso. Según las características de su personalidad él se identifica con el eneatispo 3 “El Ejecutor”. Tal y como lo explica Naranjo (2003), vivió una infancia basada en las recompensas que recibía por cada uno de sus logros. Tanto su imagen como su actuación primaban sobre los aspectos emocionales.

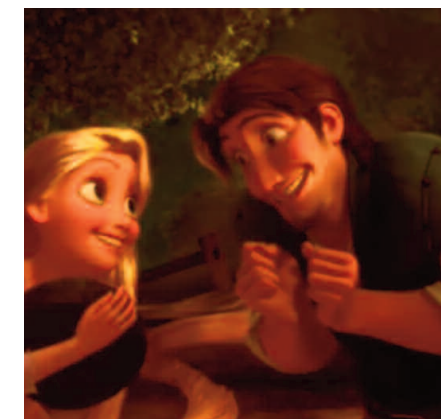
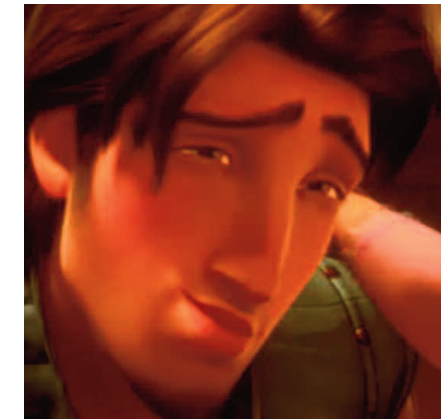
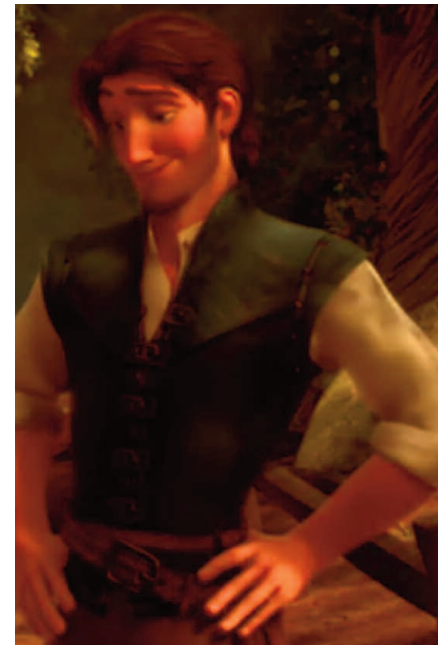
Como se puede ver, este personaje reprime sus propias emociones y centra su emoción en adquirir estatus. Flynn le escapa al fracaso y sólo le importa convertirse en un ganador. Le escapa a los sentimientos porque podrían hacerlo ver débil o vulnerable.

Este personaje se caracteriza por ser luchador, competitivo y con gran facilidad para relacionarse con la gente. Para él, la imagen que da es muy importante y sabe ajustarla a las expectativas del otro, tal como describe Naranjo del eneatispo 3. También hace referencia a que esta personalidad es camaleónica y se vende a sí misma a la perfección. Para poder entender mejor esto, nos hemos centrado en desglosar las diferentes actitudes que este personaje va adoptando durante el transcurso de la historia.

La postura corporal en la que a Flynn se lo encuentra habitualmente es con sus brazos cruzados y su torzo en alto, su pisada siempre es firme imponiendo respeto y seguridad en sí mismo. Sus expresiones faciales no dejan de lado su masculinidad y aspecto varonil.

Este personaje demuestra su personalidad utilizando también el código de los ojos.

Su mirada es penetrante y cuando desea inspirar seducción en Rapunzel no sólo sus ojos se distinguen si no también su boca se frunce. Este gesto resalta las partes de la cara que según Davis, F (1975) los humanos modelan en situaciones de galanteo y atracción hacia la otra persona.





## 9.2 Color identificador de los personajes

Según Bellomo y Freytes (2002) existen códigos para-icónicos que acompañan la producción y uso de la imagen. Para analizar los personajes es necesario comenzar con los códigos morfológicos, principalmente se refiere a la disposición de los elementos en el plano y como éstos se articulan entre sí. También es importante destacar el código cromático, que provoca impacto visual mediante la manipulación del color. Como hemos dicho anteriormente, Costa (2003) señala una clasificación funcional de los colores. En este caso la intención de los creadores fue utilizar colores naturalistas, que representasen el atributo natural de las cosas, conservando la fidelidad de las formas, tal y como las veríamos en la realidad.

Se puede notar que la utilización de colores cálidos o fríos, responde a la sensación térmica y a la vez psicológica que producen los mismos, y su relación con el entorno y experiencia con el resto de los personajes. A esta utilización del color se la denomina temperatura del color y puede ser de mucha ayuda para ambientar determinadas situaciones en la película.

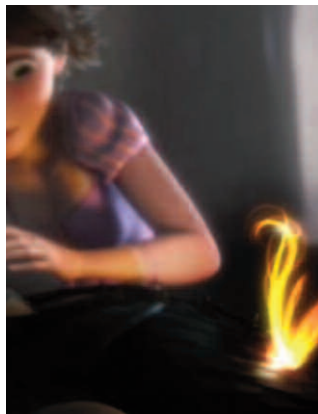
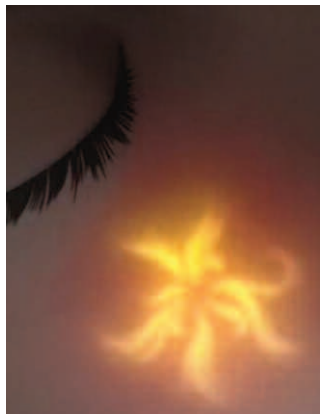
Se consideran colores fríos el cian (azul claro), índigo, azul y violeta (oscuro). A pesar de que sus connotaciones provocan la sensación de serenidad, recogimiento, la pasividad y el sentimentalismo, también evocan la lejanía, la cautela, y en gran cantidad producen efecto de amplitud.

En la película podemos ver que para estados de oscuridad o situaciones donde predomina la maldad el azul oscuro tiñe la pantalla. Este recurso también es utilizado para determinar el día y la noche.

Cuando madre Gothel aparece en escena la gama cromática inmediatamente cambia al tinte oscuro, se puede notar que cuando la sensación que se quiere transmitir es de misterio o traición el clima debe ser hostil y los personajes deben parecer perturbados y molestos, para ello este recurso del color lo logra.



# Resultados del análisis



Por otro lado el rojo, naranja y amarillo determinan los colores cálidos que se utilizan en la película expresando cualidades positivas que provocan la sensación de alegría, actividad, movimiento y calor. Incitan a la diversión y a la acción. En determinadas escenas se los puede ver representando la extroversión, pero cuando se los encuentra al extremo, representan también la agresividad, competitividad e iniciativa.

El ejemplo claro es cuando Rapunzel y Flynn quedan atrapados en la cueva y el agua comienza a taparlos, es ahí cuando Rapunzel confiesa que su cabello tiene poderes y que brilla en la oscuridad. Gracias a esto pueden encontrar la salida y salvarse.

El color amarillo en esta escena está llevado al máximo de su estiridencia denotando poder y optimismo. El contraste con el color frío hace que el significado sea aún más fuerte ya que se genera una oposición en los signos.

La película posee muchas escenas relacionadas al mismo concepto de poder y salvación. En la segunda imagen podemos ver cómo Rapunzel salva a Eugene (Flynn) con una lágrima que cae de su ojo, al parecer no sólo su cabello tiene el poder de sanar.

En el pueblo se puede notar que los colores cálidos predominan la pantalla, aquí aparecen otros recursos como la música que acompaña las escenas y las llena de alegría y calidez.



# Resultados del análisis



En cuanto a la gama cromática de los personajes en sus vestimentas podemos analizar que Rapunzel lleva colores cálidos y luminosos, como el rosa, el lila y principalmente el amarillo tirando al dorado, debido a su gran extensión de cabello.

El rosa simboliza la timidez y el candor. Es suave y romántico, fantasioso y delicado. Sugiere ternura y tiene connotaciones femeninas. La película posee un público joven principalmente niñas debido al relato y el desenlace de la historia. El rosa es uno de los colores con el que las niñas se identifican, ya sea por costumbres culturales o estereotipos de la sociedad.

Como explicamos anteriormente los procesos simbólicos en relación con la visión de mundo y la actuación social de los seres humanos nos llevan a analizar los estereotipos que se dan en la película, en este caso el color de la vestimenta que usa Rapunzel.

Según Araya Umaña (2002), los estereotipos son categorías de atributos específicos. Son el primer paso en el origen de una representación; cuando se obtiene información de algo o de alguien se identifica en el grupo o situación a las cuales ese grupo o situación pertenece, o sea los estereotipos cumplen una función de identificación y pertenencia en el proceso de categorización social. En el caso de Rapunzel los ilustradores y creadores del film decidieron representarla con colores que fuesen culturalmente asociados a niñas.

A la vez el amarillo se define como un color luminoso, calido, ardiente y expansivo. Costa (2003) lo define como el color del sol, de la luz y el oro. Es intenso, agudo y violento. No es casualidad que los autores hayan elegido este color para que Rapunzel mostrara su cabello, el cual no sólo lo utiliza como una herramienta para desempeñar sus diferentes tareas sino que también tiene efectos sanadores. Es un cabello poderoso.

La cromática utilizada en Flynn, refleja lo varonil y masculino con el color marrón. A la vez lleva un chaleco azul, que nos da la sensación de profundidad y frialdad. Es un color inmaterial.

Otro color que aparece en este personaje es el blanco, el cual expresa paz y pureza. El blanco viene para contrarrestar la dureza de los otros colores, ya que la personalidad de Flynn tiene un complemento de todos.





Madre Gothel es una villana de guantes blancos, es una mujer elegante, preocupada por su aspecto físico y a pesar de que en su vestimenta no predomina el negro, es un color sumamente presente en este personaje ya que su personalidad e intenciones connotan oscuridad. Además se la encuentra siempre en escenas con colores fríos, dejando en claro su maldad y perversión. Su cabello es prominente, voluminoso y negro azabache. El negro es el símbolo del silencio según Costa (2003), pero es elegante. Por otro lado aparece el rojo un color cálido y que expresa vitalidad y fuerza, pero en este personaje está utilizado para significar sensualidad y erotismo. El rojo no se encuentra con su matiz tal y como lo conocemos, en este caso se presenta como bordó o color vino.

El bordó es un rojo oscuro y de saturación intensa. Evoca oscuridad y sensualidad. Gothel es un personaje siniestro, egoísta. La aparición del dorado, en pocas proporciones, en su vestido se da porque este color también simboliza el lujo, la fortaleza y el poder.

## 9.3 Roles y relaciones entre personajes

Consideramos importante, a la hora de analizar los roles de cada personaje, recordar que según los autores citados en el marco teórico, los roles que la sociedad dicta como propios para mujeres y hombres se dan a partir de sus características biológicas, con las cuales nacen, pero mayormente se han construido culturalmente a través del proceso de socialización.

En cuanto a la distribución arbitraria de atributos y posibilidades de los roles que cumplen hombre y mujeres en la sociedad, Jiménez (2004) distingue dos ámbitos: el privado, donde se desarrollan actividades domésticas, ligado a la mujer y sus actividades para con la familia. El público, donde tiene protagonismo el hombre, pues es quien sale a trabajar a la calle. Este último ámbito nombrado, se lo reconoce como el de las acciones vinculadas a la producción. En base a los objetivos de esta investigación, analizaremos los roles que cumple cada personaje en la película.

Rapunzel no tiene un rol bien definido, ella es hija pero a la vez tiene grandes responsabilidades ligadas a una vida adulta. Dentro de su familia monoparental,



ella es quien debe ocuparse de mantener su hogar en orden. Se puede notar que además de las labores domésticas, como se nombró anteriormente, mantiene activo su intelecto y creatividad.

Su aspecto físico se confunde con el de una niña, pero Rapunzel está a punto de cumplir 18 años. Como dijimos anteriormente la película está orientada a un público joven y para que haya una correcta identificación hacia el personaje, éste debe poseer características que coincidan con las del público. Los estereotipos de la sociedad contribuyen a que los personajes de las diferentes películas, en este caso Rapunzel, penetre como figura identitaria de una historia y logre venderse como tal.

En la película, cuando Rapunzel sale de su encierro, tiene un rol activo junto con su compañero y resuelve situaciones de conflicto, no sólo con la fuerza de su cabellera, sino también con su inteligencia emocional y capacidad de negociar y convencer a otros. Del mismo modo, el personaje masculino no es el típico príncipe rico y bueno, sino un pobre ladrón, que quiere ser rico, y es más un compañero de aventuras que sólo un héroe salvador. De hecho, a pesar de que Rapunzel no se hubiese animado a salir de la torre si Flynn no aparecía, la finalidad no era ir a rescatar a una princesa en la torre.

Los estereotipos sobre las únicas dos mujeres protagonistas son los siguientes: mujer mayor/mala – mujer joven/ buena y las relaciones entre ellas, la juventud y belleza como motivo de envidia y de enfrentamiento entre mujeres.

A pesar de que el horizonte que se les marca como medio de realización vital no es principalmente el matrimonio, si no la libertad, la necesidad de salir fuera y descubrir lo que está más allá de la torre, este parámetro de la sociedad por conseguir un marido y casarse no se pierde por completo, queda implícito al final de la película.

La oposición entre mujer joven y mujer mayor, típica de muchas películas, adquiere en Enredados un tono más agresivo y violento que en otros filmes a nuestra visión. Se puede ver que a diferencia de Blancanieves y Cenicienta, las madrastras se proyectan como malas desde el principio del re-

lato, es decir, actúan como malas, en Enredados esta claridad sobre la maldad del personaje no se produce en tanta medida.

Lo que se percibe en la película es una relación normal entre madre e hija, con discursos y conversaciones cotidianas entre madres e hijas, de hecho, Rapunzel sí confía en su falsa madre a pesar de la presión psicológica que ejerce sobre ella y quiere salir de la torre, no porque piense que tiene una madre peligrosa, sino porque quiere ver el mundo. Es lógico que ella confíe en su madre, es lo único que conoce, pero al abrirse al mundo puede comparar y comprender que las cosas no son como hasta ahora las ha vivido.

Enredados es pobre en la imagen y el tratamiento que hace de las mujeres. Se puede notar que hay sólo dos personajes femeninos con relevancia en el guión. Uno positivo: mujer joven, guapa, y buena y otro negativo: mujer adulta, envidiosa, y mala. No aparecen otros personajes ni principales ni secundarios, sólo la reina que casi no tiene participación, que muestren la diversidad de comportamientos o formas de ser femeninos, lo que contrasta, por el contrario, con la cantidad de personajes masculinos que sí aparecen en la película (soldados, ladrones, clientes de una taberna y hasta animales).

Por otra parte, con esta película el mensaje de belleza y juventud como principal valor y preocupación de las mujeres, no se deja de lado.

Según Bell (1995) hay tres tipos de personajes femeninos en las películas de Disney: las chicas buenas, las mujeres malvadas y las sirvientas inofensivas. La autora explica que el personaje de la mujer tiene un ciclo vital en los films que comienza por la inocencia de la juventud, pasa por la peligrosidad de la edad madura y finaliza con la inocuidad y la bondad de la vejez (en Deleyto, 2003, p. 316).

Deleyto (2003) considera que el planteamiento de Bell no toma en cuenta el desarrollo y la evolución de los discursos culturales sobre la sexualidad femenina a lo largo de los noventa. Según Deleyto, Disney rompe con la dicotomía del pasado, ya las imágenes no son tan estereotipadas de la mujer. “El crecimiento futuro de la joven protagonista y su acceso a una sexualidad activa ya no implicará necesariamente su corrupción ni su transformación en un monstruo” (Deleyto, 2003, p.317).



Volviendo con la clasificación que Bell (1995) hace con respecto a las mujeres de Disney se puede entender con mayor claridad los roles que cada personaje cumple. Gothel pertenece al segundo grupo, siguiendo el modelo de la mujer fatal caracterizada por su gran sexualidad y ambición desmedida.

En la película podemos notar que, a pesar de formar parte de la camada de los años 2000, los estereotipos de los que la autora Bell (1995) habla siguen presentes. La historia se cuenta desde que nace la princesa hasta que crece y vuelve con su padres, hay un lapso de 18 años que pasan y la pequeña niña llega a convertirse en la joven inocente, pero su crecimiento se detiene allí ya que es el fin de la historia, pero esto no quiere decir que la mujer madura y peligrosa no este presente, esta otra fase según Bell (1995) la encontramos en el personaje de Gothel, a quién sí se la puede ver finalizar su etapa en la inocua vejez, nada parecida a la bondad de una mujer que ha vivido su vida en plenitud.

La traducción de los roles cumplidos por los personajes a lo gráfico es muy claro. Como se dijo anteriormente la mujer buena, esta representada con colores claros, puros y femeninos, que traducen dulzura, inocencia y bondad. Sus características físicas también se relacionan con el rol que le ha sido asignado en el guión. No es casual que sus ojos sean grandes y claros, esta idea transmite transparencia y verdad en sus intenciones. Su gran inocencia, se ve claramente en su vestimenta de niña, a pesar de que ya es una mujer capaz de tomar sus propias decisiones. Sus pies descalzos también denotan cierta inmadurez y el no reconocimiento de los peligros.

En cuanto a la mujer mala, en este caso Gothel, su rol y aspecto físico confunden. No se distingue con claridad si es una madre protectora o una hermana mayor envidiosa. Es una mujer madura que lo único que le importa es conservar su imagen, de mujer joven y bella. Su cuerpo de prominentes curvas y cabellera oscura rizada la ayudan a utilizar su figura como atracción sexual y su personalidad posee un alto grado erótico.

Este personaje rompe con los estereotipos de mujer indefensa. Su inte-

ligencia le sirve para burlar los obstáculos que se le presentan, por más que el final sea desafortunado para ella.

Gothel no necesita una figura masculina a su lado como compañero, pero sí la tiene para poder cumplir su objetivo de recuperar lo que le pertenece. Tratando de esta manera a Rapunzel como un objeto, los hermanos Stabbington son quienes la ayudan.

El rol de Flynn se hace notar cuando Rapunzel lo obliga a que la lleve a ver las linternas flotantes. En ningún momento, cuando ellos se conocen, Flynn tiene una reacción de protección hacia la mujer. Su función de rescatar a la princesa se encuentra oculta, ya que no es un objetivo claro y primordial, pero después de todo es él quien le da el empujón de descubrir el mundo exterior.

Si Flynn no se hubiese cruzado en la vida de Rapunzel, ella seguiría todavía presa en su torre.

El rol de protector lo comparte con Rapunzel, ya que mutuamente se cuidan. En el trayecto de la historia ambos personajes aprenden uno del otro.

## 9.4 Imágenes retóricas

Las imágenes retóricas son un recurso muy utilizado en los films animados porque permiten concretar significados poco tangibles, establecer comparaciones, que un concepto se pueda ver claramente representado, aplicando un orden y disposición a los elementos para lograr una correcta composición visual y que el mensaje se logre transmitir correctamente.

Las imágenes retóricas, son utilizadas en este film para enfatizar determinadas acciones o rasgos físicos de los personajes. Tiene la función de ordenar y disponer los elementos que morfológicamente se han puesto en el plano.

Una de las más empleadas es la aliteración, que permite utilizar un mismo signo para decir varias veces lo mismo y que este tenga el mismo significado. Se la puede ver con precisión cuando el Rey y la Reina lanzan al cielo la linterna flotante, en memoria de su princesa perdida, y todo el pueblo realiza el mismo

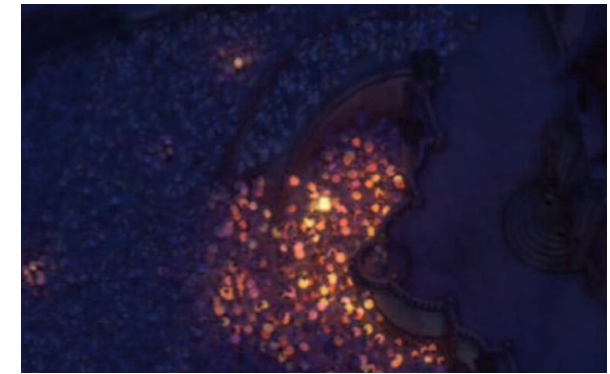
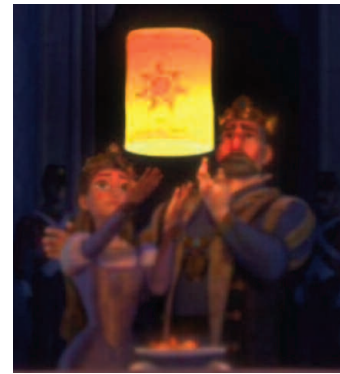


# Resultados del análisis



acto, acompañando el sentimiento de los reyes.

Esta figura también es utilizada cuando la princesa, con afán de defenderse, le pega a Flynn con una sartén, la herramienta de defensa, en la cabeza. Esto le permite, a Rapunzel, tener más tiempo para pensar qué hacer con Flynn. Esta acción se repite varias veces, con la misma finalidad. Esta imagen genera movimiento y da la sensación del paso del tiempo.



La tautología también aparece en la película. Esta figura permite decir lo mismo con la repetición de diferentes signos. Encontramos que las fotos que identifican a Flynn, en los árboles, se repiten de esta manera. La imagen es siempre la de su cara, sólo cambia la dimensión y forma de su nariz, pero la idea es la misma y se entiende a la perfección. En el film se presenta la situación de modo cómico, lo cual genera mayor expectativa en el público al encontrar el siguiente letrero de “buscado” con la imagen de Flynn.



# Resultados del análisis



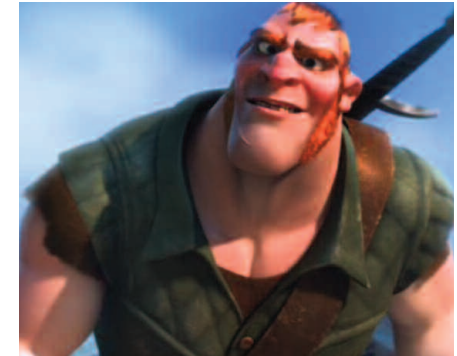
Otra imagen de mucha utilidad, que se puede ver en el común de las producciones cinematográficas para niños, es la hipérbole. La exageración y los signos fuera de contexto son sus principales características. En la película vemos esta figura, en cómo son mostradas las proporciones físicas de los personajes, el tamaño en que se manifiestan los músculos de los malévolos o los personajes que denotan alguna característica de rudeza y masculinidad.

Los hermanos Stabbington son un gran ejemplo, ya que se puede notar que existe una exageración en la musculatura de sus brazos, demostrando principalmente fuerza bruta, y a la vez la dimensión de sus cabezas no coincide con la del resto del cuerpo. Esto también provoca la sensación de que son aún más fuertes, y que su cerebro no debe ser tan grande. La rudeza en este caso le gana a la inteligencia. Todas sus facciones se muestran exageradamente denotando torpeza y arrebatamiento.

En la película, a los hermanos Stabbington se los ve como ayudantes del antihéroe o villano (en este caso Gothel), que como tal representa estereotipos bien definidos en cuanto a su aspecto físico, bien conocidos como robustos, rasgos faciales toscos, algo tontos, vengativos y envidiosos. Gracias a la utilización de la hipérbole estas características físicas se hacen más notorias, dejando en claro la personalidad de los personajes.

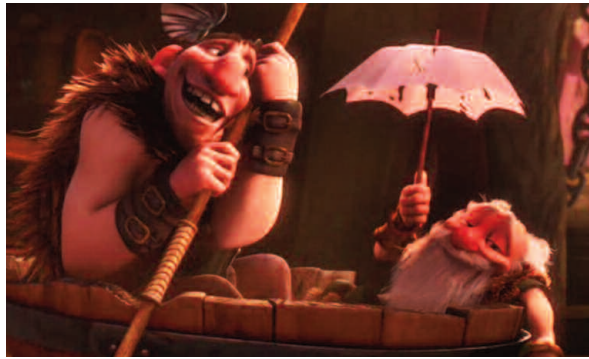
Con los hombres de la taberna se puede notar algo similar ya que poseen estas características, las cuales no sólo se pueden ver en la estructura de sus cuerpos, si no de igual manera en las facciones de la cara y las expresiones, generando miedo y respeto, pero son considerados ayudantes del héroe.

Aquí aparece otra figura, la antítesis, que se da cuando los signos





# Resultados del análisis

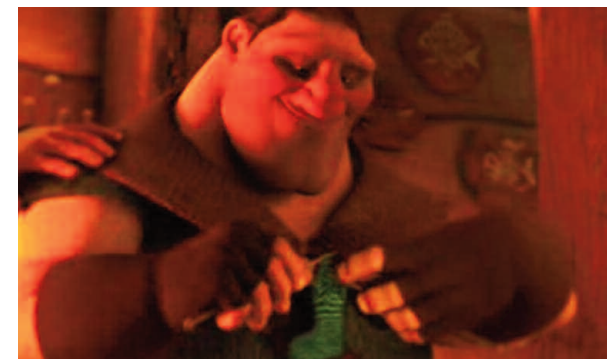


presentes son opuestos.

En la escena de la taberna, Rapunzel convence a los hombres que todos en el fondo tienen un sueño ideal por cumplir. Luego cada uno comienza a contar su sueño y no es casual que el hombre fuerte sea sensible. Esto genera un acercamiento entre las partes y reconoce al otro como par.

El hombre rudo también tiene sueños que no distan de los del hombre sensible. En este caso puntual se juega con un doble discurso que aporta emoción e incertidumbre en el espectador.

Las actividades que cada hombre desea realizar están relacionadas con cocinar, tejer, decorar, ser romántico y encontrar el amor y la felicidad. Sus texturas físicas impiden ver la sensibilidad de cada personaje. Esta característica es muy común en personajes que suelen ayudar a los héroes, ya que en el fondo son buenas personas con buenos sentimientos, pero tienen la fuerza para luchar contra el mal.



# Resultados del análisis



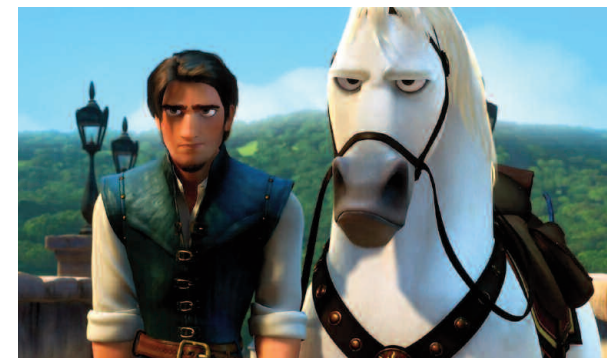
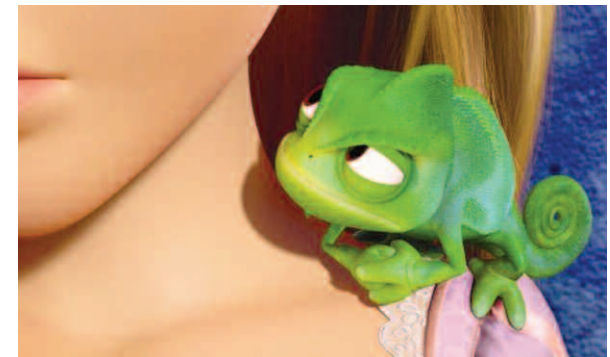
En la película los animales juegan un rol muy importante, sus acciones se confunden con las de un humano, esta imagen se denomina prosopopeya, o personificación. Los animales presentes en el film están como ayudantes del héroe, son amigos, compañeros, consejeros con fieles sentimientos. Este recurso hace que el espectador se identifique con estos personajes y que haya una mimesis en las acciones que llevan a cabo.

El caballo Maximus, perteneciente a los guardias del reino, actúa constantemente como un hombre, sus acciones son principalmente de la raza humana y en su inconsciente es lo que él siente y cree ser. Su obligación es encontrar la corona robada y detener al ladrón que se la llevó. Sus características físicas y sus acciones provocan en el público empatía y ganas de saber qué sucede con el personaje al fin de la historia.

Por otro lado se encuentra Pascal, un camaleón que ha acompañado a Rapunzel durante toda su vida. Pascal es su único amigo hasta que conoce a Flynn. El camaleón, al igual que el caballo, tiene un comportamiento humano y provocan las mismas sensaciones en el público.

En ambos casos es una condición que han adoptado por el rol que deben cumplir al lado de los humanos, son ellos quienes les dan ese lugar.

La personificación en animales o mascotas es una imagen muy utilizada en films infantiles, esto genera un acercamiento a la imagen del animal como amigo fiel al lado del humano.



## 10 CONCLUSIÓN FINAL





A través de las épocas las representaciones sociales de los distintos agentes de una sociedad se han ido traduciendo al lenguaje audiovisual y gráfico mediante los medios de comunicación.

Las películas infantiles se han encargado de traducir los roles socialmente aceptados que los hombres y mujeres deben cumplir. A pesar del paso del tiempo y de la nueva variedad de culturas en el mundo y la diversidad de elecciones en cuanto al cumplimiento de estereotipos, opiniones, creencias, valores y normas, se mantienen las cualidades que hacen reconocibles y distinguibles a los personajes masculinos de los femeninos: su identificación con ciertos valores sociales y roles que están obligados a cumplir sobre otros, sus vestimentas y colores que les dan particularidad, el tipo de personalidad que deben tener, las herramientas que deben utilizar para valerse por sí mismos y la necesidad de estar acompañados por un par.

En este trabajo de investigación se intentó analizar las personalidades que los autores y diseñadores del film animado le dieron a cada personaje, sus características de singularidad, individualidad, emociones, sentimientos y sensibilidad que otorgan identidad, imagen y aspecto físico, utilizando los recursos que el diseño brinda para plasmarlos. La identificación del color y la forma fueron de gran ayuda para decodificar la construcción de los personajes. Porqué se utilizaron determinados colores y no otros y la razón por la cual los creadores decidieron darles determinadas connotaciones.

Junto con los recursos del Diseño Gráfico se pueden distinguir las imágenes retóricas que gracias a su función de dar mayor énfasis a una idea o sentimiento logran unificar todas las facetas para la construcción de los personajes.

Sin dejar de lado los roles y los estereotipos en los cuáles se puede ver actuar a los personajes de la película, nos centramos en identificar los de mayor relevancia, ya que no sólo se los puede ver cumpliendo un rol específico si no más bien cada personaje es capaz de articular dos o tres roles, según la situación que presencien o frente a que otro personaje se encuentren.

# Conclusión final



A partir de lo expuesto anteriormente, el diseño gráfico contribuye en la formación de los mensajes que se desean transmitir y que lleguen adecuadamente a los receptores. Un diseñador es capaz de moldear y adaptarse a nuevas situaciones que contribuyan a la retroalimentación entre la diversidad de disciplinas con las que se relaciona constantemente. Es un comunicador que pretende acercarse a la sociedad con la que convive para que exista una identificación de los nuevos patrones que surgen de la constante socialización.



A large, stylized purple graphic on the right side of the page, resembling a flower or a sunburst with several pointed, wavy petals. The graphic is composed of solid purple shapes with white outlines. A large, dark purple circle is positioned in the lower right, overlapping the floral graphic. The word 'Bibliografía' is written in a yellow, serif font inside this circle.

# Bibliografía



- Araya Umaña, S. (2002). *Las representaciones sociales: Ejes teóricos para su discusión*. Costa Rica.
- Bellomo R. y Freytes E. (2003). *Gramática Aplicada* (p. 128) IES Córdoba.
- Canedo, M, Ranaboldo, C. (1999). *Mujer, Género y Desarrollo Rural*. Las experiencias del FIDA en Bolivia. Corporación Andina de Fomento – CAF, Fondo de Desarrollo Internacional Agrícola – FIDA. (p. 22). Bolivia.
- Capriotti, P. (1992). La imagen de empresa: Estrategia para una Comunicación Integrada, (p. 79, 119, 121). Barcelona. Ed. Consejo Superior de Relaciones Públicas de España.
- Castro Sánchez, A. (2007). *Reconocimiento y reducción de los factores de vulnerabilidad de mujeres jóvenes de Cundinamarca y Bogotá en relación con las violencias sociopolítica y de género*. Bogotá D.C.
- Chandler, D. (1999). *Semiótica para principiantes*. (p. 75). Ecuador. Abya-Yala.
- Chaves, N.- Belluccia, R. (2003). *La marca corporativa*. (p. 29-35). Argentina. Ed. Paidós.
- Cloninger, S. (2003). *Teorías de la Personalidad*. México, Pearson Educación.
- Costa, J. (1993). *Identidad corporativa*. México, Trillas.
- Costa, J. (1994). *La imagen global*. Barcelona. Ediciones CEAC.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bogota. Grupo Editorial Design.
- Deleyto, C (2003). *Ángeles y demonios. Representación e ideología en el cine contemporáneo de Hollywood*. Paidós. Barcelona.
- Dondis, D. A. (1985). *La Sintaxis de la imagen: Introducción al alfabeto visual*. Barcelona. Ed. Gustavo Gili.
- Durand, J (1982). *Retórica e imagen*. S/d.
- Espinoza Colón (2012). *Aplicación de metodología de diseño gráfico y de psicología para la creación de personajes*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo.
- Frutiger, A. (1981). *Signos, símbolos, marcas, señales*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Gálvez, F (2005). *Educación tipográfica*. Buenos Aires. tpG Ediciones.
- Gamonal, R (2004). *David Carson contra Aristóteles: análisis retórico del diseño gráfico*. Revista electrónica en America Latina especializada en comunicación. Nº 37.
- Gimenez, E y Ballester, P. (2009). *Semiótica*. (P.49). IES Córdoba.
- Gutiérrez, E. (2008). *Aproximaciones a la investigación cualitativa*. (p. 14). Colombia UNC.
- Hernández Sampieri, Fernández Collado, Baptista L. (1991). *Metodología de la Investigación*.



- Ed. McGRAW - HILL INTERAMERICANA DE MÉXICO, S.A. México.
- Horton, P, Horton, R (1985). *Introducción a la sociología*. (p. 23-25). Buenos Aires. El Ateneo.
  - Hurtado de Barrera, J. (2000). *Metodología de la Investigación Holística*. 3ªed.Caracas: SYPAL – IUTC.
  - Jiménez, J. (2004). *Introducción a la perspectiva de género*. (p. 1-14). México D.F.
  - Jodelet, D. (1984). *La Representación Social: fenómenos, concepto y teoría*. S/d.
  - Krippendorff, K. (1990). *Metodología del análisis de contenido. Teoría y Práctica*. Barcelona. Paidós Ibérica, S.A.
  - Moscovici, S (1979). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires, Editorial Huemul S.A.
  - Naranjo, C. (2000). *El Eneagrama de la Sociedad*. España. Editorial La Llave.
  - Piñuel Raigada, L. (2002). *Epistemología, metodología y técnicas del análisis de contenido*. Madrid.
  - Rodríguez, G (2003). *Metodología de la investigación cualitativa*. (p. 47).
  - Solomon, M(2003). *Extrañas parejas tipográficas*. (p. 8). Revista Tipográfica N° 5.
  - Villafañe, J. (1998). *Imagen Positiva: Gestión estratégica de la imagen de las empresas* (p.115, 121). España. Ed. Pirámide.
  - Villanueva, N. (1997). *Socialización y comportamiento infantil según el género*. Mitologicas. (p.33-43). Vol. XII, N° 1. Buenos Aires, Argentina.
  - Villegas Lopez, M. (1991). *Arte, cine y sociedad*. Madrid. Ediciones J.C.
  - Zecchetto, V. (2002). *Seis semiólogos en busca del lector*. (P. 24-25).

Fin...



## ANEXO E – Formulario descriptivo del Trabajo Final de Graduación

Este formulario estará completo sólo si se acompaña de la presentación de un resumen en castellano y un abstract en inglés del TFG

El mismo deberá incorporarse a las versiones impresas del TFG, previa aprobación del resumen en castellano por parte de la CAE evaluadora.

Recomendaciones para la generación del "resumen" o "abstract" (inglés)

"Constituye una anticipación condensada del problema que se desarrollará en forma más extensa en el trabajo escrito. Su objetivo es orientar al lector a identificar el contenido básico del texto en forma rápida y a determinar su relevancia. Su extensión varía entre 150/350 palabras. Incluye en forma clara y breve: los objetivos y alcances del estudio, los procedimientos básicos, los contenidos y los resultados. Escrito en un solo párrafo, en tercera persona, contiene únicamente ideas centrales; no tiene citas, abreviaturas, ni referencias bibliográficas. En general el autor debe asegurar que el resumen refleje correctamente el propósito y el contenido, sin incluir información que no esté presente en el cuerpo del escrito.

Debe ser conciso y específico". Deberá contener seis palabras clave.

### Identificación del Autor

Apellido y nombre del autor:	NORIEGA, JULIETA
E-mail:	noriegajulieta@gmail.com
Título de grado que obtiene:	Licenciatura en Diseño Gráfico

### Identificación del Trabajo Final de Graduación

Título del TFG en español	Representación de género en la película Enredados desde la mirada del diseño gráfico
Título del TFG en inglés	Representations of gender in the movie tangled from the look of graphic design
Tipo de TFG (PAP, PIA, IDC)	PIA : Proyecto de Investigación Aplicada
Integrantes de la CAE	Marín, Alejandra y Vigo, Mariana
Fecha de último coloquio con la CAE	4/07/2013
Versión digital del TFG: contenido y tipo de archivo en el que fue guardado	Trabajo Final de Graduación Archivo PDF.

### Autorización de publicación en formato electrónico

Autorizo por la presente, a la Biblioteca de la Universidad Empresarial Siglo 21 a publicar la versión electrónica de mi tesis. (marcar con una cruz lo que corresponda)

#### Autorización de Publicación electrónica:

- Si, inmediatamente
- Si, después de ..... mes(es)
- No autorizo

  
Firma del alumno

#### Referencias:

MTD: Modalidad Tutorial a Distancia – ED: Educación a Distancia

MP: Modalidad Presencial – MS: Modalidad Senior – MRIV: Modalidad Río Cuarto