

## Identificación de las figuras retóricas en la película Paprika del director Satoshi Kon

Graciela González Peña <sup>1</sup>

### Resumen

Paprika es una de las películas más nombradas como referente de animación y edición de cine desde su estreno en 2006. Basada en la novela de Tsutsui Yasutaka del mismo nombre, Satoshi Kon dedicó tres años a la adaptación de esta película. Al comparar el storyboard con la película, sobra decir que no se perdió información durante el proceso de animación: todo lo que Kon dibujó y escribió está en el film. Esto quiere decir que todos los elementos visuales fueron pensados por él, y por ende toda la información que estos proporcionan; al final, su adaptación terminó respetando la novela, pero incorporó miles de elementos que no existían. El discurso visual que se presenta en Paprika es tan basto, que los diálogos llegan a ser una extensión de lo que se percibe visualmente. El siguiente estudio planea identificar las figuras retóricas en la película, no sin antes explicar la relación que existe entre el cine de anime con la semiótica y la retórica. Utilizando la teoría del signo tetrádico de Klinkenberg (1996), dando atención particular al signo icónico visual y con apoyo de teóricos como Roland Barthes y James Gibson en la parte de retórica de la imagen y percepción directa. Nos apoyaremos en Francesco Caseti y Federico di Chio (1997) para el análisis desde un punto de vista, que conllevó a la identificación de las figuras retóricas que se pueden encontrar en Paprika. La elaboración de dicha investigación ayudará a propagar el uso de las figuras retóricas en productos visuales, así como explicar el cómo, dónde y por qué utilizar estas herramientas.

### Abstract

Paprika is one of the most named films as a reference for animation and film editing since its premiere in 2006. Based on Tsutsui Yasutaka's novel of the same name, Satoshi Kon spent three years adapting this film. When comparing the storyboard with the movie, it goes without saying that no information was lost during the animation process: everything Kon drew and wrote is in the film. This means that all visual elements were thought by him, and therefore all the information they provide; in the end, its adaptation ended up respecting the novel, but incorporated thousands of elements that did not exist. The visual speech presented in Paprika is so coarse that the dialogues become an extension of what is perceived visually. The following study plans to identify the rhetorical figures in the film, but not before explaining the relationship between anime cinema with semiotics and rhetoric. Using the theory of the tetradic sign of Klinkenberg (1996), giving particular attention to the iconic visual sign and with the support of theorists such as Roland Barthes and James Gibson in the rhetorical part of the image and direct perception. We will rely on Francesco Caseti and Federico di Chio (1997) for analysis from a point of view, which led to the identification of the rhetorical figures that can be found in Paprika. The development of such research will help to propagate the use of rhetorical figures in visual products, as well as explain how, where and why to use these tools.

### Palabras Clave

Anime, Figuras Retóricas, Semiótica, Satoshi Kon, Percepción directa.

### Keywords

Anime, Rethorical Figures, Semiotics, Satoshi Kon, Direct Perception..

<sup>1</sup> Universidad del Valle de Atemajac. Asesor: Ileana Monserrat Huerta Salamán. Segundo lugar del Concurso de Trabajos Recepcionales 2020

## 1. INTRODUCCIÓN

It's the greatest show time!

Paprika, 2006.

Japón ha sido número uno en crear contenido animado, tanto series como películas; y desde tiempos antiguos ha sido apreciado por la vasta y detallada tradición visual en sus obras antiguas y modernas. Con su cultura artística única, el anime empezó a generar furor en la década de 1980 y 1990, haciendo crecer la economía de Japón a nivel mundial y que sus obras fueran reconocidas y solicitadas en el occidente. Figuras como Hayao Miyazaki con “Mi vecino Totoro”, Katsuhiro Otomo con “Akira” y Mamoru Oshii con “Ghost in the shell” hicieron que la fama nipona en occidente fuera creciendo, sus películas utilizaban géneros e historias poco conocidas en América y Europa, y en conjunto con series animadas ya conocidas, hicieron crecer la base de fans del anime.

Al mismo tiempo que el anime influenciaba a millones alrededor del mundo, en Japón iban naciendo nuevas mentes creativas, en 1997, Satoshi Kon, un animador que trabajaba para el estudio MADHOUSE, estrenó su primer largometraje, “Perfect Blue”. Anteriormente ya había trabajado con Katsuhiro Otomo, creador de “Akira”, y había destacado por su forma peculiar de narrar historias animadas. Es a través de la animación, en donde el realizador Kon elige hablar de un tema poco convencional, incluso 15 años después de su muerte: la autoafirmación de uno mismo a través del otro. Satoshi Kon, con su habilidad para narrar historias de una manera poco convencional, pareciera que se valió únicamente de la semiótica para montar sus historias: información que solamente se puede indagar visualmente, conocer el pasado de los personajes sin que ningún otro lo tenga que decir, así como poner en contexto a los espectadores de cosas que los personajes no pueden apreciar.

En 1998, recién de debutado como director de anime, Satoshi Kon, buscaba material para su siguiente película. Entre diferentes opciones, tenía en sus manos una copia de Paprika (una novela de ciencia ficción conocida por casi todo Japón), Kon pensó en las posibilidades de una adaptación al cine, pero resistió la idea debido a lo difícil que resultaría hacerlo. Cinco años después, Yasutaka Tsutsui, el escritor de dicho libro, le pidió que hiciera una adaptación de su libro. En propias palabras del director, “Debe de haber sido el destino”, seis

años más tarde, la película animada de Satoshi Kon, Paprika, basada en la novela del mismo nombre de Yasutaka Tsutsui, se estrenaba en el Festival Internacional de Cine de Venecia. Al ser una adaptación, tanto Kon como Yasutaka entendía que el libro y la película tendrían diferencias, pero en propias palabras del escritor, “si (Satoshi Kon) no hubiera hecho lo que quería (con Paprika) entonces la historia no hubiera sacado su máximo potencial en el formato animado, estoy feliz que trabajara con libertad”.

Para poder entender la libertad que Satoshi Kon se tomó al realizar la adaptación de Paprika, se parte de una frase que el mismo director dijo a cámaras durante la preproducción de la película “Empecé con las imágenes, después decidí que la historia existiría para darle significado a las imágenes” (Kon, 2006,0:30). Varios han sido los estudios que abordan el surrealismo de Kon desde una perspectiva creativa y práctica; pero ¿se puede hablar de un director de anime que tenga bases teóricas en ciencias lingüísticas y filosóficas? ¿Qué herramientas pudo haber utilizado Satoshi Kon en el proceso creativo de su repertorio fílmico?

La semiótica es el estudio de los signos y su significado en la comunicación humana (Hébert, s.f. párr. 2); la forma en que nos expresamos y que hablamos dice más de lo que creemos, se pueden contar historias de diferentes formas, pero es a través del correcto uso de los signos que le damos mayor fondo. La semiótica le da sentido a signos lingüísticos y visuales; explica cómo, por qué y qué comunicamos, siendo el lenguaje la base de dicha ciencia. Esta disciplina es conocida desde los griegos, quienes, a través de la filosofía, la madre de todas las ciencias derivó un sin fin de ciencias que el ser humano a lo largo de los años se ha dedicado a estudiar e investigar.

Pero no solo existía esta área como ciencia de estudio del lenguaje, en la antigua Grecia se tenía un sistema de procesos y diferentes herramientas para estudiar y utilizar el lenguaje de una forma práctica; la retórica. Con la retórica, las palabras dejaban de ser utilizadas para fines de comunicación, sino también con fines de persuasión y embellecimiento del discurso: le daban más poder al lenguaje. Dentro de la retórica, existen diferentes herramientas para este propósito, mejor conocidas como figuras retóricas y/o literarias.

Las figuras retóricas o figuras literarias han estado en la historia de la humanidad desde el inicio de razón, sin

darnos cuenta hemos usado alguna de estas figuras en la literatura, el teatro, la música, el discurso, la arquitectura, el cine entre otras áreas. El uso de estas herramientas no solo resulta enriquecedor en el discurso político, sino que forman parte fundamental de la expresión del ser humano; la forma y el fondo de cada mensaje puede cambiar la manera en que lo percibimos, y, por ende, nuestra forma de actuar. El cine, como séptimo arte, engloba todas las artes anteriores (pintura, escultura, literatura, arquitectura, danza y música), haciendo de éste una nueva forma de comunicar y transmitir ideas. Es por lo anterior que esta investigación se llevó a cabo; al poder identificar las figuras retóricas que aparecen en Paprika, se podrá respaldar su uso en el cine como herramientas de persuasión y creación de contenido mediático. Así mismo, reafirmar que el proceso creativo de Satoshi Kon incluía el uso recurrente de la retórica.

## 2. Marco Teórico

### 2.1 El signo acorde a Klinkenberg

Existe muchas formas de definir el signo, pero como se había mencionado antes, en esta investigación se utiliza la estructura del signo de acuerdo con Klinkenberg. En su teoría, se utiliza el signo tetrádico, la cual se produce combinando los siguientes términos: el estímulo, el significador, el significado, el concepto y el referente (Hébert, s.f. párr.1).

Klinkenberg propone la teoría de las estructuras del signo basándose en el signo tetrádico (de 4 conceptos) y no el más común de 3 lados (el triángulo semiótico de Ogden y Richards), a continuación, una imagen y explicación acerca de este triángulo semiótico:



**Figura 1.** El triángulo semiótico de Ogden y Richards, *The meaning of meaning*, (1923).

Charles Kay Ogden, filósofo y lingüista, e Ivor Armstrong Richards, educador inglés y retórico, fueron los primeros en introducir en el análisis semántico la distinción entre las funciones emocional y referencial de las palabras (Olmedo, 2014), además, fueron creadores del triángulo semiótico, o “triángulo de Ogden y Richards”, en la obra que escribieron en conjunto “El significado del significado”. Es un método gráfico en donde se distribuyen los componentes que integran al signo (cualquier signo), este método ha servido a través de los años para un mejor razonamiento de como las palabras tienen significado. El triángulo cuenta con 3 conceptos claves: el significante, que es el símbolo o nombre (sonido de palabras, dibujo, imagen, aspecto físico), el significado, la noción, idea o parte conceptual del signo, y el referente, la parte de la naturaleza a la que el signo hace referencia. El significado es lo que se relaciona tanto con el significante como con el referente. Mientras que la relación entre el significante y el referente puede ser variable, individual, inconstante e indirecta ya que depende del individuo (Olmedo, 2014). Esto quiere decir que el significado puede ser entendido por el referente con diversos significantes, incluso puede ser malentendido, ya que el referente puede entender el concepto, pero no el símbolo, debido a la realidad en la que vive.

El triángulo de Ogden y Richards anteriormente explicado, se genera una pequeña controversia del por qué el referente y el significante no se relacionan directamente, y aunque existen varios teóricos que lo defienden, también existen muchos otros que proponen diferentes combinaciones de los términos que definen al signo. Al existir más de 32 combinaciones posibles, en donde puede usarse un término, dos, tres, cuatro, cinco o hasta seis, Jean-Marie Klinkenberg utiliza el signo tetrádico, en donde agrega el término “estímulo”. Dicho término genera una relación directa con el significante, pero no con el referente, y la única relación que tiene con el significado es a través del significante. En la siguiente figura, se muestra el signo tetrádico de Klinkenberg:



**Figura 2.** El signo tetrádico de Jean-Marie Klinkenberg, descrito por L. Herbert. s.f.

Como se puede observar, Klinkenberg mantiene la relación entre significado y referente y significado y significante (relación que se mantiene en diferentes combinaciones de términos). Lo que cambia en el signo tetrádico es como el referente y el significante se relacionan a través del estímulo. Según Klinkenberg, el estímulo es el elemento físico perceptible (sonido, imagen, etc) que sirve como sustrato (influencia) en donde se manifiesta el significante (Hébert, s.f. párr. 5). Esto quiere decir que, dependiendo del estímulo, el referente es variable. El referente es de lo que se habla cuando usamos un signo particular, por lo tanto, al ser el referente variable del estímulo, el signo puede o no puede ser entendido por un individuo debido al estímulo que se le proporcionó.

Klinkenberg enumera las partes del signo de forma en que su secuencia no es al azar, y su orden constituye los términos del signo en una trayectoria ordenada (Hébert, s.f. párr. 10). El orden de la estructura del signo según Klinkenberg es el siguiente:

1. El Signo
2. El Estímulo (1)
3. El significante (2)
4. El significado (3)
5. El concepto
6. El referente (4)



**Figura 3.** El signo tetrádico de Jean-Marie Klinkenberg, detallado por G. González (2020).

El signo es una entidad producida por un término o la combinación de más, estos términos en la estructura del signo de Klinkenberg son: El estímulo, el significante, el significado y el referente. Al mismo tiempo, dos términos se agregan como parte del significante y el referente; el tipo, que se reemplaza en el signo visual icónico. El “tipo” tiene una función especial, que es la que entendemos cuando miramos la

estructura del signo icónico. Una forma más fácil de explicarlo es a través de una imagen, un video o un dibujo.

## 2.2 Retórica de la Imagen según Barthes

En nuestro alrededor, existe millones de signos (imagen, palabra, olor, entre otras cosas) pueden ser signos auditivos, verbales, visuales, no verbales y táctiles. El símbolo es una clase de signo, una representación gráfica de una palabra que involucra sentimientos, ideales o valores. El reconocer el signo y de que está compuesto, nos ayuda a entender el mensaje literal o simbólico de las cosas.

Con lo anterior, se sabe que cualquier cosa puede ser o representar un signo, y de un signo se puede derivar un símbolo, contener un mensaje simbólico. Según la teoría de la retórica de la imagen de Roland Barthes, la imagen funciona como transportador de significados, esto quiere decir que contiene diversos signos. ¿Pero, pueden las imágenes realmente funcionar como transportadores de significado cuando son esencialmente imitación de otra cosa?

“Cualquier fotografía o imagen analizada nos ofrece tres mensajes: un mensaje lingüístico, un mensaje icónico codificado y un mensaje icónico no codificado” (Barthes, 1986, pág. 42).

Barthes es uno de los teóricos líderes en semiología y retórica; esto debido a que proporcionaba análisis detallados de textos, para explorar su función como transportador de significados. La retórica de la imagen que propone Roland Barthes se centra en la imagen publicitaria, pero no significa que no pueda ser utilizada en otros medios audiovisuales. En esta retórica de la imagen que propone Barthes (1986), conviven 3 mensajes.

Roland Barthes nos dice que el código (mensaje) de connotación no es ni “natural” ni artificial”, sino “histórico, o puede ser referido como “cultural”. Los signos de la connotación son gestos, actitudes, expresiones, colores o efectos dotados de ciertos significados en virtud de la práctica de una determinada sociedad: el vínculo entre significante y significado permanece completamente histórico (Barthes, 1986, pág. 35). El signo y la retórica están interconectados, para poder identificar la retórica de la imagen y los signos que se encuentran en estas es necesario analizar detenidamente cualquier producto, nuestra percepción se pone a prueba.

### 2.3 Teoría de la Percepción directa de Gibson

El conocimiento o comprensión que se tiene de una idea representada en diferentes formas y percibida a través de nuestros sentidos (vista olfato, tacto, gusto y auditivo) varía de individuo en individuo, de lugar a lugar, y de cultura en cultura. La teoría de la percepción directa propuesta por James Gibson nos dice que la percepción es un acto de atención; no se perciben cosas que no captan nuestra atención completamente, solamente nos generan estímulos, y el estímulo no es igual que la información (Aznar, s.f. párr. 4). Con lo anterior, se entiende que la percepción es una actividad humana mucho más compleja de lo que pensamos: percibir requiere de información previa, no se pueden percibir “mensajes” que no entendamos, ni siquiera tratar de descifrarlos. Debido a que el ser humano depende de su alrededor, la percepción varía no solo de individuo a individuo, también demográficamente: lo que perciben los mexicanos no puede ser igual a los japoneses, por ejemplo.

La teoría de la percepción directa sugiere que la percepción involucra mecanismos innatos que se forjan en la evolución, y que no requiere aprenderlos; así, sugiere que la percepción es necesaria para sobrevivir. Gibson también argumenta que hay suficiente información en nuestro ambiente para tener sentido del mundo de una manera directa, su teoría también se conoce como “teoría ecológica” porque dice que la percepción se puede explicar solamente con nuestro entorno (McLeod, 2018, párr. 25).

Un punto importante para aclarar es la diferencia de los términos “sensación” y “percepción”. La sensación es la información que recibimos a través de los sentidos (olfato, vista, gusto, auditivo y tacto), y la percepción es lo que entendemos que las sensaciones. El proceso perceptivo (la percepción) es más complejo desde el punto de vista psicológico, ya que la persona busca y estructura las percepciones implicando procesos cognitivos, emocionales, interpretativos y evaluativos que se asocian con lo que percibimos. Se pueden “captar” sensaciones, pero la decodificación de toda esa información sensorial es lo que “percibimos”. Las personas no captan solamente las características del entorno físico, sino que contribuye en con la interpretación del entorno (Valera, 2019). Por ello, es muy común que lo que una persona percibe de ciertos estímulos

no sea igual a otra. Sin importar si el contenido es el mismo o tiene ideologías y culturas iguales.

El principio metodológico de la teoría de la percepción de Gibson es el “enfoque ecológico”, el cual hace referencia a todas las interacciones que se relacionan dentro de un sistema integrado; como lo son el ambiente físico y el ambiente social.



**Figura 4.** Comparación de Storyboard y Animación final, Paprika (2006) de T. Iwamoto (2017), “Satoshi Kon Storyboard Collection Paprika”.

Cuando se habla de percepción en producción audiovisual, se tiene como principales sensores a lo visual y lo auditivo. Aunque ambos se complementan, lo visual llega a tener mayor impacto, por ello, el equipo técnico detrás de cada película tiende a cuidar detalladamente cada escena para que así la visión del director pueda ser percibida por cada individuo. Aunque las personas pueden percibir gracias a su entorno social y ambiental a través de los años, Gibson señala que para que exista una relación entre estímulo-información debe presentar tres propiedades que se deben dar en la estimulación física (luminosa, sonora, química, etc) y en cualquier parte del cuerpo que resulte estimulada, estas son:

1. Orden en el espacio o estructura simultánea, la forma con sus bordes, ángulos, etc.
2. Orden en el tiempo o estructura secuencial. Como mínimo una transición inicial y una final.



3. Orden de transformación, que comprende algunos componentes invariantes y algunos componentes variantes. Incluye el cambio como estímulo.

La teoría de Gibson propone que la conducta de los organismos está controlada por el ambiente, a través de la información. Percibir el ambiente es detectar información acerca de las posibilidades para actuar que tiene el organismo (Contreras Kallens, 2012, pág. 24) Gibson afirma que “la conducta es regular sin estar regulada” por un sistema cognitivo con mecanismos de procesamiento de información que medien la percepción y la acción (Aznar, s.f. párr. 10) Con la teoría de la percepción directa de Gibson, se puede afirmar que lo que percibe el individuo en todo lo que observa se relaciona con su entorno social y ambiental, por ende, aunque puede apreciar con sus sentidos ideas y conocimiento nuevo, puede no percibirlo de la forma en que se tenía pensado, o simplemente puede no percibirlo, ignorándolo.

Satoshi Kon no solo actuó como director de *Paprika*, sino que como habíamos mencionado, colaboró en el guion literario, y se encargó de realizar el storyboard (guion gráfico) de la película completa. Al comparar el storyboard con el trabajo final, se puede decir que la película, aunque se basa en el libro homónimo de Yasutaka Tsutsui, pertenece a Kon. Cada plano, cada escena, cada detalle, cada movimiento de cámara, fue idea de Satoshi, y los signos que se puede percibir en la película, merecen ser identificados. Estos signos, son figuras retóricas, herramientas que utiliza la retórica para persuadir en el discurso. En la teoría de la estructura del signo de Klinkenberg, el significante mantiene la relación entre el significado y el estímulo, en donde este último no tiene una relación directa con el referente, pero el referente sí lo tiene con el significado. Para la correcta identificación de las figuras retóricas en *Paprika*, nos referiremos a las figuras retóricas como signos tetrádicos, logrando entender los cuatro elementos de la teoría de Klinkenberg para identificarlos de forma correcta. Así mismo, utilizando la retórica de la imagen de Barthes, se comprende que la película de Kon cuenta con los elementos necesarios para contener mensajes detonados y connotados.

Con las teorías anteriores, *Paprika* llega a ser un objeto de estudio en donde las figuras retóricas cumplen el objetivo principal de dar información al público a costa de la

percepción del individuo: Satoshi Kon sabía perfectamente que no podía hacer productos audiovisuales entendibles para todas las personas alrededor del mundo, ya que la percepción tiene diferentes factores, estaba consciente de que una vez que la producción se terminara, pudiera ser presentada en el extranjero (2014):

[ ... ] No obstante, nunca busco hacer la película más entendible para los extranjeros o no incluir algún contenido porque solamente lo van a entender los japoneses. En realidad, siempre estoy tratando de estar consciente del espacio y la época en que vivo, es decir, “estoy haciendo este tipo de cosas porque este es el Japón actual en que vivo (Rodríguez de León, pag. 3)

Satoshi Kon utilizó signos y retórica en *Paprika*, estando consciente que la percepción de cada individuo tendría un peso en el mensaje que quería dejar. Las figuras retóricas sirven como herramientas para este objetivo.

### 3. Conclusiones

La intertextualidad en todas las obras de Satoshi Kon con el mundo real, y la delgada línea de lo irreal fueron piezas claves en todas sus producciones audiovisuales. Kon demostró en cada película su increíble capacidad para entender ideas literales y plasmarlas visualmente. Aunque admite que el adaptar novelas a películas animadas puede resultar difícil, comprendía las diferencias y semejanzas entre la narración literal y visual; la identificación de las figuras retóricas en *Paprika* demuestra su conocimiento en la retórica y la semiótica para generar información y sintetizar ideas que llegan a transmitirse sin texto o diálogo. El director explicó que las imágenes en la obra original se apoyaban de palabras, haciendo una novela interesante, pero al momento de plasmar todo en un storyboard, era difícil adaptarlo (Pais, 2006):

[ ... ] Sentía que esta brecha era demasiado grande para mí... La animación es más simple que la acción en vivo y hay omisiones, y la cantidad de información es pequeña, todo lo innecesario no se dibuja en absoluto, por lo que la intención del creador se transmite de manera muy eficiente (párr. 10).

La necesidad de renderizar información para hacer el filme de menor duración es lo que conduce a los creadores de anime buscar formas de plasmar y compartir su idea; Kon entendía

el poder del discurso, y logró utilizar elementos de éste en sus obras visuales. El tener interés en temas complejos como lo es la línea entre lo real e irreal, la mente humana y los valores y la motivación de vivir puede que haya sido una de las razones por las que Satoshi utilizara disciplinas que toman como eje principal el ser humano: la aplicación de figuras retóricas y su uso, y el signo como representación visual. Esta investigación tiene como punto de partida el cuestionamiento acerca de la semiótica visual y retórica en la animación; ¿se puede identificar herramientas de dichas disciplinas en la obra? La respuesta es Sí, con los conocimientos que se adquirieron se logró.

Satoshi Kon no solamente dejó un legado técnico en animación, sino que se debe considerar sus obras como material de análisis en diferentes disciplinas del campo de la comunicación.

Esta investigación no solo comprueba que existen figuras retóricas en *Paprika*, sino que existen figuras que pueden ser aplicadas al campo visual, con su correcta adaptación al medio: existen alrededor de cuarenta, de las cuáles, tres se encuentran presentes en todo momento:

### 3.1 Écfrasis:

Consiste en una descripción precisa y detallada, también animada, de un objeto o artefacto de arte. Esta obra de arte puede ser real o ficticia y, a menudo, su descripción está insertada en una narración. La écfrasis clásica puede corresponder en el plan del estilo a la hipotiposis (descripción animada).

### 3.2 Imagen:

Consiste en identificar o evocar un término real con otro figurado, existen 3 tipos de imagen:

*Imagen figurada*: Son las que mediante formas sensibles representan ideas abstractas o seres invisibles. *Imagen directa*: Muestra las cosas sensibles de modo tan vivaz que parece que se las está viendo. *Imagen Mixta*: Participan de las condiciones de la Imagen Directa y la Imagen Figurada.

### 3.3 Sinestesia

Consiste en mezclar sensaciones de sentidos distintos (audición, visión, gusto, olfato, tacto) o mezclar dichas sensaciones con sentimientos (tristeza, alegría, etc.). La

sinestesia fue muy utilizada en el Simbolismo y el Modernismo.

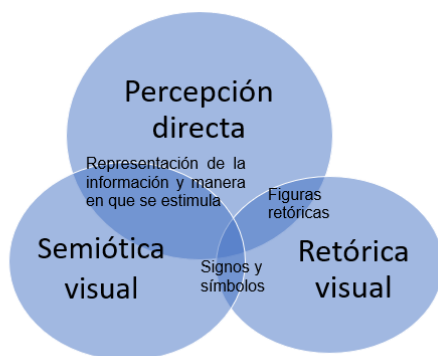
La figura retórica écfrasis está presente en todo el filme, esto debido a que el cine está considerado el “séptimo arte” por ello, todas las escenas de la película contienen descripciones detalladas, animaciones de objetos, y son reales o ficticias. *Paprika*, al ser una película animada, es en su totalidad el reflejo dicha figura retórica. La “imagen” puede encontrarse en cualquier película, ya que muestran una realidad, o una suposición de la realidad de manera convincente al público. Ya sea figurada, directa o mixta, el cine siempre tiene algo de mostrar, es por ella que esta figura retórica siempre irá a la par. La última, tiene que ver con el producto final que vemos en el cine: la relación entre conceptos y símbolos y su mezcla con sentimientos, por ejemplo, poner a Mozart para denotar tranquilidad o misterio, utilizar el rojo para detonar peligro, etc.

La creación de significados con el uso de las figuras retóricas en *Paprika* fue de manera sublime, no por el hecho de utilizar técnicas, colores o narraciones poco utilizadas, sino por la forma en que Satoshi Kon reestructuro dichas herramientas para que, al verlas visualizadas en la película, tuviera la sensación de ser algo nuevo para el público. Todo lo que vemos en la película ya tiene antecedentes de haber sido descubierto, creado o usado con anterioridad, pero, lo que hace a la película excepcional es la nueva forma de utilizar edición, música, edición y narración. Es por esto por lo que se considera la creación de diferentes significados dentro del filme: se puede analizar de diferentes formas y se encontrarían una vasta cantidad de figuras retóricas no solo visuales, sino lingüísticas y sonoras.

Cabe recalcar, que el número de figuras retóricas identificadas fueron con base a lo visual; no se consideró la información sonora y textual (del diálogo) que se veía en la película. Pero se considera que la identificación de las figuras retóricas en la película *Paprika* en lo visual, sonoro y textual puede ser un tema de investigación de interés en la semiótica como en la retórica: un análisis más profundo de cómo dichas figuras se relaciona entre sí y logran crear una percepción más detallada del filme.

En cuanto al trabajo que las figuras retóricas representan en los signos, se reconoce el aporte que éstas tienen para crear símbolo y signos dentro de diversos símbolos y signos; la

hipertextualidad no solamente está en textos escritos, sino en todo lo que vemos y escuchamos en nuestra vida diaria. El paradigma de las figuras retóricas no es simplemente crear signos, sino entrelazarlos para así hacer creer al público que es una creación nacida de la nada, aunque se entienda que esto no es posible. Además, en este trabajo se logró relacionar la semiótica y retórica visuales con la percepción directa: el estudio de los signos en el lenguaje visual, y la percepción por parte del público se relacionan por los códigos que tanto la semiótica como la retórica estudian.



**Figura 5.** Diagrama de relación de El signo tetrádico de J. Klinkenberg (1996), Retórica de la imagen de R. Barthes (1986), Teoría de la percepción directa de J. Gibson (1979). Descrito por G. González (2020).

Con base en dichas teorías, se entiende que las figuras retóricas, además de ser herramientas de la retórica para el desarrollo de un discurso, también forman parte de la semiótica visual; signos y símbolos con representación verbal, incorporados en películas animadas a través de determinadas reglas de narración. Una comunicación codificada a cierto nivel, en donde la percepción directa, mediante el acto de atención, logra descifrar.

Dichos elementos pudieron ser identificados en la película *Paprika* más no analizados, existen dos razones por las cuales se omite dicho paso: la primera refiere a que el análisis semiótico involucra, como su nombre lo dice, analizar los signos; ya sean lingüísticos, visuales o auditivos con su correspondiente significado, significante y referente. La segunda razón tiene que ver con el origen geográfico de la película: *Paprika* es una animación japonesa, y en dicho país, se desconoce el estudio de las disciplinas de la semiótica y retórica. Dichas áreas no se ven comúnmente en

investigaciones universitarias, por ende, se desconoce cómo es que en Japón se ha llegado a utilizar la semiótica visual y las figuras retóricas en los discursos cinematográficos. Sabemos que existen, pero no sabemos hasta que profundidad. Esta investigación no pretendía analizar signos ni símbolos, sino encontrarlos en el filme; se da por hecho que existen signos y símbolos y se omite el hecho de examinarlos. El objetivo principal de esta tesis se cumplió: se identificaron figuras retóricas en *Paprika*, y se comprendió más a detalle el proceso de Kon como director artístico.

Además de lo anterior, en esta tesis se afirma que todo signo, además de tener una representación visual, debe de contar con una representación verbal para su entendimiento. El ser humano, al buscar un significado en todo, necesita una forma para comunicar todo lo aprendido: se requiere una forma para expresar pensamientos y sentimientos, y, por ende, nombrarlos para razonarlos y entenderlos.

Satoshi Kon, como director, realizó solamente cuatro largometrajes y una seria animada. A pesar de la poca cantidad de trabajos que realizó, es considerado uno de grandes los exponentes del anime en el mundo. Durante este proceso de investigación, Kon pasó de ser un director a quién admirar, a un director al cuál aspirar a ser: utilizar todas las herramientas teóricas en producciones audiovisuales para tener mayor alcance en el mensaje a transmitir. En el transcurso de esta investigación, el amor y respeto por la semiótica y la retórica creció dentro del tesista, llegando a querer utilizar todos los conceptos en análisis de la vida diaria. Todo gracias a un director japonés que murió hace diez años, y quiso animar sus ideas y pensamientos.



**Figura 6.** Ilustración Tributo a Satoshi Kon de Kosal Sok (2010). Recuperado de Catsuka [Sitio Web].



## Referencias

- Albaladejo, T. (1989). *Retóricax. Madrid: Síntesis*.
- Albaladejo, T. (2009). *Retórica de la comunicación y retórica en sociedad. Crisis de la historia, condena de la política y desafíos sociales*, 39-58.
- Aznar, A. (s.f.). 7.11 *La psicofísica de orden superior de J.J.Gibson*. Recuperado de Psicología de la percepción visual <http://www.ub.edu/pal/node/psicofisica>
- Balzer, C. (1975). *Arte, fantasía y mundo*. Buenos Aires: Plus Ultra.
- Barrios, S. (28 de abril de 2015). *Teoría de la percepción directa*. Obtenido de [https://prezi.com/\\_zkle9oclkoc/teoria-de-la-percepcion-directa/](https://prezi.com/_zkle9oclkoc/teoria-de-la-percepcion-directa/)
- Barthes, R. (1977). *Image Music Text*. Hammersmith: Fontana Press.
- Beuchot, M. (1998). *La retórica como pragmática y hermenéutica*. Barcelona: Anthropos.
- Casetti, F., Di Chio, F. (1994). *Cómo Analizar un Film*. Barcelona: Paidós.
- Ciolek, T. (02 de noviembre de 2010). *The Dreams of Satoshi Kon: Chapter I – Prehistory*. Recuperado de <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2010-11-02/2>
- Contreras Kallens, P. A. (2012). *Percepción Directa: El enfoque ecológico como alternativa al cognitivismo en la percepción* (Tesis). Universidad de Chile. Santiago, Chile. Recuperado de <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/113758>
- Costa, J. (2012). *Cambio de paradigma: la Comunicación Visual*. FOROALFA.
- Cuba, E. G., Lincoln, Y. S. (2002). *Paradigmas en competencia en la investigación cualitativa*. Antología de métodos cualitativos en la investigación social, 113-145.
- Cuenya, L., Ruetti, E. (2010). *Controversias epistemológicas y metodologías entre el paradigma cualitativo y cuantitativo en psicología*. Revista Colombiana de Psicología, 271-277. Dargis, M. (25 de Mayo de 2007). *In a Crowded Anime Dreamscape, a Mysterious Pixie*. The New York Times. Recuperado de <https://www.nytimes.com/2007/05/25/movies/25papr.html>
- Dong, B. (7 de Septiembre de 2010). *Anime New Network. Obtenido de The Dreams of Satoshi Kon: Chapter II - Perfection*: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2010-09-07>
- Felman, S. (1984). *El cine: cara y ceca*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.
- Fernández, E. C., Sánchez González, S. (2002). *Guía Histórica del cine 1895- 2001*. Madrid: Complutense.
- Fernández, V. H. (2017). *Diccionario Práctico de Figuras Retóricas y Términos afines*. Buenos Aires, Argentina.
- Gibson, J. J. (1966). *The Senses Considered as Perceptual Systems*. Boston: Houghton Mifflin.
- Giron, A. (06 de Diciembre de 2005). *HT Talks To . . . FilmMaker Satoshi Kon*. Recuperado de <https://www.soundandvision.com/httalksto/1205talks/>
- Gómez, G. R., Gil Flores, J., García Jiménez, E. (1997). *Metodología de la Investigación Cualitativa*. Ediciones Aljibe.
- Gómez, H. G. (2010). *El adjetivo visual. De la figura retórica al significado de la imagen fotográfica*. Revista de Comunicación de la SEECI, 30-79.
- Gray, J. (20 de Noviembre de 2006). *MidnightEye: Vision of Japanese Media*. Obtenido de Satoshi Kon: <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon-2/>
- Hébert, P. L. (s.f.). *Les structures du signe. Le signe selon Klinkenberg*. Recuperado de <http://www.signosemio.com/elements-of-semiotics.asp>
- Hirasawa, S. (26 de Enero de 2011). *Satoshi Kon, "A loving Unkindness"*.
- Hochberg, J. (1994). *James Jerome Gibson 1904-1979 [Memoria Bibliográfica por Julian Hochberg]*. Recuperado de National Academy of Science <http://www.nasonline.org/publications/biographicalmemoirs/memoirpdfs/gibson-james.pdf>
- Internet Movie Database. (s.f.) *Collage de portadas de largometrajes animados* [Figura 1], [Figura 7]. Internet movie database. Recuperado de la base de datos <https://www.imdb.com/>
- Iwamoto, T. (24 de agosto de 2017). *Satoshi Kon Storyboard Collection Paprika* (5ta edición) Tokyo: Fukkan.
- Japan External Trade Organization (June, 2005). *Japan Animation Industry Trends*. Recuperado de [https://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2005\\_35\\_r.pdf](https://www.jetro.go.jp/en/reports/market/pdf/2005_35_r.pdf)
- Jiménez, A. M. (2019). *Compendio de Retórica*. Valladolid: Edición del autor.
- Kazdin, A. E. (2000). *Enciclopedia de Psicología Vol. 3*. Londres: Oxford University Press.
- Klinkenberg, J.-M. (1996). *Manual de Semiótica General*. Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano.
- Kon, S. (11 de Febrero de 2002). *Entrevista a Satoshi Kon*. (T. Mes, Entrevistador)
- Kon, S. (2006). *Paprika: Tsutsui and Kon's Paprika* [Película, Material Extra]. Japón: MADHOUSE / Sony Pictures Entertainment.
- Kon, S. (2006). *Paprika: A conversation about the "Dream"* [Película, Material Extra]. Japón: MADHOUSE / Sony Pictures Entertainment.
- Kosal, S. (2010) *Tributo a Satoshi Kon*. [Figura 23], recuperado de A tribute to Satoshi Kon: French artists exhibition <https://www.catsuka.com/satoshikon/en/tributes/Kosal>
- Marín, J. (2009). *Cine de Dibujos Animados*. En J. Marín. El Cid Editor.

- Maughan, T. (9 de Septiembre de 2010). *Anime News Network*. Obtenido de *The Dreams of Satoshi Kon: Chapter IV - Warmth*: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2010-09-09/2>
- McLeod, S. (2018). *Simply Psychology*. Obtenido de Visual Perception Theory: <https://www.simplypsychology.org/perception-theories.html>
- Mes, T. (11 de Febrero de 2002). *MidnightEye: Vision of Japanese cinema*. Obtenido de Satoshi Kon: <http://www.midnighteye.com/interviews/satoshi-kon/>
- Murayama, M. (Productor) y Kon, S. (Director). (2006). *Paprika* [Película]. Japón: MADHOUSE / Sony Pictures Entertainment.
- Naylor, A. (17 de Junio de 2008). *The Guardian*. Obtenido de *Paprika: the stuff of dreams for filmgoers*: <https://www.theguardian.com/film/filmblog/2008/jun/17/paprikathestuffofdreamsfo>
- Olmedo, E. (13 de Marzo de 2014). Prezi. Obtenido de <https://prezi.com/qnxri5jjsnz1/triangulo-semiotico-de-ogden-y-richards/>
- Pais, J. (21 de Octubre de 2006). *SCREENANARCHY*. Obtenido de PAPRIKA: Interview with Satoshi Kon: <https://screenanarchy.com/2006/10/paprika-interview-with-satoshi-kon.html>
- Pullman, P. (2003). *Lyra's Oxford*. Reino Unido: Alfred A. Knopf.
- Robinson, A. (23 de septiembre de 2011). *An A to Z of Theory Roland Barthes and Semiotics*. Obtenido de CEASE FIRE: <https://ceasefiremagazine.co.uk/in-theory-bart-hes-1/>
- Rodríguez León, R. J. (2014). *El cine de animación japonés: Un estudio analítico de la obra de Satoshi Kon* (Tesis) Universidad Complutense de Madrid. Madrid, España. Recuperado de [https://www.academia.edu/6907525/Tesis\\_Doctoral](https://www.academia.edu/6907525/Tesis_Doctoral)
- Rodríguez, D. (s.f.). *Lifeder*. Obtenido de Método hermenéutico: origen, características, pasos y ejemplo: <https://www.lifeder.com/metodo-hermeneutico/>
- Sevankis, J. (21 de Agosto de 2008). Interview:SatoshiKon. Obtenido de Anime News Network: <https://www.animenewsnetwork.com/interview/2008-08-21/satoshi-kon>
- Sevankis, J. (8 de Septiembre de 2010). *Anime News Network*. Obtenido de *The Dreams of Satoshi Kon: Chapter III - Timeless*: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2010-09-08/2>
- Sharp, J. (12 de mayo de 2003). *Midnight Eye: Visions of Japanese Cinema*. Obtenido de Beyond Anime: a Brief Guide to Experimental Japanese Animation: <http://www.midnighteye.com/features/beyond-anime-a-brief-guide-to-experimental-japanese-animation/>
- Solomon, C. (26 de Agosto de 2010). Los Angeles Times. Obtenido de *Satoshi Kon dies at 46; Japanese anime director*: <https://www.latimes.com/archives/la-xpm-2010-aug-26-la-me-satoshi-kon-20100826-story.html>
- Téllez, N. (12 de Julio de 2016). Nacho Téllez. Obtenido de <https://nachotellez.com/es/ethos-pathos-logos-aristoteles-persuasion/>
- Toole, M. (11 de Septiembre de 2010). Anime New Network. Obtenido de *The Dreams of Satoshi Kon: Chapter VI - The Endless Dream*: <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2010-09-11/2>
- Valera, S. (2019). *Elementos Básicos de la Psicología Ambiental*. Obtenido de [http://www.ub.edu/psicologia\\_ambiental/unidad-2-tema-2-1](http://www.ub.edu/psicologia_ambiental/unidad-2-tema-2-1)
- Yegulalp, S. (07 de septiembre de 2018). *An introduccion to anime*, Recuperado de Liveabout <https://www.liveabout.com/what-is-anime-144982>