



FACULTAD DE
DISEÑO

La digitalización de mensajes visuales, identificación de los signos y representación gráfica. Un análisis comparativo de la animación 2D y 3D sobre: La Guerra de las Galaxias, La Guerra de los Clones

Tesis para obtener el grado de

Licenciado en Diseño

Presenta

Andrés García Díaz

Directora

Dra. Gabriela de la Hoz Abdó

Universidad Autónoma del Estado de Morelos, el 8 de diciembre del 2023

Agradecimientos

Gracias a mis papás por tanto esfuerzo en mi formación académica. También agradecer a los profesores y profesoras que me acompañaron en todas las etapas de aprendizaje y en este proceso profesional.

Tabla de contenido

Agradecimientos	2
Tabla de contenido.....	3
Resumen.....	5
Introducción	7
Justificación	9
1. Objetivos	10
1.1. Objetivos generales y específicos	10
1.2. Planteamiento del problema	11
1.3. Hipótesis.....	16
1.4. Metodología de investigación	17
2. Marco teórico	18
2.1. La Guerra de las Galaxias: La Guerra de los Clones, Reseña histórica y contexto	18
2.2. Teoría de Pierce, semiología y clasificación de signos	21
2.3. Hermenéutica, interpretación cultural y simbólica	22
2.4. Historia del cine	23
2.5. Comienzo de la imagen digital.....	28
2.6. Cómic y animación.....	34
2.7. Guión gráfico	39
2.8. Los efectos visuales.....	41
2.9. Encuadres	43
2.10. Imagen, percepción y signo.....	47
2.11. Roberto Aparici y los elementos de la imagen.....	52
• El punto	54
• La línea.....	54
• La forma	55

2.12. Charles Pierce y la teoría de la semiótica.....	55
2.13. André Bazin y la relación fotografía-cine	58
3. Estado del Arte.....	60
3.1. La imagen digital, nuevos interrogantes para la semiótica	60
3.2. Un análisis estructural del mito de La Guerra de las Galaxias.....	61
4. Metodología	64
4.1. Selección de episodios y escenas para el análisis comparativo	69
4.2. Procedimiento de análisis desde la semiótica	70
4.3. Enfoque hermenéutico e interpretación de resultados.....	71
5. Análisis comparativo	72
5.1. Representación de La Guerra de las Galaxias: La Guerra de los Clones 2D y 3D según Charles Pierce.....	77
5.2. Interpretación de elementos mitológicos y simbólicos	80
5.3. Enfoque temático y tonalidades	81
6. Resultados y discusión	93
6.1. Comparación de resultados obtenidos a través de ambos enfoques teóricos	93
6.2. Discusión de hallazgos significativos	93
• Color.....	94
• Construcción geométrica.....	95
• Símbolo	96
• Expresión.....	97
• Iluminación.....	98
6.3. Implicaciones de resultados para la comprensión de la serie	102
7. Conclusiones	104
Bibliografía	107
Tabla de ilustraciones	113

Resumen

La siguiente investigación parte de una comparación de dos series animadas de la saga de La Guerra de las Galaxias; la serie de animación 2D realizada en el año 2003 y la película 3D en 2008 que llevan por nombre *La Guerra de los Clones*.

Dentro de este marco, los elementos gráficos que están dentro de la composición demuestran que el diseño de los personajes parte de un análisis psicológico y físico en donde se definen la visión y acción a través de su representación gráfica.

Este análisis se desarrolla con la aplicación de una metodología que consiste en observar atentamente el fenómeno para registrarlo en su posterior análisis, aspectos como el color, construcción geométrica, símbolo, expresión y la iluminación los cuales forman la representación. De esta manera, la observación es un elemento fundamental de todo proceso de investigación para describir elementos que componen las figuras en cada estilo de animación.

Asimismo, se plantea una hipótesis a partir de las principales características analizadas, la representación física de los personajes así como la forma de composición. La geometría posee cualidades descriptivas, también en sus representaciones se encuentran elementos como la exageración, el dibujo sólido y su caracterización física, para asignar una identidad a la figura.

Existen 12 principios de animación que funcionan como herramienta para desarrollar y construir una secuencia animada, a través del estiramiento en el objeto, la anticipación en una acción previa, determinar la dirección de la cámara, el uso de fotogramas, el control de los movimientos del personaje, aceleración, definir el movimiento de cada parte del cuerpo; así como las extremidades después de realizar alguna acción, establecer la proporción de los elementos, hacer uso de la exageración que es una cualidad propia de las series animadas, crear realismo y tener una característica destacada (12 principios de la animación | Principios básicos de la animación| Adobe, s. f.).

Los fundamentos mencionados anteriormente reconocen las características de la animación, identificar estos aspectos de su representación es importante para localizar movimientos de los elementos. Por lo tanto, su comprensión debe de ser completa con una explicación de la representación para describir las series animadas.

Se plantea realizar una comparación del diseño en los personajes de animación 2D y 3D para hablar de sus cualidades y forma de composición para reconocer composiciones pertenecientes a su estilo, consiguiendo una percepción diferente.

Por otra parte, el cine presenta una imagen clásica propia de la realidad, por esta razón es importante estudiar los antecedentes para establecer el origen de una composición visual que representa situaciones comunes o cotidianas. Al representar cualquier situación, es necesario analizar la representación a través de los elementos que presenta para encontrar un referente simbólico que permite comprender la secuencia.

Las imágenes digitales participan en la representación visual, modificando propiedades físicas para crear una representación que requiere una percepción más clara. Esto se refiere a la intervención de objetos creados en ordenador que es parte de una ilustración en el caso de las series animadas. Para identificar la imagen, los autores mencionados en esta investigación explican su composición al abordar la percepción como hilo conductor.

Por otra parte, las emociones del espectador al ver una serie animada tienen que ver con la expresión del personaje, porque al ver una escena podemos apreciar su diseño el cual tiene que interactuar con el espectador. Con esto me refiero a convivir con el personaje durante toda la producción, descubriendo sus características y acciones, así como descubrir las actitudes que desarrolla durante la secuencia.

Realizar un análisis comparativo lleva a observar los sucesos de las series animadas que se describen, distinguiendo sus características físicas para encontrar diferencias y similitudes: al hablar de la animación en segunda dimensión (2D) y tercera dimensión (3D), se forma una discusión a partir de lo establecido por la imagen.

Mediante este análisis se muestra que las series animadas son un referente de expresiones, a través de su simbolismo para indicar un posible comportamiento del personaje, y que esto se vea reflejado en la representación física. Por ejemplo, se puede encontrar un elemento que presenta identidad para identificar la escena e incluso la cinta, a través de una silueta.

Palabras clave: Imagen, Representación visual, Percepción, Composición, Animación, y Gráficos generados por computadora

Introducción

En esta investigación se busca realizar un análisis comparativo entre la animación 2D y 3D a través de las series de *La Guerra de los Clones* perteneciente a la franquicia de La Guerra de las Galaxias, con el propósito de describir y analizar el diseño de los personajes, creado a partir de la composición de las figuras, para definir sus características físicas, emocionales y psicológicas. De esta manera se puede demostrar que las expresiones en el personaje son importantes para conseguir una interacción con el espectador.

Esta tesis se desarrolla a partir de la intervención de imágenes digitales, por esta razón es necesario revisar el origen del cine para describir el comienzo de las imágenes generadas por computadora (CGI) y su percepción en el cine para la animación.

La investigación es de carácter descriptivo; la semiótica es importante para demostrar los elementos que establece una figura al mismo tiempo que su expresión. También, se realiza la comparación desde la hermenéutica, que consiste en una comprensión de la imagen desde un análisis **físico, simbólico y abstracto**, desarrollando la composición de acuerdo con sus elementos y su contexto. (Lizarazo, 2009). Se presenta la identificación de CGI, su evolución desde su comienzo en la década de los setenta, así como su influencia en la animación; analizamos esto a través de la exposición de la serie animada y su cinta 3D de La Guerra de las Galaxias, con una comparación de expresión, para establecer las cualidades de los personajes

Se realiza con el propósito de demostrar que el diseño de los personajes creado a partir de la composición y representación de las figuras define sus características físicas, emocionales y psicológicas a través de los elementos visuales.

De esta manera, cada figura se describe de acuerdo con su composición. Para poder realizar este análisis, nos apoyamos con el trabajo de autores cuya investigación gira en torno a los estudios sobre la imagen, por ejemplo, *Introducción al análisis de la imagen* es un libro de *Martine Joly* en el cual presenta una visión sobre la imagen mediática y también se enfoca en hablar del contexto con relación a la semiótica.

Otro título seleccionado como apoyo dentro de esta investigación es *La imagen: Análisis y representación de la realidad*; un libro de Roberto Aparici que habla acerca de la percepción

y de las diferentes composiciones visuales como *la Gestalt* y los elementos de la imagen (punto, línea, y forma).

Para tener una mayor comprensión sobre la composición y propuesta gráfica de las piezas analizadas, la clasificación de los signos de acuerdo con Charles Peirce, se dividen en Índice, Icono y Símbolo, que sirve de guía para localizar un personaje o figura importante para el desarrollo de la cinta. El diseño de personajes crea una interacción para expresar los acontecimientos que se desarrollan, esta información constituye signos que ayudan a definir su identidad en la secuencia, además de presentar las cualidades físicas de los elementos que posee.

Con la elaboración de un análisis comparativo se busca identificar diferentes expresiones establecidas por los personajes, donde se exponen los elementos visuales a través del reconocimiento de mensajes. A su vez, esta investigación se centra en la comparación sobre dos estilos de animación para identificar una expresión de los personajes, con el reconocimiento en las imágenes digitales.

En este sentido, la percepción entre los dos estilos de animación influye en el diseño de escenarios y personajes debido a las características físicas de la composición las cuales demuestran su expresión en los dibujos animados, y su interacción para los gráficos tridimensionales.

Así, los personajes representados por composiciones geométricas poseen una forma de expresión donde se percibe el comportamiento de un protagonista o villano. En cambio, cuando una silueta no presenta estos elementos visuales es necesario descubrir sus características a través de la interacción.

Justificación

En la actualidad, el uso de los gráficos generados por computadora (CGI) forma parte integral en un mayor número de producciones de cine con el fin de ahorrar recursos y tiempo, o bien para hacer llamativa una cinta. Asimismo, se utiliza por el hecho de incluir personajes o paisajes que difícilmente se pueden encontrar en la realidad, desarrollando un ambiente único e interesante.

Se eligió este tema por el interés de conocer la importancia de esta herramienta para el cine y su evolución, considerando que su uso llegará a sustituir la imagen tradicional o determinando también la cantidad de elementos digitales.

Esta investigación es importante porque se realiza un análisis respecto a la expresión que muestran los personajes, a partir de una descripción que establece en el diseño de los personajes, mientras que en los dibujos animados los elementos se representan mediante formas básicas, en la animación tridimensional, además de esa representación geométrica, los objetos se vuelven realistas.

La mayoría de las producciones poseen elementos digitales en las escenas; personajes, objetos y escenarios, empleados en mayor o menor grado. Es por esto que se eligieron las series en segunda y tercera dimensión pertenecientes a La Guerra de las Galaxias, la intervención de las imágenes generadas por computadora, así como la composición de una figura reflejada en la animación bidimensional, y en una cinta tridimensional con intervenciones digitales, que son necesarios o estéticos, resultantes del gusto en el espectador, buscando un objetivo de identificación a partir de la propuesta gráfica.

Ahora, la mitología que constituyen los elementos visuales es desarrollada en la cinta. De esta manera, se describen los aspectos establecidos en cada silueta que son referentes de un componente esencial para su desarrollo, un ejemplo de esto son los Jedi y Sith los cuales son fundamentales para la saga.

Examinar los resultados que se encuentra en una representación ayuda a comprender su significado, es necesario mencionar referentes físicos para su identificación: el color, su construcción geométrica, el símbolo, la expresión y la iluminación. De esta manera se puede ver lo que está pasando en la composición.

1. Objetivos

1.1. Objetivos generales y específicos

Realizar un análisis comparativo entre las producciones 2D y 3D de *La Guerra de los Clones*, desde la perspectiva de la semiótica y hermenéutica con el fin de profundizar en la comprensión visual e interpretación simbólica. De esta manera, los objetivos específicos son los siguientes:

1. Analizar la representación visual de los personajes y entornos de las producciones 2D y 3D de *La Guerra de los Clones*, utilizando los conceptos de Icono, Índice y Símbolo de la teoría de Charles Peirce.
2. Identificar y examinar los elementos mitológicos y simbólicos presentes en ambas cintas, a través de un enfoque hermenéutico, considerando su relación con la interpretación de la audiencia.
3. Comparar el enfoque temático de los episodios seleccionados, explorando las diferencias de la animación y su forma de influir en la narrativa y percepción de los espectadores.
4. Revisar los resultados en el análisis comparativo para contribuir a una comprensión detallada de las series y descubrir cómo estas producciones animadas aportan a la mitología perteneciente a las cintas de *La Guerra de las Galaxias*.

1.2. Planteamiento del problema

Las series animadas compuestas por imágenes digitales expresan mensajes visuales que son descritos en el diseño de los personajes, representado por geometría y objetos definidos los cuales tienen similitud con la imagen tradicional del cine. Entonces, es fundamental conocer su definición para saber su utilidad en las series animadas y llevar a cabo una comparación en la cual hay que describir los elementos que componen la imagen en los dos formatos de animación.

A partir del diseño de personajes, se trata de transmitir personalidad y emociones, es el primer paso para crear una propuesta animada; que busca establecer una característica única para identificar la figura. Para ello, existen principios que se deben seguir para conseguir el resultado deseado respecto a la expresión de los personajes.

Su importancia lleva a comunicar las diferentes cualidades que integra la personalidad de la figura para interactuar con los demás elementos (U-Tad, 2021). Una serie de dibujos animados es compuesta por siluetas que describen a un personaje, por ejemplo, si tiene elementos de un rectángulo o triángulo dentro de su estructura.

En la animación tridimensional, hay una semejanza con la imagen tradicional del cine por la forma de los objetos, de hecho, se parte de modelos bidimensionales para construir la forma tridimensional.

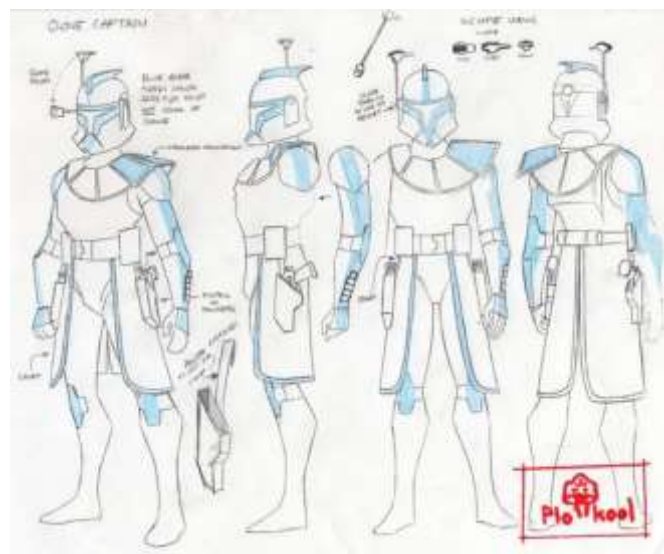


Ilustración 1. Capitán clon de la República con su armadura pintada de azul, modelo en 2D y 3D. (Recuperado de: <https://i.pinimg.com/564x/97/d8/f1/97d8f1fa4c31ec4ecf6ed712f5e3b37a.jpg>)

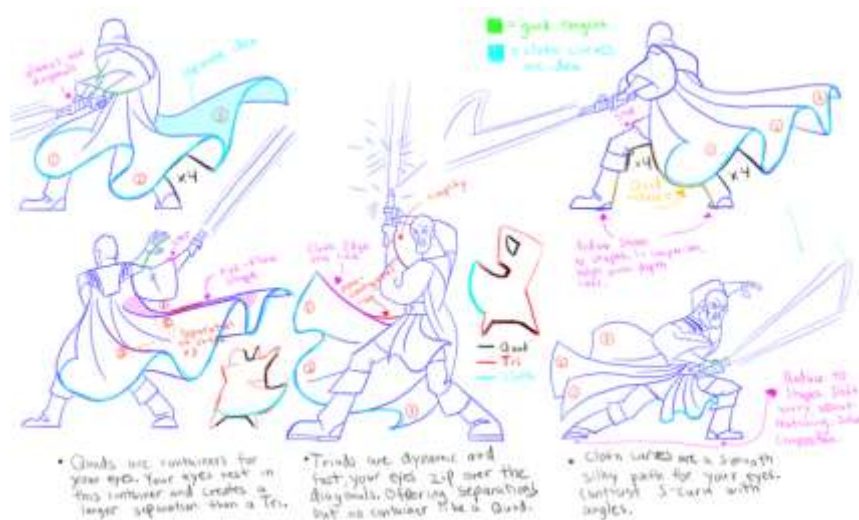


Ilustración 4. Vestimenta y movimientos del maestro Jedi Mace Windu, modelo en 2D. (Recuperado de <https://i.pinimg.com/originals/94/39/16/9439163c1f9347f2af96289ced52102e.png>)

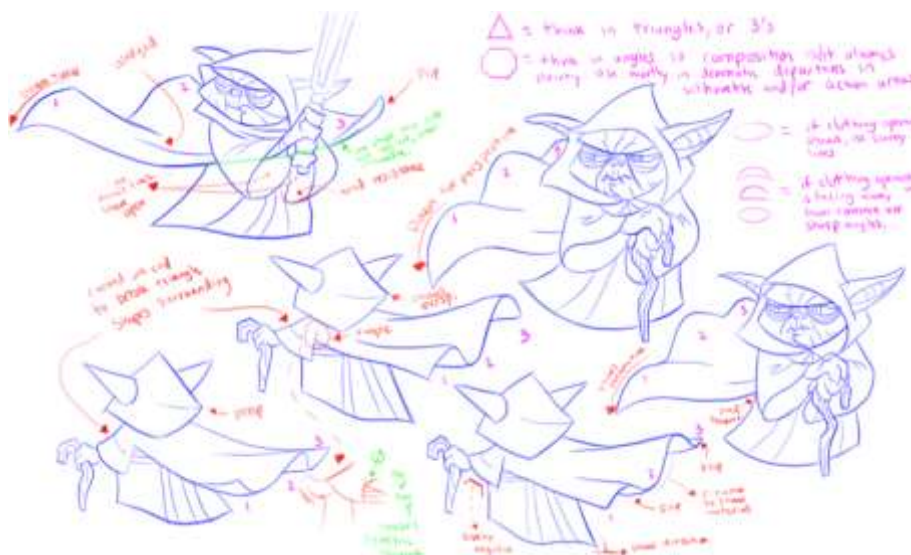


Ilustración 5. Vestimenta y movimientos del maestro Jedi Yoda, modelo en 2D. (Recuperado de: <https://i.pinimg.com/originals/06/b7/5d/06b75dc98afe068bc0eb2b960af14e5d.png>)

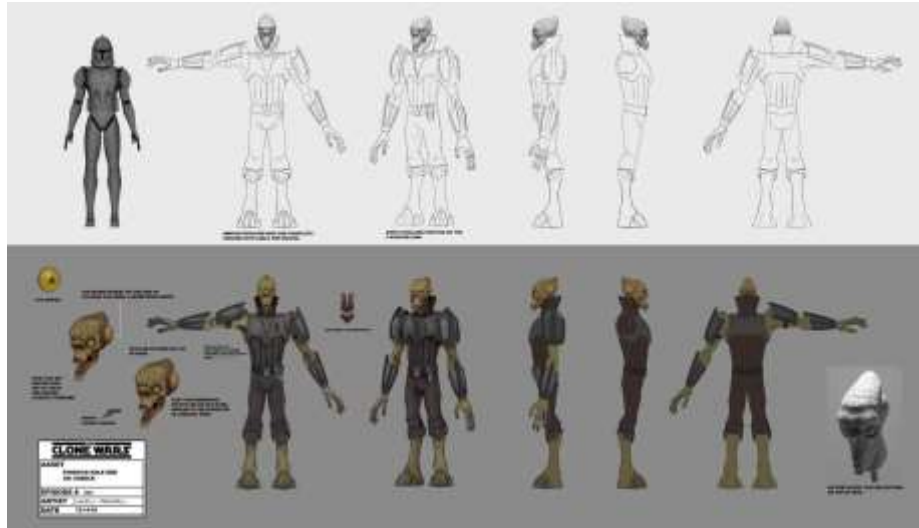


Ilustración 6. Modelos tridimensionales de algunos personajes para la cinta 3D. (Recuperado de: <https://i.pinimg.com/originals/8a/c9/ee/8ac9eefb3fbbcefb2aae2863d1eae94.jpg>)

La animación bidimensional presenta la composición de figuras que son únicas y que pueden ser un gran referente de identificación; por ejemplo, un conjunto de edificios, una torre, o un lugar donde se encuentra una base militar vigilada por un ejército de soldados, ese espacio funciona para determinar un posible suceso. Si en esta composición existen elementos que establezcan lo que está ocurriendo, entonces hay una representación que determina el contexto, con ayuda de las figuras.

Algo que define la representación 2D es la exageración (Cortés & Cortés, 2022), además de ser un principio en el diseño de personajes, es una forma de representación que puede ampliar la percepción, porque construye las acciones de los personajes para resaltar las cualidades de una silueta.

Para crear los movimientos de un personaje se hace uso de las líneas de acción que son varias líneas dibujadas desde la cabeza a los pies, atravesando la espina dorsal de nuestros personajes. Esto nos ayuda a definir su actitud, personalidad o estado emocional (U-Tad, 2021).

Por su parte, la animación tridimensional presenta elementos ya definidos que buscan crear una interacción dentro de la composición. Por ejemplo, participar en una situación de importancia como en una conversación o en la asignación de una misión.

Definir la imagen digital resulta interesante para conocer sus componentes, descubrir su mensaje ayuda a comprender la visualización de en la escena, que en su conjunto se forma una secuencia. Asimismo, conocer los antecedentes de una composición permite averiguar su origen de transmitir mensajes visuales y en este caso, producir imágenes en movimiento que forma el cine. Un conjunto de acciones forma un suceso, que constituye un mensaje visual por su representación en una escena, la cual es un componente fundamental al transmitir una acción.

Conocer su historia permite hablar de su creación, un hallazgo para representar figuras que tienen interacción para contar un suceso que se encuentra formado por mensajes que dictan información y se ve reflejada en acciones. Dentro de las series animadas, el uso de CGI ha estado presente en su composición y realización de los elementos, representando numerosas figuras, modificando aspectos de la imagen en el cine tradicional.

La estructura física de las figuras permite determinar sus características, las cuales son distribuidas en toda la composición en el momento de trazar y organizar una escena. Para realizar estos personajes se emplean los principios de animación, los cuales establecen características necesarias para conseguir una acción precisa de la silueta, realizar un desplazamiento con ayuda de la anticipación, mostrar una aceleración, dirección, así como el movimiento del elemento.

Asimismo, una acción se compone por movimientos que establecen una dinámica para interactuar con otros elementos, la representación visual construye piezas de análisis que sirven de referentes.

Por otra parte, en el diseño de personajes se encuentra su representación (Cortés & Cortés, 2022), las líneas de acción que crea la estructura del personaje, formado por figuras geométricas que funcionan como una base de apoyo al trazar, los gestos ayudan a definir la personalidad y movimiento. La anatomía forma el modelo, dando paso a su construcción y volumen de la figura, el color es una característica de identificación; en cualquier composición, las siluetas poseen líneas curvas y rectas para crear una identidad junto con la expresión facial.

1.3. Hipótesis

La aplicación combinada del análisis semiótico, así como el enfoque hermenéutico de la comprensión de símbolos en las producciones en 2D y 3D permitirá una aproximación al significado de la representación visual y a la interpretación de la serie a través del diseño de personajes y escenarios.

1.4. Metodología de investigación

Un análisis semiótico con enfoque hermenéutico se centra en la interpretación cultural y simbólica de la serie. Explicar el proceso de selección de episodios resulta necesario, así como los procedimientos de análisis desde ambas perspectivas y su forma de aplicación para la interpretación de resultados.

La serie de dibujos animados creada en el año 2003 contiene 25 episodios de los cuales se realiza una descripción de los que tienen mayor importancia en el desarrollo de la serie para conseguir un análisis en la representación de elementos y descubrir su interpretación de los símbolos con la hermenéutica

Realizar un análisis desde la semiótica permite clasificar los signos que presentan ambas producciones por ser elementos de reconocimiento que establecen una interacción. El enfoque hermenéutico logra interpretar los símbolos en relación con aspectos culturales.

En primer lugar, se describen los episodios de la serie de dibujos animados, por ser una composición simplificada de carácter expresiva. Esto se refiere a una demostración del comportamiento en la descripción física de los elementos, también para ubicar a los personajes. Las escenas son descritas en orden cronológico para comprender los acontecimientos que se desarrollan de acuerdo con el avance de la guerra, indicando el número de episodio y presentando una pequeña descripción que explica lo que está sucediendo.

Por su parte, el procedimiento de análisis en la semiótica clasifica los signos visuales presentes en las series, se identifican los Iconos, Índices y Símbolos en los personajes, escenarios y objetos para examinar la creación de significados. El enfoque hermenéutico se aplica en la interpretación de los elementos simbólicos presentes en ambas series.

Se explora la relación de estos elementos con creencias culturales de la franquicia La Guerra de las Galaxias, revelando significados más allá de la representación visual, ampliando su comprensión. En resumen, la metodología en esta investigación presenta una combinación de análisis de la semiótica para comprender los signos y el enfoque hermenéutico para interpretar las series de *La Guerra de los Clones*.

La selección de los episodios junto con los procedimientos de análisis permite tener una visión narrativa y simbólica de ambas series de animación, conformando el significado de La Guerra de las Galaxias.

2. Marco teórico

2.1. La Guerra de las Galaxias: La Guerra de los Clones, Reseña histórica y contexto

Es una saga creada e iniciada por el cineasta George Lucas en el año de 1977. Esta producción titulada con el mismo nombre cuenta la historia de un joven granjero Luke Skywalker que vive en el planeta desértico [Tatooine](#). Debe de rescatar a la princesa Leia que es capturada por el Imperio Galáctico por recibir los planos para construir un arma que destruirá planetas enteros.

Su familia compra dos droides de nombres C3-PO y R2-D2 quien esconde el mensaje de la princesa Leia solicitando ayuda a Obi Wan Kenobi, un Caballero Jedi. Cuando deciden salir del planeta buscan en una cantina de la localidad a un piloto de nombre Han Solo acompañado de su amigo Chewbacca, para realizar el viaje espacial a bordo de su nave conocida como el Halcón Milenario, estando en el espacio exterior se encuentran con una estación llamada La Estrella de la Muerte. Un oficial del Imperio cuestiona a la princesa Leia para buscar la base de la Alianza Rebelde, pero al mencionar una localización distante el oficial procede a ordenar la destrucción de un planeta cercano a la estación, esto sucede mientras Obi Wan es asesinado por Darth Vader en una batalla con sables de luz, entonces los protagonistas escapan en la nave.

Después, la Alianza Rebelde se dirige a atacar la estación imperial desde su base localizada en la luna [Yavin 4](#). Durante una persecución de naves espaciales Luke logra destruir la Estrella de la Muerte para detener al Imperio y Darth Vader logra escapar.

En 1980 otra producción titulada *El imperio contraataca* continúa los sucesos de la anterior, contando la persecución del Imperio Galáctico a la Alianza Rebelde destruyendo su base en el planeta nevado [Hoth](#).

Luke Skywalker decide ir al planeta [Dagobah](#) compuesto de pantanos, por órdenes del fantasma de Obi Wan para visitar al maestro Yoda quien le enseña a ser un Jedi (defensores de la paz) para enfrentar a Darth Vader y destruir al Imperio.

Han Solo, Chewbacca y la princesa Leia son perseguidos por el Imperio en un campo de asteroides, al ser descubiertos por una nave se dirigen al planeta industrial [Bespin](#) para encontrar a un viejo amigo de nombre Lando Calrissian. Sin embargo, en el planeta se encuentran con Darth Vader y su ejército de soldados, después Han Solo es capturado pero la princesa Leia y Chewbacca escapan. Darth Vader derrota a Luke Skywalker, quien cae al vacío donde es rescatado por Leia, Chewbacca y Lando en el Halcón Milenario

En 1983 una cinta más titulada *El Retorno del Jedi* concluye la historia en forma de trilogía. Leia rescata a Han solo que está capturado en [Tatooine](#), Luke Skywalker también va a liberar a los prisioneros con ayuda de Lando, pero primero tiene que enfrentar a Jabba quien es un criminal. Mientras esto sucede, la construcción de la segunda Estrella de la Muerte se localiza cerca de la luna de [Endor](#).

Luke, Leia, Han solo y los droides C3-PO y R2-D2 con capturados por el Imperio, entonces la Alianza Rebelde viaja a la luna para enfrentar a los soldados imperiales. Sin embargo, el joven Jedi se entrega al Imperio y Darth Vader lo lleva con el Emperador para ver la flota rebelde luchar en la batalla de aquella luna, mientras esto sucede, los dos tienen un enfrentamiento con sables de luz, que termina con Vader herido y muere momentos después.

La Estrella de la Muerte es dañada por el impacto de una nave. Finalmente, la estación espacial es destruida junto con el Emperador, los rebeldes festejan en el bosque de la luna con sus habitantes, los Ewoks.

Después, en 1999 una película titulada *La Amenaza Fantasma* presenta al niño Anakin Skywalker quien también vive en [Tatooine](#), esta producción desarrolla el conflicto entre la Republica y la Confederación de sistemas Independientes.

Ante la negación de un acuerdo diplomático, el ejército enemigo invade el planeta [Naboo](#) donde habita la reina, este suceso empieza una guerra con sus habitantes. Ante esta situación, el aprendiz Obi Wan y su maestro Qui-Gon Jinn se quedan en el lugar para combatir el ataque Separatista.

La presencia de un Sith en el planeta alerta a los Jedi, una batalla con sables de luz comienza mientras la guerra entre droides y habitantes se desarrolla. Después de un largo enfrentamiento Obi Wan derrota al usuario del lado oscuro, el ejército enemigo es desactivado debido a la destrucción de la estación enemiga.

En 2002 la película *El ataque de los clones* describe un intento de asesinato a la reina Padme Amidala, esto es visto por el consejo Jedi al mando del Canciller Palpatine, la búsqueda del criminal por parte del Jedi Obi Wan Kenobi lleva a la localización del Conde Dooku quien está supervisando la creación del ejército droide en el planeta rocoso [Geonosis](#). donde el Jedi es capturado y se revela la existencia de un planeta que prepara un ejército para la defensa de la República.

Entonces, ante este acontecimiento, el maestro Obi Wan se dirige al planeta oceánico [Kamino](#) para descubrir un ejército de soldados clones, que estarán al servicio de la Republica. Mientras esto sucede, una guerra entre Jedis y droides se desata, después la aparición del ejército de soldados inicia la Guerra de los Clones.

Después, en 2005 la cinta *La Venganza de los Sith* presenta el desenlace de la guerra y la caída de la República. Este suceso concluye con el secuestro del Canciller por parte del General separatista Grievous en el planeta urbano [Coruscant](#). Anakin y Obi Wan acuden a su rescate. Sin embargo, más tarde se descubre que Palpatine es un Sith, que es un guerrero en contra de la orden Jedi.

El general Grievous consigue escapar a otro planeta donde es mortalmente herido por Obi Wan en una batalla de sables de luz. Por otra parte, cuando Anakin descubre la verdad, se dirige a avisar al maestro Jedi Mace Windu, pero Palpatine enfrenta y derrota a Windu con ayuda de Anakin ya convertido en Darth Vader, entonces el Canciller ordena acabar con todos los Jedi con ayuda del ejército de clones para el nacimiento del Imperio Galáctico.

El maestro Obi Wan decide confrontar a su aprendiz Anakin Skywalker en el planeta volcánico [Mustafar](#) en un duelo de sables de luz, la transformación de Darth Vader sucede cuando es herido por las quemaduras y finalmente se protege con una armadura.

Por otra parte, la serie de dibujos animados cuenta las diferentes batallas que suceden para poner fin a la guerra y la cinta 3D presenta los sucesos para rescatar a alguien de un secuestro.

En este contexto, las dos cintas están ambientadas en el final del episodio dos, titulado *El Ataque de los Clones* donde empieza la guerra con los droides de la Alianza Separatista.

Ya mencionando el contexto el cual describe la historia del cineasta George Lucas de la saga La Guerra de las Galaxias, para iniciar con la exposición de las series de animación, sin antes revisar en la teoría de la semiótica.

2.2. Teoría de Pierce, semiología y clasificación de signos

La semiótica divide el signo en tres componentes: *Icono*, *Índice* y *Símbolo*, funcionando como referentes en una composición para comprender el significado de los elementos presentes en la imagen a través de su interacción con el espacio físico, que muestra una explicación conservando su lógica. Asimismo, establece la situación mediante una representación visual que contiene información.

Esta clasificación se refiere a la presentación del elemento para dar estructura al referente, en este sentido, los componentes de una figura poseen similitud con su significado, es decir una ilustración debe de describir la acción que expresa necesitando de una demostración.

También un referente se convierte en una muestra de representación, porque es un recuerdo del acontecimiento que es importante para formar su estructura.

Asimismo, un personaje es una figura que funciona como una característica en una escena, al igual que los elementos de la composición que cumplen con un desarrollo de acción, permitiendo crear características que reconocen el escenario.

Por su parte, descubrir el significado del referente es importante, porque está expresando una característica física del objeto que sea de utilidad para la cinta y va a depender de su percepción al visualizar un elemento.

2.3. Hermenéutica, interpretación cultural y simbólica

Su uso examina los elementos simbólicos que están constituidos por la representación visual. Una escena posee referentes de comunicación, una descripción corresponde a una demostración y saber el significado de un objeto se dirige a apreciar una secuencia narrativa, porque se puede identificar.

A través del reconocimiento de un elemento es posible descubrir su función para definir la situación y cuando un personaje está en una escena interactuando con alguien más se realiza un acontecimiento. Este método de estudio permite interpretar referentes en las cintas de cine que se describen en esta investigación de acuerdo con su representación visual. De esta forma, se busca conceptualizar estos elementos y formar una analogía a los aspectos culturales apoyado en la hermenéutica.

Al ocuparse predominantemente de la comprensión de la base lingüística (no referida al sujeto, sino a la expresión en el contexto de la totalidad del lenguaje) de la hermenéutica; así, la acción de hablar y de comprender tienen nexos de correspondencia (Rojas Crotte, 2011).

Esto se refiere a realizar una investigación sobre la composición para identificar cada referente de mayor importancia en el desarrollo de una secuencia, y buscar un elemento que permita resaltar la representación.

Por ejemplo, los objetos de un escenario sirven para describir ese espacio donde sucede un acontecimiento o hay interacción entre dos o más personajes, esto se vuelve un punto de identidad debido a su ubicación de primera instancia. La noción de límite es fundamental para la hermenéutica. Primero porque encuentra un acotamiento al Símbolo y después porque ayuda a trascender lo aparente e ir en busca del sentido que escapan al conocimiento ilustrado y que subyacen en el Símbolo (Rojas Crotte, 2011).

Esto hace referencia a la representación visual teniendo la identidad del signo para definir la composición a través de un acontecimiento de relevancia y que al mismo tiempo llega a ser una característica de la secuencia. Por lo tanto, hay una delimitación al presentar únicamente ese referente de distinción para las otras escenas.

Para la hermenéutica marca una posibilidad de construcción de sentidos a partir de la identificación de los límites en la razón ordinaria y después su superación (Rojas Crotte,

2011). Constituye la comprensión de la representación, esto lleva a la interpretación para examinar los elementos que presenta en relación con el signo: Índice, Icono y Símbolo.

De esta manera, interactúa con el espacio sociocultural (Herrera, 2011). Para la identificación de la composición, se encuentran referentes que expresan sensaciones de lo que sucede como es el caso de la iluminación, debido a que puede anticipar la entrada de los personajes y al mismo tiempo está describiendo un signo.

En aquellos modelos en los que la comunicación se basa únicamente en la relación sujeto-objeto, la misma tiene un carácter unidireccional, no procesal, que se queda, de un lado, en los marcos de la información o emisión de mensajes y, del otro, en la recepción pasiva, con la ausencia de la dinámica participativa (Herrera, 2011).

La percepción del espectador tiene que ver con la interacción formada a partir de la visualización de una secuencia debido a la comprensión en el momento de reconocer una situación y también permite la localización de referentes que participan en una revisión de los signos para investigar aspectos o características pertenecientes a un conjunto de descripción social.

Ahora bien, con los estudios mencionados anteriormente se busca una mayor comprensión del referente como un signo en ambas series animadas a través del significado de los referentes que mantienen continuidad entre escenas para lograr una secuencia con los sucesos que se desarrollan, al presentar un objeto o personaje con un significado importante. Sin embargo, con el proceso de digitalización en la imagen resulta interesante revisar los acontecimientos más relevantes del cine y así, hablar del comienzo de la imagen digital.

2.4. Historia del cine

El origen formal del cine se remonta al siglo XIX, con la invención de la fotografía. Con ella se dieron los primeros pasos hacia la generación de la impresión del movimiento, gracias a la persistencia retiniana (la mínima perduración de las imágenes vistas en la retina humana cuando se proyectan a gran velocidad) y al principio de la cámara oscura. (Equipo editorial, Etecé, 2023).

De acuerdo con el autor (Román Gubern, 1969) la linterna mágica es creada en 1640 por el jesuita alemán Atanasias Kirchner rebautizada después con el nombre de linterna terrorífica por sus proyecciones recibidas con asombro.

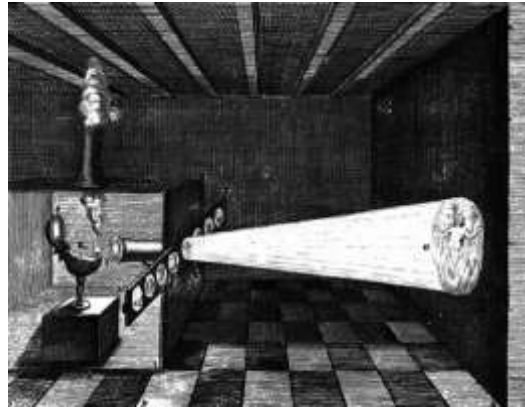


Figura 1. Linterna mágica. (Recuperado de: <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/wp-content/uploads/2019/08/linterna-magica-athanasius-kircher-min.jpg>)

En efecto, el cine surgió tras una acumulación de hallazgos y experiencias. Después, en 1816 el francés Joseph-Nicéphore Niepce (1765-1833) consiguió fijar químicamente las imágenes de una litografía reflejadas en el interior de la cámara oscura, llegando a obtener su primera fotografía de un paisaje en 1826 empleando una exposición de ocho horas (Román Gubern, 1969, pág. 34).



Figura 2. La litografía. (Recuperado de: <https://akvis.com/img/articles/photo-history/niepce-picture.jpg>)

Antes de morir, se asoció con Louis-Jacques Mandé Daguerre (1787-1851) que consiguió reducir el tiempo de exposición a media hora y heredó el invento, al que llamo daguerrotipo (Román Gubern, 1969, pág. 35).



Figura 3. El daguerrotipo. (Recuperado de: <https://www.fotonostra.com/glosario/fotos/daguerrotipo1.jpg>)

Después, un zoótropo (1834) permitía efectuar el movimiento sin la proyección. Charles-Émile Reynaud perfeccionó esto, mediante el empleo de un tambor de espejos y tras sucesivas mejoras, exhibió el teatro óptico patentado en 1888 utilizando bandas dibujadas y coloreadas por él (Román Gubern, 1969, págs. 46-47).



Figura 4. Un zoótropo. (Recuperado de: <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/wp-content/uploads/2019/08/zootropo2-min.gif>)

Por otra parte, Thomas Alva Edison (1847-1931) introdujo la película de celuloide, con perforaciones para su arrastre, soporte de treinta y cinco milímetros de anchura, que reunía los requisitos de ser flexible, resistente y transparente (Román Gubern, 1969, pág. 48).

Louis Lumière, junto con su padre Antonie y su hermano Auguste dirigía una industria fotográfica donde le correspondió el privilegio de efectuar las primeras proyecciones públicas valiéndose de un aparato patentado el 13 de febrero de 1895 denominado cinematógrafo (Román Gubern, 1969, pág. 52).



Figura 5. El cinematógrafo. (Recuperado de: https://historia.nationalgeographic.com.es/medio/2020/03/09/lumieres-cinematografo_6126ee45_800x787.jpg)

El secreto del invento residía en un sencillo mecanismo que permitía el arrastre del dispositivo, denominado cinematógrafo por Louis y su hermano, funcionaba accionado por una manivela que arrastraba la película (fabricada por Lumière, con el mismo formato de Edison) a 16 imágenes por segundo con la incorporación de motores a las cámaras para alcanzar 20 imágenes (Román Gubern, 1969). Más tarde, en 1878, la presentación del fonógrafo por parte de Thomas Alva Edison, en combinación con la cronofotografía, sería la anticipación del cine sonoro.



Figura 6. El fonógrafo. (Recuperado de: <https://historiahistoriae.files.wordpress.com/2013/06/fonocc81grafo.jpg>)



Figura 7. La cronofotografía del fotógrafo inglés Edward James Muggeridge de 24 fotogramas. (Recuperado de: https://visitmuseum.gencat.cat/media/cache/1140x684/uploads/objects/photos/54cf940025c97_cronofotografia-daisy-galloping-saddled.jpeg)

Uno de los grandes precursores del cine fue Georges Méliès. Debido al entusiasmo que le causó, decidió invertir en la tecnología de los hermanos Lumière, propuso importantes innovaciones que cambiaron el carácter naturalista, realista y pasivo de las grabaciones de los hermanos Lumière.

El descubrimiento de Méliès llamado paso de manivela permite rodar imagen por imagen, esto es base del cine de animación, de los trucajes por sustitución y de muchas películas de fantasía, alineando al cine de un instrumento de habilidades como un juego de manos (Román Gubern, 1969, pág. 126-127).

Por ejemplo, para producir el efecto de la desaparición de una mujer, Méliès detiene el rodaje un momento para permitir que la dama abandone la escena y luego sigue rodado, sin alterar la posición de la cámara (Román Gubern, 1969, pág. 128).

Después, comienza a explorar las posibilidades del nuevo y prometedor aparato mágico y en sus viajes va descubriendo casi todos los trucajes que forman el patrimonio del cine moderno: maquetas, desapariciones, apariciones, objetos que se mueven solos, personajes voladores, fundidos, y fotogramas coloreados prácticamente a mano. (Román Gubern, 1969, pág. 130)

El cine fue posible cuando Thomas Alva Edison inventó la bombilla incandescente en 1889, y luego el kinetógrafo, un aparato que sincronizaba el sonido y la captura de una imagen, intentando capturar el momento vivido. Este último dio pie a la posterior inclusión del audio en el cine.

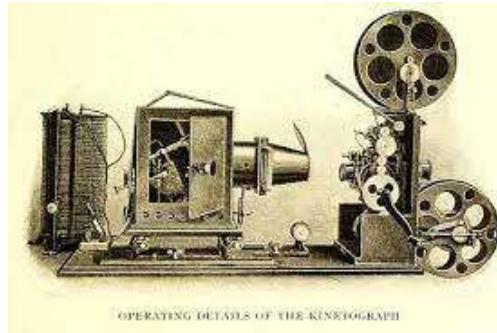


Figura 8. El Kinetógrafo, una combinación que permitió la sincronización de sonido e imagen (Recuperado de: <https://s1.pplstatics.com/elcomercio/www/multimedia/202205/04/media/cortadas/kinetografo-U110952571624RsB--624x414@El%20Comercio-ElComercio.png>)

Por otra parte, Charles-Émile Reynaud es considerado pionero de la animación por utilizar el teatro óptico para la proyección de figuras, perfeccionando esto, agrega un fondo intercambiable que acompañaría a las figuras de la secuencia animada que ahora se llamará el teatro praxinoscopio con pantomimas luminosas que más tarde decide ampliar los alcances de las ilustraciones debido a que no puede ser visto por grandes audiencias.



Figura 9. El teatro praxinoscopio, antecedente de los dibujos animados con la proyección de siluetas. (Recuperado de: <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/wp-content/uploads/2019/08/teatropraxinoscopio3-min.jpg>)

2.5. Comienzo de la imagen digital

En primer lugar, un sistema llamado Sketchpad surge en el año de 1963, que permitía al usuario dibujar sobre una pantalla de visualización mediante un lápiz luminoso y modificar las imágenes geométricas que se obtenían de esa forma por medio de un teclado (Darley, 2000, pág. 31).

Por su parte, el cine digital (Darley, 2000) se ha visto envuelto en avances técnicos que consiguieron atraer las masas en la producción de imágenes para el cine de animación al

desarrollar técnicas digitales que logran crear una imagen real relacionado con las imágenes por ordenador. Hasta la década de los setenta la producción de imágenes se había basado en vectores, este método limitaba los tipos y la complejidad de las imágenes que podían generarse.

Con el tiempo surgió otro proceso de producción y visualización de imágenes que giraba en torno al cálculo y a la visualización de valores pixel (Darley, 2000, pág. 38).

Por otra parte, las nuevas imágenes producidas en computadora y generadas en tres dimensiones se consiguen gracias a softwares potentes, con la creación de universos virtuales, pero también pueden crear cualquier composición aparentemente real. Entonces la imagen se modifica (Joly, 2009). En este sentido, las máquinas que ahora conocemos como computadoras se inventaron inicialmente para calcular rápidamente una gran variedad de números. Históricamente, los mundos de la ciencia y el arte rara vez se unen, todo esto cambió con la evolución de tecnología de la comunicación a mitad del siglo XX.

A medida que las computadoras se volvieron más poderosas, su gama de aplicaciones se expandió con la creatividad de los programadores, ingenieros y artistas que se encontraron trabajando junto con estas máquinas cada vez más flexibles e incluso creativas.

Después, el diseñador gráfico William Fetter (1928-2002) que trabajaba en The Boeing Company a fines de la década de 1950, entendiendo cómo se podían usar las computadoras para ayudar a los ingenieros y diseñadores de aviones a visualizar en una pantalla las diversas formas del cuerpo humano con una visión limitada, como la cabina de un avión (Oppenheimer, 2018).

Empezó a desarrollar dibujos con intervalos de un segundo, creados por computadora con vistas simuladas desde la cabina del avión en movimiento durante un aterrizaje en el aeropuerto, este hecho es el comienzo de las actuales industrias de gráficos por computadora y animación, con sus secuencias realistas a todo color de personajes de dibujos animados (Oppenheimer, 2018).

Los gráficos por computadora son imágenes de dos y tres dimensiones creadas por un ordenador.

Primero, son creadas por un ordenador, donde la gestión se basa en una estación gráfica compuesta de elementos materiales, como el procesador y la tarjeta gráfica la cual transforma

los datos que recibe, las herramientas de adquisición como la cámara digital, los periféricos de interfaz de usuario como el ratón o la tableta de dibujo, de medios de almacenamiento como el disco duro, y las memorias USB

Segundo, las herramientas de reproducción como la impresora y el monitor de un ordenador con una interfaz de usuario que permite la interacción con el usuario. Finalmente, de formatos de almacenamiento y exportación que garantizan el paso entre la imagen renderizada a su representación digital.

Entonces, los gráficos bidimensionales (2D) son imágenes digitales, principalmente de modelos geométricos e imágenes digitalizadas. Figuras u objetos en dos dimensiones y personajes realizados con softwares de dibujo, dentro de este tipo de gráficos encontramos la imagen vectorial y mapa de bits. (EcuRed, s. f.)

En primer lugar, una imagen de mapa de bits está determinada únicamente por píxeles, que describen los colores de cada punto de la imagen, y si es aplicable la transparencia de cada uno. Esta característica determina también el tipo de almacenamiento.

Dentro de estas composiciones la resolución determina su calidad (Torres, 1996), hay factores como el ruido que se crean a partir de esto, la restauración se usa para recuperar posibles elementos, así como información codificada. También se puede restaurar para su reconstrucción, el problema consiste en la recuperación de la información que se logra con la convolución o desempañoamiento siendo el método más común, el cual consiste en la disminución de cuadrados de la imagen original.

Por otra parte, (Torres, 1996) la modificación de los niveles de gris se relaciona con el procesamiento de imagen llevado a cabo en el resaltamiento de imagen dependiendo el tipo de detalle, la disminución de ruido y detección de bordes para su segmentación, que se refiere al proceso de dividir una imagen donde se utiliza un análisis para separar propiedades, como las texturas (Torres, 1996).

En segundo lugar, los gráficos vectoriales son imágenes que están determinados por figuras geométricas con operaciones que las combinan para lograr composiciones complejas. Por su parte, los gráficos 3D en contraste con los gráficos bidimensionales son gráficos que usan una representación tridimensional de los datos geométricos que los conforman.

Al representar un modelo tridimensional es necesario empezar por la creación de su forma. Por ejemplo, la superficie de un objeto se representa como una serie de nodos, donde cada punto en la composición se llama vértice, representados por **coordenadas x, y z**. Cabe mencionar que hay que especificar otras características del modelo, como el color, los modelos detallados exigen un gran número de triángulos para crear una imagen realista. (EcuRed, s. f.)

Por último, dicha información se utiliza al final del proceso de renderización para representar esos objetos tridimensionales, y así puedan ser percibidos usando un monitor o impresora.

Ahora que ya ha quedado claro los tipos de imágenes y su forma de realización, se explican los sistemas de almacenamiento que los ordenadores emplean para el uso del color, que son dos:

El sistema RGB (siglas en inglés de rojo-verde-azul) permite representar un color como una combinación de tres números, se trata de un sistema aditivo que es apropiado para representar colores con rayos de luz. En cambio, para representar colores con tintes se utiliza un sistema sustractivo como el CMYK (cian-magenta-amarillo-negro) más adecuado para representar colores en impresoras.

Los objetos deben ser iluminados y sombreados si se quiere lograr realismo en un modelo 3D. A partir del color de la luz la escena cuantifica la información del sombreado para cada vértice, otros parámetros de este proceso son la orientación, el color y otras propiedades de la superficie. (EcuRed, s. f.)

Antes de obtener la representación final se pueden tomar en cuenta otros efectos como la niebla. La aplicación de texturas es un método para realizar una figura más realista, que consiste en estampar una imagen a la superficie de un objeto.

Una técnica de aplicación de bultos (*Bump Mapping*), proporciona una visión más realista al alterar la iluminación. Sin embargo, no afecta a los vértices de la imagen, sino el color de los píxeles finales. (*Bump mapping*, s. f.)

En 1978, James Blinn presentó un método para realizar lo que se denomina mapeo de relieve. Esta técnica simula los relieves o las arrugas de una superficie sin necesidad de

realizar modificaciones geométricas en el modelo. La superficie normal se modifica, este método da la apariencia de protuberancias y depresiones.

Antes de la Segunda Guerra Mundial ya estaban sentadas las bases teóricas de los ordenadores, y en la mitad de la década de los 60 ya presentaban cierta potencia en cálculo logrando programar las ecuaciones necesarias para representar proyecciones de objetos tridimensionales simples sobre el plano de la pantalla. Desde entonces, los primeros avances empezaron a suceder de manera más rápida (Cogolludo, 2010, pág. 96).

Con esto, podemos decir que el principio de una imagen generada por computadora siempre es el dibujo. Trazar en papel o en programas informáticos es importante para la creación de paisajes y personajes, después pasamos a animarlos y representarlos de manera digital, la técnica más utilizada es el calco electrónico.

(Montero Ruiz, 2010) Sostiene que esta propuesta debe entenderse como una herramienta a disposición del investigador, la cual permite analizar de una manera más objetiva la información representada. Una imagen digital está compuesta por matices numéricos en las que se representa las diversas variables del color (tono, saturación y brillo) cuya combinación proporciona millones de posibilidades.

Ahora, el ojo humano es un sensor de alta capacidad. Sin embargo, está sometido a efectos visuales engañosos que limitan la fiabilidad de su percepción y la hacen dependiente de cada sujeto. De esta manera, un color bajo condiciones fijas de iluminación puede mostrar diferente gama según los colores colindantes: es lo que se denomina contraste simultáneo, aunque también puede adaptarse a diferentes contrastes de luz (Montero Ruiz, 2010, pág. 162).

Sin duda alguna, en una composición los tonos son esenciales, y los programas de retoque fotográfico tienen herramientas automatizadas para ello. Además, se obtiene un análisis detallado en su lectura del pigmento, que ayuda a tener una interpretación correcta (Montero Ruiz, 2010, pág. 163).

Asimismo, la exhibición de un acontecimiento es representado en un determinado espacio por fragmentos en imágenes inmóviles sucesivas que expresan una temporalidad (Gubern Garriga-Nogués, 2014), en cambio, la imagen móvil del cine absorbe esas discontinuidades y reúne las distintas situaciones en una imagen, formando continuidad.

La percepción, la distorsión o la estilización de personajes y figuras fijas en movimiento contrario a su naturaleza, pudieron arrebatarse algún aspecto del encanto del personaje, esto empezó a originar problemas entre creadores y espectadores. La expresión en los cómics mediante la escritura es para el cine el lenguaje no escrito (Gubern Garriga-Nogués, 2014, pág. 395).

Cuando un personaje presenta una figura específica, es porque el diseño consigue expresar sus cualidades a través de una forma. En otras palabras, la expresión es propia del elemento a través de su representación, que logra comunicar las acciones.

En las características del personaje, encontramos la intención de transmitir mensajes que describen las condiciones donde se advierten las acciones desarrolladas en una secuencia de imágenes.

En efecto, la composición digital (Gubern Garriga-Nogués, 2014) se basa en un mosaico de píxeles definidos por su posición espacial en unas coordenadas, por su color y su brillo que constituyen una unidad de información. Ya sean simulaciones como quimeras, aunque estas pueden tener apariencia realista, pues la imagen digital puede mentir.

(Labrador Ben, 2006) Este autor considera que una representación de la realidad tiene identidad, sea nacional o internacional con un personaje o elementos con características específicas. La identificación de elementos puede formar símbolos que ubican aspectos importantes de la cinta de cine, por ejemplo, algo que representa una región o lugar.

La animación 3D cuenta con un tercer eje que determina la profundidad espacial y el movimiento del objeto en un espacio visual. (Zaragoza, 2008) Este autor argumenta que para la animación de una imagen se emplea una línea de tiempo compuesta por ventanas que simulan cada instante, una vez realizado el modelo tridimensional se procede a animar, manteniendo una duración.

Sabemos que el cine sigue disfrutando de la aceptación del público, pero también son visibles algunas de las brechas que se han abierto en su exhibición. Por ejemplo, el espectador puede llegar a tener falta de concentración ante un largometraje narrativo de 90 minutos, con la mirada dirigida hacia un espectáculo donde las sensaciones predominan sobre las reflexiones (Riambau, 2014).

Con la transición del cortometraje sonoro, así como el cambio del blanco y negro al color, (Riambau, 2014) de una película de celuloide a la cinta magnética, o de la animación bidimensional a tridimensional, empieza el cambio del cine con la intervención de cámaras digitales, porque ha nacido como una progresión tecnológica que involucra a la fotografía en movimiento, aumentando la impresión de la realidad, creando por ordenador mundos y elementos no reales.

2.6. Cómic y animación

Se trata de una forma de expresión artística, también es un medio de comunicación que consiste en una serie de ilustraciones que, leídas en secuencia continua, permite al lector recomponer un relato de algún tipo (Equipo editorial, Etecé, 2022b).

Por lo tanto, suelen ir enmarcadas en viñetas, es decir, en recuadros cuya forma y estilo corresponde al contenido narrativo o temático que hay en su interior, también pueden contar con el apoyo del texto escrito o de signos.

Entre las similitudes o diferencias entre el cine y el cómic (Gubern Garriga-Nogués, 2014) se encuentra la representación, porque se constituye por sistemas expresivos con una viñeta equivalente al encuadre. Mientras que el fotograma puede contener más información, la representación dibujada es inmóvil, otra diferencia significativa se presenta en el sonido, en el cómic la lectura de la imagen y los textos es consecutiva. En cambio, en el cine sonoro la percepción es simultánea.

Durante el siglo XIX la explosión de la prensa escrita masificó también el cómic, haciendo que recuperará su función paródica en las llamadas tiras cómicas: conjuntos de viñetas más o menos elaborados que contaban historias graciosas, satíricas, burlonas, a menudo vinculadas con los temas de actualidad, o recuperando relatos de la tradición popular o literaria (Equipo editorial, Etecé, 2022b).

Resulta interesante señalar que, en 1929, coincidiendo con el asentamiento del cine sonoro, se produjo en el universo creativo de los cómics una potente emergencia del género de las aventuras épicas dibujadas con estilo naturalista muy alejado de los orígenes caricaturescos del medio (Gubern Garriga-Nogués, 2014, pág. 384).

Ahora bien, los dibujos animados son una composición continua que se logra con el uso de fotogramas, donde el uso de construcciones artificiales, el uso continuo de las voces en la animación, así como la sincronía consiguen realizar una secuencia audiovisual.

En cualquier caso, el cómic y la caricatura son similares por el aspecto gráfico y narrativo, al contar una historia da a comunicar los sucesos que presenta, escenas que se desarrollan en un escenario para la interacción de los personajes.

(Wells, 2007) Según el maestro de la animación Barry Purves, una historia es comprendida con elementos como la sincronía de la voz y el realismo. Los escenarios y personajes deben de ser creíbles con la ayuda de diferentes expresiones y movimientos al transmitir un mensaje para comprender la película o caricatura. Agregando a esto, dentro del diseño de personajes, la anatomía determina la composición de la figura, así como su estructura y construcción.

Primero, la sincronía de la voz debe de ser simultánea, aunque suele ser un problema muy difícil porque el personaje no presenta la anatomía suficiente como los dientes y la boca, el secreto está en apuntar a la forma de la boca e ir sugiriendo las sílabas en lugar de abrir y cerrar la boca, siendo el ritmo y el esfuerzo bocal más importantes que la precisión (Wells, 2007, pág. 8).

Con esto, afirmamos que los orígenes de la animación se remontan a la caricatura, los cómics políticos y las tiras cómicas. Con la capacidad de exageración, la invención cómica, así como la distorsión (Wells, 2007, pág. 9).

En la animación, es importante crear una historia con un desenlace para cumplir con un objetivo de entretenimiento y curiosidad, su recurso es el dibujo para representar una situación que comunica una acción que sucede en una escena. Al haber una interacción en el diseño del decorado, así como en los personajes es fundamental para la narración por intervenir en el ambiente para presentar su desarrollo de acuerdo con la secuencia visual.

(Wells, 2007) También la caracterización de los personajes lleva a diferenciar cada comportamiento y decisión, también para identificar cada figura que contribuye al desarrollo de la película.

La animación presenta situaciones similares a la realidad acompañada de conflictos que ejemplifican un punto de vista del personaje para desarrollar la situación que determina la

película que tiene elementos característicos de un escenario como un desierto o paisaje con pastizal.

Muchas películas destinadas al gran público utilizan animación por ordenador como parte de su proceso de producción, pero no se convierten en ejemplos de ello. En el ámbito, al menos de la cultura destinada al gran público, ese título se reserva habitualmente para las películas completamente sintetizadas por medios digitales (Darley, 2000, pág. 133).

Las películas surgidas en el ámbito de la animación por ordenador son las continuadoras de la tradición realista de dibujos animados (Darley, 2000), integrando mayor precisión en formas tridimensionales.

Los programas de creación de imagen poseen la capacidad de simular condiciones especiales y temporales, así como efectos de iluminación natural y artificial, texturas de superficie, el espectro completo de los colores, todos los grados de solidez, movimiento de cámara, ejecutados en el interior de un espacio virtual (Darley, 2000, pág. 138).

Una cinta de dibujos animados y de objetos tridimensionales requiere de gráficos generados por computadora. Ambos comparten la creación de mundos fantásticos que pueden ser representaciones de la realidad, paisajes que presentan situaciones cotidianas con personajes que interactúan para comunicar algo que está sucediendo, por medio de expresiones.

Un elemento fundamental es la ilustración que permite representar de forma gráfica diferentes aspectos que caracterizan figuras en el caso de los personajes y composiciones como los escenarios para realizar una escena.

En la animación, es necesaria la intervención de imágenes generadas por computadora porque se realiza por medio de vectores o píxeles que definen la figura para obtener su representación final en una pantalla, identificando al personaje en el diseño. De esta forma, se presentan también sus características para definir su desarrollo narrativo.

Un elemento que funciona para tener coherencia y orden entre escenas es la continuidad para comprender una historia. Toda producción visual requiere de este recurso para tener historias entretenidas y no se pierda la comprensión.

En este sentido, la fórmula de la continuidad discontinua coexiste en los cómics (Gubern Garriga-Nogués, 2014), este recurso lleva a una narración que se lleva a cabo más adelante,

de este modo el personaje tiene más desarrollo y avance. Un ejemplo es una historieta que explica el desenlace en otra publicación, en el caso del cine se emplea cuando una producción describe los sucesos después de la cinta anterior.

El cómic crea historias que puedan mantener una extensión larga para una continuidad sirviendo de ayuda la representación visual a través del dibujo para desarrollar las diferentes viñetas que lo componen. Al comprender la narración puede haber curiosidad para leer futuras publicaciones del mismo cómic, en el caso de los dibujos animados, con series posteriores con la misma continuidad (García Crespo, 2013, pág. 387). Sus personajes dibujados, además de tener rostro poseen un cuerpo que tiene expresión que se desarrolla en una escena, fundamental en su desarrollo para realizar acciones interactuando con otros personajes o con el entorno.

Una serie de representaciones visuales son dibujadas para contar una historia, sirviendo de un recurso para crear y presentar una producción de cine, desarrollando situaciones con la intervención de los personajes, logrando la atención del lector en un cómic o espectador en una caricatura.

Esta secuencia de imágenes se establece con los elementos utilizados en escenas previas las cuales deben de compartir características similares para mantener la continuidad que es el recurso principal de los cómics. De esta manera, empleando este recurso, el espectador descubre el propósito de permanecer y tener presente el contenido de la composición para tener un desarrollo.

Por su parte, la animación se asocia con dibujos animados y caricaturas, como disciplina abarca un amplio abanico de métodos para llevarla a cabo, como dibujos, pinturas, fotografías o también piezas tridimensionales.

La animación 3D es un proceso informatizado utilizado por los animadores para dar la sensación de movimiento a través de la creación de secuencias de imágenes 3D fijas, utilizadas para la creación de series o simulaciones científicas (Cortés & Cortés, 2022).

Al representar la caracterización de una figura, el diseño de personajes es fundamental y sus características físicas se reflejan en su expresión. Un personaje posee una personalidad a través de su comportamiento, el cual va a describir todas sus cualidades en representación.

Con la creación de un elemento visual, se emplean las líneas de acción para establecer la posición de la figura que se muestra en cada escena, al caminar o saltar dependiendo de acción a desarrollar.

Por lo tanto, la construcción de una forma se hace presente en la anatomía que tiene, esencial para desarrollar credibilidad, y de igual manera, funciona como una estructura de esqueleto, asignando una dirección en una determinada posición. Asimismo, definir el volumen de un personaje permite crear una profundidad simulando un modelo tridimensional.

De igual manera, el color es necesario para la identificación de una figura y en su caracterización podemos encontrar su comportamiento, esto va a desarrollar las posibles acciones del personaje a través de la representación, tomando en cuenta el ambiente en el que se desarrolla.

La exageración ayuda a reconocer una cualidad física, también se refleja en las emociones cuando el personaje está en una determinada situación, esto se demuestra en su mayoría en la animación 2D por ser compuesto con formas geométricas.

Para definir un modelo se emplean líneas rectas y curvas, componentes de cualquier elemento visual, asignando también complejidad o simplicidad, determinando la forma física que tiene. Además, mantener una variedad en la composición, permite reconocer un personaje.

La asimetría consiste en crear contraste para crear un personaje interesante, para lograr esto ocurre un desequilibrio en el reflejo de la figura, modificando su tamaño. En este sentido, las expresiones faciales son diversas, describiendo la actitud y el estado de ánimo, características como la dirección de los ojos y los gestos.

Por último, la credibilidad busca realizar un personaje real a través de su apariencia con sus acciones de acuerdo con su situación, todo esto se representa en un recurso visual y gráfico, el dibujo.

2.7. Guión gráfico

Este recurso al igual que el cómic se trata de un conjunto de imágenes que forman una guía visual mediante la cual se pre visualizan las escenas, sirviendo como orientación para la grabación el equipo de rodaje bajo supervisión del director (Marrero, 2023). Surge a finales de la década de los veinte y principios de 1930 cuando Walter Disney comenzó su realización para facilitar la tarea de los animadores de su estudio.

Así, con la representación visual se añade una pequeña descripción, así como movimientos de cámara. Tiene similitud con el cómic por su capacidad de contar historias por medio de la representación visual, consigue transmitir diferentes expresiones de forma gráfica describiendo la situación para mantener el interés del lector y cuenta los sucesos que componen una secuencia de acciones requerías para la cinta.

La historia narrada es el punto de atención que requiere una publicación, su manera de comunicar a través de viñetas permite obtener un mensaje claro para lograr entretener. En el cómic la ilustración es fundamental porque sirve como guía para obtener un mensaje completo además de comprender la escena.

Junto con la representación visual, las expresiones ayudan a entender lo que está sucediendo en la viñeta. Si una imagen no transmite alguna sensación está careciendo de capacidad para entender una situación.

Los cuadros de información permiten saber el contexto en el que se desarrolla, por ejemplo, indican si el personaje realiza una acción o si se encuentra en un lugar distinto a la viñeta anterior, de acuerdo con la continuidad.

Se explica que, en la identificación de un cómic es necesario la presencia un símbolo que sea representativo de la historia y que sirva de guía para entender la narración. Al avanzar en las páginas se pueden encontrar elementos que sean de fácil aprendizaje para su elección.

De esta manera, la continuidad es el recurso que mantiene con frecuencia la curiosidad del lector si resulta entretenido, la ilustración suele ser el principal elemento para cumplir el objetivo. También la representación visual es importante en el guion grafico por la realización de una producción de cine, sea película o caricatura. Se requiere la presentación de las diferentes escenas que se van a producir.

Por consiguiente, una interacción entre personajes requiere diálogos para su comprensión en la escena, de esta forma se mantiene una secuencia que continua en toda la película, cuando un personaje realiza una acción en un momento de la historia se lleva a cabo una conexión a otra escena que es parte de la narración.

Entonces, en una escena surge la continuidad, entonces es representada para saber que va a suceder y que va a pasar después con la situación y el personaje. En una producción de cine o caricatura este recurso es también fundamental para tener coherencia entre escenas con la posible continuación de una película.

En el caso de una segunda producción de la anterior, se debe de conservar elementos de la primera a modo de origen para averiguar situaciones que se desarrollaron en el pasado y con esto poder explorar acciones que van a pasar. De igual manera debe de haber algo representativo presente en toda la película para la identificación, un elemento visual de pertenencia. Esto se logra conseguir por medio de las diferentes ilustraciones, diálogos, escenas e incluso emociones que percibe el espectador.

Por otra parte, la animación puede ser entretenida con imágenes generadas por ordenador por su aspecto visual que destaca por la presencia de escenarios o criaturas increíbles, también la forma de percibir es importante para indicar interés en películas o publicaciones de cómics.

Cabe considerar que la percepción entra en interacción con la película para decidir si la película visita es entretenida, y divertida, constituyendo de una imagen en la ambientación en donde sucede los sucesos narrados.

Una ilustración que presenta un escenario suele determinar la atención para ver una película con intervención digital porque una representación siempre lleva referentes o elementos que dan a comunicar algo que está sucediendo, indica la acción del personaje que interactúa con otros o con el mismo escenario donde se ubica.

El lugar de desarrollo en una escena debe de expresar la situación del personaje, por ejemplo, es un espacio físico donde surge una guerra tiene que representar elementos de advertencia para saber lo que ocurrió, y se va a complementar con palabras de acuerdo con lo que sucede en ese momento, de esta manera el contexto se logra comprender mediante gráficos y expresión.

Dicho esto, la animación forma parte del cine en su representación visual a través del guión gráfico que muestra la continuidad de una historia para una producción audiovisual. Sin un orden entre escenas no existe una comprensión completa. Las escenas son determinadas por la dirección de cámaras que indican el espacio del escenario y la orientación de los demás elementos.

2.8. Los efectos visuales

Permiten representar la imagen con elementos físicos en el cine tradicional y digitales con programas de dibujo o edición (Cámara, 2017) Por un lado, están los efectos prácticos como la pirotecnia, maquetas y uso de marionetas, así como el uso de animatronics dentro de las producciones de cine.

El uso de la pirotecnia durante secuencias de acción debe de ser perfecta con ayuda de especialistas debido al límite de presupuesto, (Cámara, 2017) ya con ayuda de los efectos creados en ordenador se puede modificar esto. También, las maquetas son utilizadas para reproducir escenarios, fundamentales en una producción de cine.

Por último, están las marionetas utilizadas para criaturas que causan impacto en una producción audiovisual, varios operadores están a cargo de los movimientos de la marioneta (Cámara, 2017) con la ayuda de la técnica stop motion, que consiste en tomar imágenes fotograma a fotograma para generar movimiento.

Ahora las explosiones en las películas se ven más espectaculares, aunque en algunas producciones todavía se ven explosiones reales, se destacan más con una computadora (Cámara, 2017). De igual forma, los escenarios son creados por computadora en muchas ocasiones por razones de presupuesto, llegando a ser cada vez más realistas.

Las marionetas y los animatronics también son digitales, impresionantes e increíbles criaturas que aparentemente son reales, (Cámara, 2017) pero son intervenidas en imágenes del cine tradicional.

Desde el nacimiento de la imagen en movimiento se han inventado o descubierto procesos de manipulación en la imagen fotográfica. Estos procesos incluyen el simple fundido, la múltiple exposición, pasando por la incrustación, los retoques en el fotograma o la animación

en tres dimensiones. Sin embargo, cuando se generaliza el uso de la computadora, nos permite tratar la imagen digitalmente (De la Pompa Regueira, 1996, pág. 88).

Los efectos visuales (VFX) son los diferentes procesos en los cuales las imágenes se crean lejos del contexto de una sesión de acción en vivo, porque involucran las escenas de una acción en vivo, así como imágenes generadas posteriormente para crear ambientes realistas (Armenteros, 2011, pág. 1).

Tenemos que tomar en cuenta que el trabajo del equipo de efectos visuales (De la Pompa Regueira, 1996) empieza antes del rodaje y continúa en todo el proceso, e incluso puede haber secuencias completas generadas por ordenador

Antes, existía software comercial dedicado a la imagen digital, y las personas con un perfil informático tenían más peso en las empresas porque se necesitaba dotar a las computadoras con los programas. Ahora parece que ocurre lo contrario, ya que podemos comprar todo el software necesario, tanto de 3D como de postproducción (De la Pompa Regueira, 1996, pág. 90).

Hasta la llegada del software 3D la mayoría de los efectos especiales se realizaban por medio de efectos ópticos y maquetas. Con este tipo de programas se puede imitar la realidad con tal realismo, que no nos demos cuenta si la escena se ha rodado o se ha generado en computadora (De la Pompa Reguera, 1996, pág. 90).

De este modo, George Méliès, que fue capaz de transportar al receptor a otros mundos, fue el pionero en la aplicación de los efectos especiales a las películas, incluyendo la doble exposición, que muestra a los actores interpretando a ellos mismos en una pantalla dividida (Armenteros, 2011, pág. 2).

Al realizar composiciones digitales hay muchas cosas que deben tomarse en cuenta: que la orientación de la luz sea la misma, que los niveles de luces y colores estén en la misma gama y que la perspectiva coincida, la concordancia de perspectivas ente el objeto insertado con la imagen de fondo; son cruciales para la credibilidad de un efecto de superposición. De hecho, es el primer paso que hay que realizar para poder integrar un nuevo fondo o criatura a la imagen rodada (Cogolludo, 2010, pág. 93).

En el cine, la doble exposición es una técnica que consiste en hacer contraste con dos escenas diferentes obteniendo una imagen con elementos de ambos planos, el desarrollo de

industrias dedicadas a la creación de imágenes digitales animadas ha facilitado esta técnica y no existe pérdida de calidad en la imagen (García Crespo, 2013, pág. 23).

Las imágenes creadas por ordenador son intervenidas en efectos visuales, para crear imágenes modificadas en el proceso de postproducción, para representaciones notables (García Crespo, 2013). Los efectos especiales han alterado el concepto de cine, en ordenador con múltiples posibilidades creativas junto con el cine sonoro empezaron a tener más estética en la presentación de gráficos como los dibujos animados y en el stop-motion, técnica muy utilizada en cine.

En la realización de efectos visuales, es fundamental tener un ordenador con programas de tratamiento de imagen para su modificación e intervención, para resaltar la información de la imagen, los elementos como la saturación del color e iluminación son claros ejemplos.

Uno de los componentes más importantes es el hardware, la máquina que nos permite digitalizar, en los ordenadores especializados en el tratamiento de la imagen suelen venir incluidas determinadas placas de manejo de gráficos, estableciendo una diferencia con los demás ordenadores (De la Pompa Regueira, 1996). Por otra parte, el software es el programa con el que realizamos efectos digitales, y se pueden crear imágenes que imitan la realidad.

En todo caso, se debe diferenciar los efectos visuales (VFX) de los efectos especiales (FX). Estos últimos son los que se llevan a cabo durante el rodaje, es decir, aquellos que se ruedan directamente, sin postproducción.

2.9. Encuadres

Las activas interacciones estéticas que han existido entre los cómics y el cine se incluyen la común terminología de los encuadres, (Primer plano, plano general etc.). Los puntos de vista subjetivos, sistemas de transición utilizados para ilustrar el desplazamiento propio de un viaje como un desvanecimiento o la inmersión en un sueño por parte del personaje (Gubern Garriga-Nogués, 2014, pág. 396).

Para distinguir elementos dentro de la escena, así como personajes y figuras el *gran plano general* permite examinar y ubicar toda la composición. En cambio, ubicar una situación específica en una escena, corresponde un *plano general* (LaGuerre, 2023).



Ilustración 7. Gran plano general. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/gran-plano-general.jpg>)



Ilustración 8. Plano general. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/03/synecdoche-new-york-kaufman.jpg>)

Un *plano conjunto* sitúa al actor en una zona más cercana que el resto de las figuras, que puede ser utilizado en una conversación. Para ubicar al personaje donde la composición muestra a los demás elementos, se utiliza el *plano entero* (LaGuerre, 2023).



Ilustración 9. Plano conjunto. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/tipos-plano-cine-conjunto.jpg>)



Ilustración 10. Plano entero. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2019/06/festival-cannes.jpg>)

Por otra parte, el *plano americano* enfoca al personaje de la cabeza a las rodillas, mientras que un *plano medio* ubica hasta la cintura. En cambio, el *plano medio corto* se acerca al personaje enfoca solo hasta la mitad del torso (LaGuerre, 2023).



Ilustración 11. Plano americano. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/plano-americano.jpg>)



Ilustración 12. Plano medio. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/plano-medio-tipo.jpg>)



Ilustración 13. Plano medio corto. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/james-bond-genero-accion.jpg>)

El *primer plano* dirige la atención al cuello y al rostro permitiendo comunicar expresiones o gestos del emisor para comprender la reacción del personaje. En cambio, el *primerísimo primer plano* enfoca el rostro desde la barbilla a la cabeza en una mínima reacción facial (LaGuerre, 2023).



Ilustración 14. Primer plano. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/primer-plano.jpg>)



Ilustración 15. Primerísimo primer plano. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/primerisimo-primer-plano-cinematografico.jpg>)

Por último, el *plano detalle* muestra un acercamiento de la cámara para destacar aspectos que contribuyen a la historia (LaGuerre, 2023).



Ilustración 16. Plano detalle. (Recuperado de: <https://historiadelcine.es/wp-content/uploads/2020/04/plano-detalle.jpg>)

Las producciones de dibujos animados también utilizan los encuadres por ser un elemento que se encuentra en la narración, forman las escenas al representar elementos importantes.

En una escena siempre vamos a encontrar elementos descriptivos del escenario o puede ser alguna característica de permanencia en toda la película, por ejemplo, un paisaje acuático debe de mostrar el mar por representar de forma visual una imagen.

Se localizan referentes para seguir una continuidad, los personajes nos dirigen a nuevos escenarios y diferentes situaciones. Al desarrollar la producción con los encuadres se logra poner atención en el espectador para percibir un resultado de entretenimiento mediante una descripción de permanencia con ayuda de elementos que componen la imagen. En este sentido, la composición va a determinar la identificación de un elemento gráfico fácil de recordar.

2.10. Imagen, percepción y signo

En relación con este tema, una imagen mental corresponde a la impresión que tenemos cuando, por ejemplo, leemos o escuchamos una descripción de un lugar, viéndolo casi como si hubiéramos estado allí, una representación mental se elabora de forma casi alucinatoria y

parece tomar prestadas sus características para reconocer un dibujo a modo de un modelo perceptivo (Joly, 2009, pág. 23).

La imagen permanece estática, sin movimiento aparente (Joly, 2009) y puede llegar a ser una representación visual por tener aspectos visuales como el color. Una composición que no tiene una estructura no se puede representar, porque no hay descripción que permita escribir o realizar algo de manera gráfica.

La metáfora es la figura retórica más utilizada, conocida y estudiada por la retórica, que consiste en emplear una palabra por otra dada su relación analógica o comparativa. (Joly, 2009). Una composición que no tiene una estructura no se puede representar, porque no hay descripción que permita escribir o realizar algo de manera gráfica.

De igual manera, si una figura no tiene características definidas, entonces hace falta una expresión. Esto también pasa en la representación de un personaje, porque una silueta necesita tener una expresión para asignar características.

De hecho, son imágenes o palabras de asociación sugerida de un elemento a otro, puede ser expresada en las cualidades de un personaje de características parecidas. Esto es muy utilizado en animación para describir aspectos que sean representados por algo más.

Sin embargo, la imagen o la metáfora, pueden ser también un proceso de expresión extremadamente rico, inesperado, creativo e incluso cognitivo cuando la cercanía entre lo explícito e implícito necesita la imaginación y el punto común (Joly, 2009, pág. 26). En las cualidades del personaje, se puede identificar el ambiente que tiene una escena.

Con esto me refiero a percibir la figura la cual refleja las actitudes que son adquiridas en el lugar que lo rodea, consiguiendo una determinada expresión, para definir su forma visual.

Por otra parte, los entornos virtuales que parten de **modelos 3d** son utilizados en otras disciplinas, dando paso a nuevas imágenes hechas por computadora, en las composiciones encontramos signos que favorecen la comunicación visual (Joly, 2009). La simulación de fenómenos observados, el gráfico 3D de una molécula puede servir para comprender lo que no se puede observar,

Varios softwares de modelado o animación son utilizados para el cine, creando imágenes aparentemente reales (Joly, 2009) manipulando la distinción de lo real y lo virtual para hacer una imagen distintiva y llamativa logrando una percepción que destaca.

En la animación, los programas de dibujo permiten realizar gráficos de forma digital, que en una producción de cine o caricatura llegan a ser imágenes generadas por computadora (CGI) y son presentadas al espectador como un recurso visual único. No obstante, el *morphing* es una técnica de efecto especial que consiste en operar transformaciones digitales sobre imágenes escaneadas, permite manipulaciones ilimitadas de imágenes que ofrecen desarrollos fantásticos, como los paisajes que muchas veces se caracterizan por ser algo referente de la película (Joly, 2009, pág. 30).

En cuanto a las nuevas imágenes, que también se denominan imágenes virtuales en la medida en que proponen mundos simulados e imaginarios, sirven en varias áreas profesionales sirviendo de gran ayuda, como la medicina (Joly, 2009, pág. 31).

(Joly, 2009) Estas composiciones también establecen mensajes visuales, al igual que sucede también en el cine tradicional, conteniendo información a través de la representación donde las figuras realizan una acción para desarrollar una situación de interacción

En la imagen encontramos signos por tener su razón de transmitir que ayudan en el aprendizaje para comprender la escena, interactuar a través del significado-significante al describir algo para representarlo. Por esta razón, se necesita una teoría para comprender el análisis de una imagen y conseguir su función desde este enfoque para abordarlo desde un ángulo significativo en su representación, para su comprensión.

Charles Sanders Peirce (Joly, 2009) clasifica los signos en función del tipo de relación que existe entre el significante que es la parte perceptible y el referente para representar, con la visión de encontrar categorías del signo. El concepto de signo indica algo que percibimos (colores, calor, forma, sonidos) y a lo que damos una significación.

La idea de elaborar una ciencia de los signos bautizada en sus comienzos como semiótica, consiste en estudiar los diferentes tipos de signos que interpretamos, de este modo, se debe encontrar leyes de funcionamiento de las diferentes categorías de signos. Aunque los signos tengan una estructura común según Peirce, no por eso son idénticos: una palabra no es lo mismo que una fotografía, aun así, puede significar algo más que el propio objeto,

Él propone tres tipos de signos: el Icono, el Índice y el Símbolo (Joly, 2009), en este sentido, una composición participa como un significante al representar algo y el referente demuestra el contenido que trasmite, según el contexto.

El Icono corresponde a la clase de signos que mantiene su significante en relación con lo que representa. Un dibujo figurativo, una fotografía o imagen de síntesis que represente un árbol o una casa, son signos a medida que se asemejan a sus representaciones (Joly, 2009, pág. 40).

Existe también una semejanza de este elemento al símbolo por la forma de representación, la figura que describe el Icono tiene similitud por su característica de indicar el objeto que hace destacar a la película.

Por otra parte, el Índice mantiene una continuidad de manera física para el significado que representan y es el caso de los signos llamados naturales, como el humo para el fuego, la nube para la lluvia, pero también la huella que deja el caminante en la arena (Joly, 2009, pág. 40).

El Símbolo posee el referente de acuerdo con la representación, corresponde a la clase de signos que mantienen con su referente una relación de convención, en los símbolos clásicos como las banderas (Joly, 2009, pág. 40).

Cabe destacar que, es el elemento principal de la película porque representa su identidad, un personaje o paisaje representativo cumple al igual que los objetos más identificables que percibimos en diversas situaciones vistas en esa película. Un Símbolo debe ser destacable y característico; sin embargo, está claro que cuando se quiso estudiar el lenguaje de la imagen a mediados de siglo, esta semiología se dedicó esencialmente al estudio de las imágenes visuales. La imagen entonces se convirtió en sinónimo de **representación visual** (Joly, 2009, pág. 42).

Una confusión frecuentemente se produce entre percepción e interpretación. En efecto, reconocer tal motivo no significa comprender el mensaje de la imagen, puede tener una significación particular ligada con su contexto interno con el de aparición, con la expectativa y conocimiento del receptor (Joly, 2009, pág. 48).

También el objeto puede transmitir diferentes condiciones, (Joly, 2009). un elemento funciona para una tarea específica de acuerdo con un propósito, aunque pueden desarrollar diferentes acciones de acuerdo con la percepción. Por ejemplo, si vemos una representación visual interpretaremos con nuestro punto de vista, después habrá una opinión e interpretación personal. Pero la percepción nos va a decir si requiere atención, de esta manera llegar a establecer el gusto de una producción con sus diferentes elementos que componen esto.

Así, un conjunto de elementos es percibido con un significado que comprende el mensaje dando una dirección para la continuidad en una próxima escena. Cuando un objeto se muestra en pantalla, debe de tener una continuidad para seguir describiendo su función para saber su significado.

El lenguaje visual es diferente y su segmentación para el análisis es más complejo. Esto sucede porque no se trata de un lenguaje discreto o discontinuo como la lengua, sino un lenguaje continuo (Joly, 2009). Por lo tanto, una imagen constituye una expresión que se mantiene en toda la secuencia porque su información es dinámica, por eso se necesita comprender.

Considerar la imagen como un mensaje visual compuesto de distintos tipos de signos nos lleva a considerarla como una herramienta de expresión y comunicación. Ya sea expresiva o comunicativa podemos admitir una imagen siempre constituye un mensaje para otro (Joly, 2009, págs. 61-62).

Todo mensaje necesita primero un contexto llamado referente al cual remitirse, requiere luego de un código común al destinatario; le hace falta también un canal físico, un contacto entre los protagonistas que permita establecer y mantener la comunicación (Joly, 2009). Por esta razón, una de las precauciones necesarias para tener en cuenta, para comprender de la mejor manera un mensaje visual, es buscar para quien fue producido. Dicho esto, la imagen mediática es aquella que puede intervenir en el punto de vista de un espectador.

En el cine se suele clasificar una película de acuerdo con sus características, por los gráficos y estética presentada, podemos representarla con una imagen mental para darnos una idea de lo que va a tratar. Cuando se muestra una escena, se debe de dar una idea del contexto presentado en la pantalla, la situación que sucede al principio trae una idea de algo que puede pasar más adelante en otra escena, la percepción que se tiene de esa primera escena nos lleva a interpretar el desarrollo y el desenlace.

También, las acciones de un personaje se profundizan con el avance de la cinta y al mismo tiempo envía mensaje a los espectadores mediante signos que se convierten en la sucesión de imágenes, una situación que nos dirige a otra donde puede haber personajes o escenarios fantásticos.

Asimismo, las imágenes digitales son composiciones que busca representar la realidad en conjunto con lo tradicional, objetos y entornos que si existen. En la observación, la

percepción es el factor fundamental para la interpretación en el contexto de una escena, se dirige al paso siguiente del personaje con la intención de averiguar qué va a pasar y que es lo siguiente que sucederá.

Los elementos de la imagen son importantes para la percepción en cuanto a la visión de una composición, para identificar fácilmente una escena de acuerdo con sus componentes. La interpretación puede llegar después de la percepción, con la ayuda del CGI que favorece el reconocimiento de este proceso al identificar o clasificar de forma subjetiva u objetiva, que mediante los signos mantiene una identidad continua en el caso de futuras cintas de cine pertenecientes a un concepto.

2.11. Roberto Aparici y los elementos de la imagen

Ahora, el autor habla de una alfabetización visual en una composición a través de los diferentes medios para poder representar la realidad, incluyendo la tecnología de softwares que evoluciona al punto de llegar a tener realismo.

Las representaciones dibujadas contienen mensajes en sus propios elementos describiendo y recibiendo información. Con la percepción podemos captar e interpretar la realidad, que se organiza de una forma particular y selectiva, el conocimiento de estos aspectos nos va a permitir entender, a la hora de analizar sobre cómo se usan estos procedimientos en la producción de imágenes.

Como han indicado los siguientes autores; Gombrich, Rothberg y Black (1983) «La percepción siempre está necesitada de universales. No podríamos percibir y reconocer a nuestros semejantes si no pudiéramos aprender lo esencial y separarlo de lo accidental, sea el lenguaje en el que se quiera formular esta distinción» (Roberto Aparici, 2006).

Por otra parte, la Gestalt, es en una serie de siluetas compuestas de propiedades físicas en donde todos los elementos forman una imagen completa, la percepción permite observar elementos que faltan para comprender la figura.

Al reconocer un componente de una pieza, hay que examinar los siguientes aspectos: *proximidad, continuidad, semejanza y contraste.*

Los elementos relativamente cercanos se captan como pertenecientes a la misma figura creando una forma. Por ejemplo, un bosque lleno de árboles a simple vista se percibe como una única composición.

Por otra parte, la continuidad sucede cuando orientados en la misma dirección tienden a organizarse en una forma determinada y se percibe como un conjunto para no romper una serie de objetos similares sin la intervención de otra figura. Por ejemplo, en una sala de reunión, los asientos se perciben en una misma dirección para la visión del público.

Las figuras que pertenecen a la misma forma presentan cierta similitud al tener siluetas con la misma forma, y aunque pueden mostrar variaciones pequeñas, no dejan de ser semejantes. Un objeto puede hacer contraste con otra figura por la forma, el color, la disposición de los objetos y la forma de utilizar el lenguaje y la articulación del sonido con la imagen.

Con la ayuda de un referente, se puede identificar una situación que es fundamental para el desarrollo de una escena, la iluminación es un factor que se percibe gracias la luz que emite, si un personaje o cualquier elemento requiere atención cuando se muestra por primera vez para averiguar las acciones que puede desarrollar. Por esta razón, examinar una escena necesita de una percepción que sirve para reconocer los aspectos que presentan.

Describir la composición es interesante, conocer los personajes es necesario para identificar sus características e interactuar con la imagen permite conocer y descubrir su información, dependiendo de su situación, por ejemplo, al ver una secuencia en la cual se desarrolla un acontecimiento, se necesita la información que explica su causa.

Roberto Aparici menciona que la fotografía o la pintura en diferentes soportes físicos como el papel han demostrado tener un código de alfabetización visual que tiene cercanía con la realidad. Podemos afirmar que la realidad está representada a través de los gráficos generados por computadora en una producción audiovisual, para describir algo cotidiano y reflejarlo en una visión más destacable. Entonces, su percepción se realiza a través de los sentidos.

La realidad transmitida mediante un medio audiovisual se limita fundamentalmente al sentido visual y auditivo.

Las tecnologías digitales permiten transformar la realidad captada en código binario. Esto nos sitúa en una nueva dimensión caracterizada por innumerables posibilidades de modificación y manipulación de la imagen (Roberto Aparici, 2006, pág. 52).

La captación de la imagen se realiza en primer lugar a través del ojo. En el caso de la imagen mecánica fija ha sido necesaria la invención de la cámara fotográfica y en el caso de la imagen en movimiento, el cinematógrafo. Producir imágenes, trae consigo conocer el conjunto de sus posibilidades, los rudimentos de su lenguaje. (Roberto Aparici, 2006, pág. 51).

Por otra parte, las tecnologías digitales han afectado sustancialmente a los elementos básicos de la imagen tales como la luz o el color, pero otros como el punto, la línea y la forma siguen siendo útiles para su análisis. (Roberto Aparici, 2006) Estos elementos son importantes para el uso correcto de la imagen con el fin de cumplir su objetivo, transmitir mensajes al espectador. Algunos de los elementos que propone para dicho análisis son los siguientes mencionados.

- **El punto**

Es el signo o señal más sencilla que puede formar parte de una imagen en la comunicación visual, tiene una dimensión variable: desde la mínima expresión del grano de la emulsión fotográfica, la marca de un pincel sobre un lienzo o el pixel en una imagen digital (Roberto Aparici, 2006). Asimismo, los aspectos de una fotografía como su sensibilidad, el tamaño del negativo, así como su ampliación, la temperatura del revelado y su textura en puntos, son modificados en la composición digital para la aplicación de efectos visuales.

Su función dentro del encuadre es relevante, si se sitúa dentro de la presentación ocurre una sensación de equilibrio y cuando se desplaza a otro lugar hay un desequilibrio. Este elemento también crea figuras geométricas de acuerdo con su disposición (Roberto Aparici, 2006, pág. 56).

- **La línea**

Es la huella de un punto en movimiento, una sucesión de puntos continuos. Kandinsky (1998) lo define: «El punto está constituido exclusivamente por tensión, ya que carece de dirección alguna. La línea combina, al contrario, tensión y dirección».

También, una línea puede alcanzar un valor simbólico al encontrar su propia forma representando un referente (Roberto Aparici, 2006, pág. 58). Asimismo, para crear una ilusión del espacio se necesita una sensación de relieve y profundidad esto se refleja en las imágenes planas y en la perspectiva lineal donde parece encontrarse en un punto.

- **La forma**

Es un signo visual con una superficie delimitada y una cierta extensión. En muchas imágenes, las formas particulares se distinguen por estar encerradas en el contorno de una línea. Hay, además, formas discernibles por la luz o el color, (Roberto Aparici, 2006) para determinar su forma, tiene que ver la apariencia física en su descripción y su representación final para su percepción.

Ahora que ya están explicados los elementos de la imagen para reconocer la composición, se menciona el campo de estudio que localiza el objeto y ayuda a descubrir su identidad para percibir la importancia de un elemento presente en la cinta. Esta teoría clasifica el objeto en tres componentes que son importantes en la identificación de un personaje o elemento principal.

2.12. Charles Peirce y la teoría de la semiótica

El científico norteamericano Charles Peirce, presenta una división de signo con su estructura para entender la comprensión del objeto y el interpretante, son tres elementos: el Icono, el Índice y el Símbolo llegando a ser su representación. Como representación, se dirige al receptor creando el objeto en la mente de la persona; con esto, viene la idea de un objeto que llega a convertirse en un referente y comunicar.

Cuando una escena muestra un elemento, se justifica con un propósito el cual funciona en el desarrollo de la historia, pero adquiere más significados por sus características. De esta manera, el signo solamente puede representar al objeto y aludir a él, presupone un conocimiento para que sea posible proveer alguna información adicional (Peirce).

Podemos afirmar que todo signo se relaciona con un objeto conocido, pero si existe algo que transmitiera información y no tiene ninguna relación ni referencia a quien le llega el mensaje, entonces el signo se pierde sin alguna importancia y reconocimiento que no cumple una función.

De este modo, se tiene una propiedad que describe e identifica su pertenencia y también tiene un funcionamiento que contribuye al desarrollo de una historia, creando una secuencia de situaciones continuas (Peirce). En efecto, un signo se compone de su significado que está determinado de acuerdo con su referente, pero si comprende otro elemento se dirige a otro referente, siendo más extenso y enviando más información al espectador con más objetos. Puede tener cualquier número de objetos, puede ser una cosa singular conocida existente, de los cuales cada singular es un conjunto o reunión de partes.

Cualquier elemento representa un significado, por ejemplo, en una construcción el referente es un ladrillo para levantar una estructura, ahora con un establecimiento se comprende como un lugar. Si el objeto tiene una señal donde interviene algo más, entonces es un mensaje (Peirce).

Ahora, se debe mencionar que un Icono es un signo refiriendo al objeto que denota en virtud de carácter que es propio, cualquier cosa, cualidad o un individuo existente. En cambio, el Índice se refiere al objeto que denota en ser afectado, tiene alguna cualidad en común con el objeto en relación con lo que refiere el objeto.

El Símbolo es el objeto que denota en virtud de una ley, (Peirce) usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el Símbolo se interprete como un referente a través de la asociación de otro principio que indirectamente afectado por aquellas instancias e involucrará un Índice.

Por su parte, el signo o *Representamen* es un elemento que dirige a un objeto, que lleva al Interpretante, si un signo no se presenta o no existe entonces no hay información.

(Peirce) Por lo tanto, la única manera de comunicar una idea directamente es mediante un Icono y todas las maneras indirectas deben depender de su uso. Para poder deducir, a partir de un signo convencional, verdades a su objeto que no sean las que ese signo significa, explícitamente, es necesario remplazar esto por un Icono.

Por ejemplo, una formula algebraica puede ser un signo, debido a la asociación de un Símbolo para poder resolver un problema matemático.

Todas las palabras u oraciones son Símbolos que dependen de la percepción obtenida. Así, su interpretante debe ser susceptible de la misma descripción; y también debe serlo el objeto inmediato en su totalidad para comprender su significado.

Asimismo, es un signo naturalmente apto para declarar que el conjunto de objetos denotados por un conjunto cualquiera de Índices que pueda estar en cierta manera ligado a él es representado por un Icono con una palabra asociada a una idea (Peirce, pág. 56).

Como ya hemos visto, no puede indicar ninguna cosa particular; porque denota una clase de cosas, van creciendo. Nacen por el desarrollo de otros signos, en especial de Iconos, o los que comparten naturaleza mixta; sus partes simbólicas denominan un concepto que, al mismo tiempo, requiere de un pensamiento que se involucra (Peirce, pág. 58).

Los elementos que presenta una composición son mensajes visuales porque establecen una comunicación a través de la interacción.

Una figura tiene esta característica de tener ambos signos para transmitir su importancia en la producción. Esto se refiere cuando un personaje o figuras funcionan como un elemento principal y es un referente de la composición, pero también se puede comunicar cuando otra forma está ahí para representarlo.

El *Icono* posee referencia aun cuando el objeto no existe, como un trazo de lápiz en un papel que representa una figura geométrica. Por lo tanto, el Índice se pierde cuando no hay representación y que perdería su carácter si no hubiera interpretante al igual que un Símbolo. En cambio, si hay una advertencia de que algo estuvo ahí entonces ya existe el signo por la indicación de este (Peirce, pág. 59).

Los *Índices* pueden ser distinguidos de otros signos o representaciones, por tres rasgos característicos: que carecen de todo parecido significativo con su objeto, que se refieren a un ente individual, conjuntos unitarios; que dirigen la atención por una compulsión ciega. (Peirce)

También, carecen de su similitud significativo con su representación, Por ejemplo, un trazo inscrito no quiere decir que hay una figura, aunque se vea líneas o puntos en el papel, sin embargo puede haber una proximidad a ello.

Un *signo* tiene la naturaleza de ser referente y se vuelve significativo por un carácter interpretado del objeto. (Peirce) Nada es interpretado como signo hasta que hay un significado, pero el carácter que motiva a ser interpretado como referente a uno que no le pertenezca y no haya existido. Al momento de ver una película, se recibe mensajes para entender lo que está pasando un personaje tomando en cuenta el lugar de la escena y que situación nos cuenta.

El signo siempre ha de estar en la imagen para brindar identidad a la película, si esto no ocurre de esta manera la intención se pierde y carece de presentación, porque no hay característica alguna de identificación.

Con su clasificación, se puede decir que si hay un Índice se necesita una advertencia o un aviso de que algo estuvo en un lugar. En cambio, si no existe, desaparece con todos los componentes de una escena que sirve para comprender el contexto donde se desarrolla. Cuando ya hay una condición de la existencia del objeto es entonces que llega a ser un Símbolo.

2.13. André Bazin y la relación fotografía-cine

Fue un crítico de cine y teórico de la cinematografía, habla de la ontología como estudio de la imagen fotográfica, un punto de partida fundamental para el realismo cinematográfico, la ontología y la estética se dirige a la realidad de la imagen fotográfica, propone que, gracias a la génesis de sus imágenes la fotografía cubre la percepción de realismo (Esqueda Verano, 2018, pág. 245).

Como ya lo vimos antes, la fotografía es precursora de este medio visual. Sea en imágenes digitales o tradicionales (efectos prácticos) la imagen siempre ha de presentar realismo por su representación. El vínculo entre ontología y estética se ve especialmente subrayado cuando Bazin defiende la capacidad del cine para constituir una ventana hacia la realidad material mediante su imagen fotográfica, como un modo de acceso al mundo (Esqueda Verano, 2018, pág. 246).

Bazin defiende que el cine hereda de la fotografía sus principales propiedades que son tres: la condición de huella, su esencial objetividad y la identidad ontológica entre modelo y fotografía (Esqueda Verano, 2018, pág. 247).

En primer lugar, la imagen fotográfica es una huella de la realidad por medio de la luz, y también es una manifestación porque está presente en el momento como sucede en el cine donde la información que muestra se encuentra en una composición (Esqueda Verano, 2018), claro que la imagen necesita de un proceso y en una composición el artista comunica de manera visual, siendo las imágenes generadas por computadora una herramienta para describir el mensaje.

En segundo lugar, la esencial objetividad indica el modo mecánico, lo subjetivo en la captura de imagen con su deformación realizada a través de objetos que registran una realidad previa. Con el paso de lo analógico a lo digital, se ha advertido una mayor facilidad para manipular la imagen, incluso durante la grabación gracias a las aplicaciones y filtros con ordenadores poseen programas que permiten gran nivel de precisión, diversidad de texturas, fuentes de iluminación, sencillez en los retoques, la posibilidad de dar marcha atrás y simular leyes físicas (Esqueda Verano, 2018, pág. 250).

En tercer lugar, la transcendencia de la objetividad fotográfica se ve con mayor claridad en se denomina transferencia, que constituye la tercera propiedad de la imagen fotográfica (Esqueda Verano, 2018). Sin embargo, también defiende que la realidad se transfiere a la representación,

La transferencia de imágenes es en este caso de la realidad a la fotografía, también es de la fotografía al cine (Esqueda Verano, 2018). La expresión de ese momento cambia con la secuencia en una película de modo que una continuidad de emociones por parte del personaje es esencial para que el espectador tenga una idea de que va a ocurrir más adelante, conforme la expresión avance, nuestra percepción llega a tener una interpretación más específica.

En la fotografía, una situación siempre queda capturada porque es una imagen que no tiene movimiento, mientras que en el cine hay acciones que continúan por medio de secuencias logrando una composición dinámica que está al pendiente de futuras situaciones. Además de que se expresan sensaciones y emociones por los efectos visuales.

3. Estado del Arte

3.1. La imagen digital, nuevos interrogantes para la semiótica

En los espacios del mundo virtual las relaciones establecidas entre el usuario y la mediación con el ordenador se realizan a través de interfaces gráficas, en donde la imagen digital ocupa un lugar preponderante. La imagen numérica, surgida por la invención asistida por ordenador, se construye bajo una relación de manipulación experimental y dinámica con lo real mediante la operatividad de la simulación visual (Alberdi, 2004, pág. 1).

En otras palabras, estas representaciones digitales son referentes de búsqueda para el espectador para encontrar elementos que permiten comprender los acontecimientos presentes en la composición, el acercamiento a la información visual es un medio para examinar indicaciones ya establecidas en espacios físicos como el papel.

La información que se expresa en una composición generada por ordenador corresponde al proceso de digitalización (Alberdi, 2004) que se puede representar en píxeles los cuales se pueden modificar en tamaño, forma, color y textura.

Por otra parte, los programas de pintura para diseño de imagen presentan gráficos en mapa de bits y tiene diferentes tamaños de pincel. Para edición de video está la modificación de imágenes con la aplicación de filtros, así como la creación de efectos visuales. En los programas de dibujo se utilizan formas geométricas y los gráficos se representan en vectores (Alberdi, 2004, pág. 3).

En los programas de animación se produce el movimiento secuencial de imágenes y permite el cambio de colores, aplicación de luces y texturas, así como de profundidad (Alberdi, 2004, pág. 5).

Otro estudio sostiene que el contenido de los dibujos animados en los comportamientos de los niños quienes tratan de imitar a aquellos personajes que consideran héroes (Guiñazú, 2008), que muchas veces no pueden diferenciar la ficción de la realidad y creen que lo que ven es lo aceptable. Asimismo, la identificación de signos como la imagen de los dibujos animados, los cuadros que conforman los límites de la pantalla, y la ilusión de movimientos que se crea con la sucesión de fotogramas son unidades de significación.

Un personaje con características fáciles de reconocer llega a ser una figura de imitación por tener actitudes que consiguen interactuar con el espectador. Por ejemplo, si es amable y simpático entonces el espectador localiza esas cualidades que funcionan como una identificación.

En el diseño de personajes, la percepción consigue establecer esta relación a través del significado que representa una escena constituida de diferentes elementos que otorgan su identidad. Sin embargo, los elementos de una composición se distinguen en una silueta de representación que permanece en la memoria del espectador.

3.2. Un análisis estructural del mito de La Guerra de las Galaxias

Esta franquicia corresponde a una realidad virtual porque existe como narrativa de una realidad posible, que es asumida en una historia con un orden establecido. Además de tener múltiples narraciones, cuentos, videojuegos y libros que crean el Universo Extendido donde todas estas historias se sustentan en una estructura argumental.

Por lo tanto, la franquicia de los seis episodios constituye un sentido para el resto de las construcciones virtuales del Universo (Deaza, 2015). Esta investigación presenta algunos conceptos de la cinta de La Guerra de las Galaxias que son desarrollados a continuación:

Dentro de la franquicia, el término Jedi hace referencia a los personajes principales que, de igual forma, se pueden relacionar con el altruismo, la tranquilidad, la calma, la paz y el amor. En cambio, un usuario del lado oscuro o Sith se refiere a los villanos quienes representan actitudes como el egoísmo, la maldad, la ira y el odio.

Se puede ver una relación de analogía entre figura y concepto, el cual con el enfoque hermenéutico crea un símbolo. Otro ejemplo es el concepto de Padre, que representa a un Maestro y al Hijo como un aprendiz (Deaza, 2015, pág. 59).

Charles Pierce indica que existe una referencia para describir el objeto. Dentro de la mitología de La Guerra de las Galaxias, los personajes son clasificados en usuarios luminosos y oscuros que se reflejan en sus respectivas actitudes; además, en su identidad está el uso del color para las espadas de luz: el azul, el verde y el rojo que describen las cualidades de cada figura.

Los Jedi y Sith tienen aprendices quienes adquieren los conocimientos para comprender nuevas habilidades para su aplicación, entonces estos elementos son signos los cuales se constituyen por un conjunto de aspectos.

Estos signos identifican la cultura del bien y el mal teniendo de base sus actitudes o comportamientos que desarrolla cada personaje. Cuando una conducta ya está reflejada en el personaje entonces el espectador identifica esto, además, la percepción interpreta los posibles sucesos a realizar.

Por ejemplo, cuando un Jedi está en un determinado lugar se puede saber si hay un Sith o cualquier otro personaje el cual va a desarrollar una secuencia. No obstante, estos elementos que forman signos se constituyen de comportamientos y aspectos físicos.

En este sentido, la representación de una composición forma una identidad, porque las características que posee ya corresponden a una pertenencia. Un ejemplo claro es el estilo de imagen, una serie de dibujos animados presenta cualidades diferentes por la naturaleza de su expresión a comparación a una cinta tradicional de cine que examina la secuencia.

Lo anterior se refiere a la exposición de acciones que tiene cada personaje, son los dibujos animados los que describen de los elementos a través de su composición.

Para empezar a hablar de la imagen, primero se debe hablar de su precedente que es la fotografía. Una composición que presenta elementos visuales al demostrar su contenido de cualquier situación, en este sentido, las producciones de cine representan aspectos comunes de la realidad manteniendo la interacción entre dos personas.

El tema de esta investigación es la intervención de las imágenes por computadora en series animadas, con el propósito de demostrar que el diseño de los personajes creado a partir de la composición de las figuras define sus características físicas, emocionales y psicológicas a través de los elementos visuales, y realizar un análisis comparativo que va a determinar la forma de representación en los personajes, logrando percibir sus características de acuerdo con su representación.

Las series están dirigidas al público infantil y juvenil por las cualidades que presenta la imagen de ser dibujos animados y modelos 3D. También, se busca reconocer su composición a través del análisis físico que presenta las características de las figuras.

La representación visual de los dibujos animados y de los gráficos tridimensionales requiere de formas geométricas en los elementos que demuestra la descripción del objeto. Al hablar de la imagen, referenciar a algunos autores para discutir el problema es necesario para tener conocimiento de la imagen.

Por lo tanto, los estudios referentes en este tema permiten tratar la exposición sobre la imagen, para formar la estructura de un personaje es necesario reconocer los principios de animación, los cuales definen el movimiento a través de la exageración y el diseño de personaje que determina su expresión en su anatomía.

Martine Joly; profesora especializada en semiología de la imagen, explica que la composición mediática es modificada para un uso objetivo. Por otro lado, *Roberto Aparici*, docente e investigador sobre la comunicación, afirma que la percepción es un proceso por el cual se observa una figura con sus elementos donde la escena también puede mostrar aspectos visuales.

Charles Pierce, filósofo y científico considerado padre de la semiótica, propone que, dentro de una imagen, se encuentran diferentes piezas que sirven para contar una situación común o una acción, entonces surge una estructura de jerarquía para definir cada fundamento.

André Bazin, un teórico de cine, considera una similitud entre la imagen y la fotografía permitiendo analizar componentes fundamentales para la realización de un espacio que va a narrar un suceso.

Estudiar la composición visual requiere de explicar su contenido para definir el espacio físico que ocupa, el contexto es una situación común de acuerdo con la descripción del momento que está compuesto de mensajes o signos que establece la comunicación.

Para desarrollar esto, también se encuentran estudios que se aproximan al uso de imágenes digitales, como la demostración de los efectos visuales y la importancia de los encuadres. Visto de esta forma, el diseño de los personajes identifica las figuras en una composición para reconocer la estructura de una silueta; el uso de las hojas modelo permiten descubrir los principales componentes o elementos que lo representan, como el color, las expresiones que transmiten en una escena, y los principios de animación para crear los movimientos del personaje.

4. Metodología

Las imágenes digitales son generadas por computadora (CGI), por lo tanto, el uso de dibujos animados y modelos tridimensionales son esenciales para su representación. La incorporación de elementos digitales ha permitido crear personajes realistas (Gandasegui, 2011), con el uso de modelos tridimensionales la diferencia entre una imagen real y en computadora consigue crear la realidad que captamos en nuestros sentidos.

Como ya se menciona, la fotografía ha sido antecesora del cine debido a su forma de composición, la expresión capturada en la cámara permite percibir una situación que se observa en ese momento. También es una composición visual que captura momentos importantes de la vida con determinadas expresiones que nos identifican.

De este modo, la realidad es proyectada en las películas, creando escenas para una secuencia en la producción mediante las composiciones visuales. Una composición visual contiene mensajes para representar una situación, en el cine tradicional acciones de los personajes crean una escena donde sucede algo, al igual que en los cómics con las viñetas junto con la expresión del personaje.

En este sentido, el cómic también representa las expresiones de una escena en el cine, por lo tanto, contienen mensajes que nos ayudan a entender la historia, a través de las viñetas que muestran situaciones que están pasando de acuerdo con su representación.

De igual forma, para la realización de una producción de cine se emplea un guión gráfico para representar las escenas, funcionando como recurso visual.

Para el cine la imagen es igual, son representaciones visuales de la realidad, las escenas filmadas indican y presentan la situación de alguien. Un recurso del cómic para dejar un final abierto al continuar en otra edición es la frase "Esta historia continuará" y para las producciones de cine encontramos esta similitud con las escenas de suspenso (Gubern Garriga-Nogués, 2014, pág. 384).

Asimismo, los mensajes contienen signos que permanecen en el cine tradicional o con imágenes generadas por computadora llevando a adquirir una percepción, logrando representar la realidad como en una fotografía y con expresiones reflejadas en diferentes escenas.

Sin embargo, con la llegada de los gráficos digitales para crear imágenes generadas en computadora se fueron representado la realidad que ya mostraba el cine tradicional, pero ahora mediante los modelos tridimensionales, así como las modificaciones de edición, conservando la intención principal del cine. Esto también es un recurso para muchos directores por cuestiones de presupuesto o estética, en creación de escenarios, efectos, y en situaciones que requieren numerosos elementos o personajes.

Una imagen digital se realiza desde un ordenador gracias a los avances de la informática, consiguiendo realizar composiciones de líneas y formas para crear imágenes completas que han intervenido en el cine para destacar elementos de composición, como paisajes y efectos visuales a través de la imagen vectorial o mapa de bits. Para que una imagen sea parte de una película debe de pasar por un tratamiento que es posible gracias a los diferentes softwares de imagen, la saturación de color para adecuar las escenas y dar continuidad en el equilibrio de una composición.

Es importante agregar que el 3D complejiza una imagen con la intención de simplificarla, de hacer visualmente una forma natural con la captura de la imagen mediante dos cámaras que grababan lo que verían cada uno de los ojos, posteriormente, tras una doble proyección y un visionado a través de gafas con filtros bicolors, percibida por el ojo al que pertenecía cada imagen (Gandasegui, 2011, pág. 430).

Por su parte, la imagen tradicional corresponde al cine, antes de la llegada de lo digital, con efectos prácticos, desde trucajes de cámara con una imagen real filmada hasta el uso de marionetas o animatronics para representar criaturas fantásticas (Cámara, 2017). Entonces, son representaciones que son proyectadas al comunicar un mensaje, por ejemplo, en un paisaje donde se desarrollan acciones de acuerdo con el contexto resulta importante saber las circunstancias del personaje, es en este momento cuando aparecen los mensajes que expresan para saber las situaciones que suceden en la escena.

Se modifica con la alteración de formas y el aspecto visual de la imagen, trabajando en la creación de modelos 3D y cambiando características que antes no presentaban resultando en su visión final que se visualiza en la pantalla de cine.

En las representaciones digitales, específicamente en la composición 3D obtiene mejores resultados de crítica por las imágenes artificiales, bien en forma de animación o con una mezcla de imágenes creadas por ordenador e imágenes captadas con la lente de una cámara.

Las imágenes son representaciones que nos permiten comunicar un mensaje, un paisaje en donde se desarrollan acciones diarias resulta importante para saber las circunstancias del personaje, es en este momento cuando aparecen los mensajes que expresan para saber las situaciones que suceden en la escena. Siempre se va a requerir de una acción cotidiana para comunicar una expresión que se ve representada en una composición.

Entonces, un movimiento es el resultado de una acción equivalente a un Índice para un Icono y el mensaje resulta en el Símbolo al enviar el signo a otro emisor. Es así como la forma que tiene una representación visual proyecta situaciones de la realidad para ser vista en una película, esto se aprecia más en la imagen tradicional donde las acciones son reales y representadas de forma natural, contrario a las imágenes generadas por computadora en donde interviene la tecnología.

De esta manera, la percepción revisa las escenas que se ven en una producción para tener una comunicación efectiva y que no se pierda el mensaje. Si este proceso permanece, entonces se continúa con atención para determinar si una escena resulta entretenida. A diferencia del cine clásico, la presencia del espectador no anula la visión del 3D, el espectáculo es ahora magia ante lo que creíamos imposible supone parte de este y no una distracción (Gandasegui, 2011, pág. 434).

Esta investigación aborda una descripción que permite reconocer las características físicas y simbólicas. Su propósito es analizar las expresiones y cualidades de los personajes a través de dos estilos de animación.

Por ello, la saga de La Guerra de las Galaxias es un claro ejemplo de comparación porque representa cualidades diferentes en el diseño de personajes, tanto en su forma física como en el comportamiento.

Con la exposición se busca definir el contexto de las películas, el lugar donde se desarrolla, sus personajes principales y el conflicto que tiene. Por último, la discusión explica las características de las dos producciones, la representación de la figura y su expresión. En este sentido (Joly, 2009), habla de la imagen mediática que se modifica para representar lo que se quiere transmitir, los softwares especializados en creación de gráficos inician la realización de imágenes digitales que permiten hacer cambios de saturación de color y posicionar algún objeto en la escena.

La Guerra de las Galaxias del director George Lucas, es una saga que está en constante expansión por describir historias de personajes pertenecientes a las películas.

Un aspecto esencial para realizar una escena comprensible a través de los signos es el contexto, los mensajes presentes en una película. Son referentes para entender una situación representados por gráficos digitales o en una imagen común del cine clásico. Por su parte, la percepción es desarrollada a través del sentido de la vista, observando imágenes fijas como sucede en la técnica de figura-fondo (Roberto Aparici, 2006), que describe también los elementos de la imagen (punto, línea, y forma) para su resultado en representaciones visuales, específicamente en el cine por la proyección de imágenes en la pantalla.

Cuando se decide ver una película en el cine vemos primero la forma de la imagen, sus características que presenta, podemos darnos una idea de la situación que desarrolla mediante su composición de fondo, identificamos si la iluminación esconde algún elemento representativo, percibimos los efectos visuales y si hay algún personaje destacado con características nunca vistas.

Los signos vistos anteriormente descritos por Charles Peirce son clasificados en tres elementos; Icono, Índice y Símbolo, siendo el primero una representación física del objeto, el cual puede funcionar como una advertencia o instrucción, correspondiente al Índice.

Un mensaje siempre va a llevar signos, debido a su intención de comunicar y presentar situaciones que son cotidianas constituyendo el contexto, de esta forma se logra ver una representación de la realidad.

Una imagen conlleva expresiones, en este sentido la fotografía es una composición que muestra algo real y se logra por medio de la captura con una cámara.

Para explicar esto, André Bazin (Esqueda Verano, 2018) presenta su teoría de que el cine se basa en tres propiedades de la fotografía, la condición de huella representa el momento de las expresiones que presentan las personas al estar en ese lugar reflejando sus emociones. La objetividad fotográfica indica el objetivo con la presencia de un conjunto de personas captada en determinadas situaciones, convirtiéndolo en un hecho.

Por último, la transferencia de la imagen fotográfica a la realidad en proyección al cine para transmitir aquellas expresiones en una pantalla y representar escenas vistas por el espectador.

Por lo tanto, esta imagen es una representación visual de la captura en el momento que reúne las expresiones de personas, al proyectar una película estamos viendo un conjunto de situaciones que explica la realidad de manera entretenida y percibir las situaciones que se muestran en pantalla.

El tipo de estudio que se lleva en esta investigación es de carácter descriptivo por la intención de realizar una descripción de producciones de cine, si hablamos de la percepción se tiene que hablar de las razones de su visión. En este sentido, dar y recibir información acerca de una película para decidir si vemos o no esa producción.

Cuando se habla de una representación visual hay necesidad de utilizar la percepción, la imagen mediática descrita por Joly indica un proceso de modificación para obtener una composición interpretada por el creador. Al haber intención de comunicar, el mensaje nos dice que está sucediendo y nos indica que va a ocurrir.

También, para identificar la presencia de imágenes digitales en una producción de cine debemos poner atención en aspectos como la saturación de color o la creación de modelos 3d con características destacables a los demás personajes.

Las series animadas son composiciones destacables, debido a la intervención de objetos que no son reales, esto como parte de la composición. Asimismo, las descripciones son la muestra que permite justificar el uso de imágenes digitales.

Las imágenes generadas por computadora (CGI) son representaciones visuales que imitan la realidad. Un escenario es creado para el desarrollo de la escena donde el personaje crea situaciones y expresiones que se convierten en mensajes. Los objetos representados ocupan un lugar ubicado en cualquier parte de la composición.

Una imagen tradicional es aquella imagen clásica del cine sin intervención del CGI y representada en la realidad, sin saturación de color o la incorporación de elementos digitales. En efecto, permite ver las escenas tal y como fueron filmadas y no son modificadas, son proyectadas con la composición precisa de los objetos, con iluminación natural sin necesidad de pasar por un programa de edición.

Esta composición no demuestra modificaciones, es proyectada en el cine mostrando la realidad. Sus efectos prácticos permiten una mayor atención a la realidad por mostrar situaciones cotidianas en lugares que no son fantásticos.

Por otra parte, las imágenes digitales permiten modificar aspectos del cine clásico como el color y los efectos del cine clásico llegaron a tener más color para destacar, también el uso de marionetas fue convirtiéndose en modelos 3D (Cámara, 2017, pág. 16).

Los paisajes 3D destacan por su composición con elementos digitales, los cuales destacan los objetos realizados en ordenador. En cualquier caso, la percepción depende del contexto al interpretar un conjunto de situaciones que define lo que está sucediendo y lo que va a ocurrir después.

Dicho esto, esta investigación es descriptiva por analizar producciones ya mencionadas y realizar un análisis físico que identifica la representación y expresión de las figuras a través de su comprensión, al observar la naturaleza de la producción.

4.1. Selección de episodios y escenas para el análisis comparativo

La selección de episodios para definir los elementos a examinar presenta acontecimientos de relevancia que permiten su comprensión, siguiendo la cronología de sucesos de acuerdo con personajes representativos, los cuales pueden tener características pertenecientes al lugar.

Al mostrar las escenas se encuentran elementos que requieren atención ante la formación de la representación visual, como la propia exageración en dibujos animados, el color, construcción geométrica, símbolo, y expresión e iluminación en una composición. Estos elementos presentan información la cual resulta necesaria describirla por su significado simbólico, ya que al encontrar referentes visuales se puede empezar a interactuar con el uso de la percepción.

De igual manera, en la cuenta 3D también se ven estas características, porque su representación, aunque no es expresiva, requiere de estos elementos para su percepción donde el contexto permute describir un suceso predecible. Asimismo, los personajes de seleccionados son los que presentan las escenas relevantes, los protagonistas y los villanos de ambas series pertenecientes a los Jedi y a los Sith los cuales son mencionados de acuerdo con su aparición en cada escena.

4.2. Procedimiento de análisis desde la semiótica

La aplicación de la teoría de la semiótica en la representación visual observa la relación entre Icono, Índice y Símbolo para localizar un elemento visual. En la serie de dibujos animados se presenta una huistora donde se desarrolla una guerra en distintos planetas, en estos diversos escenarios podemos encontrar a personajes de la franquicia que se identifican a simple vista, por esta razón son constituidos en Iconos por ser un referente visual. Asimismo, cuando un referente llega a formar parte de la escena se convierte en un Símbolo y entonces la secuencia es reconocible.

Por otra parte, la serie de objetos tridimensionales las figuras y elementos son Iconos porque permanecen en la composición visual. Los elementos localizados en un lugar indican la presencia de objetos que establece una búsqueda en el escenario.

Esta investigación, abordada desde la semiótica, es de gran apoyo para comprender los objetos y mensajes dentro de la producción en específico, para identificar una figura que representa un aspecto importante en el desarrollo de esta. También, la hermenéutica reconoce una composición que requiere atención, los aspectos sociológicos, estéticos y culturales son explicados a través de los símbolos.

En primer lugar, la semiótica estudia la interpretación, buscando sentido a partir de un signo para concretar el mensaje. Su uso en la composición visual identifica la presencia de figuras que tienen un impacto en el desarrollo de la producción, por ser un fundamento de la narración. En este sentido, la participación de elementos y personajes es esencial por describir estas acciones que explican un suceso importante representado en escenas o secuencias que requieren su reproducción por ser fundamental en la narración.

La semiótica en el estudio del signo observa estos componentes para descubrir la expresión del objeto a través de su forma. Entonces, un Icono puede ser un Símbolo al representar un elemento que tiene un desarrollo importante.

Por ello, la observación en esta investigación es fundamental, los elementos visuales y la identificación de los signos resulta necesario para su comprensión.

Así, mediante el estudio de los signos se procede a la realización de un análisis para comparar la información entre estas dos cintas, describiendo los elementos necesarios en la comprensión del mensaje.

En este contexto, su contenido expresa una interacción frente a la representación que presenta una escena constituida de signos que establecen una indicación. Los elementos visuales son figuras con información que participa en una composición para crear la atención necesaria en una situación de advertencia.

De esta manera, se describen las características de las composiciones, los personajes y objetos poseen una identidad, representando un lugar o espacio que resulta en la participación de la historia, teniendo un desarrollo en las escenas y secuencias, marcando una acción importante en la narración que de forma simultánea crea un signo (Labrador Ben, 2006). Así, una producción tiene una identidad desarrollada en un determinado contexto que constituye en sus personajes con sus descripciones.

4.3. Enfoque hermenéutico e interpretación de resultados

La hermenéutica establece una interpretación de Símbolos que se relaciona con un aspecto cultural. En este sentido, los personajes presentan comportamientos y actitudes con relación a la representación a partir de conceptos observados en toda la franquicia.

Ambas series emplean los términos Jedi y Sith los cuales hacen referencia al lado luminoso y el lado oscuro. En primer lugar, están los guerreros con la tarea de liberar a los planetas de la Alianza Separatista.

En segundo lugar, están los usuarios oscuros que están en contra del régimen de la Republica y buscan conquistar mundos con ayuda del ejército droide.

Ambos usuarios son conocidos por tener sables de luz de diferentes colores, siendo el azul y el rojo los principales. En las batallas que se muestran en la serie de dibujos animados se refleja la iluminación, así como en los diferentes escenarios.

De igual forma, en la serie 3D estos conceptos son representados, aunque sin muchas características. Entonces, la hermenéutica es el estudio general de la imagen, comprendido por el símbolo que representa una figura, de acuerdo con su representación es necesario examinar la imagen para conocer su naturaleza. Un análisis físico se ve reflejado en su descripción, y necesita un referente simbólico para reconocer sus componentes que determina su expresión.

5. Análisis comparativo

Una característica principal de la representación es el aspecto de los escenarios, así como de los personajes como sucede en la caricatura. Por esta razón, hay dos apartados para describir dos elementos fundamentales en la narración.

El primero consiste en el diseño de los personajes, que habla de sus características que representan a las figuras relevantes con una mayor participación dentro de la historia, comparando su aspecto en la cinta de dibujos animados y en los gráficos tridimensionales.

El segundo apartado habla sobre el diseño de los escenarios, que también se describen sus características de composición en su representación 2D y 3D, encontrando una similitud de la imagen en el cine tradicional.

La tecnología se desarrolla con la reproducción de imágenes que releva a la analógica. Si bien la fotografía digital surge ya en los 70, la popularización de esta técnica para la elaboración de imágenes tiene lugar durante los años 90 donde a mediados de esta década se producen obras que dan paso a la incorporación de la tecnología digital en el cine (Bermúdez, 2015, pág. 120).

La imagen en el cine ha servido para entretener a los espectadores. Sin embargo, con el avance de la tecnología ha surgido la comunicación visual en el área de la informática. Después de que aparecieron los primeros gráficos sencillos en la computadora, fueron evolucionando para crear las primeras imágenes digitales, en forma bidimensional y tridimensional.

La incorporación de elementos digitales ha permitido crear escenarios y personajes realistas (Gandasegui, 2011), con el uso de modelos tridimensionales la diferencia entre una imagen real y en computadora consigue crear la realidad que captamos en nuestros sentidos.

Como ya se menciona, la fotografía ha sido antecesora del cine debido a su forma de composición, la expresión capturada en la cámara permite percibir una situación que se observa. También es una composición visual que captura momentos importantes de la vida con determinadas acciones que nos identifican.

Las expresiones de la realidad son proyectadas en las películas, creando escenas para una secuencia en la producción, mediante las composiciones visuales.

Una composición visual contiene mensajes para representar una situación, en el cine tradicional las expresiones de los personajes crean una escena donde sucede algo al igual que en los cómics con las viñetas junto con la expresión del personaje.

En este sentido, también representa las expresiones de una escena en el cine, por lo tanto, contienen mensajes que nos ayudan a entender la historia, a través de las viñetas que muestran situaciones que están pasando de acuerdo con su representación. De igual forma, para la realización de una producción de cine un guión gráfico se emplea para representar las escenas, funcionando como recurso gráfico.

Para el cine la imagen es igual, son representaciones visuales de la realidad, las escenas filmadas indican y presentan la situación de alguien. Un recurso del cómic para dejar un final abierto al continuar en otra edición es la frase "Esta historia continuará" y para las producciones de cine encontramos esta similitud con las escenas de suspenso (Gubern Garriga-Nogués, 2014, pág. 384).

Asimismo, los mensajes contienen signos que permanecen en el cine tradicional o con imágenes generadas por computadora llevando a adquirir una percepción, logrando representar la realidad como en una fotografía y con expresiones reflejadas en diferentes escenas.

Con la llegada de los gráficos digitales para crear imágenes generadas en computadora se fueron representado la realidad que ya mostraba el cine tradicional, pero ahora mediante los modelos tridimensionales, así como las modificaciones de edición, conservando la intención principal del cine. Sin embargo, esto también es un recurso para muchos directores por cuestiones de presupuesto o estética, en creación de escenarios, efectos, y en situaciones que requieren numerosos elementos o personajes.

Por su parte, la imagen tradicional corresponde al cine, antes de la llegada de lo digital, con efectos prácticos, desde trucajes de cámara con una imagen real filmada hasta el uso de marionetas o animatronics para representar criaturas fantásticas (Cámara, 2017).

En las representaciones digitales, específicamente en la composición 3D obtiene mejores resultados de crítica por las imágenes artificiales, bien en forma de animación o con una mezcla de imágenes creadas por ordenador e imágenes captadas con la lente de una cámara. Se hace especialmente eficiente en géneros como la ciencia ficción que nos enseñan otros mundos que necesitan de la tecnología para ser creados (Gandasegui, 2011, pág. 432).

Las imágenes son representaciones que son proyectados al comunicar un mensaje, un paisaje en donde se desarrollan acciones diarias resulta importante para saber las circunstancias del personaje, es en este momento cuando aparecen los mensajes que expresan para saber las situaciones que suceden en la escena.

Siempre se va a requerir de una acción cotidiana para comunicar una expresión que se ve representada en una composición. Entonces, un movimiento es el resultado de una acción equivalente a un Índice para un Icono y el mensaje resulta en el Símbolo al enviar el signo a otro emisor.

Es así como la forma que tiene una representación visual proyecta situaciones de la realidad y ser vista en una película, esto se aprecia más en la imagen tradicional donde las acciones son reales y representadas de forma natural, contrario a las imágenes generas por computadora en donde interviene la tecnología.

De esta manera, la percepción revisa las escenas que se ven en una producción para tener una comunicación efectiva y que no se pierda el mensaje. Si este proceso permanece, entonces se continúa con atención para determinar si una escena resulta entretenida.

Las descripciones son un tema fundamental para reconocer un aspecto de algo específico, siendo utilizada en todos los campos de estudios. A diferencia del cine clásico, la presencia del espectador no anula la visión del 3D, el espectáculo es ahora magia y la sorpresa ante lo que creíamos imposible supone parte de este y no una distracción (Gandasegui, 2011, pág. 434).

Esta investigación aborda una descripción que permite reconocer las características físicas y simbólicas. Su propósito es analizar las expresiones y cualidades de los personajes a través de dos estilos de animación, por ello, la saga de La Guerra de las Galaxias es un claro ejemplo de comparación porque representa cualidades diferentes en el diseño de personajes, tanto en su forma física como en el comportamiento. Con la exposición se busca definir el contexto de las películas, el lugar donde se desarrolla, sus personajes principales y el conflicto que tiene.

Por último, el análisis explica las características de las dos producciones, la representación de la figura y su expresión. En este sentido (Joly, 2009), habla de la imagen mediática que se modifica para representar lo que se quiere transmitir, los softwares especializados en creación

de gráficos inician la realización de imágenes digitales que permiten hacer cambios de saturación de color y posicionar algún objeto en la escena.

Un aspecto esencial para realizar una escena comprensible a través de los signos es el contexto, los mensajes presentes en una película. Son referentes para entender una situación representados por gráficos digitales o en una imagen común del cine clásico.

Por su parte, la percepción es desarrollada a través del sentido de la vista, observando imágenes fijas como sucede en la técnica de figura-fondo (Roberto Aparici, 2006) que describe también los elementos de la imagen (punto, línea, y forma) para su resultado en representaciones visuales, específicamente en el cine por la proyección de imágenes en la pantalla.

Cuando se decide ver una película en el cine vemos primero la forma de la imagen, sus características que presenta, podemos darnos una idea de la situación que desarrolla mediante su composición de fondo, identificamos si la iluminación esconde algún elemento representativo de la película, percibimos los efectos visuales y si hay algún personaje destacado con características nunca vistas.

Los signos vistos anteriormente descritos por Charles Peirce son clasificados en tres elementos; Icono, Índice y Símbolo.

Un mensaje siempre va a llevar signos, debido a su intención de comunicar y presentar situaciones que son cotidianas constituyendo el contexto, de esta forma se logra ver una representación de la realidad. De esta manera, constituye expresiones, en este sentido la fotografía es una composición que muestra algo real y se logra por medio de la captura con una cámara.

Para explicar esto, André Bazin (Esqueda Verano, 2018) presenta su teoría de que el cine se basa en tres propiedades de la fotografía, la condición de huella representa el momento de las expresiones que presentan las personas al estar en ese lugar reflejando sus emociones. La objetividad fotográfica indica el objetivo con la presencia de un conjunto de personas captada en determinadas situaciones, convirtiéndolo en un hecho.

Por último, la transferencia de la imagen fotográfica a la realidad en proyección al cine para transmitir aquellas expresiones en una pantalla y representar escenas vistas por el espectador.

Por lo tanto, esta imagen es una representación visual de la captura en el momento que reúne las expresiones de personas, al proyectar una película estamos viendo un conjunto de situaciones que explica la realidad de manera entretenida y percibir las situaciones que se muestran en pantalla.

El tipo de estudio en esta investigación es de carácter descriptivo por la intención de realizar una descripción de producciones de cine, si hablamos de la percepción se tiene que hablar de las razones de su visión. En este sentido, dar y recibir información acerca de una película para decidir si vemos o no esa producción.

Cuando se habla de una representación visual hay necesidad de utilizar la percepción, la imagen mediática descrita por Joly indica un proceso de modificación para obtener una composición interpretada por el creador. Al haber intención de comunicar, el mensaje nos dice que está sucediendo y nos indica que va a ocurrir.

También, para identificar la presencia de imágenes digitales en una producción de cine debemos poner atención en aspectos como la saturación de color o la creación de modelos 3d con características destacables a los demás personajes.

Esta investigación se basa en describir producciones que se identifican por la intervención de imágenes generadas por computadora que dan paso a mundos fantásticos. Utilizando su percepción que permite diferenciar composiciones del cine tradicional, así como digital. Las series animadas son composiciones destacables, debido a la intervención de objetos que no son reales, esto como parte de la composición.

Asimismo, las descripciones son la muestra que permite justificar el uso de imágenes digitales. Las imágenes generadas por computadora (CGI) son representaciones visuales que imitan la realidad. Un escenario es creado para el desarrollo de la escena donde el personaje crea situaciones y expresiones que se convierten en mensajes. Los objetos representados ocupan un lugar ubicado en cualquier parte de la composición.

Una imagen tradicional es aquella imagen clásica del cine sin intervención del CGI y representada en la realidad, sin saturación de color o la incorporación de elementos digitales, el cine permite ver las escenas tal y como fueron filmadas, siendo proyectadas con la composición precisa de los objetos, con iluminación natural sin necesidad de pasar por un programa de edición, mostrando la realidad.

Sus efectos prácticos permiten una mayor atención a la realidad por mostrar situaciones cotidianas en lugares que no son fantásticos. Por otra parte, las imágenes digitales permiten modificar aspectos del cine clásico como el color y los efectos del cine clásico llegaron a tener más color para destacar, también el uso de marionetas fue convirtiéndose en modelos 3D (Cámara, 2017, pág. 16).

Los paisajes 3D destacan por su composición con elementos digitales con objetos realizados en ordenador. En cualquier caso, la percepción depende del contexto al interpretar un conjunto de situaciones que define lo que está sucediendo.

Dicho esto, esta investigación es descriptiva por analizar producciones ya mencionadas para realizar un análisis físico que identifica la representación y expresión de las figuras a través de su comprensión, al observar la naturaleza de la producción.

Después de hacer la descripción se procede a realizar el análisis sobre la presencia de imagen digital a través de la percepción de los escenarios con la saturación de color y dibujos animados, objetos realizados en ordenador por la creación de modelos tridimensionales. Con relación a las producciones, se describen sus títulos *La Guerra de los Clones*, una serie de dibujos animados creada Genndy Tartakovsky de 25 episodios divididos en dos partes y la cinta 3D con el mismo nombre, dirigida por Dave Filoni.

5.1. Representación de La Guerra de las Galaxias: La Guerra de los Clones 2D y 3D según Charles Pierce

Una serie de dibujos animados es creada por el director de animación Genndy Tartakovsky con la supervisión de George Lucas, es la serie animada realizada en el año 2003 que cuenta la historia del conflicto desarrollado.

Esta serie cuenta los sucesos por los cuales diversos planetas forman alianza con la Confederación de Sistemas, el ejército droide dirigido por el Conde Dooku, y la República por el Canciller Palpatine, enviando a diferentes Jedi al mando del ejército de soldados clones. De acuerdo con la teoría de Charles Pierce, los elementos son signos que presentan una identidad. Igualmente, los personajes también se vuelven signos al participar en un mayor número de escenas de una cinta de cine.

La serie comienza con el maestro Yoda dirigiendo una batalla junto a otros Jedi, acompañados por su ejército que luchan para combatir a los droides. Muchos soldados clones son enviados a la guerra para localizar y destruir fuerzas de la Confederación de Sistemas, ahora conocida como Alianza Separatista. Un escuadrón de soldados de la República localiza y destruye una base droide a través de una rutina de vigilancia.

Después, una tropa de soldados es enviada a un planeta oceánico dividido y controlado por los Separatistas, tras una batalla submarina los habitantes simpatizantes de la República consiguen la victoria con ayuda del ejército clon dirigido por el maestro Jedi Kit Fisto.

Una Maestra Jedi y su aprendiz se encuentran entrenando en un templo del planeta nevado el cual es destruido por droides, luego el maestro Yoda se dirige al lugar junto con la senadora Padme acompañada por sus droides C3-PO y R2-D2.

Tras un ataque en la superficie, las dos Jedi son rescatadas después de estar atrapadas en los escombros del templo.

El Conde Dooku conoce a su futura aprendiz quien recibe la misión de combatir al joven Jedi Anakin Skywalker por órdenes del maestro Sith. Después de una persecución, Anakin descubre al aprendiz del lado oscuro dirigirse a la luna de [Yavin 4](#), donde tienen un largo enfrentamiento con sables de luz que termina con el Jedi ganando la batalla.

Anakin aterriza a bordo de la nave del enemigo debido a la destrucción de su nave en aquella batalla, explicando a su maestro Obi Wan que era una trampa de los Sith. En ese momento, un mensaje aparece solicitando ayuda en una batalla.

Un droide conocido como el General Grievous lidera un ejército droide para controlar una ciudad, asesinando e hiriendo a unos Jedi presentes en ese lugar, solicitando a más soldados de la República. Finalmente, la República resulta victoriosa ante la Alianza Separatista frente a la desactivación de los algunos droides. Teniendo esta descripción, podemos decir que los Jedi son personajes frecuentes en el desarrollo de una escena, al igual que los soldados clones de la República, entonces estas figuras se vuelven Iconos y Símbolos porque representan una identidad.

En la segunda parte de la serie, los soldados clones combaten rápidamente a los droides con explosivos y atienden a los Jedi sobrevivientes. Debido a la expansión de la guerra, el

consejo Jedi decide llamar a Anakin Skywalker para recibir el rango de Caballero y enviarlo a una misión junto con Obi Wan, en un planeta controlado por líderes Separatistas.

El General Grievous encuentra al Canciller Palpatine en el planeta [Coruscant](#) que es la capital de la República, algunos Jedi van a rescatarlo en mitad de la batalla y son perseguidos por él. Mientras esto sucede, Anakin Skywalker y Obi Wan se dirigen a un planeta nevado donde se ubica una base secreta y descubre que los habitantes han sido capturados por los Separatistas.

Anakin se dirige a la base del ejército Separatista donde encuentra a los habitantes que son controlados para combatir al Jedi invasor, al ver la situación decide dejar en libertad a los nativos luego de destruir el lugar. La serie termina cuando Grievous secuestra al canciller en su nave, el maestro Jedi Mace Windu decide llamar a Anakin y Obi Wan para el rescate. Después de ser informados, se preparan con el ejército para dirigirse a [Coruscant](#) donde sucede una batalla para liberar al Canciller.

En la serie de dibujos animados se pueden localizar los personajes por la descripción física que posee, de igual forma tiene que ver con la frecuencia que aparece en escena, debido a su interacción con otras figuras y de acuerdo con esto se convierte en un Icono o Símbolo que consigue representar un elemento importante de identidad. Después, en el año 2008, una producción del director Dave Filoni cuenta la expansión de la guerra desarrollada en el *Ataque de los clones*.

La película empieza con una guerra entre el ejército de clones y droides en el planeta una joven de nombre Ashoka Tano es enviada por el maestro Yoda al planeta donde se desarrolla la batalla, para ser la aprendiz del caballero Anakin Skywalker. El hijo de Jabba es secuestrado en el planeta selvático [Teth](#) solicitando ayuda de la República, envían a Anakin y su aprendiz Ashoka a localizarlo en un monasterio secreto.

Cuando se descubre la intervención Separatista en el conflicto, Obi Wan se dirige al lugar acompañado por su ejército, mientras que el Conde Dooku se presenta en el planeta [Tatooine](#) donde está el palacio de Jabba para decir que la República fue quien secuestro a su hijo. El aprendiz de Dooku de nombre Asajj Ventress dirige al ejército droide para localizar a Anakin, Ashoka y el hijo de Jabba, pero es detenida por Obi Wan quien consigue dar tiempo para que Skywalker pueda escapar en una nave.

Con dirección a [Tatooine](#) para negociar con Jabba el acceso de la República alrededor del planeta y regresar a su hijo con vida, Anakin es emboscado por el conde Dooku derribando la nave de Skywalker en el desierto.

Después de una larga caminata, Dooku le exige a Anakin que le entregue al niño, ante la negación de Skywalker empieza una batalla con sables de luz, un perfecto contraste del anochecer iluminado por la luna se aprecia en esta secuencia. Mientras esto pasa, la senadora de la República Padme se entera del secuestro y decide ir con el familiar de Jabba que se encuentra en un sitio del planeta [Coruscant](#) para explicar que los Separatistas son responsables del secuestro, pero descubren que el familiar de Jabba ha formado una alianza con ellos.

En el planeta [Tatooine](#), después de la batalla con el conde Dooku en medio del desierto, Anakin se dirige al palacio de Jabba para devolver a su hijo y al no encontrarlo trata de convencer que él no ha secuestrado a su hijo, pero aparece Ashoka con el niño, confirmando a Jabba de que los Jedi no fueron los responsables del secuestro.

Por último, cabe mencionar que los sucesos de esta cinta suceden en la misma línea temporal de la guerra entre la República y el ejército Separatista. Los objetos tridimensionales también son signos debido a la participación del personaje en una secuencia, esta figura forma parte de la composición al igual que sucede en los dibujos animados.

5.2. Interpretación de elementos mitológicos y simbólicos

Los elementos en las diferentes composiciones expresan un significado que funciona como referente, los cuales son clasificados en Icono, Índice y Símbolo, siendo una propiedad física de fácil reconocimiento que puede ser un personaje o un elemento. En las series descritas existen elementos que forman una identidad esencial para la cinta de cine, porque mantiene características físicas, presentando conceptos necesarios en el desarrollo.

A lo largo de las cintas se habla de los Jedi y los Sith quienes desarrollan las diversas batallas, constituyendo símbolos que reflejan las cualidades de los personajes, representando a las dos partes de la moral e involucrando también el uso de los colores azul, verde y rojo.

En este sentido, estas figuras pertenecen al lado luminoso y oscuro, los cuales poseen habilidades de acuerdo con sus actitudes. Por otra parte, en las propiedades físicas de

representación podemos encontrar la iluminación cuando los personajes se encuentran en determinados espacios, claros para los Jedi y oscuros en los Sith.

En la composición de los personajes, sus cualidades físicas expresan la identidad para obtener su reconocimiento. La expresión del personaje corresponde a una descripción que define su caracterización de acuerdo con los referentes de actitudes y forma.

La mitología que crea la franquicia de La guerra de las Galaxias refleja el significado entre el bien y el mal, contando la historia de un conflicto político el cual se convierte en una guerra entre el Imperio Galáctico, anteriormente conocida como la República y la Alianza Rebelde.

5.3. Enfoque temático y tonalidades

La serie de dibujos animados, titulada *La Guerra de los Clones* que presenta a los personajes a partir de las producciones previas a la cinta original. En este apartado se mencionan los personajes con mayor relevancia en apariencia y en sucesos importantes.

En este contexto, en el diseño de los personajes se muestran características de la figura que se representa de manera visual a través del dibujo y el color, destacando su participación en situaciones que requieren interacción.

Asimismo, la representación crea una apariencia propia del personaje, estableciendo una identidad en el personaje que tiene una determinada forma para tener cierta dinámica con el escenario. En este apartado se mencionan los personajes con mayor relevancia en apariencia y en sucesos importantes.

Por ejemplo, el diseño del General Grievous demuestra sus características al dirigir el ejército droide representando una amenaza mayor para los Jedi, se presenta como un droide atemorizante teniendo varias armas de guerreros caídos. Para detener esto, solicitan ayuda de Obi Wan y Anakin Skywalker con su escuadrón de soldados que acaban con los droides del ejército Separatista, pero Grievous escapa dejando heridos a varios Jedi.



Ilustración 17. General Grievous en una batalla contra un Jedi. (Recuperado de: <https://www.cuartomundo.cl/wp-content/uploads/2015/12/Star-Wars-Clone-Wars-Grievous.jpg>)

La caracterización de Asajj Ventress permite saber que es un personaje misterioso por no mostrar su apariencia, más tarde consigue ser entrenada por el Conde Dooku para enfrentar a Anakin Skywalker. También, el diseño del maestro Kit Fisto muestra una interacción con el mar en una escena donde se ocupa en una batalla submarina para combatir a la Alianza Separatista, con su habilidad, el Jedi logra dirigir a un escuadrón de soldados clones a través del océano para ganar la batalla.



Ilustración 18. El maestro Jedi Kit Fisto en una batalla submarina, participando como general de su ejército de soldados de la República. (Recuperado de: <https://www.akiraomics.com/imagenes/porreferencia?identidad=b99df64d-78fd-4f38-870d-474e96d61081&referencia=&ancho=&alto=>)

Un general droide de la Alianza Separatista es enviado por el Conde Dooku, dirige un ejército de droides para enfrentar a Obi Wan junto con sus soldados. En la escena donde se introduce la batalla, podemos apreciar a varios elementos iguales consiguiendo percibir esto como un conjunto.

La apariencia del maestro Obi Wan muestra ser un líder por dirigir a su tropa de soldados, consiguiendo guiar a Anakin para tener su misma posición con el nombramiento de Caballero Jedi. En una secuencia, un soldado clon con marcas de color naranja se dirige a hablar con

Obi Wan sobre la situación de una batalla, donde eta lloviendo y el maestro Jedi se protege con su túnica debajo de un techo.

Anakin Skywalker ya se caracteriza como un General, para dirigir a las tropas de la República, esto es demostrado cuando destruye un laboratorio de la Alianza Separatista para liberar a los habitantes o cuando el maestro Jedi Mace Windu solicita ayuda ante el secuestro del Canciller.



Ilustración 19. El maestro Jedi Obi Wan y el aprendiz Anakin Skywalker en una conversación durante la Guerra de los Clones. (Recuperado de: <https://www.akiracomics.com/imagenes/porreferencia?identidad=355f8983-26bc-4613-a62f-a15fbe9c3cb6&referencia=&ancho=&alto=>)

En segundo lugar, la producción de gráficos tridimensionales titulada *La Guerra de los Clones* que también presenta a los personajes de las producciones previas a la cinta original. La joven Ashoka Tano es enviada a la guerra para comunicar que el maestro Yoda solicita ayuda para encontrar al hijo de Jabba, pero Obi Wan y Anakin Skywalker en la batalla necesitan de una estrategia que implica pasar a través del escudo que posee el enemigo para desactivarlo.

Unos soldados clones investigan los alrededores del monasterio donde está secuestrado el hijo de Jabba, para dirigirse a Anakin Skywalker y explicar sobre los elementos del lugar denominado como una fortaleza protegida por droides.

El diseño de Anakin se asemeja al personaje de las producciones de cine, debido a su característica de líder por tener un aprendiz y la asignación de una gran misión. Obi Wan también tiene esta habilidad por demostrar su autoridad en la guerra dirigiendo a su ejército de soldados.

Sin embargo, Asajj Ventress conserva su aspecto de la serie de dibujos animados demostrando habilidades que la identifican como aprendiz del Conde Dooku, persiguiendo a Anakin Skywalker para impedir la victoria de la República por órdenes de su maestro, pero

en su búsqueda es localizada por Obi Wan. Por otra parte, Ashoka demuestra tener habilidades para ser aprendiz participando en la implementación de una nueva estrategia de guerra, hablando con el Capitán Rex de una diferencia de rangos que se adquiere con experiencia.

Las características de los soldados de la República se conservan, siguiendo órdenes de los Jedi en diferentes batallas como en el planeta [Christophsis](#) donde son derrotados por el ejército droide.



Ilustración 20. Soldados clones de reconocimiento avanzado, pertenecientes al ejército de la República (Recuperado de: <https://www.akiracomics.com/imagenes/porreferencia?identidad=203916f8-ea6a-4555-a87a-90dae7537a5&referencia=&ancho=&alto=>)

También la senadora Padme muestra características ya presentadas en la serie de dibujos animados, demostrando habilidades como aliada de la República para explicar la situación del secuestro al tío de Jabba que ya había formado una alianza con el Conde Dooku, encerrando a la senadora en un calabozo, donde solicita ayuda al droide C3-PO. De igual forma, en la serie de dibujos animados los entornos son caracterizados para realizar una interacción en compañía de los personajes.

Los elementos son dibujados como en los cómics, imitando viñetas que funcionan a manera de escenas, para lograr una secuencia (Gubern Garriga-Nogués, 2014).

Para empezar, la oficina del Canciller Palpatine es un espacio amplio de muros rojos, con una gran ventana que permite ver gran parte de la ciudad de [Coruscant](#), en la que destaca el escritorio y los asientos que permiten tener una conversación accesible.

En esta imagen podemos apreciar una reunión que muestra a los participantes donde el personaje habla consiguiendo la atención de los demás. Podemos ver al Canciller Palpatine con los maestros Jedi Yoda y Obi Wan junto con el aprendiz Anakin Skywalker discutiendo la situación de la guerra (ilustración 21).



Ilustración 21. Episodio 1. El Maestro Yoda, Obi Wan Kenobi y el aprendiz Anakin Skywalker en una reunión en la oficina del Canciller Palpatine. (Recuperado de: <https://3.bp.blogspot.com/-xRhKtJpiFUs/VqgvtfshZeI/AAAAAAAAgO0/o3o-FAet8U/s1600/Clone%2BWars%2B1.png>)

Durante la misión de encontrar una base Separatista, se observa una ciudad con un cielo de diferentes tonos verdes, un droide dispara con dirección a una nave de soldados clones quienes aterrizan de emergencia para localizar y atacar la base.

Al bajar de la nave, el escuadrón revisa el lugar para localizar la estación, siendo atacados primero por tanques del enemigo, que logran combatirlos, después de realizar una revisión logran llegar cumpliendo la misión subiendo la fortaleza para llegar a la instalación y liberar el planeta de la Alianza Separatista.

Una escena muestra una ciudad rodeada de humo en donde se encuentra la base droide en una parte alta del lugar (ilustraciones 22 y 23).



Ilustración 22. Episodio 2. En una misión, un droide de una base Separatista localiza y dispara a una nave del ejército de la República, consiguiendo derribarla, obligando a los tripulantes aterrizar de emergencia. (Recuperado de: <https://1.bp.blogspot.com/-LxjrMztkPRw/VqgvtfshZeI/AAAAAAAAgOs/HVufa-17dO/s1600/Clone%2BWars%2B2.png>)



Ilustración 23. Episodio 3. Un escuadrón de soldados clones llega a la fortaleza Separatista. (Recuperado de: <https://www.cuartomundo.cl/wp-content/uploads/2015/12/Star-Wars-Clone-Wars-Clones.png>)

En una misión, donde el ejército Separatista tiene el control, las tropas de soldados liderados por Obi-Wan organizan una defensa para combatirlos (Ilustración 24).



Ilustración 24. Un soldado clon del ejército de la Republica disparando al ejército droide en una batalla. (Recuperado de: <https://3.bp.blogspot.com/-IHxTVsv28E/VqgvufWbpzI/AAAAAAAAgRY/xZ21CALeDIs/s1600/Clone%2BWars%2B4.png>)

En el planeta oceánico [Mon Cala](#), los habitantes involucrados en la guerra discuten el destino que va a tener el planeta en una sala de reuniones, este es un suceso que concluye en una batalla donde participa el maestro Jedi Kit Fisto (ilustración 25).



Ilustración 25. Episodio 5 Los habitantes del planeta Mon Cala en una reunión donde se discute la guerra. (Recuperado de: <https://2.bp.blogspot.com/-R8sJ2zxScmQ/VqgvuQKcPtI/AAAAAAAAgRU/5D38wIDQeYk/s1600/Clone%2BWars%2B5.png>)

Por otra parte, el Conde Dooku encuentra a una valiente guerrera de nombre Asajj Ventres quien entrena para ser aprendiz Sith, entonces la envían a una misión en busca del Jedi Anakin Skywalker para combatirlo (ilustración 26).



Ilustración 26. Episodio 6. El Conde Dooku conoce a Asajj Ventress, quien se presenta como una figura misteriosa para enfrentar a unos guerreros y proclamarse como Sith. (Recuperado de: https://3.bp.blogspot.com/-zXaz9cC4suU/VqgvuZ-IO_I/AAAAAAAAgRI/xYe456pCP38/s1600/Clone%2BWars%2B6.png)

En el planeta [Dantooine](#), el ejército droide toma el control del planeta. El maestro Jedi Mace Windu es enviado para combatir, consiguiendo la victoria (Ilustración 27).



Ilustración 27. Episodio 12. Un niño ve la batalla del planeta Dantooine (Recuperado de: <https://3.bp.blogspot.com/-CTMm1MfTAqA/Vu4VWYD08YI/AAAAAAAAhM4/5uZ7isCvmJkfWioWh7S89Gzat4RKi5YUw/s1600/Pictu>)

En el planeta nevado [Illum](#) donde sucede el ataque a un templo Jedi, el maestro Yoda se enfrenta a unos droides de batalla, que rodean al personaje quien observa con atención la forma de combatirlos (Ilustración 28).



Ilustración 28. Episodio 15. El maestro Yoda en el planeta Illum enfrentando a los droides cangrejo. (Recuperado de: <https://4.bp.blogspot.com/-KbUp8OVvCP8/Vu4ZrTaFGI/AAAAAAAAhNU/ztutDpXTpWU1Uupx5IffYmjw55dWogkpg/s1600/Picture%2B15.png>)

Una persecución en el espacio termina en un planeta que presenta una jungla, una batalla empieza con el aterrizaje de un escuadrón de soldados clones y la explosión de la nave de Anakin, acto seguido se presenta Asajj Ventress. Finalmente, el enfrentamiento entre Anakin y Ventress se desarrolla en una jungla en la luna [Yavin 4](#).

Este combate concluye con distintas visiones de los Jedi percibiendo una amenaza en Skywalker por mostrar agresividad al derrotar a la aprendiz del lado oscuro, cayendo de un lugar alto (ilustración 29).



Ilustración 29. Episodio 17. Luego de una explosión a la nave del Jedi, La aprendiz del Conde Dooku, Asajj Ventress se presenta para enfrentar a Anakin Skywalker en la jungla de la luna de Yavin 4. Recuperado de: https://1.bp.blogspot.com/-nhIq-xUjW0o/Vu4cPpu8_JI/AAAAAAAAhNw/HEGrTYWA5P0_E7KPWXJ2T711inUbiwrvvg/s1600/Picture%2B20.png)

Ante la desactivación de los droides, la República se declara victoriosa y Anakin regresa de la batalla para disculparse con su maestro Obi Wan por desobedecer al caer en una trampa de los Sith.

En una misión, el General Grievous ha conseguido la atención de varios Jedi al intentar enfrentarlo. La maestra Shaak-Ti junto con otros guerreros esperan ocultos en un lugar para enfrentar al general droide, en la escena se puede observar una mínima iluminación con ayuda del sable de luz (ilustración 30).



Ilustración 30. Episodio 20. La maestra Jedi Shaak-Ti acompañada por otros Jedi iluminando el lugar, rodeados por el ejército droide, en espera del enfrentamiento con el General Grievous. (Recuperado de <https://4.bp.blogspot.com/-BSAkz2D2OXg/Vu4fle3VjTI/AAAAAAAAAhOY/mzuL6BU6PLggCYCcOtPw9HCDhv1RAV7-Q/s1600/Picture%2B29.png>)

Después, el general droide combate a un Jedi, otros son heridos y asesinados. Enseguida, una nave de soldados de la República llega al lugar para detener al general quien consigue escapar, finalmente atienden a los heridos.

Durante la batalla de [Coruscant](#), el maestro Yoda percibe la guerra viendo a través de una ventana a muchas naves droide que cumplen con una semejanza ante una vista cercana con los elementos de diferente color (ilustración 31).



Ilustración 31. Episodio 21. El maestro Yoda viendo la invasión droide desde una ventana. (Recuperado de: <https://www.cuartomundo.cl/wp-content/uploads/2015/12/Star-Wars-Clone-Wars-Yoda.jpg>)

Cuando Anakin es nombrado Caballero Jedi, es enviado con Obi Wan son enviados a encontrar una base secreta en el planeta nevado [Nelvaan](#) donde los droides han arribado. El ejército droide ha invadido el lugar, esto se puede ver a través de los ojos de un niño (ilustración 32).



Ilustración 32. Un niño del planeta del planeta Nelvaan viendo asustado la invasión droide. (Recuperado de: https://1.bp.blogspot.com/-T11Jm1pFBA/Vu4h_OF-OzI/AAAAAAAAhOs/bltxBb9a1ywD8nh0Kjn6rEEWP)

Una tormenta de nieve azota el planeta y la desaparición de varios habitantes es un misterio. El Caballero Jedi Anakin Skywalker es enviado a investigar la situación, descubre una base secreta donde están atrapados, después de un enfrentamiento consigue destruir la base para liberar a los nativos (ilustración 33).



Ilustración 33. Episodio 23. Anakin Skywalker se dirige a la base secreta. (Recuperado de: <https://3.bp.blogspot.com/-cLBjHdpP5jI/Vu4lJjs2g7I/AAAAAAAAhPE/6IuihyvI93ES08zG2QCI5hzo7TCGxu1Nw/s1600/Picture%2B43.png>)

El General Grievous encuentra a Palpatine en el planeta [Coruscant](#) después de enfrentarse a los Jedi protectores del Canciller.

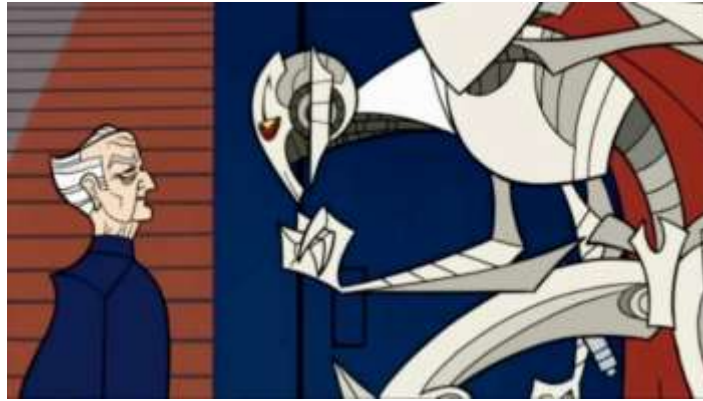


Ilustración 34. Episodio 25. El General Grievous secuestra al Canciller. (Recuperado de: <https://2.bp.blogspot.com/-Q0w8Ycpipi90/Vu4rkde8tXI/AAAAAAAAhPY/2ErXFHmzmHlms3vWyi2jldjhUXOTC7UVg/s1600/Picture%2B185.png>)

Por otra parte, en la producción 3D, los escenarios creados en computadora alcanzan un grado importante de realismo para representar los sucesos y recordar los acontecimientos a través de los elementos como también puede ocurrir con la animación 2D.

Durante la batalla de [Christophsis](#) observamos al maestro Obi Wan, Anakin Skywalker, Ashoka Tano y R2-D2 teniendo una conversación, mientras que los soldados clones se preparan para la siguiente batalla.



Ilustración 35. El maestro Obi Wan, Anakin Skywalker y Ashoka Tano acompañada por el droid R2-D2 en la batalla de [Christophsis](#). (Recuperado de: <https://filmfilicos.com/wp-content/uploads/2020/05/Star-Wars-The-Clone-Wars-2.jpg>)

En la batalla de [Teth](#) observamos una escena donde los Jedi mencionados en compañía con el ejército de la República y de un transporte suben al monasterio donde los Separatistas

tienen secuestrado al hijo de Jabba, mientras que el Capitán Rex está recibiendo órdenes por medio de una antena en su casco.



Ilustración 36. El Capitán Rex subiendo el monasterio junto al ejército de la República, con un transporte. (Recuperado de: <https://filmfilicos.com/wp-content/uploads/2020/05/Star-Wars-The-Clone-Wars-1.jpg>)

6. Resultados y discusión

6.1. Comparación de resultados obtenidos a través de ambos enfoques teóricos

La forma de representación física y el diseño de los personajes son dos características de análisis importantes para discutir. Por su parte, los resultados de esta investigación se establecen de acuerdo con las descripciones.

Ambas series tienen puntos de unión y diferencia, la serie de dibujos animados presenta elementos de expresión como la iluminación para representar la mitología de La Guerra de las Galaxias, ambas producciones presentan simbología presente en todas las escenas para comprender los diversos acontecimientos;

En cambio, el diseño de los personajes en la cinta 3D no posee características que permitan describir su comportamiento y aunque presenta aspectos simbólicos en la composición de la escena, es la situación que se está desarrollando la responsable de demostrar el carácter de la figura.

El diseño de la representación es otra diferencia, mientras que en la serie 2D la composición es expresiva para demostrar las cualidades de cada elemento, esto no se aprecia con los objetos tridimensionales, debido a la naturaleza de la imagen, como sucede en la imagen del cine tradicional.

6.2. Discusión de hallazgos significativos

En la serie de dibujos animados, su composición está formada con trazos y figuras, el uso de la línea determina el aspecto visual de la figura donde participan las líneas de acción. De esta manera un personaje presenta una cualidad en su silueta con ayuda de la geometría, que posee expresión física, la cual puede desarrollar su comportamiento.

Al describir las escenas se encuentra un diseño de personajes que consigue llamar la atención del espectador. Dicho esto, se puede percibir una figura humana o de algún ser fantástico con cualidades físicas generales o específicas.

Para describir los resultados, primero hay que recordar el objetivo general de esta investigación, que es realizar un análisis comparativo para discutir las diferencias en el estilo de animación, identificando la expresión de los personajes. Los aspectos encontrados en las composiciones de ambas series animadas son descritos para comprender la imagen, a través de su representación se encuentran elementos visuales que son necesarios en una producción.

En la serie de animación 2D, los personajes y escenas muestran una apariencia exagerada, con esto me refiero a la asignación de cualidades particulares en la composición y en la presencia de gestos que resaltan la personalidad para definir la expresión. Si bien la exageración es un principio de animación, que permite establecer caracterizaciones determinadas como el resaltamiento en un aspecto que forma composición, fundamental en una producción.

En cambio, la animación 3D carece de exageración debido a que la representación no presenta figuras geométricas, esto es porque las características no se establecen y necesita de interacción a modo de desarrollar sus cualidades:

- **Color**

Se emplea este elemento en todas las imágenes para mayor percepción y en el caso de los dibujos animados para obtener una personalidad. Además de que permite la identificación de un elemento. Funciona como una característica del personaje, además de realizar su representación que permite su ubicación como un referente para su reconocimiento, donde es esencial para una escena.

Los elementos en la composición que tienen un color determinado tienen el propósito de ser un referente de alguna escena, puede ser una forma que tenga un color específico como una casa en medio de un pastizal o una pirámide localizada en el bosque, donde se presentan importantes sucesos.

Estas figuras permiten ubicar una escena por la representación física del objeto y por el color que lo caracteriza. Una representación indica el lugar donde algo sucede, un escenario con referentes permite recordar el desarrollo de una interacción.

También el color emite un significado del contexto; en un espacio físico donde hay una tonalidad oscura indica una situación de suspenso donde aparece el villano o un personaje misterioso representado por una sombra; sin embargo, en las series animadas se presenta la

saturación de este elemento para definir al personaje y tener una percepción más atenta que se consigue a través de su representación.

A diferencia del cine tradicional donde la imagen no presenta esta característica porque la atención está en su comportamiento. De igual manera, en la animación 3D el color se emplea en el diseño de los personajes para conseguir una identidad física.

Por su parte, los demás elementos de la composición están representados de acuerdo con el contexto en que participa como una figura destacada. Su uso también advierte situaciones anticipadas por las tonalidades oscuras y claras que a simple vista no demuestra su comportamiento. En estas representaciones el color expresa cualidades físicas, y se necesita establecer una interacción de los personajes para saber sus acciones.

- **Construcción geométrica**

Son parte de la representación participan en la localización de una escena, una composición resalta por los elementos que contiene porque distinguen una estructura única, permaneciendo en la imagen y sirviendo de un referente.

En la composición visual, la estructura que tiene un objeto se percibe a través de las formas; un ejemplo claro son los edificios de una ciudad representados por rectángulos y cuadrados, estas figuras son definidas por su composición. También esto tiene que ver con el diseño de personajes debido a la geometría que posee, este aspecto contribuye en su descripción física porque la figura presenta características visuales.

En cambio, los objetos tridimensionales carecen de una representación geométrica para obtener figuras que desarrollan el contexto. No obstante, para la realización de un modelo 3D si se requiere de figuras en su composición, pero no se refleja en la representación final.

Para explicar esto, se dice que, en el momento de realizar una representación, el objeto es creado con formas geométricas como un cuadrado, rectángulo, o triángulo para definir su composición, pero los personajes ya no presentan esta descripción porque su expresión no es física.

De esta manera, su representación no trata de describir el posible comportamiento, por lo que su expresión se encuentra en la interacción con otros elementos, contrario a los dibujos animados.

- **Símbolo**

Ya hemos visto que se refiere a un objeto, y que puede llegar a ser también un Icono por sus propiedades físicas. De acuerdo con esto, un personaje o elemento característico se convierte en alguien o algo que representa una escena e incluso la producción. Entonces, la representación expresa las características de las figuras, cuando son definidas a través de la forma llega a representar un objeto que se identifica con facilidad y se vuelve imperante para la escena o en el desarrollo de la producción.

Igualmente, la silueta que posee representa cualidades del personaje que son vistas en su aspecto físico, con el reconocimiento de este elemento todo el contexto de la película se puede identificar con una imagen importante. En esta serie de dibujos animados los símbolos son las naves de los personajes, por estar en constante interacción con el espectador, de igual manera, al presentar un elemento fundamental para la construcción de una situación.

También, el color participa en el signo porque forma parte de la composición, con las figuras que llevan a cabo acciones importantes como, por ejemplo, una reunión en un lugar para explicar la situación ante un conflicto donde participa una cantidad grande de personas a modo de audiencia

La simbología que tiene la producción presenta el lado luminoso que define a los Jedi y el lado oscuro correspondiente a los Sith, esta percepción se consigue a través del color en los sables de luz, el rojo es propio de los villanos y los demás colores como el azul, el verde y el morado es para los protagonistas.

En los escenarios existen elementos que ayudan a advertir la presencia de los personajes. Por ejemplo, el humo de un incendio con una sombra detrás indica poner atención debido a la aproximación de una figura. También, en una jungla donde empieza a llover representa una situación de suspenso y el personaje expresa atención ante un posible acontecimiento.

A través de su composición y representación, las figuras tienen expresión, con cualidades físicas destacables que funcionan como referentes en una composición, formando un concepto abstracto que permute representar su escenario; por otra parte, en la producción 3D se encuentra una representación que se compara con la imagen del cine tradicional porque no presenta una descripción que permita comprender su comportamiento y se vuelve simbólica, debido a la necesidad de un contexto en donde la figura tiene mayor desarrollo mediante la interacción.

En este contexto, un elemento es un signo que presenta cualidades de expresión, esto se demuestra a través de las acciones que desarrolla un personaje, el diálogo también es una característica en donde se encuentra el signo.

Cabe destacar que, aunque el personaje tenga características físicas y se pueda identificar con estos elementos, no presenta una descripción completa, porque las acciones constituyen una referencia de percepción.

Asimismo, un Símbolo también representa una investigación que ayuda a descubrir sus expresiones, por ejemplo, el contexto de una escena donde interactúan diversos personajes muestra una parte de la descripción, pero al escuchar el diálogo ya se exponen referentes de la figura. En este sentido, la descripción ya se encuentra constituida por significados que definen el comportamiento del elemento, reflejados en el desarrollo del personaje.

Por ejemplo, una escena que muestra a un personaje en el desierto representa una situación donde se requiere mayor atención por un desarrollo de acontecimientos.

- **Expresión**

En la serie de dibujos animados, la expresión es física por la representación de los elementos, ayudando a descubrir su expresión. A través de las figuras geométricas se establece esta caracterización que permite identificar la figura. La composición visual permite observar los elementos de la imagen, esos componentes presentan diferentes formas que participan en toda la representación.

Podemos encontrar cualquier forma geométrica de expresión descriptiva. Hay que mencionar la descripción física, que se lleva a cabo es un medio de expresión que funciona como una indicación, un ejemplo de esto es una jungla donde ese paisaje expresa acontecimientos que suceden. Sin embargo, también participan factores naturales como el viento o la lluvia que son referentes en el contexto que representa.

La expresión de los elementos es fundamental al igual que en los personajes porque llega a existir una narración que transmite mensajes descritos a través de la percepción. En cambio, en la animación 3D su expresión es simbólica porque la representación necesita de una interacción para la formación de un mensaje. Si bien, es cierto que existe una representación

física de los personajes que consiguen características que sirven de referentes, como la anatomía. Sin embargo, no se presentan cualidades que permitan abordar una investigación.

En la representación tridimensional no existe una característica que permita expresar el comportamiento de un personaje, teniendo que descubrirlas durante su desarrollo. De esta manera el conjunto de características está presente en las actitudes del personaje frente a una situación.

- **Iluminación**

Es un aspecto necesario para representar un objeto, este elemento visual es un Índice porque es una advertencia de que cierto personaje está presente en esa escena y esto se refiere también a los diferentes escenarios al demostrar cualidades del personaje.

Todas las escenas están iluminadas para obtener una representación visual. De esta manera, los objetos se definen y los referentes son claros, para desarrollar una interacción con los demás elementos de la composición. En la serie de dibujos animados y en la producción tridimensional los elementos utilizan color e iluminación para su descripción, consiguiendo una percepción completa, porque sin estos elementos las propiedades de un objeto están ausentes.

En este sentido, una figura necesita estar coloreada para conseguir una representación y complementar sus características, si el objeto es una estructura de acero entonces requiere ser representada de esa forma. De igual manera, requiere de la iluminación de un ambiente para su observación.

La luz que emiten los sables le permite al personaje visualizar un espacio con poca iluminación, también consiguen estar alerta ante la aproximación de otra figura que no está lejos, ese personaje es un enemigo que representa una amenaza para los Jedi por estar oculto entre las sombras. Además, esto permite distinguir un objeto de la luz.

Esto se refiere a la representación de su aspecto visual, la figura necesita de alguna característica para funcionar en la composición y también la asignación de propiedades físicas como el color.

Un objeto iluminado no siempre va a estar coloreado, se puede observar un objeto que no tiene color, aunque de una manera muy difícil.

Entonces cualquier figura requiere de luz para su participación. En ambas series, este elemento cumple con el propósito de representar a los personajes en un espacio físico.

Ahora que ya se mencionaron los resultados a través de la descripción de los elementos que se encuentran en una escena. (color, construcción geométrica, símbolo, expresión, e iluminación). A continuación, se procede a explicar las diferencias de los dos tipos de animación.

Dentro de los resultados se ha encontrado que la exageración determina las características físicas de los personajes en los dibujos animados debido a su expresión y representación. Así están constituidos por figuras geométricas, también los objetos tridimensionales requieren de esta construcción, aunque no se refleja en la composición final.

Hemos visto que el color es fundamental para asignar una cualidad física al personaje, en ambas series este elemento consigue resaltar a las figuras como sucede también en los objetos que forman la composición.

También, se afirma que en una serie de dibujos animados la expresión es física y en la animación tridimensional es simbólica, esto se debe a la representación de la geometría que describe su característica. En cambio, en una composición sin aspectos demostrativos resulta necesario tener una interacción.

Por otra parte, el Símbolo corresponde a una figura, y también puede ser una silueta de carácter descriptivo que muestra a un personaje el cual participa en una escena donde se vuelve fundamental. Incluso puede llegar a participar en toda la secuencia; de acuerdo con esto, la sombra del personaje indica su aproximación, mostrando su identidad conforme avanza en el camino.

Un objeto se representa por medio de la luz para ser reconocido, teniendo como resultado una percepción de parte del espectador y una interacción del personaje. Cuando este elemento no existe, la representación se pierde debido a la falta de un elemento visual que es esencial para reconocer una figura que se encuentra oculta en la composición, en consecuencia, de esto, no puede haber una descripción.

Ahora, el estilo de los personajes en la serie de dibujos animados se refiere a una demostración de la composición, como ya se ha mencionado, esta imagen se caracteriza en sus elementos visuales por tener aspectos de fácil identificación.

Un aspecto visual que se describe por sí mismo no requiere de investigación, porque la figura ya está mostrando sus cualidades. Esto se relaciona a la apariencia del personaje debido a la forma que está presente en la figura, por ejemplo, en los dibujos animados el desarrollo o las acciones de un elemento dependen de su representación. Asimismo, si una figura presenta una composición a través de sus cualidades físicas está expresando algo que ya se establece en su forma, la cual tiene información que dicta su función.

También muestra su significado, porque el objeto se define con ayuda de los elementos visuales y comunica lo que representa o contiene. De esta manera, una figura explica su propio concepto que se va a desarrollar; sin embargo, su propósito se expresa solo con ver la representación porque la descripción sucede en el momento que aparece y demuestra que está en escena para realizar una acción de importancia.

Por ejemplo, una torre militar que tiene un cañón cumple con la función de ser un Símbolo de una base secreta, esto puede expresar protección o amenaza, de acuerdo con el contexto. No obstante, la percepción ayuda a investigar lo que representa el objeto, en el momento de ver una escena y observar la figura se descubre su expresión, donde existe un mensaje para investigar sobre un suceso.

Esto también funciona con los personajes debido a una permanencia de significado que se puede comparar con una característica que sea asignada para desarrollar una acción. De esta manera, la composición de los dibujos animados describe su significado mediante la representación de la figura, la investigación no es necesaria por tener referentes que muestran su información.

En cambio, el estilo de la animación tridimensional se refiere a una representación de situación porque hay figuras que no presentan una forma que se pueda describir. Como ya se menciona, las imágenes no reflejan geometría debido a la caracterización de la imagen tradicional.

De acuerdo con esto, la descripción que ofrece la composición es suficiente para identificar las cualidades físicas del personaje, pero no permiten demostrar su expresión. Esto es representado por acciones que llevan al comportamiento de la figura.

Una escena requiere de desarrollo y contexto, donde el personaje tiene interacción para realizar su participación, la cual consigue acompañarlo en toda la secuencia. A través de esto, se puede ver las situaciones en donde se encuentra la figura.

De igual manera, se visualizan los diferentes acontecimientos para crear una consecuencia de acción, por ejemplo, una persecución de naves que termina en un enfrentamiento el cual acontece en un determinado lugar. Se afirma que una figura representa a un objeto, el cual se descubre a través de su silueta que ya se puede describir debido a las características físicas que presenta. Sin embargo, estas cualidades no alcanzan a percibir lo que representa el personaje.

Asimismo, la expresión requiere de una investigación que además de la descripción física haya una demostración en el desarrollo de la figura. Su comportamiento ante una situación puede indicar una cualidad de identidad.

Lo anterior se refiere a la identificación de mensajes, en el sentido de expresar un aspecto de la personalidad con una advertencia para descubrir un estado de ánimo, siendo un referente.

Debido a la falta de representación geométrica en una composición tridimensional, es necesario investigar su expresión para conseguir una descripción; sin embargo, constituye una identidad para demostrar una percepción que se consigue a través de la explicación de sucesos.

Cuando se muestra la identidad del personaje se explica su comportamiento, porque se puede apreciar las razones que llevan a la realización de un suceso. Esto permite describir una cualidad de comportamiento.

Entonces, si una figura presenta estas características de reconocimiento en toda la producción y se presenta al espectador como un protagonista, representa un signo que refleja un Símbolo por tener cualidades que se pueden describir. De esta manera, el estilo de la composición representa a los objetos, con sus propiedades visuales, funcionando como un referente de la escena.

La percepción en una figura transmite un mensaje visual a través de sus expresiones que contienen signos los cuales describen la composición, también representan características de identidad que son identificadas en el uso frecuente de personajes y elementos.

En la representación, su construcción se constituye por el reconocimiento de un elemento que requiere una personalidad debido a la presencia de un referente que estudia la imagen para identificarla. Ahora, el signo permanece en la figura porque expresa aspectos de su personalidad, demostrando su representación. Esto se refiere al reconocimiento en el aspecto visual el cual permute mostrar los elementos visuales que contiene la composición.

Asimismo, las características físicas y simbólicas describen la identidad del elemento que se muestra.

Por último, las cualidades de cada serie de animación son representadas de acuerdo con su contexto y exposición, es necesario transmitir mensajes visuales de identidad, de esta manera, su importancia constituye en la representación.

6.3. Implicaciones de resultados para la comprensión de la serie

Ambas series de animación presentan recursos visuales que cualquier representación visual posee y estas características son la expresión para la serie de dibujos animados y el contexto para la cinta 3D. La demostración física de líneas simples busca la comunicación para dar un mensaje que se pueda identificar a primera vista y a través de su forma permite comprender el referente que representa.

Una composición que busca describir un mensaje de fácil reconocimiento utiliza formas geométricas permitiendo representar el objeto. A través de estos gráficos, la expresión es un recurso visual que está representado en su silueta la cual puede describir su actitud, si la figura ya es reconocible entonces falta descubrir el personaje para saber quién es.

Esto sucede también con los elementos que participan en la composición, identificar un objeto o una nave; sin embargo, existe una descripción en la cinta 3D donde la figura tiene características físicas, pero no representa un referente para examinar su comportamiento. Con esto me refiero a distinguir las acciones del personaje a través de una composición que establezca una indicación.



Ilustración 37. Comparación del General Grievous en su figura de dibujos animados y tridimensionales. (Recuperado de: <https://i.pinimg.com/564x/92/6f/71/926f71a859d0fab66e0a06caade4ea4a.jpg>)



Ilustración 38. El Maestro Mace Windu combatiendo algunos droides de la Alianza Separatista. (Recuperado de: https://i.blogs.es/9793c1/star-wars-animacion-clone-wars-rebels-6-/1366_2000.jpeg)

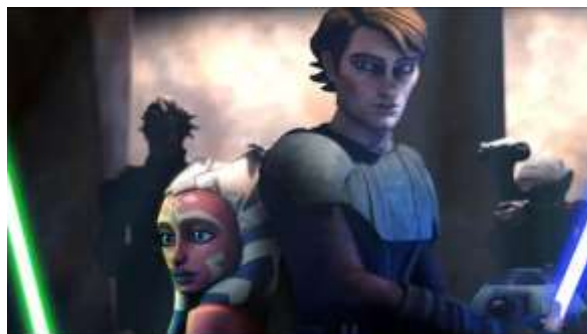


Ilustración 39. Anakin Skywalker y su aprendiz Ashoka Tano en figuras tridimensionales. (Recuperado de: https://imagenes.20minutos.es/files/image_640_360/uploads/imagenes/2008/08/18/858989a.jpg)



Ilustración 40. Obi Wan Kenobi, Anakin Skywalker, el Maestro Yoda y dos soldados de la Republica en dibujos animados. (Recuperado de: https://i.blogs.es/c43f4e/clone-wars/1366_2000.jpeg)

7. Conclusiones

En esta investigación se describen las imágenes de los sucesos que componen las producciones expuestas y se identifica el uso de los gráficos generados por computadora para identificar un grado de atención que se logra percibir en la cinta.

Cuando se habla de la historia del cine hay que mencionar sus antecedentes, para crear una dirección en el tema principal de imágenes digitales, también en la composición de elementos visuales que se encuentran en un contexto donde el recurso de continuidad es esencial para su comprensión.

Mencionar los diferentes encuadres nos permite saber la orientación de una composición, sea estática o dinámica, a través de una secuencia que establece un cómic o un guión gráfico para contribuir en una composición visual.

Por ello, resulta necesario hablar de las posibles direcciones que establece una imagen la cual se expresa con los elementos proyectados, definir una composición es posible gracias la presencia de elementos gráficos fundamentales para la interacción visual. Ahora, con la intervención de imágenes digitales, la permanencia del signo es importante para mantener una comunicación; sin embargo, el signo representa una característica que establece un gráfico. Esto sucede mediante un recurso visual para encontrar su contenido.

Una secuencia visual muestra escenas relacionadas para mantener una continuidad, de esta manera, mediante composiciones previas se logra el desarrollo necesario para describir su contexto.

Su identidad está representada en cada escena y personaje (Labrador Ben, 2006). Por ejemplo, en las cintas expuestas de La Guerra de las Galaxias, los elementos de cada escenario crean un recuerdo establecido en la descripción del paisaje de acuerdo con sus elementos (punto, línea, y forma, pág. 63-65) para reconocer la escena y ubicar una producción para constituir también su contenido.

La localización del signo depende de la percepción en el momento de comprender una escena, un personaje u objeto que demuestre su presencia de manera frecuente para ubicar su figura y característica, estableciendo una imagen que permite identificar una producción.

En este proceso, la percepción no se limita al aspecto visual, también participa en la creación de emociones, con ayuda de efectos visuales prácticos o de ordenador, interviniendo en la creación de objetos, así como en el uso del color para su saturación consiguiendo destacar la imagen.

Para la creación de imágenes, las ilusiones ópticas son muy comunes como la Gestalt que establece formas y figuras para crear imágenes mediante la percepción. La composición de figura-fondo es utilizada en las imágenes que transmiten mensajes complejos por describir.

No obstante, la relación de imagen de cine y fotografía que establece André Bazin en su teoría mantiene la memoria capturada por una cámara como una huella llena de signos que constituye una condición representada de forma gráfica con el Símbolo por medio de la expresión que presenta una persona, convirtiéndose en una escena asimilando la representación de la realidad.

Así, las descripciones dictan la proyección de la figura en base a sus elementos visuales que determinan su forma para obtener una representación final, convirtiéndolo en una identidad trayendo la percepción y comprendiendo la composición.

Entonces, la observación es percibida en la descripción de las figuras con ayuda de los signos, llevando su descubrimiento a la atención que existe en el espectador, la comunicación está constituida por la forma para crear un gráfico que sirve en la representación de una secuencia visual.

En este sentido, una narración responde a las emociones de los participantes involucrados en el proceso de comunicación, para contar historias con un Índice de emotividad que resulta en la percepción de acuerdo con su interés para ver una cinta de cine.

Finalmente, se afirma que los dibujos animados son un reflejo de la composición por sus características visuales, una representación de la situación corresponde a la animación tridimensional por tener interacción con los demás elementos.

Bibliografía

- (s.f.). *12 principios de la animación | Principios básicos de la animación| Adobe, s. f.*
- Alberdi, M. C. (2004). *La imagen digital: ¿nuevos interrogantes para la semiótica?*
- Alberdi, M. C. (2004). *La imagen digital:: ¿nuevos interrogantes para la semiótica?*
- Bermúdez, N. &. (2015). La narración cinematográfica en la era de la imagen digital. *revista de cultura audiovisual, 42 (43)*, 114-128.
- Bump mapping*. (s. f.). Obtenido de edu/~matt/courses/cs563/talks/bump/bumpmap.html
- Cámara, M. G. (2017). *Diseño de una criatura 3D para su uso en el cine*.
- Chion. (1993).
- Cogolludo, M. (2010). Efectos visuales de cine. *Pasaje a la Ciencia, 13*, , 93-97.
- Cortés & Cortés. (2022). *Notodoanimacion.es | noticias, recursos, tutoriales y empleo para Artistas Digitales*. Obtenido de <https://www.notodoanimacion.es/principios-del-diseno-de-personaje>
- Darley, A. (2000). *Cultura visual digital, Espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación*. Londres.
- De la Pompa Regueira. (1996). Los efectos visuales digitales en la cinematografía. *Cuadernos de documentación multimedia*.
- Deaza, J. C. (2015). *Bueno para pensar: un análisis estructural del mito de La Guerra de las Galaxias. Punto Cero. Universidad Católica Boliviana, 20(30)*, 47-64.
- Equipo editorial, Etecé. (2023).
- Equipo editorial, Etecé. . (2 de febrero de 2002). *Cómic - concepto, historia y tipos de cómics. Concepto*. Obtenido de <https://concepto.de/comic/>
- Esqueda Verano, L. (2018). La ontología de la imagen híbrida: actualización de las premisas ontológicas en la teoría de André Bazin. *Fotocinema. Revista científica de cine y fotografía, n° 16*,, 243-264.
- Gandasegui, V. D. (2011). Espectadores en 3D: ¿ El futuro del cine? *Arbor*, 429-438.

- García Crespo, O. (2013). Composición digital: perspectiva histórica de una evolución tecnológica. *Revista Científica Ciencias Humanas*, 9-27.
- Gómez Cámara, M. (2018). Diseño de una criatura 3D para su uso en Cine.
- Gubern Garriga-Nogués, R. (2014). De los cómics a la cinematografía. *Espacio, tiempo y forma. Serie V, Historia contemporánea*, 377-399.
- Guiñazú, L. I. (2008). “Reconstruir sentidos en la cultura de lo visual. aportes para el conocimiento de una semiosis generacional”. *Repensar la niñez en el siglo XXI*.
- Herrera, J. D. (2011). *La propuesta hermenéutica como crítica y como criterio del problema del método. Estudios de filosofía*,. (43).
- Joly, M. (2009). *Introducción al análisis de la imagen*. Buenos Aires: la marca editora.
- Labrador Ben, J. M. (2006). Cine e identidades virtuales. 886-892.
- LaGuerre, A. (2023). *¿Cuáles son los tipos de planos cinematográficos? | Ejemplos. Historia del Cine.es*. Obtenido de <https://historiadelcine.es/glosario-terminos-cinematograficos/tipos-planos-en-cine/>
- Lizarazo, D. (2009). *Hermenéutica de Las Imágenes: Iconos, Figuraciones, Sueños. Siglo XXI*.
- Marrero, L. (3 de abril de 2023). *Storyboard ¿qué es y cómo se hace?* . Obtenido de soydecine.com.
- Montero Ruiz, I. R. (2010). Técnicas digitales para la elaboración de calcos de arte rupestre. *Trabajos de Prehistoria*, 55 (1), 155-169.
- Oppenheimer, P. R. (2018). *William Fetter, E.A.T., and 1960s Computer Graphics collaborations in. s. f.* Obtenido de HistoryLink. <https://www.historylink.org/File/20542>
- Parente, A. (2011). La forma cine: variaciones y rupturas. *Arkadin*, 3.
- Peirce, C. S. (s.f.). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires : Nueva Visión.
- Revert Gomis, J. (2016). Orígenes y fundamentos de la intermedialidad entre cine y cómic: una aproximación para la era digital.

- Riambau, E. (2014). El cine en la era digital. *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, 1.
- Roberto Aparici, A. G. (2006). La imagen, análisis y representación de la realidad. Barcelona: Gedisa, S.A.
- Rojas Crotte, I. R. (2011). Hermenéutica para las técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales: una propuesta. *Espacios Públicos*, 14(31),. 176-189.
- Román Gubern. (1969). *Historia del cine*. Titivilus.
- Torres, A. D. (1996). Procesamiento digital de imágenes. *Perfiles Educativos*, (72).
- U-Tad. (2021).
- Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación*. Barcelona: Parramón.
- Zaragoza, M. I. (2008). La imagen digital. *Huellas*, (6).
- Zavala, L. (2016). De qué hablamos al decir «estética del cine». *Desde el Sur*, 85-100.

Enlaces de imágenes

1. Virtual de Aparatos Cinematográficos.
<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/precursores-del-cine/atanasius-kircher/>
2. © 2004-2023, AKVIS, info@akvis.com. (S. f.). Historia de la fotografía: Imágenes de Niépce. AKVIS.com. <https://akvis.com/es/articles/photo-history/niepce.php>
3. Daguerrotipo - Diccionario de fotografía y diseño. (s. f.).
<https://www.fotonostra.com/glosario/daguerrotipo.htm>
4. Martín, P. G. (2023, 6 junio). Los hermanos Lumière y el nacimiento del cine. [historia.nationalgeographic.com.es](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264).
https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264
5. Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos - Filmoteca UNAM. (2020c, agosto 29). Zoótrofo - MUVAC-Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. MUVAC-Museo

Virtual de Aparatos Cinematográficos.

<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/aparatos-precinematograficos/zootropo/#>

6. Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos - Filmoteca UNAM. (2020b, julio 24). Teatro Praxinoscopio - MUVAC-Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. MUVAC-Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/aparatos-precinematograficos/teatro-praxinoscopio/>
7. Star Wars: The Clone Wars - Genndy Tartakovsky's Clone Wars microseries. (2018, 18 abril). <https://www.lostinthemovies.com/2018/04/star-wars-clone-wars-genndy.html>
8. De Ruedas, Á. M. (s. f.). Breve historia de las "Clone Wars" de Genndy Tartakovsky. Akira Cómico Glvzrrt. (2017). «Star Wars: Clone Wars» (2003) de Genndy Tartakovsky. Cuarto Mundo. <https://www.cuartomundo.cl/2015/12/15/star-wars-clone-wars-de-genndy-tartakovsky/>
9. Birras, D. (2020, 23 noviembre). Star Wars: The Clone Wars - crítica película | Filmfilicos blog de cine. Filmfilicos blog de cine. <https://filmfilicos.com/star-wars-the-clone-wars>
10. Star Wars: The Clone Wars. (2018, 19 abril). <https://www.lostinthemovies.com/2018/04/star-wars-clone-wars.html>

Enlaces de referencia.

1. Wiki, C. T. S. W. (s. f.). Tatooine. Star Wars Wiki. <https://starwars.fandom.com/es/wiki/Tatooine>
2. Yavin 4. (S. f.). StarWars.com. <https://www.starwars.com/databank/yavin-4>
3. Hoth. (s. f.). StarWars.com. <https://www.starwars.com/databank/hoth>
4. Dagobah. (s. f.). StarWars.com. <https://www.starwars.com/databank/dagobah>
5. Bespin. (s. f.). StarWars.com. <https://www.starwars.com/databank/bespin>

6. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-a). Endor. Star Wars Wiki.
<https://starwars.fandom.com/es/wiki/Endor>
7. Naboo. (s. f.). StarWars.com. <https://www.starwars.com/databank/naboo>
8. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-b). Geonosis. Star Wars Wiki.
<https://starwars.fandom.com/es/wiki/Geonosis>
9. Kamino. (s. f.). StarWars.com. <https://www.starwars.com/databank/kamino>
10. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-d). Teth. Star Wars Wiki.
<https://starwars.fandom.com/es/wiki/Teth>
11. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-a). Christophis. Star Wars Wiki.
<https://starwars.fandom.com/es/wiki/Christophis>
12. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-d). Mon Cala. Star Wars Wiki.
https://starwars.fandom.com/es/wiki/Mon_Cala
13. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-b). Dantooine. Star Wars Wiki.
<https://starwars.fandom.com/es/wiki/Dantooine>
14. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-e). Ilum. Star Wars Wiki.
<https://starwars.fandom.com/es/wiki/Ilum>
15. Wiki, C. T. S. W. (s. f.-g). Nelvaan/Leyendas. Star Wars Wiki.
<https://starwars.fandom.com/es/wiki/Nelvaan/Leyendas>

Enlaces de imágenes

1. Virtual de Aparatos Cinematográficos.
<https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/temas-cine/precursores-del-cine/atanasius-kircher/>
2. © 2004-2023, AKVIS, info@akvis.com. (s. f.). Historia de la fotografía: Imágenes de Niépce. AKVIS.com. <https://akvis.com/es/articles/photo-history/niepce.php>
3. Daguerrotipo - Diccionario de fotografía y diseño. (s. f.).
<https://www.fotonostra.com/glosario/daguerrotipo.htm>
4. Martín, P. G. (2023, 6 junio). Los hermanos Lumière y el nacimiento del cine.
historia.nationalgeographic.com.es.
https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264

5. Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos - Filmoteca UNAM. (2020c, agosto 29). Zoótopo - MUVAC-Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. MUVAC-Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/aparatos-precinematograficos/zootropo/#>
6. Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos - Filmoteca UNAM. (2020b, julio 24). Teatro Praxinoscopio - MUVAC-Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. MUVAC-Museo Virtual de Aparatos Cinematográficos. <https://museovirtual.filmoteca.unam.mx/aparatos/aparatos-precinematograficos/teatro-praxinoscopio/>
7. Star Wars: The Clone Wars - Genndy Tartakovsky's Clone Wars microseries. (2018, 18 abril). <https://www.lostinthemovies.com/2018/04/star-wars-clone-wars-genndy.html>
8. De Ruedas, Á. M. (s. f.). Breve historia de las “Clone Wars” de Genndy Tartakovsky. Akira Cómic Glvzrrt. (2017). «Star Wars: Clone Wars» (2003) de Genndy Tartakovsky. Cuarto Mundo. <https://www.cuartomundo.cl/2015/12/15/star-wars-clone-wars-de-genndy-tartakovsky/>
9. Birras, D. (2020, 23 noviembre). Star Wars: The Clone Wars - crítica película | Filmfilicos blog de cine. Filmfilicos blog de cine. <https://filmfilicos.com/star-wars-the-clone-wars>
10. Star Wars: The Clone Wars. (2018, 19 abril). <https://www.lostinthemovies.com/2018/04/star-wars-clone-wars.html>

Tabla de ilustraciones

ILUSTRACIÓN 1. CAPITÁN CLON DE LA REPÚBLICA CON SU ARMADURA PINTADA DE AZUL, MODELO EN 2D. (RECUPERADO DE: HTTPS://I.PINIMG.COM/564X/97/D8/F1/97D8F1FA4C31EC4ECF6ED712F5E3B37A.JPG)	11
ILUSTRACIÓN 2. SENADORA PADME AMIDALA CON SU VESTIMENTA, MODELO EN 3D. (RECUPERADO DE: HTTPS://I.PINIMG.COM/564X/01/0B/3C/010B3C2E0374BFE28FE1A09DBB23A0DA.JPG)	12
ILUSTRACIÓN 3. VESTIMENTA DE LA SENADORA PADME AMIDALA Y DISEÑO DEL MAESTRO JEDI YODA, MODELO EN 2D. (RECUPERADO DE: HTTPS://I.PINIMG.COM/ORIGINALS/7D/DF/35/7DDF35E760283AEFFA0269CCA62E8347A.PNG)	12
ILUSTRACIÓN 4. VESTIMENTA Y MOVIMIENTOS DEL MAESTRO JEDI MACE WINDU, MODELO EN 2D. (RECUPERADO DE HTTPS://I.PINIMG.COM/ORIGINALS/94/39/16/9439163C1F9347F2AF96289CED52102E.PNG)	13
ILUSTRACIÓN 5. VESTIMENTA Y MOVIMIENTOS DEL MAESTRO JEDI YODA, MODELO EN 2D. (RECUPERADO DE: HTTPS://I.PINIMG.COM/ORIGINALS/06/B7/5D/06B75DC98AFE068BC0EB2B960AF14E5D.PNG)	13
ILUSTRACIÓN 6. MODELOS TRIDIMENSIONALES DE ALGUNOS PERSONAJES PARA LA CINTA 3D. (RECUPERADO DE: HTTPS://I.PINIMG.COM/ORIGINALS/8A/C9/EE/8AC9EEEFB3FBBCEFB2AAE2863D1EAE94.JPG)	14
ILUSTRACIÓN 7. GRAN PLANO GENERAL. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELGINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/04/GRAN-PLANO-GENERAL.JPG)	44
ILUSTRACIÓN 8. PLANO GENERAL. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELGINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/03/SYNECDOCHE-NEW-YORK-KAUFMAN.JPG)	44

ILUSTRACIÓN 9. PLANO CONJUNTO. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/04/TIPOS- PLANO-CINE-CONJUNTO.JPG)	44
ILUSTRACIÓN 10. PLANO ENTERO. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2019/06/FESTIVAL- CANNES.JPG)	45
ILUSTRACIÓN 11. PLANO AMERICANO. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/04/PLANO- AMERICANO.JPG)	45
ILUSTRACIÓN 12. PLANO MEDIO. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/04/PLANO- MEDIO-TIPO.JPG)	45
ILUSTRACIÓN 13. PLANO MEDIO CORTO. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/04/JAMES- BOND-GENERO-ACCION.JPG)	46
ILUSTRACIÓN 14. PRIMER PLANO. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/04/PRIMER- PLANO.JPG)	46
ILUSTRACIÓN 15. PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP- CONTENT/UPLOADS/2020/04/PRIMERISIMO-PRIMER-PLANO- CINEMATOGRAFICO.JPG)	47
ILUSTRACIÓN 16. PLANO DETALLE. (RECUPERADO DE: HTTPS://HISTORIADELKINE.ES/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/04/PLANO- DETALLE.JPG)	47
ILUSTRACIÓN 17. GENERAL GRIEVOUS EN UNA BATALLA CONTRA UN JEDI. (RECUPERADO DE: HTTPS://WWW.CUARTOMUNDO.CL/WP- CONTENT/UPLOADS/2015/12/STAR-WARS-CLONE-WARS-GRIEVOUS.JPG)	82
ILUSTRACIÓN 18. EL MAESTRO JEDI KIT FISTO EN UNA BATALLA SUBMARINA, PARTICIPANDO COMO GENERAL DE SU EJÉRCITO DE SOLDADOS DE LA REPÚBLICA. (RECUPERADO DE: HTTPS: HTTPS://WWW.AKIRACOMICS.COM/IMAGENES/PORREFERENCIA?IDENTIDA	

- D=B99DF64D-78FD-4F38-870D-474E96D61081&REFERENCIA=&ANCHO=&ALTO=) 82
- ILUSTRACIÓN 19. EL MAESTRO JEDI OBI WAN Y EL APRENDIZ ANAKIN SKYWALKER EN UNA CONVERSACIÓN DURANTE LAS GUERRA DE LOS CLONES. (RECUPERADO DE: [HTTPS://WWW.AKIRACOMICS.COM/IMAGENES/PORREFERENCIA?IDENTIDAD=355F8983-26BC-4613-A62F-A15FBE9C3CB6&REFERENCIA=&ANCHO=&ALTO=\)](HTTPS://WWW.AKIRACOMICS.COM/IMAGENES/PORREFERENCIA?IDENTIDAD=355F8983-26BC-4613-A62F-A15FBE9C3CB6&REFERENCIA=&ANCHO=&ALTO=) 83
- ILUSTRACIÓN 20. SOLDADOS CLONES DE RECONOCIMIENTO AVANZADO, PERTENECIENTES AL EJÉRCITO DE LA REPÚBLICA (RECUPERADO DE: [HTTPS://WWW.AKIRACOMICS.COM/IMAGENES/PORREFERENCIA?IDENTIDAD=203916F8-EA6A-4555-A87A-90DAEE7537A5&REFERENCIA=&ANCHO=&ALTO=\)](HTTPS://WWW.AKIRACOMICS.COM/IMAGENES/PORREFERENCIA?IDENTIDAD=203916F8-EA6A-4555-A87A-90DAEE7537A5&REFERENCIA=&ANCHO=&ALTO=) 84
- ILUSTRACIÓN 21. EPISODIO 1. EL MAESTRO YODA, OBI WAN KENOBI Y EL APRENDIZ ANAKIN SKYWALKER EN UNA REUNIÓN EN LA OFICINA DEL CANCELLER PALPATINE. (RECUPERADO DE: [HTTPS://3.BP.BLOGSPOT.COM/-XRHKTJPIFUS/VQGVTFSSHZEI/AAAAAAAAAGQ0/O3O_-FAET8U/S1600/CLONE%2BWARS%2B1.PNG\)](HTTPS://3.BP.BLOGSPOT.COM/-XRHKTJPIFUS/VQGVTFSSHZEI/AAAAAAAAAGQ0/O3O_-FAET8U/S1600/CLONE%2BWARS%2B1.PNG) 85
- ILUSTRACIÓN 22. EPISODIO 2. EN UNA MISIÓN, UN DROIDE DE UNA BASE SEPARATISTA LOCALIZA Y DISPARA A UNA NAVE DEL EJÉRCITO DE LA REPÚBLICA, CONSIGUIENDO DERRIBARLA, OBLIGANDO A LOS TRIPULANTES ATERRIZAR DE EMERGENCIA. (RECUPERADO DE: [HTTPS://1.BP.BLOGSPOT.COM/-LXJRMZTKPRW/VQGVTSFXZMI/AAAAAAAAAGQS/HVUFA-I7D_Q/S1600/CLONE%2BWARS%2B2.PNG\)](HTTPS://1.BP.BLOGSPOT.COM/-LXJRMZTKPRW/VQGVTSFXZMI/AAAAAAAAAGQS/HVUFA-I7D_Q/S1600/CLONE%2BWARS%2B2.PNG) 85
- ILUSTRACIÓN 23. EPISODIO 3. UN ESCUADRÓN DE SOLDADOS CLONES LLEGA A LA FORTALEZA SEPARATISTA. (RECUPERADO DE: <HTTPS://WWW.CUARTOMUNDO.CL/WP-CONTENT/UPLOADS/2015/12/STAR-WARS-CLONE-WARS-CLONES.PNG><HTTPS://WWW.CUARTOMUNDO.CL/WP-CONTENT/UPLOADS/2015/12/STAR-WARS-CLONE-WARS->) 86
- ILUSTRACIÓN 24. UN SOLDADO CLON DEL EJÉRCITO DE LA REPUBLICA DISPARANDO AL EJÉRCITO DROIDE EN UNA BATALLA. (RECUPERADO DE: <HTTPS://3.BP.BLOGSPOT.COM/>)

- _IHXTVSV28E/VQGVUFWBPZI/AAAAAAAAAGRY/XZ2ICALEDL/S1600/CLONE%2BWARS%2B4.PNG) 86
- ILUSTRACIÓN 25. EPISODIO 5 LOS HABITANTES DEL PLANETA MON CALA EN UNA REUNIÓN DONDE SE DISCUTE LA GUERRA. (RECUPERADO DE: [HTTPS://2.BP.BLOGSPOT.COM/-R8SJ2ZXSCMQ/VQGVUQKCPTI/AAAAAAAAAGRU/5D38W1DQEYK/S1600/CLONE%2BWARS%2B5.PNG](https://2.bp.blogspot.com/-R8SJ2ZXSCMQ/VQGVUQKCPTI/AAAAAAAAAGRU/5D38W1DQEYK/S1600/CLONE%2BWARS%2B5.PNG)) 86
- ILUSTRACIÓN 26. EPISODIO 6. EL CONDE DOOKU CONOCE A ASAJJ VENTRESS, QUIEN SE PRESENTA COMO UNA FIGURA MISTERIOSA PARA ENFRENTAR A UNOS GUERREROS Y PROCLAMARSE COMO SITH. (RECUPERADO DE: [HTTPS://3.BP.BLOGSPOT.COM/-ZXAZ9CC4SUU/VQGVUZ-IQ_I/AAAAAAAAAGRI/XYE456PCP38/S1600/CLONE%2BWARS%2B6.PNG](https://3.bp.blogspot.com/-ZXAZ9CC4SUU/VQGVUZ-IQ_I/AAAAAAAAAGRI/XYE456PCP38/S1600/CLONE%2BWARS%2B6.PNG)) 87
- ILUSTRACIÓN 27. EPISODIO 12. UN NIÑO VE LA BATALLA DEL PLANETA DANTOOINE (RECUPERADO DE: [HTTPS://3.BP.BLOGSPOT.COM/-CTMM1MTTAQA/VU4VWYD08YI/AAAAAAAAAHM4/5UZ7ISCVMIKFWIOWH7S89GZAT4RKI5YUW/S1600/PICTU](https://3.bp.blogspot.com/-CTMM1MTTAQA/VU4VWYD08YI/AAAAAAAAAHM4/5UZ7ISCVMIKFWIOWH7S89GZAT4RKI5YUW/S1600/PICTU)) 87
- ILUSTRACIÓN 28. EPISODIO 15. EL MAESTRO YODA EN EL PLANETA ILUM ENFRENTANDO A LOS DROIDES CANGREJO. (RECUPERADO DE: [HTTPS://4.BP.BLOGSPOT.COM/-KBUP8OVVCP8/VU4ZRTAFGI/AAAAAAAAAHNU/ZTUTDPXTPWU1UUPX5ITFYMJW55DWOGKPG/S1600/PICTURE%2B15.PNG](https://4.bp.blogspot.com/-KBUP8OVVCP8/VU4ZRTAFGI/AAAAAAAAAHNU/ZTUTDPXTPWU1UUPX5ITFYMJW55DWOGKPG/S1600/PICTURE%2B15.PNG)) 88
- ILUSTRACIÓN 29. EPISODIO 17. LUEGO DE UNA EXPLOSIÓN A LA NAVE DEL JEDI, LA APRENDIZ DEL CONDE DOOKU, ASAJJ VENTRESS SE PRESENTA PARA ENFRENTAR A ANAKIN SKYWALKER EN LA JUNGLA DE LA LUNA DE YAVIN 4. RECUPERADO DE: [HTTPS://1.BP.BLOGSPOT.COM/-XUJWQO/VU4CPPU8_JI/AAAAAAAAAHNW/HEGRTYWA5P0_E7KPWXJ2T7L1INUBIWRVG/S1600/PICTURE%2B20.PNG](https://1.bp.blogspot.com/-XUJWQO/VU4CPPU8_JI/AAAAAAAAAHNW/HEGRTYWA5P0_E7KPWXJ2T7L1INUBIWRVG/S1600/PICTURE%2B20.PNG)) 88
- ILUSTRACIÓN 30. EPISODIO 20. LA MAESTRA JEDI SHAAK-TI ACOMPAÑADA POR OTROS JEDI ILUMINANDO EL LUGAR, RODEADOS POR EL EJÉRCITO DROIDE, EN ESPERA DEL ENFRENTAMIENTO CON EL GENERAL GRIEVOUS. (RECUPERADO DE [HTTPS://4.BP.BLOGSPOT.COM/-BSAKZ2D2OXG/VU4FLE3VJTI/AAAAAAAAAHQY/MZUL6BU6PLGGCYCCOTPW9HCDHV1RAV7-Q/S1600/PICTURE%2B29.PNG](https://4.bp.blogspot.com/-BSAKZ2D2OXG/VU4FLE3VJTI/AAAAAAAAAHQY/MZUL6BU6PLGGCYCCOTPW9HCDHV1RAV7-Q/S1600/PICTURE%2B29.PNG)) 89

ILUSTRACIÓN 31. EPISODIO 21. EL MAESTRO YODA VIENDO LA INVASIÓN DROIDE DESDE UNA VENTANA. (RECUPERADO DE: HTTPS://WWW.CUARTOMUNDO.CL/WP-CONTENT/UPLOADS/2015/12/STAR-WARS-CLONE-WARS-YODA.JPG)	89
ILUSTRACIÓN 32. UN NIÑO DEL PLANETA DEL PLANETA NELVAAN VIENDO ASUSTADO LA INVASIÓN DROIDE. (RECUPERADO DE: HTTPS://1.BP.BLOGSPOT.COM/-T11JTN1PFBA/VU4H_QF-QZI/AAAAAAAAAHOS/BLTXBB9A1YWD8NH0KJN6REEWP)	90
ILUSTRACIÓN 33. EPISODIO 23. ANAKIN SKYWALKER SE DIRIGE A LA BASE SECRETA. (RECUPERADO DE: HTTPS://3.BP.BLOGSPOT.COM/-CLBJHDPP5JI/VU4LJJS2G7I/AAAAAAAAAHPE/6IUIHYYI93ESQ8ZG2QCI5HZO7TCGXU1NW/S1600/PICTURE%2B43.PNG)	90
ILUSTRACIÓN 34. EPISODIO 25. EL GENERAL GRIEVOUS SECUESTRA AL CANCELLER. (RECUPERADO DE: HTTPS://2.BP.BLOGSPOT.COM/-Q0W8YCPPI90/VU4RKDE8TXI/AAAAAAAAAHPY/2ERXFHMZMHIMS3VWYI2JJDJHUXQTC7UVG/S1600/PICTURE%2B185.PNG)	91
ILUSTRACIÓN 35. EL MAESTRO OBI WAN, ANAKIN SKYWALKER Y ASHOKA TANO ACOMPAÑADA POR EL DROIDE R2-D2 EN LA BATALLA DE CHRISTOPHSIS. (RECUPERADO DE: HTTPS://FILMFILICOS.COM/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/05/STAR-WARS-THE-CLONE-WARS-2.JPG)	91
ILUSTRACIÓN 36. EL CAPITÁN REX SUBIENDO EL MONASTERIO JUNTO AL EJÉRCITO DE LA REPÚBLICA, CON UN TRANSPORTE. (RECUPERADO DE: HTTPS://FILMFILICOS.COM/WP-CONTENT/UPLOADS/2020/05/STAR-WARS-THE-CLONE-WARS-1.JPG)	92
ILUSTRACIÓN 37. COMPARACIÓN DEL GENERAL GRIEVOUS EN SU FIGURA DE DIBUJOS ANIMADOS Y TRIDIMENSIONAL. (RECUPERADO DE: HTTPS://I.PINIMG.COM/564X/92/6F/71/926F71A859D0FAB66E0A06CAADE4EA4A.JPG)	103
ILUSTRACIÓN 38. EL MAESTRO MACE WINDU COMBATIENDO ALGUNOS DROIDES DE LA ALIANZA SEPARATISTA. (RECUPERADO DE: HTTPS://I.BLOGS.ES/9793C1/STAR-WARS-ANIMACION-CLONE-WARS-REBELS-6-/1366_2000.JPEG)	103

- ILUSTRACIÓN 39. ANAKIN SKYWALKER Y SU APRENDIZ ASHOKA TANO EN FIGURAS TRIDIMENSIONALES. (RECUPERADO DE: [HTTPS://IMAGENES.20MINUTOS.ES/FILES/IMAGE_640_360/UPLOADS/IMAGENES/2008/08/18/858989A.JPG](https://imagenes.20minutos.es/files/image_640_360/uploads/imagenes/2008/08/18/858989A.JPG)) 103
- ILUSTRACIÓN 40. OBI WAN KENOBI, ANAKIN SKYWALKER, EL MAESTRO YODA Y DOS SOLDADOS DE LA REPUBLICA EN DIBUJOS ANIMADOS. (RECUPERADO DE: [HTTPS://L.BLOGS.ES/C43F4E/CLONE-WARS/1366_2000.JPEG](https://l.blogs.es/c43f4e/clone-wars/1366_2000.jpeg)) 104

Cuernavaca, Morelos, 19 de octubre de 2023.

DRA. LOURDES ADRIANA GUIZAR OJEDA
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE CERTIFICACIÓN Y EXPEDICIÓN DE DOCUMENTOS
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS
PRESENTE

Por medio de la presente le comunicamos que hemos leído el Trabajo de Tesis titulado **La digitalización de mensajes visuales, identificación de los signos y representación gráfica. Un Análisis comparativo de la animación 2D y 3D sobre: La Guerra de las Galaxias, La Guerra de los Clones** que para obtener el título de Licenciado en Diseño presenta el alumno:

Andrés García Díaz

No. Matrícula: 10007624

Consideramos que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser sustentado en el examen profesional, por lo que nos permitimos informarle que nuestro voto es:

NOMBRE	DICTAMEN	FIRMA
PRESIDENTE Dra. Gabriela de la Hoz Abdo	APROBATORIO	Firma electrónica
SECRETARIO Mtro. Héctor Cuauhtémoc Ponce de León	APROBATORIO	Firma electrónica
PRIMER VOCAL Mtra. María Victoria Valenzuela López	APROBATORIO	Firma electrónica
SEGUNDO VOCAL Mtra. Cindy Patricia Acuña Albores	APROBATORIO	Firma electrónica
TERCER VOCAL Mtro. Ilán Santiago Leboeiro Reyna	APROBATORIO	Firma electrónica

Sin más por el momento, quedamos de usted para cualquier aclaración.



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL
ESTADO DE MORELOS

Se expide el presente documento firmado electrónicamente de conformidad con el ACUERDO GENERAL PARA LA CONTINUIDAD DEL FUNCIONAMIENTO DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MORELOS DURANTE LA EMERGENCIA SANITARIA PROVOCADA POR EL VIRUS SARS-COV2 (COVID-19) emitido el 27 de abril del 2020.

El presente documento cuenta con la firma electrónica UAEM del funcionario universitario competente, amparada por un certificado vigente a la fecha de su elaboración y es válido de conformidad con los LINEAMIENTOS EN MATERIA DE FIRMA ELECTRÓNICA PARA LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE ESTADO DE MORELOS emitidos el 13 de noviembre del 2019 mediante circular No. 32.

Sello electrónico

GABRIELA DE LA HOZ ABDO | Fecha:2023-10-20 10:09:19 | Firmante

hYx16rbpLchpGXTD/6himGtWPAh25LbtECmZ0jurBhg3mlNvY1VjNT25/jjgZg/D/wWjFmoDYJE8GHCQ0poTk67x/BF6d6J4kHJrc+DYwEjSP6WhJUSIzw/Xbxc4GRI06HZeKKbBEfncAOx9cCMs1jYgFQb7KLf90ttbaQ/NngXVNTMUHlPyd36G8oT+iGKFRc7ODjhi1GVimLFv8UPCZz4o5I93RAHTK1dneHzF0D4SfVSNfYaeKH18/r41Nyi6W1dQH54dtcqOIQove9XDMzldWTs4hN/mv9ig4007o6OsGTzIKnx7PnATyEexzQcZJmg4pce/D7elfOFoKIVg==

ILAN SANTIAGO LEBOREIRO REYNA | Fecha:2023-10-20 11:23:53 | Firmante

StKVpNnnT9iUQ6aOvVkbULrUA/5DwHXvBxTUBw7ywj2vb0XLh2l6ygTcnUV6D11T9dADWoCZxm5jzOxl3pAQmmOzv+3foANx3AOloqc7jdq5CVhYTQFCiPc4G1ELtC1fDmLQGqOFvIh2bnl/fHGifx2MFO6ZG8jT9ddEuOKlvk730RVHiJEVad5tA/DSEih/XUe5knXv4gw5lt/FYkKPV40T+7Cs207WX12EZ6uYhQxRFATjm2jajsxREThOYix7z2B5vRt8uwNWL0/5IP++GkvcSrSITV8hycf2LT5dtTgld1/lKdeNeiu5yuVcjODBI3Csf1KKvs8wCkINN0Q==

HECTOR CUAUHEMOC PONCE DE LEON MENDEZ | Fecha:2023-10-20 15:44:07 | Firmante

f0SPiYS9AH7OEvsW+bijU0gjx7MACxoucDNj2X5T6f3UjEA7dfORYoLwN2vuYI0IQyZtba8MRxgzTuKf7kCny3kCCehiuTDFd2rgn1H4ZYGKcp6RuVTBZIRCjORRsYIZu4ooyWKyrXyTnzVYngiFNm8fPrI9zM6JuBKra10yuHc6WaiaX9LU6WVvatuBiabKyMOCME3PpRzjeUGHNtpMEHxqWH4Sv5VMapP7XhYcolMMkRb9Nd6DuSjONbkd9biKDvueaUaH/ibgpE+/tSc9PIMgQn4GAYGvqqpbJ8JmKuB1Zo3Dza+wcMOXwe8cn9EIBQyA0e27ZjlpdffHg++SzFkA==

CINDY PATRICIA ACUÑA ALBORES | Fecha:2023-11-05 20:10:56 | Firmante

clto0V+Cj0L2xN1iX0RFJS3CMdEY8Xxe5BpDnUauFwifJG+Rq7zkEuj7rlln8RHYgLe63YGsOCWPLvlnLHTZy1GG2idmcR9yQ2oUjN71xyxhGJUEw9qM3ZN85cP1Wb6jimQ/S euWX7Fm5JNUJbPoffDide+J6+7d/9x0cMCBORX+zNGr+6PQJBV83ie0wJemc1sQq2mz5FVTJlpXSktybSKvZImrxM5WbYt0VC59isnwEOpSNj5eeyHKkqBGPLm7/SQwM4hluidcGzoYg3Eae+FVYfYgBdcDYmQVXpOTfJjqzZlfimHi0CeulaOLytXt7PdA4eDpduTJz8SFUyw==

MARIA VICTORIA VALENZUELA LOPEZ | Fecha:2023-11-13 07:52:07 | Firmante

VUgwLosbijKIPmAu8kC9+0hBWh9bKk8a3nDwTCOUJY2SySO6t4Rmtq3qNMAG8OCDBLc3mILCNHwzgtiTKmNggy+MNZGdlBA7/nGZdQ3dNbRS2peOV1hHQleMbU/IUqaA/1D1uF5qQ4xQ2vbfOuuivre7dMVQCYPKZ0iCirxgsmW5rUlsOADD16C7vKR0lthkym/E+Izn4vae1narg84JTFVdUChiqEvl7kWefBRtiC75BWeXIMb5Bc0Tet6qQRjp0ywuQUcrztXCA9T SvliijDe9IrvFMUSeTLJa3MwyNBbRmtdeVjMpe4qPymuZcgcvUwW4FYxmqt+ONI5KXkf3eQ==

Puede verificar la autenticidad del documento en la siguiente dirección electrónica o escaneando el código QR ingresando la siguiente clave:



6Yn1UdDwh

<https://efirma.uaem.mx/noRepudio/xIL8C9AvgmHLlgReaUIXnt5TyQZ4Lk0>

