

CBS

Colegio Bautista Shalom



Lengua y Literatura 4

Cuarto BACO

Cuarto Bimestre

Contenidos**LAS VANGUARDIAS****FIGURAS LITERARIAS****TEXTO DRAMÁTICO****PUESTA EN ESCENA****INFORMACIÓN (INCLUÍDA EN ESTE DOCUMENTO EDUCATIVO) TOMADA DE:****Sitios web:**

1. https://antologiapoetica.fandom.com/es/wiki/Las_Vanguardias
2. https://es.wikipedia.org/wiki/Caf%C3%A9_Guerbois
3. http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/41701419/helvia/aula/archivos/repositorio/0/18/html/Lenguatic/Italica/formatos_variados/figuras_literarias/figuras.htm
4. <https://www.um.es/documents/3239701/10301477/vanguardias.pdf/6e9cf8df-2ee3-410d-9055-d258b46f1ad7>
5. https://elpais.com/diario/2008/12/22/necrologicas/1229900401_850215.html
6. <https://figurasliterarias.org/>
7. https://www.ecured.cu/Texto_dram%C3%A1tico
8. <https://sites.google.com/site/producciondetextos16/texto-dramatico>
9. https://www.ecured.cu/Puesta_en_escena
10. <https://www.publico.es/culturas/dia-dia-del-machismo-escena.html>

NOTA: conforme avances en tu aprendizaje tu catedrático(a) te indicará la actividad o ejercicio a realizar (como lo considere). Sigue sus instrucciones.

LAS VANGUARDIAS

Entre las últimas décadas del siglo XIX y las primeras del siglo XX, en casi todos los países con un cierto grado de desarrollo industrial se puso de manifiesto un sentido del presente y un ansia de romper con los estilos del pasado. Fue un momento agitado y complejo, en el que la búsqueda de lo nuevo convivía con la permanencia del pasado: rechazo de la máquina y aceptación de nuevas tecnologías (que exploraban o anticipaban el futuro), agitación social y anarquismo a la par que consolidación de los valores de la cultura burguesa, además la crisis arte-sociedad se evidencia siendo la característica que conlleva la vanguardia.

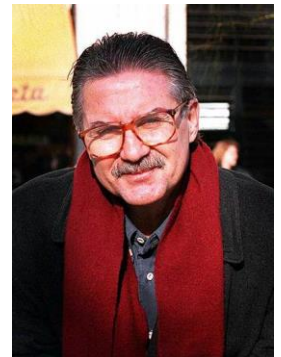
Las vanguardias nacen en la época de entreguerras, entre los dos conflictos bélicos de las guerras mundiales. El nombre vanguardia es la adaptación de la palabra francesa *avant-garde*, extraída de la lengua militar (parte del ejército, de una escuadra, que va delante de las otras).

Se conoce como vanguardias históricas a los estilos artísticos que aparecieron en la primera mitad del siglo XX. Su propuesta rupturista fue tan radical que más de un siglo después siguen siendo el paradigma del arte de vanguardia, dado que en la época se produce en el arte una auténtica revolución de las artes plásticas.

Escultura y pintura, participan de los mismos supuestos. Los movimientos vanguardistas son más una actitud ante el arte que una estética, que abandonará la imitación de la naturaleza para centrarse en el lenguaje de las formas y los colores. Es la hegemonía del inconsciente, de la reconstrucción mental de la obra. Al espectador se le exige una nueva actitud ante la obra de arte. Los estilos dejan de ser internacionales para ser característicos de un grupo de artistas.

Aunque es muy arriesgado establecer una definición de tendencias y grupos tan variados, se prefiere el esquema establecido por el profesor Giménez Frontín.

1. Oposición a las estéticas de corte naturalista.
2. Arte de minorías, surgió en su origen separado del gusto popular, aunque progresivamente se ha ido integrando en el actual arte de masas.
3. Arte condenado a la fugacidad, en perpetuo cuestionamiento de uno mismo, en continua experimentación de nuevas formas.
4. Constante adaptación a las necesidades de la expresión de las nuevas experiencias de conciencia.
5. Subjetividad creadora capaz de captar por anticipado el espíritu de los tiempos y la crisis histórica.



Papel crucial del lenguaje como medio de expresión de esa experiencia.

CONCEPTO DE VANGUARDIA

El término vanguardia ha sido uno de los más utilizados para el desarrollo del arte en el siglo XX, sea para definir posturas ante el arte y su papel en la sociedad, sea para ordenar el estudio de la historia del mismo siglo.

Convirtiéndose así en un fenómeno nuevo respecto a otros periodos de la historia, importante para comprender el arte de nuestra época, y solo en ésta aparecen expresiones como: Arquitectura de vanguardia, música de vanguardia, cine de vanguardia, etc.

El término es de origen medieval y se usaba en el lenguaje militar. Ya en el siglo XIX empezó a ser utilizado en sentido figurado con relación al arte y, en el XX constituye un término clave para el mundo del arte.

Tomando literalmente el término implica la idea de lucha, de combate, de pequeños grupos destacados del cuerpo mayoritario que avanza, que se sitúan por delante. Efectivamente, la vanguardia artística se manifestó, como acción de grupo reducido, como élite que se enfrentaba a situaciones más o menos establecidas y aceptadas por la mayoría. Estas tendencias se enfrentaron al orden establecido, a los criterios asumidos por las clases altas económicas e intelectuales hablando con ánimo de ruptura. Fueron en ocasiones y con sus particularidades, movimientos agresivos y provocadores. La incompreensión inicial y la posterior aceptación justifican su papel anticipador del futuro.

Desde un principio estos serían los aspectos más definitorios del concepto de vanguardia, pero la idea de vanguardia comporta una mayor complejidad. Para precisarla un poco más hay que examinar de qué modo ha evolucionado el uso del término en el terreno cultural.

Vanguardia con relación al arte aparece por primera vez en el primer cuarto del siglo XIX, en textos de los socialistas utópicos. No se trataba de un grupo o de una tendencia artística en particular, sino que el arte se presentaba en general, como avanzadilla de los sectores fundamentales que tratan de transformar la sociedad: la ciencia y la industria. Esto introduce otro concepto de vanguardia: Vinculación con actitudes progresistas (implicaba ansia transformadora de la sociedad). A fines del XIX, el término vanguardia se utilizó en el vocabulario político y antes de la primera guerra mundial pasó a ser frecuente, en la crítica artística concretamente se aplicó al Cubismo y Futurismo.

También hay en el concepto de vanguardia concomitancia con el vocabulario político, como el activismo, voluntad de ruptura, idea de revolución artística y, sobretudo la aparición de un documento literario como pieza clave en muchos movimientos de vanguardia "El Manifiesto". Con la aparición del "Manifiesto Comunista de 1848 ", surgieron también manifiestos artísticos, que a modo de declaración pública recogía los propósitos de actuación, en ocasiones con términos y lenguaje contundente, al igual que los documentos políticos. En este sentido el "Futurismo" será el más paradigmático, redactando manifiestos dedicados a la literatura, pintura, escultura, arquitectura, música, cine.

El Manifiesto de los pintores futuristas –Milán, 11 – 2 - 1910–, da una buena plasmación del carácter más típico vanguardista en general, pero también claramente explícitos la euforia, el desafío la provocación y, frente a los valores establecidos , la originalidad y la innovación, así como una significativa fe en el progreso, fe en el avance y transformación de la Humanidad hacia una situación, supuestamente, mejor, está en la base del concepto de vanguardia, con su dinámica sucesión de " ISMOS".

DESARROLLO – CAUSAS

Para entender las razones por las que las vanguardias artísticas se desarrollaron, es necesario echar la vista atrás, al siglo XIX. Tres acontecimientos políticos, la constitución de la segunda y la tercera República Francesa (1848 y 1871) y la Primera Guerra Mundial (1914), provocaron una reacción intelectual en contra de la sociedad de la época. Empieza así el estereotipo de artista incomprendido, bohemio y comprometido con una serie de valores contrarios a todo ese mundo convulso que provocaba situaciones miserables y desafortunadas.

A estos tres acontecimientos políticos, se debe añadir uno artístico de obligado nombramiento, el comienzo de los llamados Salones de París, unas muestras artísticas anuales de elevado prestigio que contaba con un jurado tradicional y conservador, y de donde fueron rechazados la mayoría de pintores impresionistas. Estos inauguraron, por iniciativa propia, los llamados Salón de los Rechazados con la intención de que su trabajo, aunque no fuera aceptado en la muestra principal, pudiera ser apreciado y valorado por el público. Quizá fue este el primer gran desencuentro entre el mundo artístico y el intelectual de la época, que no había hecho más que empezar.

A este precedente se debe añadir el panorama de principios del siglo siguiente, lleno de cambios y aportaciones significativas que modificaron ciertas ideas y modos de vida: la Segunda Revolución Industrial, con la aparición del motor de explosión, la publicación de la Teoría de la Relatividad de Albert Einstein y la Interpretación de los sueños de Sigmund Freud, la popularización de la fotografía, el nacimiento del Cine... anunciaban a voces que algo en el mundo estaba cambiando.

Una Conclusión: Las vanguardias fueron las avanzadillas de la sensibilidad creadora de nuestro tiempo.

El arte del siglo XX se caracteriza por configurarse de múltiples corrientes que se denominan ismos. No todas las tendencias se suceden linealmente en el tiempo, sino que muchas son coetáneas y tienen interrelaciones entre ellas. Las vanguardias no se pueden entender intentando establecer un orden cronológico.

París es la capital artística, centro aglutinador de creadores e intelectuales de Francia, de otras culturas europeas o de la americana. Las vanguardias reflejan tres grandes líneas de fuerza en la cultura occidental contemporánea:

1. El maquinismo y toda la transformación que habían provocado las revoluciones industriales.
2. El triunfo del racionalismo filosófico.
3. La tendencia a la abstracción, tanto en la literatura como en el arte en general.

Un movimiento de vanguardia supone una ruptura y una experimentación.

Los artistas de este movimiento deben ser agresivos e insolentes, todo lo contrario de las formas tradicionales de la literatura y el arte, un ataque frontal a la establishment, a toda forma retórica, arte poética y a otras imposiciones que signifiquen "academia". Algunos autores, como Peter Bürger (teoría de la vanguardia) distinguen las "auténticas" vanguardias de aquellos movimientos que orientaron su confrontación hacia la institución arte y la

dimensión política del accionar artístico en la sociedad, y concentraron sus innovaciones en la búsqueda de nuevas funciones y relaciones de poder.

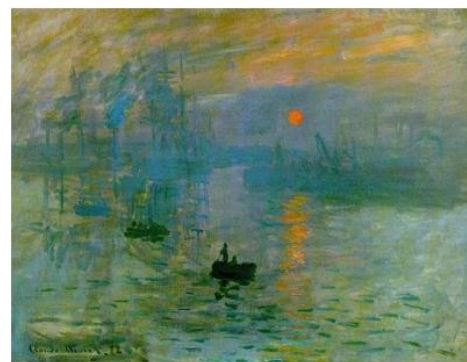
La característica primordial del vanguardismo es la libertad de expresión, que se manifiesta alterando la estructura de las obras, abordando temas tabú y desordenando los parámetros creativos: en poesía se rompe con la métrica y cobran protagonismo aspectos antes irrelevantes, como la tipografía; en arquitectura se desecha la simetría, para dar paso a la asimetría; en pintura se rompe con las líneas, las formas, los colores neutros y la perspectiva.

Los movimientos más importantes son:

IMPRESIONISMO

El impresionismo no fue propiamente un ismo de vanguardia, sino un antecedente contra el que reaccionaron los vanguardistas. Su principal aporte a las vanguardias fue la liberación del poder expresivo del color.

Los impresionistas aprendieron a manejar la pintura más libre y sueltamente, sin tratar de ocultar sus pinceladas fragmentadas, y la luz se fue convirtiendo en el gran factor unificador de la figura y el paisaje. Pero los pintores impresionistas eran artistas que ya no pretendieron ejercer con su arte una modificación radical en las costumbres de su época ni estaban comprometidos con la voluntad de un gran cambio social. Son la consecuencia del fracaso de las pretensiones de la revolución de 1830, la de 1848 y la Comuna de París.



Las discusiones de los impresionistas fueron básicamente técnicas y su pintura puede considerarse una exacerbación del naturalismo a un punto tal que terminaría oponiéndose a los orígenes de aquél. El realismo de Courbet afirmaba que en la realidad encontraba la esperanza de un cambio, la potencia de los hombres reales, el movimiento de las fuerzas revolucionarias. Los impresionistas sustituyen las discusiones de contenido por las de la técnica, la luz, el objetivismo de la transcripción pictórica.

A finales de 1869 los principales pintores impresionistas ya se conocían bien unos a otros. Por entonces el café Guerbois, en la calle de Batignolles, cerca del taller de Édouard Manet (quien parece que por el momento era la personalidad dominante) se convirtió en el cuartel general de este círculo artístico. La actitud de solidaridad de los impresionistas a comienzos de los años 1870 se expresó de un modo muy revelador en algunos retratos de grupo, como el de Fantin-Latour (*Taller en el barrio de Batignolles*, 1870) o el de Bazille (*El taller del artista en la rue de la Condamine*, 1870).



Por primera vez, durante la guerra franco-prusiana los impresionistas tienen que separarse: Pierre-Auguste Renoir y Manet permanecieron en París, Bazille murió en el frente y Monet y Camille Pissarro coincidieron en Londres, donde conocieron a Paul Durand-Ruel, desde entonces el marchante del grupo. De hecho, en 1873 Durand-Ruel se mostraba ya lo bastante seguro de ellos como para preparar un catálogo completo con las existencias de su galería que no llegó a publicarse.

EXPRESIONISMO

El expresionismo fue una corriente pictórica que nació como movimiento a principios del siglo XX, entre 1905 y 1925, en Alemania y otros países centroeuropeos de ámbito germánico y austro-húngaro, ligado al fauvismo francés como arte expresivo y emocional que se opuso diametralmente al impresionismo. Se aglutinó en la década de 1910 en torno a dos grupos: Die Brücke (El puente) y Der Blaue Reiter (El jinete azul). Paralelamente desarrolló su actividad en Viena el grupo de la Secesión, que integraron entre otros; Gustav Klimt, Oskar Kokoschka y Egon Schiele. En los 1920 el expresionismo influyó sobre otras artes.

El gabinete del Doctor Caligari (Robert Wiene, 1919) y Nosferatu, el vampiro (Friedrich Wilhelm Murnau, 1921) iniciaron el expresionismo cinematográfico, y los poetas Georg Trakl y Rainer Maria Rilke llevaron el movimiento al ámbito de la lírica. Entre los principios de esta corriente artística se señalan: la reconstrucción de la realidad, la relación de la expresión literaria con las artes plásticas y la música y la expresión de la



angustia del mundo y de la vida a través de novelas y dramas donde se habla de las limitantes sociales impuestas a la libertad del hombre. Pretende expresar filias y fobias del ser humano. Por lo tanto, no requiere de una buena técnica, ni de un resultado estéticamente bello. Se enfrentaría básicamente como la teoría estética a las ideas realistas, a las viejas ideas impresionistas que habían aparecido en Europa en los últimos veinte años del siglo XIX, y plantearía que lo real no es fundamentalmente aquello que vemos en lo exterior, sino aquello que surge en nuestra interioridad cuando vemos, percibimos, intuimos o producimos algo.

FAUVISMO

El fauvismo fue un movimiento de origen francés que se desarrolló entre 1904 y 1908, aproximadamente.

El importante Salón de Otoño de 1905 supuso la primera exhibición para el grupo cuyo objetivo era lingüísticamente la síntesis forma-color. No se buscaba la representación de los objetos inmersos en la luz solar, sino la de las imágenes más libres que resultaban de la superposición de colores equivalentes a dicha luz. En efecto, los fauvistas consideraban que mediante el color se podían expresar sentimientos. Henri Matisse fue uno de los mayores representantes de esta vanguardia.

CUBISMO

El cubismo nació en Francia en 1905. Sus principales rasgos son la asociación de elementos imposibles de concretar, desdoblamiento del autor, disposición gráfica de las palabras, sustitución de lo sentimental por el humor y la alegría y el retrato de la realidad a través de figuras geométricas. Los inspiradores del movimiento fueron Pablo Picasso y Georges Braque. Algunos de los principales maestros fueron Juan Gris, María Blanchard, Fernand Leger, Jean Metzinger y Albert Gleizes, pero con anterioridad Paul Cézanne ya habría marcado el camino.

Dentro de las técnicas usadas se encuentra el collage, y principalmente la descomposición de las imágenes en figuras geométricas para representar el objeto en su totalidad, incluidos todos sus planos, en la obra. Tuvo dos etapas: un cubismo analítico, que buscaba la descomposición total del objeto, y un cubismo sintético, en el cual se descarta la perspectiva para representar todos los planos del objeto en la misma obra. En la poesía, su estilo más popular fue el caligrama, cuyo principal exponente fue Guillaume Apollinaire. Futurismo El futurismo, movimiento inicial de las corrientes de vanguardia artística, surgió en Roma, Italia, impulsado por el poeta italiano Filippo Tommaso Marinetti, quien recopiló y publicó los principios del futurismo en el manifiesto del 20 de febrero de 1909, en el diario Le Figaro de París. Al año siguiente, los artistas italianos Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Luigi Russolo y Mario Jordano firmaron el llamado Manifiesto del Futurismo.

Aunque tuvo una corta existencia, aproximadamente hasta 1914, su influencia se aprecia en las obras de Marcel Duchamp, Fernand Léger y Robert Delaunay en París, así como en el constructivismo ruso. Los textos futuristas trajeron un nuevo mito: la máquina. Sirva como síntesis una famosa frase de Marinetti: Este movimiento rompía con la tradición, el pasado y los signos convencionales de la historia del arte. Consideraba como elementos principales de la poesía el valor, la audacia y la revolución, ya que se pregonaba el movimiento agresivo, el insomnio febril, el paso gimnástico, el salto peligroso y la bofetada. Según su manifiesto, sus postulados eran la exaltación de lo sensual, lo nacional y guerrero, la adoración de la máquina, el retrato de la realidad en movimiento, lo objetivo de lo literario y la disposición especial de lo escrito, con el fin de darle una expresión plástica. Rechazaba la estética tradicional e intentó ensalzar la vida contemporánea, basándose en sus dos temas dominantes: la máquina y el movimiento.

DADAÍSMO

Surgió en Zúrich, Suiza, entre 1916 y 1922. Hugo Ball y Tristan Tzara se hicieron notar como fundadores y principales exponentes. El movimiento creció y rápidamente se extendió a Berlín y a París. Uno de los motivos que llevó al surgimiento de DADA fue la violencia extrema y la pérdida de sentido que trajo la Primera Guerra Mundial. Rebelándose contra el statu quo, las convenciones literarias y artísticas y rechazando las convenciones de la sociedad aburguesada -que consideraban egoísta y apática - los dadaístas hicieron de su arte un modus vivendi.



El poema dadaísta solía ser una sucesión de palabras y sonidos, lo que hace difícil encontrarle lógica. Se distinguió por una inclinación hacia lo incierto y a lo absurdo. Por su parte, el procedimiento dadaísta buscaba renovar la expresión mediante el empleo de materiales inusuales, o manejando planos de pensamientos antes no mezclables, con una tónica general de rebeldía o destrucción. Posteriormente, nació el dadaísmo norteamericano en Nueva York con Francis Picabia y el francés Marcel Duchamp.

ULTRAÍSMO

El ultraísmo apareció en España entre 1919 y 1922 como reacción ante el modernismo. Fue uno de los movimientos que más se proyectó en el mundo de habla hispana, contribuyendo al uso del verso libre, la proscripción de la anécdota y el desarrollo de la metáfora, que se convertiría en el principal centro expresivo. Fue influido por poetas como Vicente Huidobro y Guillaume Apollinaire.

SURREALISMO

Escisión del dadaísmo, el movimiento surrealista se organizó en Francia en la década de 1920 alrededor de André Bretón, quien inspirado en Sigmund Freud, se interesó por descubrir los mecanismos del inconsciente y sobrepasar lo real por medio de lo imaginario y lo irracional.



Se caracterizó por pretender crear un individuo nuevo, recurrir a la crueldad y el humor negro con el fin de destruir todo matiz sentimental. A pesar de ser constructivo, los aspectos de la conducta moral humana y las manifestaciones no eran de su interés. Consistía en la captación de la coincidencia-realidad surgida en un personaje, cuando vive un hecho que le provoca recuerdos recónditos.

EXISTENCIALISMO

El existencialismo es un movimiento filosófico que postuló fundamentalmente que son los seres humanos, en forma individual, los que crean el significado y la esencia de sus vidas. Emergió como un movimiento en la literatura y filosofía del Siglo XX, heredera de los argumentos de filósofos como Sören Kierkegaard, Friederich Nietzsche y Miguel de Unamuno. Este movimiento generalmente describe la ausencia de una fuerza trascendental; esto significa que el individuo es libre y, por ende, totalmente responsable de sus hechos, sin la presencia de una fuerza superior que pudiera determinarle en su actuar.

Esto les atribuye a los humanos el crear una ética de responsabilidad individual, apartada de cualquier sistema de creencias externo a él. Esta articulación personal del ser es el único camino existente para superar, generalmente, a las religiones, que tratan del sufrimiento, la muerte y el fin del individuo.



FIGURAS LITERARIAS

Aquí tienes una lista de las figuras literarias más usuales y sus respectivas definiciones.

ACRÓNIMO

El acrónimo consiste en unir dos o más palabras con el fin de crear una palabra completamente nueva.

Ejemplos:

1. La palabra "**AVE**" es un acrónimo de Tren de alta velocidad Española.
2. La palabra "**UCI**" significa Unidad de Cuidados Intensivos.

AFORISMO

El aforismo consiste en una declaración concisa que expresa una opinión que, generalmente se entiende como una verdad universal, destinada a impartir sentido y sabiduría a veces en forma de proverbios sabios.

Ejemplos:

1. Al ver el trabajo de tan mala calidad realizada por el empleado el jefe le dijo que "o se espabila o se larga".
2. "O dejas de fumar o morirás de cáncer"

ALEGORÍA

La alegoría es un dispositivo simbólico, cuyo significado como concepto, se combina con la ayuda de un objeto o idea más corpórea utilizada como ejemplo. Por lo general, sugiere un significado a través de ejemplos metafóricos.

Ejemplos:

1. "La fe" es como intentar escalar una cuesta empinada y rocosa: sólo un mero tropiezo podría hacerte caer rodando, pero la creencia y la perseverancia te verán en la cima.
2. "La justicia" está representada por una mujer con los ojos vendados que sostiene una balanza en sus brazos de allí a que se diga que la justicia es a veces ciega y no igual para todos.
3. "La nave del corazón no virtuoso, se estrellará contra las rocas del vicio".

ALITERACIÓN

La aliteración consiste en crear una frase que contenga letras con igual sonido. Es muy usada en los trabalenguas.

Ejemplos:

1. Tres **t**ristes **t**igres comen **t**rigo de un **t**rigal. (La "T" como sonido destaca y se repite).
2. ¡**R** con **R** guitarra, **R** con **R** carril, que **r**ápido ruedan las **r**uedas de este **f**errocarril!
3. ¡Cómo **quieres** que te **quiera**, si el que **quiero** que me **quiera**, no me **quiere** como **quiero** que me **quiera**!

ALUSIÓN

La alusión consiste en hacer una conexión con el sujeto que está siendo mencionado. El autor hace alusión de un tema concreto, un lugar, evento, u obra literaria a través de una referencia del pasado.

Ejemplos:

1. No es de extrañar que todos se refieran a María como otra "madre Teresa" en proceso de elaboración, ya que a ella le encanta ayudar y cuidar de la gente. En el ejemplo, el autor menciona a la Madre Teresa para indicar el tipo de cualidades que tiene María.
2. Cerrar podrán mis ojos la postrera sombra, que me llevaré el blanco día; y podrá desatar esta alma mía hora, a su afán ansioso lisonjera.
3. Y cuando llegue el día del último viaje, y esté al partir la nave que nunca ha de tornar.

ANADIPLOSIS

La anadiplosis consiste en repetir las mismas palabras al final de un verso y al comienzo del siguiente para poner más énfasis o recalcar lo que quiere transmitir específicamente. Su uso reiterado se denomina también Conduplicación.

Ejemplos:

1. Nadie ama solamente un corazón: un corazón no sirve sin un cuerpo. Autor: J. M.^a Fonollosa. Siglo XX (**La palabra repetida es "un corazón"**).
2. Muy doliente estaba el Cid, de trabajos muy cansado, cansado de tantas guerras como por él han pasado. Autor: El Romancero del Cid (aquí **se repite la palabra "cansado"**).
3. A veces pienso en ti incluso vestida, vestida de mujer para la noche, la noche que cambió tanto en mi vida; mi vida, deja que te desabroche. Autor: Javier Krahe. Siglo XX (aquí **se repite la palabra "vestida", "la noche" y "mi vida"**).

ANÁFORA O REITERACIÓN

La anáfora o reiteración consiste en repetir una palabra o conjunto de palabras al comienzo de una frase o verso para hacer hincapié en lo que queremos remarcar.

Ejemplos:

1. **"Bate, bate,** chocolate, con harina y con tomate."
2. **"¿Qué es la vida?** Un frenesí **¿qué es la vida?** Una ilusión."
3. **"Bebe, bebe,** y disfruta de la fiesta."

ANALEPSIS

La analepsis, **"flash-back" o "Déjà vu"** se usa mucho en el cine para alterar un evento, trasladar secuencia en el tiempo (al pasado) ayudando a la acción narrada en el presente, rememorando un hecho ya ocurrido o para dar una lección.

Ejemplos:

1. Los dos empleados del restaurante se encontraban limpiando las mesas después de cerrar el local. En ese momento ingresaron al lugar dos encapuchados que les exigieron la recaudación del día. Luego los asaltantes escaparon en un auto **que habían robado dos horas antes** en el estacionamiento de un supermercado. **(Flash-Back que describe el hecho que sucede antes de la acción presente.)*
2. Cuando intenté levantarme para andar por el suelo, resbalaba, y aunque ya me figuraba dónde estaba, preferí no pensar, **pues me acordé de lo que mi madre me había dicho en su lecho de muerte. Yo estaba a su lado, muy triste, y mi madre, que se ahogaba, tuvo fuerzas para levantarse de medio cuerpo para arriba y con el brazo largo, largo y seco como un mango de escoba, me pegó un tremendo guantazo y me gritó aunque apenas se la entendía: ¡no pienses! Y murió.**(Flash-back) "Mi Cristina". Autora: Mercé Rodoreda.

ANALOGÍA

La analogía ayuda a establecer una relación de similitud entre dos conceptos o ideas de manera simple y concisa, transmitiendo una idea nueva partiendo de una vieja como base para su comprensión.

Ejemplos:

1. De la misma manera que uno no puede tener el arco iris sin la lluvia, uno no puede alcanzar éxito y riqueza sin trabajar duro.
2. Ángel es al bien, como demonio es al mal.
3. Depresión es a tristeza, como euforia es a felicidad.
4. Triunfo es a éxito, como derrota es a fracaso.

ANÁSTROFE

La anástrofe es el orden inverso del sustantivo y el adjetivo en la oración. Estos se intercambian. El sustantivo es seguido por el adjetivo. Este orden inverso crea dramatismo. Se usa mucho en el refranero español.

Ejemplos:

1. Habló de los tiempos pasados y futuros, y soñó con cosas que han de ser.
2. "Era del año la estación florida." De Luis de Góngora.
3. "Quien mal anda, mal acaba".

ANTÍTESIS

La antítesis se usa cuando el escritor emplea dos frases de significados opuestos pero cercanos en proximidad para crear contraste. Juega con los opuestos complementarios para crear un significado más vívido.

Ejemplos:

1. Cuando Neil Armstrong pisó la Luna pudo haber sido un pequeño paso para el hombre, pero fue un gran salto para la humanidad.

2. "Eres como la Rosa de Alejandría que se abre de noche y se cierra de día."
3. "Quisiera tener una **dulce muerte**."

ANTONOMASIA

La antonomasia consistente en la sustitución de un nombre propio por una expresión reconocida universalmente. Es decir, reconocer a alguien por su apodo.

Ejemplos:

1. La píldora anticonceptiva es la píldora anti-baby por antonomasia.
2. El Rey del Pop es Michael Jackson.
3. La Meca del Cine es Hollywood.

ANTROPOMORFISMO

El antropomorfismo consiste en dar calidad humana a un objeto no-humano, con el fin de conectar la audiencia; una forma de personificación parecida a la prosopopeya.

Ejemplos:

1. La tormenta trajo consigo vientos huracanados y relámpagos feroces mientras los residentes de la aldea miraban hacia los cielos airados alarmados.
2. "Y Dios creó al hombre a su imagen, a imagen de Dios lo creó; varón y hembra los creó".

ASÍNDETON

La Asíndeton consiste en crear un mensaje escueto, conciso y potente para crear un impacto inmediato en el lector, acortando el significado implícito de la frase y presentándolo de forma sucinta.

Ejemplos:

1. Reducir, Reutilizar, Reciclar.
2. "Acude, corre, vuela."
3. "Veni, vidi, vici". Julio César Traducción: Llegué, vi, vencí.
4. Me gustan todas las mujeres: altas, bajas, flacas, gordas...¡¡itodas!!!

ASONANCIA

La asonancia consiste en la repetición de sonidos producidos por las vocales dentro de una oración.

Ejemplo:

1. "Un largo mechón." (En el caso de la 'o' el sonido se repite en las dos últimas palabras de la oración).

BIBLIOMANCIA

La bibliomancia consiste en basar un acontecimiento o evento, que se está llevando a cabo, y anticipar los resultados que tendrá en una fracción de la Biblia.

Ejemplos:

1. Los Vedas sirven como una herramienta para la bibliomancia entre los hindúes, mientras que los musulmanes se basan en el Corán.
2. Para los católicos revisar los pasajes de la biblia es esencial, para así, aprender las lecciones que CONSIDEREN oportunas.

BILDUNGSROMAN

El bildungsroman es una forma muy popular de narración donde el autor basa la trama en el crecimiento global del personaje a lo largo de toda la historia.

Ejemplo:

1. Escarlata O'Hara en "Lo que el viento se llevó" experimenta un crecimiento en el ámbito personal a medida que aprende el valor de los amigos y el trabajo duro bajo coacción, y sin comprometer sus propios sueños.

ASÍNDETON

La Asíndeton consiste en crear un mensaje escueto, conciso y potente para crear un impacto inmediato en el lector, acortando el significado implícito de la frase y presentándolo de forma sucinta.

Ejemplos:

1. Reducir, Reutilizar, Reciclar.
2. "Acude, corre, vuela."
3. "Veni, vidi, vici". Julio César Traducción: Llegué, vi, vencí.
4. Me gustan todas las mujeres: altas, bajas, flacas, gordas...¡¡¡todas!!!

CACOFONÍA

La cacofonía consiste en usar palabras y frases que implican sonidos fuertes, estridentes y/o desagradables dentro de una misma frase.

Ejemplos:

1. Sus dedos golpearon y aporrearon la puerta y su pie chocó contra la puerta amarillenta.
2. Los sollozos, alaridos y una fantasmagórica respiración entrecortada de esa alma, muerta y desdichada, se oían desde la habitación más alejada como si estuvieran a tan sólo un paso de la puerta.

CONNOTACIÓN

La connotación consiste en no indicar de forma clara el significado que se pretende y, en su lugar, transmitirlo indirectamente.

Ejemplos:

1. Y una vez más, las hojas de otoño caían.
2. Y la gruesa y brillante capa nivea, como una estela de diamantes, cubría el camino a cada paso, mostrándonos la llegada irrefutable del invierno.

CONSONANCIA

La consonancia consiste en repetir sonidos producidos por las consonantes dentro de una oración o frase.

Ejemplo:

1. Canta canciones clásicas para clara.

CONTRASTE

El contraste, como la misma palabra indica, consiste en crear contraste entre dos personajes. Poniendo de relevancia los rasgos y características del segundo a través del primero, debido a que, aparentemente lo contradicen.

Ejemplo:

1. En la saga de "Harry Potter", el personaje de "Dumbledore", interpreta al bueno, y en contraste tenemos a su antagonista "Lord Voldemort", que interpreta al malo en la serie. **Una clara referencia entre el bien (Dumbledore) y el mal (lord Voldemort).**

CORRIENTE DE CONCIENCIA

La corriente de conciencia consiste en una forma de pensamiento, sin diálogo ni descripciones y sin interrupciones ni trabas de pensamientos e ideas en la mente consciente.

1. "La vida no es una serie de lámparas dispuestas simétricamente, la vida es un halo luminoso, una envoltura semitransparente que nos rodea desde el comienzo de la conciencia hasta el final." El lector común. (Virginia Wolf) 1925.

DENOTACIÓN

La denotación consiste en expresar un sentido o el significado de una parte de una historia de una manera clara y directa. Lo contrario de la connotación.

Ejemplos:

1. Él hizo las maletas y se dirigió fuera de la casa, dejando su antigua vida para siempre.
2. Un buen día, César hizo las maletas, sabía que algo fuera le esperaba, algo mejor, comprendió cuál era su misión en la vida y así salió hacia la aventura, sin mirar atrás partió para no regresar jamás.

DEPRECACIÓN

La deprecación consiste en expresar un vivo deseo, ruego, o suplica para lograr un fin invocando a lo divino, es decir, a todos los santos, a la virgen, e incluso a Dios.

Ejemplos:

1. "Dime tú lo que quiero que no lo sé... Despoja a mis ansiones de su velo... Descúbreme mi mar, mar de lo eterno... Dime quién soy... dime quién soy... que vivo..." (Miguel de Unamuno).
2. "A Soria llegará la primavera. Siempre hay tiempo de amor para el que espera: ¡Señor, di que no es tarde todavía!" (José García Nieto).
3. "Te lo suplico señor, bendícenos ahora y siempre." (Anónimo)

DICCIÓN

La dicción es la marca de calidad o sello personal del autor. Así como también el tono distintivo o temple de sus escritos. Eso incluye su estado de ánimo, actitud, dialecto y estilo de escritura. Y se divide en cuatro grupos o categorías: Figuras de transformación, de repetición, de omisión y de posición.

Ejemplos:

1. La Sinelefa: "Salve al pueblo que intrépido y fuerte a la guerra a morir se lanzó cuando en bélico reto de muerte sus cadenas de esclavo rompió." *En la pronunciación debería escucharse así: "Sal-veal-pue-blo-quein-tré-pi-doy-fuer-tea-la-gue-rra-mo-rir-se-lan-zócuán-doén-bé-li-co-re-to-de-muer-tesus-ca-de-nas-dees-cla-vo-rom-pió."
2. El Quiasmo: "Ni son todos los que están, ni están todos los que son".
3. La Asíndeton: "Acude, corre, vuela, traspasa la alta sierra, ocupa el llano. No perdones la espuela no des paz a la mano; meneas fulminando el hierro insano." Autor: Fray Luis de León S.XVI
4. La Hipérbaton: "Del salón en el ángulo oscuro, de su dueña tal vez olvidada, silenciosa y cubierta de polvo veíase el arpa." Autor: Gustavo Adolfo Bécquer, Rimas VII.
5. "Yo nunca seré de piedra. Lloraré cuando haga falta. Gritaré cuando haga falta. Reiré cuando haga falta. Cantaré cuando haga falta." Autor: Rafael Alberti.

EKFRÁSTICA

La ekfrástica se refiere a una forma de escritura, sobre todo a la poesía, en la que el autor describe otra obra de arte, generalmente de forma visual. Se utiliza para transmitir la **simbología** más **profunda** mediante la retórica.

Ejemplos:

Una fotografía de un paisaje vacío puede transmitir desolación, abandono y pérdida. Del mismo modo, se pueden transmitir los mismos sentimientos y los conceptos mediante el uso de frases tales como 1. "una puerta vacía" o 2. "una habitación de niños sin hijos".

LA ETOPEYA

La etopeya, del griego "Ethos" significa costumbre, ética, y consiste en describir los rasgos psicológicos o morales de una persona, destacando no sólo sus virtudes pero también sus defectos. Se usa en adivinanzas y/o refranes.

Ejemplos:

1. Lana sube, lana baja... (navaja) / (Adivinanza).
2. A buen entendedor, pocas palabras bastan. (Refrán).
3. Quien tiene un amigo, tiene un tesoro. (Refrán).
4. Don Gumersindo. Era afable, servicial, compasivo y se desvivía por complacer y ser útil a todo el mundo aunque costase trabajos, desvelos, fatiga, con tal que no le costase un real. Alegre y amigo de chanzas y burlas. Se hallaba en todas las reuniones y fiestas, cuando no era a escote y las regocijaba con la amenidad de su trato y con su discreta, aunque poco ática conversación. (Pepita Jiménez), Juan Valera.

METÁFORA

La metáfora consiste en establecer una **comparación entre similitudes y rasgos compartidos**. Identidad atribuida a un sujeto por medio de otro. **(2) tipos: Metáfora Pura** (Sin término real) y **Metáfora impura** o figura de imagen (término real y evocado).

Ejemplos:

1. "Enrique era un león en el campo de batalla". (Atributos animales del Rey de la Selva – valentía y bravura).
2. "Las perlas de tu boca" son tan blancas que me iluminas cuando sonrías. (Compara las perlas con los dientes blancos).
3. "Devorado por las llamas del fuego se apagó". (Compara las llamas con ser devorado).
4. "¡Estás tan pegao al jefe que no sabemos dónde empieza él y dónde acabas tú!" (para el que hace la pelota) / metáfora sarcástica.
5. "Tener memoria de elefante." (Atributos animales del Elefante – Gran inteligencia).

EL TONO

El tono consiste en la actitud adoptada por el autor con respecto a un personaje específico, lugar, o desarrollo. Ayudando, así, al lector a determinar los sentimientos del autor. Es el énfasis que transmite mediante lo solemne, lo grave, de lo crítico a lo ingenioso, y de lo irónico y cómico.

Ejemplo:

1. **La manera de decir las cosas.** Puede tener un tono muy positivo o por el contrario, un tono muy negativo. (En la saga de Harry Potter, su autora J.K. Rowling ha tomado un tono muy positivo, y estimulante sobre la idea del amor y la devoción).

NÉMESIS

Némesis, de acuerdo a la mitología clásica, era la diosa patrona de la venganza. El uso de una **"Némesis" o enemiga** hace referencia a una situación de, y/o, justicia poética en la que los personajes positivos son recompensados y los negativos penalizados.

Ejemplos:

1. **Lucifer es la némesis de Dios** como un **ángel lo es de un demonio**. (diferencia entre el bien y el mal).
2. Adolf **Hitler fue y es la némesis del pueblo judío**.

OXÍMORON

El oxímoron significa "los opuestos" y consiste en utilizar conceptos contradictorios de manera que acaben teniendo sentido de una manera extraña y compleja ayudando a percibir un nivel más profundo de la verdad. (El contraste de conceptos agrupados)

Ejemplos:

1. Poseía un **fuego frío** en sus ojos.
2. "Es herida que **duele y no se siente.**" (Francisco de Quevedo).
3. "Mis libros están **llenos de vacíos.**"
4. Pablo parece **"un muerto viviente."**
5. **"Pobre niña rica."** (designa a la ricachona que da lástima por su actitud).

EPÍTETO

El epíteto consiste en agregar un nombre común a una persona o lugar y atribuirle una **cualidad especial**. Se utiliza como dispositivo descriptivo del lenguaje común a través del tiempo.

Ejemplos:

1. "Alejandro Magno" es el epíteto de uso común para referirse a Alejandro III de Macedonia (debido a sus espectaculares logros).
2. "Noche oscura del alma. La fría nieve de tus brazos. ¿Dónde, dónde está la miel dulce de tus ojos?"
3. "Roja sangre y cálido sol."
4. "Las flores, marchitas, desaparecieron."
5. "Toro victorioso" (se utiliza en la titulación real como epíteto de faraón en el Antiguo Egipto).

PROLEPSIS

La prolepsis deriva del griego y significa **anticipación**. También se la conoce como "Flash-forward" (Alteración temporal de la historia en el futuro). Algunos autores la usan para narrar por anticipado lo que le sucederá al personaje. Premonición.

Ejemplos:

1. Un personaje se acerca a un barranco y se ve a sí mismo cayendo, días después, cae. (Flash-forward o premonición de su propia muerte).
2. Tener sueños muy vívidos de sufrir un accidente, es decir, saber que si se pasa por tal carretera, tal día concreto, a tal hora, tendrá un accidente aun no sabiendo bien por qué. (Premonición)
3. "El día en que lo iban a matar, Santiago Nasar se levantó a las 5:30 de la mañana para esperar el buque en que llegaba el obispo." (Anticipación)

VEROSIMILITUD

La verosimilitud consiste en la calidad literaria de la **veracidad a secas** o aparente, correcta y precisa, atribuida a una persona, idea, concepto, declaración o evento.

Ejemplo:

1. El éxito de ventas de **"El Diario de Ana Frank"** presenta verosimilitud al sufrimiento del pueblo judío durante el Holocausto. Por ser verdad despertó el interés de la gente y el libro fue **todo un éxito de ventas a pesar de su triste historia.**

PRÓLOGO

El prólogo o **introducción** consiste en una pauta o "adelanto" de la historia que se narra. Los prólogos suelen ser "hablados" por uno de los personajes y nunca por parte del autor. A su vez, el autor, puede o no, pedirle a un amigo que diga unas palabras al principio de la obra incluyéndole a él de forma indirecta como favor.

Ejemplos:

1. "El origen de esta historia es"
2. "Todo empezó un día en que mi amigo, y autor de este libro."

QUIASMO

El quiasmo consiste en la **repetición** y se suele dar mucho en la figura retórica del discurso. Este surge del hecho de que tiene dos fracciones, sincronizadas entre sí, en todo el conjunto de la frase / prosa / párrafo, etc. **donde la segunda fracción está en sintonía con respecto a la primera.**

Ejemplos:

1. "Tú puedes quitar al patriota del país, pero no puedes sacar al país del patriota."
2. "Ni son todos los que están, ni están todos los que son."
3. "Cuando tenía hambre no tenía comida y ahora que tengo comida no tengo hambre."
4. "Tanto monta, monta tanto."

KENNINGS

El término "Kennings" (característico de la antigua poesía inglesa) consiste en el uso de imágenes y referencias indicativas, directas e indirectas, para sustituir el nombre propio y formal de la materia utilizando un giro de palabras, metáforas, o frase mágica poética de nueva creación para referirse a una persona, objeto, lugar, acción o idea.

Ejemplo:

1. La frase "tramp stamp", o lo que es lo mismo "estampa de putilla", es utilizado para referirse a las mujeres con tatuajes en la zona donde la espalda pierde su nombre o, a un tatuaje de mala calidad, vulgar y de mal gusto.

RETRATO

El retrato consiste en mostrar y **combinar** las **cualidades tanto internas** (psicológicas) **como externas** (físicas) de la persona de la que se habla. **Se ve en adivinanzas y refranes.**

Ejemplos:

1. Blanca por dentro, verde por fuera, si quieres que te lo diga **espera**. La Respuesta es: La Pera (de la palabra espera) Adivinanza.
2. "**Perro ladrador, poco mordedor.**" (ladra mucho pero en realidad es inofensivo) Refrán.
3. Lucía estaba sola... Y **no es que Lucía fuera una mujer fea** o de carácter insoportable, **aunquetampoco** pueda decirse que era una venus objetivamente **maravillosa**. Lucía era algo **bajita, pero bien proporcionada**, pelirroja y pecosilla, con grandes ojos marrones de expresiva mirada, nariz pequeña y labios de sonrisa fácil y sincera. Simpática y de agradable charla, tenía **un pronto de mil demonios** cuando algo le molestaba, para olvidarse al rato del mal momento y seguir como si nada hubiera pasado. Amiga de sus amigos, era una mujer a la que se entregaba mucha gente, que también lo recibía todo de ella.
4. "Quien tiene un **amigo**, tiene un **tesoro**." (La amistad es lo más preciado) Refrán.

FIGURAS PINTORESCAS

Las figuras pintorescas tienen como finalidad expresar lo que uno ve con palabras. Son (6): El paisaje o Topografía, la cronografía, la prosopografía, la etopeya, el retrato y el autoretrato.

Ejemplos:

1. **TOPOGRAFÍA** (describe un lugar determinado) : "Sobre el monte pelado con calvario. Agua clara y olivos centenarios. Por las callejas hombres embozados, y en las torres veletas girando. Girando eternamente ¡Oh pueblo perdido, en la Andalucía del llanto!" (Federico García Lorca)
2. **CRONOGRAFÍA** (describe un lugar o época de forma artística) : "Por el mes era de Mayo, cuando hace la calor, cuando canta la calandria y responde el rui señor, cuando los enamorados van a servir al amor." (Romance del prisionero)
3. **PROSOPOGRAFÍA** (describe el aspecto físico de una persona, animal, cosa u objeto) : "Entrabamos en la habitación, cuando pudimos ver a un hombre alto, delgado y con el rostro blanco y arrugado, con grandes ojeras; esa imagen fue impresionante, pero con un poco de cordura logramos distinguir mejor, era el mayordomo pintado en un cuadro que abarcaba todo un muro."

4. **ETOPEYA** (describe cualidades morales de una persona) : "Rosa, mi abuela, era una mujer calida y amable, siempre dispuesta a estar ahí para ti, y aunque no era una mujer de mente abierta y moderna, si era una mujer que sabía escuchar a todo aquel que necesitara ser escuchado, entendía tus problemas y siempre daba los mejores consejos. ¿Cómo no extrañar a una mujer así? trabajadora, noble, paciente, amorosa; ella era la luz en la oscuridad, la esperanza en medio del desastre, la mujer que con su particular forma de pensar y ver la vida, llenó de alegría y amor la vida de todos quienes la conocieron."
5. **EL RETRATO** (describe cualidades tanto físicas como morales de una persona): *Antes de la fotografía el retrato era sólo para personas pudientes como reyes y clero y hay de varios tipos como por ejemplo "la pintura al óleo." Y,
6. **EL AUTORETRATO** (describe a uno mismo tanto física como moralmente): Ejemplo mínimo del Autoretrato de Miguel de Cervantes: "Éste que veis aquí, de rostro aguileño, de cabello castaño, frente lisa y desembarazada, de alegres ojos y de nariz corva, aunque bien proporcionada."

EPANADIPLOSIS

La epanadiplosis, palabra griega que significa **duplicación**, consiste en repetir las mismas palabras al principio y final de una cláusula (una o varias oraciones).

1. Y pasas llevando en tus ondas, "**palabras**" de amor, "**palabras.**" (El Romance del Duero de Gerardo Diego).
2. "**Verde**" que te quiero "**verde**". "**Verde**" viento. "**Verdes**" ramas. (Romance sonámbulo de Federico García Lorca).
3. ¿"**Cómo era**", Dios mío, "**cómo era**"? (Juan Ramón Jiménez).

PARADOJA

La paradoja (**contradicción artística**) consiste en utilizar conceptos o ideas que son contradictorias entre sí, pero que juntas poseen un valor muy significativo a nivel más profundo de sentido y significado no revelado a primera vista, pero que cala hondo de forma asombrosa.

Ejemplos:

1. Paredes altas no hacen palacio; arcas llenas, no hacen a un rey.
2. "Vivo sin vivir en mí, y tan alta vida espero que muero porque no muero." (Santa Teresa)
3. Al que es avaro, las riquezas lo hacen mucho más pobre.
4. Es de mala suerte ser supersticioso.
5. Sueño despierta cada día.

INTERROGACIÓN RETÓRICA

La interrogación retórica o figura de diálogo consiste en **hacer una pregunta sin esperar respuesta para reforzar un punto de vista concreto**.

Ejemplos:

1. "**¿Por qué este inquieto y abrasador deseo?**" (José de Espronceda). (no se espera respuesta sólo da énfasis para expresar la pasión que siente).
2. **¿Tengo monos en la cara?** (expresas malestar cuando alguien se queda embobado mirándote).
3. **¿Cuándo acabará este calvario?** (no esperas una respuesta, tú mismo te auto-preguntas).

TRUEQUE

El trueque consiste en **intercambiar las primeras letras de algunas palabras con el fin de crear otras nuevas** o, palabras sin sentido, con el fin de crear un ambiente divertido. **Se ve mucho en los trabalenguas y juegos de palabras.**

Ejemplos:

1. Tres tristes tigres comen trigo en un trigal. (Trabalenguas).
2. No es lo mismo un tanga viejo, que un viejo en tanga. (Juego de palabras).

ELIPSIS

La elipsis consiste en omitir algunos elementos de la oración, por “sobreentenderse”, dando énfasis en la frase que no se omite. Muy presente tanto en la vida cotidiana como en los refranes populares.

Ejemplos:

1. ¿Qué tal? (el “tú” o el “estás” se sobreentiende).
2. Lo bueno, si breve, dos veces bueno. (el “es” se sobreentiende).
3. En abril, aguas mil. (el “caen” se sobreentiende).
4. Al enemigo que huye, puente de plata. (el “ponedle” se sobreentiende).

JUEGOS DE PALABRAS

Los juegos de palabras consisten en utilizar **una palabra** de una manera que sugiere **dos o más significados** posibles en clave de humor.

Ejemplos:

1. – **Te traje el traje** rojo que tanto te gusta.
2. “No es lo mismo **huevos de araña**, que **arañame los huevos.**”
3. “**No es lo mismo Emeterio, Saturnino, Zacarías y Fajardo, que meterlo, sacarlo, sacudirlo y guardarlo.**”

POLISÍNDETON

El polisíndeton consiste en **utilizar conjunciones** o de conectar con frecuencia palabras en una frase, colocadas muy cerca una de otra, en oposición a la norma habitual, **para dar un efecto dramático.**

Ejemplos:

1. Decir “aquí y allá y en todas partes” en lugar de simplemente decir: “aquí, allá y en todas partes”.
2. “Marga y Susana y Ana y Margarita y Benjamín todos planearon ir de picnic” en lugar de: “Marga, Susana, Ana, Margarita y Benjamín” haciendo hincapié en cada una de las personas.
3. “Hay un palacio y un río y un lago y un puente viejo, y fuentes con musgo y hierba alta y silencio... un silencio.” (Juan Ramón Jiménez)

FALACIA PATÉTICA

La falacia patética, o personificación, consiste en atribuir sentimientos humanos a objetos inanimados, a la naturaleza o, a los fenómenos. Y se produce más por accidente que a propósito.

Ejemplos:

1. La tetera silbando en voz baja le informó de que era el momento del desayuno.
2. Los agudos pitidos ininterrumpidos de la secadora, la llamaban incesantemente para que recogiera la ropa que ya estaba seca.

HIPÉRBATON

La hipérbaton consiste en poner palabras y/o frases de manera que se cree una frase estructurada diferente pero con el mismo significado. **Se utiliza para crear intriga** y agregar más profundidad e interés a la estructura de la oración.

Ejemplos:

1. “**Volveran las oscuras golondrinas en tu balcón sus nidos a colgar.**” (Gustavo Adolfo **Becquer**). En vez de decir: Las golondrinas oscuras volveran a colgar sus nidos en tu balcón.
2. “**Del monte en la ladera por mi mano plantado tengo un huerto.**” En vez de decir: Tengo un huerto plantado por mí mismo en la ladera del monte.

3. **"Del salón en el ángulo oscuro, de su dueña tal vez olvidada, silenciosa y cubierta de polvo veíase el arpa."** (Gustavo Adolfo Becquer). En vez de decir: que el arpa cubierta de polvo y silenciosa se había quedado olvidada por su dueña en el salón.

SILEPSIS

La silepsis entra en juego **cuando una sola palabra** que **influye** o regula **dos** o más debe ser entendido de forma individual. **Se utiliza como ironía.**

Ejemplos:

1. José **perdió las llaves** del coche **y la calma**.
2. María fue **incapaz de mantener el control sobre sus hijos o su temperamento**.
3. "Esperaos un poco, **gente tan inconsiderada como presurosa**." Don Quijote (Cervantes).

SINÉCDOQUE

La sinécdoque, o el **sentido figurado**, utilizan una parte de algo para referirse a un todo.

Ejemplos:

1. "Nació **con un pan debajo del brazo**." (Nació doblemente bendecida, dentro de una familia pudiente).
2. "Trabajar para **ganarse el pan**." (No se refiere sólo al pan sino a un todo más concreto, a la vida).
3. "Quedó sola, con cuatro **bocas que alimentar**." (Se refiere a los hijos).
4. "**Es todo un Nerón**." (se refiere a un hombre vil, tirano, cruel como lo fue ese emperador romano).
5. "Se lo sirvieron todo **en bandeja de plata**." (Se refiere a que lo tuvo fácil, se lo dieron todo hecho).

EPÍLOGO

El epílogo consiste en hablar cara a cara con la audiencia (**Publicidad para posibles sagas**) añadiendo un poco de conocimiento de algunos hechos interesantes que suceden una vez que finaliza la trama principal.

Ejemplos:

1. Los **"trailers"** de las películas son el ejemplo más claro de epílogo, ya que, te dejan entrever lo que vendrá en un futuro.
2. El epílogo de Shakespeare en la tragicomedia "La Tempestad". Donde el personaje de " Próspero " se dirige directamente al público, rompiendo límites e informando del fin de la obra a los espectadores.

LÍTOTE

Líote, o **"negación atenuante"**, consiste en afirmar algo negando lo contrario enfatizando una observación.

Ejemplos:

1. Manolito ya no debe andar muy lejos. (Está más cerca de lo que creemos).
2. No pasa nada, tampoco es tan grave. (No es para tanto).
3. ¿Y te parecerá poco? (ya tienes demasiado o suficiente).
4. ¡No me digas! (Dime, quiero saber).
5. No es tan fiero el león como lo pintan. (Es todo mentira, es tranquilo).

TEXTO DRAMÁTICO

Su finalidad es convertirse en espectáculo y ser representado ante un público. En él se recogen los diálogos que deben ejecutar los actores y las didascalías o acotaciones que sirven para organizar la puesta en escena. Por lo común, en las acotaciones aparecen detallados el tono y ritmo de los parlamentos, los gestos y movimientos de quienes componen el reparto, la estructura espacio-temporal de la pieza, las cualidades y modificaciones del decorado, el vestuario, el maquillaje, los efectos.

La construcción del texto dramático se plantea mediante una secuencia de unidades, delimitadas generalmente por un intervalo en la representación, especificado en el escrito. Siguiendo un esquema general, las unidades textuales

básicas en el teatro occidental (véase Teatros del mundo) son los actos, las escenas y los cuadros. Su número y disposición han ido variando a lo largo de la historia.

La escena es un fragmento de la pieza teatral determinado por la salida o entrada de los personajes en el espacio escénico. De este modo, el momento que delimita una escena puede ser aquel en que alguno de los actores hace mutis o se incorpora a la acción. No obstante, esa división es rechazada por algunos autores que fijan el cambio de escena de acuerdo con el desarrollo de la acción dramática, sin tener en cuenta los movimientos del grupo de intérpretes. En cualquier caso, a la hora de definir esta unidad en el teatro clásico, se suele aludir a una configuración determinada de personajes. Compuestos en general por una sucesión de escenas, los actos quedan separados por un descanso (entreacto), indicado habitualmente con un oscuro, una bajada de telón o un signo similar. Este fraccionamiento interno del texto dramático puede atender a un clímax en el desarrollo de la acción o a un cambio de escenario.



Un cuadro, compuesto para reflejar cierta actitud temática o estética, se diferencia del cuadro precedente por un cambio escénico, realizado ocasionalmente a la vista de los espectadores. Autores como Bertolt Brecht privilegiaron la idea de un cuadro entendido como sistema autónomo cuya peculiaridad ha de ponerse de manifiesto cuando el texto es representado.

En líneas generales, un texto teatral se caracteriza por el uso del diálogo, escrito en prosa o verso para producir el efecto de una conversación real. Su naturaleza es literaria y perdurable frente a la teatralidad propia de la representación, siempre pasajera. A diferencia de la obra textual, plenamente lingüística, la representación ofrece un juego de signos verbales y no verbales (visuales, proxémicos, acústicos, musicales) que por escrito se reducen a didascalías.

Por ejemplo:

Personajes:

- El hombre de nieve.
- Alex.
- Noé.

Acto 1.

Narrador: Esta es una historia triste de invierno, todo comenzó en el día después de la última gran nevada del año, aquella que permitiría a los niños jugar libremente en ella sabiendo que todas sus creaciones permanecerían ahí durante un par de semanas.

(Alex entra corriendo a escena.)

Alex: ¡Noé! ¡Noé! Ven a jugar en la nieve, ven hagamos un ángel en el piso como en las películas.

(Noé entra corriendo a escena mientras que cierra completamente su abrigo)

Noé: ¡Que frío hace!

Alex: ¡Hagamos un hombre de nieve!

Acto 2.

Narrador: Y así los dos niños iniciaron con un juego lo que sería uno de los milagros navideños más hermosos de la historia, al final crearían a un amigo inolvidable.

(Noé y Alex están parados frente al Hombre de Nieve)

Noé: Sólo le hace falta algo para que sepamos que es un niño.

Alex: En el cuarto del abuelo hay un sombrero alto, voy a buscarlo.

(Alex corre y sale de escena)

Noé: Ya casi estás listo, ahora los tres jugaremos guerras de bolas de nieve, videojuegos, juegos de mesa y espero que seas listo para que nos ayudes con nuestra tarea.

(Alex regresa)

Alex: Aquí está, yo se lo pongo.

(Alex le pone el sombrero al Hombre de Nieve, éste enseguida se sacude y asusta a los niños, quienes lanzan un grito)

Hombre de Nieve: Oh, no, no se asusten, yo soy su amigo.

Noé: ¿Pero cómo es posible?

Alex: ¿Estás vivo? ¡Pero si eres de nieve!

Hombre de Nieve: Es gracias a este sombrero mágico, me ha regalado un alma.

Noé: ¿Eres bueno en matemáticas?

Alex (Mira a Noé): ¿Eh?

Hombre de Nieve: Soy bueno en matemáticas, en los videojuegos y los juegos de mesa.

Noé: ¿Y en las guerras de bolas de nieve?

Hombre de Nieve: ¡No, eso no! Mi pobre familia no debe ser lanzada de aquí para allá, luego todos se enferman del estómago.

Alex: Pero si la nieve no tiene estómago.

Hombre de Nieve: Humm, cierto.

(El Hombre de Nieve toma de su cuerpo una bola de Nieve y se la avienta a uno de los niños, enseguida comienzan jugar)

Acto 3.

Narrador: Los niños y su nuevo amigo jugaron felizmente durante las últimas semanas de invierno, el tiempo pasó rápidamente sin que pudieran darse cuenta que el sol comenzaba a sentirse más y más caliente con el paso de los días.

(El hombre de nieve está sentado abanicándose con su sombrero, Alex y Noé llegan corriendo)

Alex: Levántate, vamos a jugar.

Noé: Ya no tenemos que usar suéteres ya no hace mucho frío.

Hombre de Nieve: Niños tengo que hablar con ustedes, no me siento muy bien.

Noé: ¿Qué tienes? ¿Estás resfriado?

Hombre de Nieve: No, no es eso.

Alex: Porque si quieres te podemos hacer una sopa caliente.

Hombre de Nieve: Niños me estoy derritiendo.

Noé: ¿Quieres que te metamos en el refrigerador?

Hombre de Nieve: Es hora de que me vaya.

Alex: ¿Irte? ¿A dónde?

Hombre de Nieve: Humm no sé, donde haya nieve y niños que me necesiten.

Noé: Nosotros te necesitamos.

Hombre de Nieve: No se pongan tristes que aunque me vaya siempre estaré con ustedes.

Alex: ¿Cómo?

Hombre de Nieve: Gracias a este sombrero mágico nunca tengo que dejarlos, cada vez que quieran hablar conmigo, hablen dentro del sombrero y muy dentro de ustedes sabrán que yo les estoy contestando.

(Los niños y el Hombre de Nieve se abrazan)

Noé: Adiós, Hombre de Nieve.

Hombre de Nieve: Nos vemos hasta la próxima Navidad.

PUESTA EN ESCENA

Se refiere a la composición del escenario (en teatro) o del plano (en cine y TV), es decir: en qué lugar del escenario (en teatro) o del encuadre (en cine y TV) se coloca cada elemento y cada intérprete, además de los movimientos que efectúan los actores dentro del escenario o del encuadre.

Este conjunto de movimientos es labor del director o del ayudante de dirección (en cine y TV) si se trata de secundarios y figurantes. Con lo que **puesta en escena** vendría a ser un sinónimo de composición pero aplicado al entorno audiovisual.

Se utiliza hoy en día para hacer referencia al hecho de que todo lo que aparece en imagen está supeditado a la voluntad del director o realizador. Para ser más exactos, la palabra que se debería utilizar para incluir todo esto es «realización». Según esta definición más extensa, la puesta en escena hace referencia a la conjunción de esos elementos que conforman la imagen, a saber:

- ✓ Escenografía.
- ✓ Vestuarios y caracterización.
- ✓ Interpretación.
- ✓ Sonido.

Estos elementos se usan para ayudar a crear una ilusión de lugares, tiempos, personajes diferentes, o para enfatizar una cualidad especial de la representación y diferenciarla de la experiencia cotidiana.



ESCENOGRAFÍA

Contiene todos los elementos visuales que conforman una escenificación, sean corpóreos (decorado, accesorios), la iluminación o la caracterización de los personajes; ya sea la escenificación destinada a representación en vivo (teatro, danza), cinematográfica, audiovisual, expositiva o destinada a otros acontecimientos.

VESTUARIOS Y CARACTERIZACIÓN

El vestuario comprende el conjunto de prendas, trajes, complementos, calzados, accesorios, utilizados en una representación escénica para definir y caracterizar al personaje.

El vestuario es uno de los elementos que usa el ser humano para cubrirse el cuerpo como protección del clima, pero al transcurrir el tiempo ha tenido muchas otras connotaciones, entre ellas la de censurar la vista del cuerpo por razones religiosas, etc.; articuladores de la puesta en escena y se lo considera un elemento más de atrezzo que hay que tener en cuenta para no saltarse la continuidad. Un personaje no puede llevar un sombrero en una escena y no en la siguiente, si se considera que la acción se continúa. (Por ejemplo, un personaje sale de un bar a la calle. Si en el bar lleva sombrero y en la calle no, se habrá producido un error de continuidad).

INTERPRETACIÓN

Se preocupa por la gestión de las emociones: prioridad de la emoción en el trabajo del actor. El actor representa conductas, comunica al público un modelo de comportamiento que pertenece a una época determinada. Un actor es una persona particular, dotado para tomar prestado de la vida aquello que le interesa para crear su personaje. El cineparticipa de la sociedad y por tanto participa de sus "ismos" artísticos.

SONIDO

El sonido es un elemento importante a la hora de la puesta en escena, la banda sonora de un film está compuesta, esencialmente, con cuatro grandes tipos de sonidos:

1. **La palabra:** El uso más frecuente es el diálogo, articulado por la presencia física de unos intérpretes que hablan.
2. **La música:** Con frecuencia aparece como complemento de las imágenes.
3. **El silencio:** La pausa o la ausencia de sonidos condiciona una determinada situación, con frecuencia de angustia. El silencio es usado dramáticamente.
4. **El sonido real:** Es el constituido por todos los sonidos producidos por aquellos objetos y personas que forman parte de la acción que contemplamos en la pantalla.