

# **Los K-drama como recurso didáctico para la enseñanza de la semiótica**

Paola Andrea Cubillos Contreras

Universitaria Agustiniana  
Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación  
Programa de Especialización en Pedagogía  
Bogotá, D.C  
2022

**Los K-drama como recurso didáctico para la enseñanza de la semiótica**

Paola Andrea Cubillos Contreras

Director

Nubia Arias Arias

Trabajo de grado para optar al título de Especialista en Pedagogía

Universitaria Agustiniana

Facultad de Humanidades, Ciencias Sociales y Educación

Programa de Especialización en Pedagogía

Bogotá, D.C

2022

A mi padre, quien siempre nos inculcó el amor a la docencia.

A mi madre, quien me apoya en cada decisión y orgullosa comparte mis logros.

A mi hermana y mi sobrina, quienes se sientan a mi lado a ver K-dramas.

A todos aquellos quienes estudian artes sin importar el que dirán, y quienes hacen su labor con  
pasión.

### **Resumen**

En este trabajo se explica el procedimiento para el empleo de los K-dramas como un recurso didáctico para la enseñanza de la semiótica en la carrera de Cine y Tv, como elementos básicos para el desarrollo del trabajo son una escena de cuatro series sur coreanas y un texto sobre semiótica audiovisual. El objetivo puntual de esta investigación es realizar un análisis para el departamento de arte y así proponer a los estudiantes una metodología que se acople a producciones de otra cultura, los cuales día a día se vuelven más llamativos para el público occidental, así se les dará en el aula, herramientas que aporten a generar profundidad emocional en las propuestas de cada departamento en un proyecto audiovisual. Los resultados se pondrán en práctica en la profundización del estudio durante el curso de maestría en pedagogía, o también podrá ser utilizado por docentes activos en la carrera, por lo tanto se concluye que la utilización de este recurso es libre con su cita pertinente.

*Palabras clave:* proyecto audiovisual, departamento de arte, análisis audiovisual, pedagogía.

### **Abstract**

This Project is realized as teaching resource for a correct pedagogy of the semiotic at the Cinema and TV career, for this will be used one scene from four South Korean series and a text about audiovisual semiotic. The purpose of this investigation is to make an analysis for the art department and propose to the students a methodology that fits to international productions, which day by day are turning more eye-catching for the western audiences, that bring them tools to create emotional depth at every single audiovisual department designee. As a result will be used in the master's degree, or can be used by other teachers at the career, therefore it concludes the application will be free, one should, however, not forget that the author must be cited.

*Keywords:* audiovisual Project, art deparment, audiosivual analysis, pedagogy.

## **Introducción.**

En la actualidad los recursos didácticos son cada vez más creativos en el aula gracias a las tecnologías que tenemos a la mano como usuarios y docentes, esto genera que la calidad del aprendizaje se convierta en un híbrido, para así abordar todos los tipos de aprendizaje que podemos encontrar en nuestros alumnos y así generar un estudiante receptivo y participativo. Es por esta razón que nuestros recursos didácticos deben estar acoplados para el público objetivo al que nos estamos dirigiendo, para así poder generar en el alumno un pensamiento crítico y analítico al momento de realizar una propuesta para un producto audiovisual, en el caso de la carrera de Cine y Televisión.

Se busca además responder a la necesidad de crear un recurso didáctico para la enseñanza de la semiótica en la carrera de Cine y Televisión por medio de los K-dramas y su representación del romance en la pantalla, para esto además se implementarán ciertos parámetros históricos de la televisión Sur Coreana, la explicación de los términos: semiótica en el audiovisual, recurso didáctico y su implementación en la pedagogía, además de esto se realizará un análisis semiótico para utilizarlo como base en la creación del recurso didáctico.

Esta investigación aborda el tema de la representación del amor por medio de la semiótica en los K-dramas para de este modo establecerlo como una herramienta que puede aportar una carga emocional en el espectador, además surge del querer analizar las características de este lenguaje audiovisual usado en los K-dramas que logra generar en un espectador universal sensaciones particulares como lo es la pureza, lo cual hace que sean unos productos exitosos, ya que al relacionar los objetos y sujetos, el lenguaje audiovisual y el discurso puesto en pantalla por el autor crea significado, así como lo explica Pierce (1974, p.12) al decir que la semiótica “investiga el sentido de su propia existencia o desarrollo y de sus conflictos, cuando se otorga un metadiscurso epistemológico que estudia las condiciones históricas y actuales”, con esto se entiende que constantemente los símbolos cambian dependiendo del tiempo y el lugar en el cual se reproduzca.

Debido a que la semiótica es una de las partes fundamentales al momento de crear significancia en un producto audiovisual, se buscará crear un recurso didáctico para la enseñanza de la semiótica en el programa de Cine y Televisión basado en los K-dramas de género romance. Para esto se establecerán los parámetros históricos que llevaron al K-drama a ser una industria sólida en Corea del Sur, así como también se explicará el término de semiótica y de pedagogía en este ámbito, para de esta manera generar un recurso que pueda emplearse en la enseñanza, contribuyendo al aprendizaje de los estudiantes de cine y televisión.

Para los fines educativos se implementará el uso del recurso didáctico, lo cual se entiende como una herramienta utilizada por el docente dentro y fuera del aula, para que el tema enseñado sea de fácil comprensión, esto es vital en la carrera de Cine puesto que, al ser un área práctica, se debe ver en pantalla aquello que se está enseñando y así pueda ser utilizado por los alumnos. Por esta razón se realiza el recurso con un producto audiovisual que cada día tiene más popularidad entre el público, con el apoyo de un libro que explicará de manera clara el uso de la semiótica.

Esta investigación se realizará por medio del análisis semiótico de los dramas sur coreanos: *Mi romance secreto* (2017), *Holo My Love* (2020), *Oh My Ghost* (2015) y *Goblin* (2016), para así distinguir los puntos visuales llamativos de estos productos audiovisuales y así llevar a cabo la caracterización pedagógica de tales K-dramas y pensarlos de esta manera como un recurso didáctico para la enseñanza de la semiótica.

Al finalizar la investigación se logrará crear un recurso didáctico que se pueda implementar en una clase enfocado en el arte, para así generar una motivación en el estudiante a enriquecer sus propuestas a futuros proyectos audiovisuales con elementos que enriquezcan con significados y significantes en pantalla. Esto además busca incentivar a la academia a abrir horizontes frente a nuevos productos audiovisuales que son llamativos para los estudiantes, que además pueden enriquecerlos e incentivarlos a estimular un pensamiento crítico e investigativo.

### **Antecedentes.**

La presente investigación agrupa documentos como trabajos de grado y artículos, en referencia a temas de interés del presente proyecto, por lo cual se hablará acerca de la historia de los K-dramas, los recursos didácticos y la semiótica, además de los productos audiovisuales como herramientas en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el ámbito del cine y la televisión.

A continuación, se ahondará en la historia de la televisión surcoreana a partir del texto *K-drama: Un nuevo género televisivo de aceptación mundial*, (2011) proporcionado por el gobierno de Corea del Sur, además de una nota sobre la historia de la televisión en *The Korea Times* (Lankov, 2010) y el trabajo de grado *Corea del Sur, dramas televisivos* escrito por Lee Sanggyoung (2019), esto para entender el éxito global de este fenómeno televisivo.

La historia de la televisión surcoreana se remonta al año 1956, cuando la primera cadena televisiva HLKZ-TV hizo su primera emisión, de hecho, esta ya era una cadena de radio popular en el país, este canal de transmisión no fue bien aceptado por el pueblo ya que muchos no contaban con televisión a causa de la gran pobreza que inundaba al país. Por este motivo y acompañado de un incendio en los estudios, HLKZ-TV decidió venderle a Korean Broadcasting System (KBS) en 1961, una cadena del

gobierno la cual era principalmente una cadena de radio. Fue allí cuando empezó el trabajo de creación de los dramas surcoreanos, los pocos que eran producidos en esos años eran controlados por el gobierno, a tal punto que miembros de la milicia eran quienes escribían los guiones bajo las normativas que regían el país. Con respecto a la primera telenovela transmitida por televisión, podemos hablar de *Backstreet of Seoul* (1962) el cual hablaba sobre los problemas en la vida urbana intentando crear una forma de entretenimiento familiar. Con inspiración en los dramas llevados desde Estados Unidos y Japón, llegó *Kukt'omali* (1963) la historia de Romeo y Julieta en versión coreana, presentado por el canal KBS este se convertiría en el primer drama histórico de la historia de la televisión surcoreana.

Las tres primeras productoras de televisión en Corea del sur son, KBS (Korean Broadcasting System), fundada por el gobierno nacional en 1963; MBC (Munhwa Broadcasting Corporation) que en 1963 obtuvo la licencia por parte del gobierno para comenzar su transmisión por televisión y hasta el día de hoy sigue siendo una de las más grandes del país; y TBC (Tongyang Broadcasting Company) fundada por el propietario de Samsung en 1964, la cual fue fusionada con KBS en 1980.

Los programas *Episodios de Historias Reales* (Kim, 1964) el cual relataba historias anticomunistas, al tener actores conocidos logró una duración de 20 años al aire, sería el primer drama en tener una forma serial, y tendría un distintivo a los programas que habían presentado anteriormente los cuales se dedicaban exclusivamente a la educación del público y el mensaje sobre el poder del gobierno. El éxito de las telenovelas fue en crecimiento, logrando así que las ventas de los televisores crecieran potencialmente a pesar de la extrema pobreza que atravesaba el país.

Mientras tanto, en la década de los 70's los dramas eran dirigidos a las amas de casa, con *Assi* (TBC, 1970) mostrando la historia de una mujer que hacía sacrificios a pesar de estar en un matrimonio junto a un hombre machista y una suegra abusadora, mostrando así la transformación de una mujer tradicional a una mujer liberal; y *Yeoro* (KBS, 1972) aquí se veía la historia de una mujer quien se casó con un hombre con discapacidades, ambos son separados al estallar la guerra de Corea, a lo cual vemos su aventura en Busan para poder reunirse con su esposo, pasando por alto los estándares establecidos y las burlas y abusos de su suegra. Aunque a los críticos y al estado no les gustó que se trataran este tipo de temas en la televisión, a la audiencia sí.

Como consecuencia del golpe de estado en 1980, el presidente Chun bloqueó a la cadena TBC por hacer caso omiso a la política nacional para televisión en la cual censuraba aquellas producciones que iban en contra del gobierno y el patriarcado. Otro bloqueo por parte del presidente Chun, fue la televisión a color, a pesar de que Samsung ya producía esta tecnología, estos no eran vendidos dentro de Corea del Sur, a lo cual el presidente de Samsung opinaba que la televisión a color debía funcionar

en el país, ya que esto le daría una fuerza a la industria de Corea del Sur. Finalmente, en diciembre de 1980, el gobierno dio luz verde para la venta de televisores a color, lo cual fue progresivo ya que las productoras televisivas no contaban con la tecnología para grabar a color. Siendo el primer drama grabado y transmitido en color, *Amor y Ambición* (Kwak, 1987), narra la historia de Park Tae Joon un estudiante de derecho, y de su familia, dueños de un viejo molino, y como estos atraviesan por el cambio de vida al morir su padre y perder el molino. Fue tan popular este drama, que le otorgó 9 premios: mejor drama, MBC drama, mejor personaje femenino (Cha Hwa Yun), mejor personaje masculino (Nam Sung Hoon), mejor personaje femenino (Kim Chung), personaje popular masculino (Nam Sung Hoon), personaje popular masculino (Lee Duk Hwa), personaje popular femenino (Cha Hwa Yun) y personaje popular femenino (Nam Neung Mi).

La producción de dramas televisivos crecían rápidamente, durante la década de los 90's del siglo XX la tecnología iba en auge utilizando satélites y un sistema de cable interactivo, esto junto con la llegada de otra productora SBS (Seoul Broadcasting System) en 1990, de hecho empezaría una batalla de rating en la industria de la televisión junto con KBS y MBC, además se intensificó en 1996 con la llegada de la televisión paga, así las producciones se vieron en un crecimiento significativo gracias a la regulación en la censura por parte del gobierno. En la década de los 90's del siglo XX, la implementación de las miniseries (Yonsokguk), le dio el rotundo éxito a las producciones sur coreanas, llegando al prime time con temas como el drama hogareño y los dramas históricos.

En la década de los 2.000 con un rápido crecimiento de las Yonsokguk, la llegada de las redes sociales y el vídeo en línea, las producciones surcoreanas llegaron a audiencias extranjeras con un rotundo éxito, lo cual produjo una intensificación en la calidad de las producciones del país, ya que éstas competían con el mercado norte-americano, llegando a realizar rodajes fuera de Corea del sur en locaciones como París y Tahití, con tiempos de producción total de 10 meses: 6 de preproducción, 3 en producción y 1 de postproducción, haciendo que esta rapidez en las producciones, le den al espectador la opción de fluir en las tramas. Uno de los dramas más populares de los 2.000 alcanzando una audiencia del 46.1%, fue *Otoño de mi Corazón* (Yoon, 2000) el cual muestra cómo dos niñas fueron cambiadas al nacer, la trama gira en torno al regreso a sus hogares.

Con la popularidad creciente de los K-dramas, aparecieron distintas plataformas digitales que permitieron a la audiencia mundial, acceder a ellos. Uno de los más populares es [Rakuten Viki](#), una página web creada en el año 2007 permite ver dramas no solo de Corea del Sur, sino de todo Asia, esta plataforma contiene algunos dramas gratuitos, pero en su mayoría necesitan una membresía para poder reproducirlos. Otra plataforma que se ha unido a la distribución de los K-dramas es [Netflix](#),

quien ha servido en el último año como productor de distintos programas, entre ellos están: *Itaewon Class* (Kim, 2020), *Love Alarm* (Lee, 2019) y *Vicenzo* (Kim, 2021).

Como resultado durante la búsqueda y recopilación de información para este estado del arte, no se encontraron proyectos de investigación que tuviesen el fin de analizar la semiótica en los dramas surcoreanos como lo propone este documento. La información que contienen los cinco documentos escogidos tienen como temática central los K-dramas como entretenimiento y consumo cultural, estos nos dan un acercamiento a lo que es en general el fenómeno de los dramas coreanos, así podremos entender el impacto que estos generan, ligarlos al análisis y a la creación de un recurso didáctico.

Por otro lado, el texto *Representaciones del confucianismo en la serie de televisión coreana Goblin* (Muñoz, 2020): El objeto de análisis en este documento es la base teórica de los principios del confucionismo, como el K-drama *Goblin* representa estos valores culturales. Luego de examinar este producto, los autores encontraron que principalmente los protagonistas reflejan en distintas oportunidades comportamientos bases de esta filosofía en particular como lo es el actuar con benevolencia, sabiduría y justicia. Ahora bien, aunque este documento no analiza el tema audiovisual, si se enfoca en cómo la audiencia y el drama, contemplan esta doctrina con relación al espectador y los productos latinos. Este documento planteó como conclusión el abrir un nuevo objeto de estudio desde el punto de vista audiovisual.

Con respecto al impacto del K-drama encontramos el texto *Lengua y cultura a ras de suelo: Un estudio de los espacios extra curriculares en el instituto Sejong de Bogotá* (Quintero, 2018). El objetivo de esta investigación es señalar cómo este instituto de lengua coreana implementa un método de enseñanza por medio de productos como los K-drama. Por consiguiente, este texto, aunque no funcione directamente con el objetivo de esta investigación, aporta un acercamiento a lo que sería la enseñanza de un tema en específico por medio de un producto como lo es el K-drama.

Para entender el impacto económico, tenemos el texto *Las estrategias de las Industrias Culturales en Corea del Sur comparadas con las industrias culturales de Colombia* (Forero, Monroy y Ramos, 2020). Las autoras nos explican cómo progresivamente Corea del Sur tuvo un crecimiento económico, lo que generó la creación de estrategias para cada sector. Por parte del gobierno se tiene respeto y protección a las ideas y materiales creativos, ya que esto genera empleo por parte de las pequeñas, medianas y grandes empresas. Comparando al estado sur coreano con el colombiano, ambos implementan estrategias políticas y económicas entre el sector privado y público, a pesar de esto la gran diferencia que radica entre los dos países, y lo cual ayuda a entender el porqué de este proyecto, es que Corea del Sur maneja la información e innovación para que todos los sectores reflejen su cultura

hacia el consumidor, mientras que Colombia carece de estrategias para hacer que su cultura sea expuesta de manera positiva en el exterior.

En este sentido considerando que la investigación *Representaciones del confucianismo en la serie de televisión coreana Goblin* ahonda en el análisis de drama Goblin, tomaremos este documento ya que allí se hace una interpretación de esta serie, la cual hace parte de esta investigación.

En cuanto al recurso didáctico en el texto *Elaboración de material didáctico* (Morales, 2012), el autor explica que el recurso didáctico está pensado para apoyar el crecimiento de las habilidades de los alumnos por medio de distintos medios generando una estimulación en el interés, esto realizado desde la reflexión general sobre la enseñanza respondiendo preguntas sobre el cómo enseñar, el qué enseñar, a quienes enseñar y para que enseñar. Además de esta contextualización, el autor nos indica algunas funciones que se deben tener en cuenta para la correcta realización de un recurso didáctico como el proporcionar información, cumplir con un objetivo, contextualizar a los estudiantes y motivar a los estudiantes.

De igual manera se entiende que estos recursos necesitan del apoyo y guía del docente en el aula para así llevarlos a la práctica, como dicen Villacreses, Lucio y Romero (2016) en su texto *Recursos didácticos y el aprendizaje significativo*:

Los Recursos Didácticos no son valiosos por sí mismos, su uso queda plenamente justificado cuando son integrados, de manera adecuada, al proceso educativo, el cual deberá ser compatible a su vez, con otros contextos más amplios, ya que despiertan un alto grado de interés en los estudiantes, proporcionando experiencia real que se obtienen mediante materiales y medios que estimulan la actividad por parte de los alumnos, desarrollando continuidad de pensamiento y contribuyendo al aumento de los significados (p.4).

Por lo tanto, se puede entender que para el uso correcto de un recurso didáctico no solo basta con la presentación de este en la clase, sino que, junto con un material para el aprendizaje individual, junto al aprendizaje significativo, se puede generar una correcta asociación con la semiótica. De este modo se puede plantear que en este trabajo se utilizará un recurso didáctico audiovisual y su lenguaje el cual requiere un aprendizaje particular para su comprensión y futuro uso, para esto se generará un recurso que permita al estudiante aplicar la teoría en la práctica, por medio de una reflexión que guíe una transformación del símbolo y el texto, para así cumplir con el objetivo de la semiótica en el audiovisual

Como se puede observar de igual forma en el trabajo *Recursos didácticos en la enseñanza aprendizaje significativo del área de estudios sociales* de Tomalá y Murillo (2013), el cómo los recursos didácticos aportan al estudiante un apoyo académico por medio del aprendizaje significativo,

lo cual se relaciona con la semiótica, lo que permite relacionar el conocimiento previo con lo que se va a aprender. Además en este trabajo los autores comentan que:

Los recursos didácticos se confeccionan continuamente asumiendo o tomando en cuenta el público al que serán encaminados, y tendrán apoyos tanto de tipo pedagógico, psicológico y de comunicación.

Como se utilicen, realizan diversas situaciones como:

- Conceder búsqueda.
- Decidir las enseñanzas.
- Instruir destrezas.
- Originar y Valorar.
- Conceder simulaciones.
- Suministrar ambientes para la locución y creación. (p.14)

En adición, se explica que el material didáctico de por si no enseña solo, es por esto motivo que debe estar apoyado por el docente en el aula para su óptima comprensión junto con el buen uso de su pragmática, estructura y su adecuada demostración.

### **Referente teórico y conceptual.**

Con relación a esta investigación nos encontramos con tres conceptos principales para llevar a cabo nuestro objetivo. El primero es el K-drama, este término es necesario conocerlo para así entender este formato así como también el impacto de este mismo en Colombia; continuamos con la semiótica desde el audiovisual esto nos permitirá tener claro este concepto y cómo se podría implementar a esta investigación. Estos conceptos son necesarios aclararlos para poder realizar los objetivos de este proyecto.

### **K-dramas.**

El gobierno de Corea del Sur tiene una serie de libros en los cuales cuentan al espectador no asiático la historia de los dramas con su libro *K-drama, a new tv genre with global appeal (Korean culture and Information Service, 2011)*. Para hablar del *K-drama (drama televisivo coreano)* debemos tener en cuenta el término *Hallyu (Ola coreana)* este término fue usado por primera vez en un periódico de China a mediados de los años 90 del siglo XX para referirse al rápido crecimiento del entretenimiento surcoreano en este país. En este sentido podemos definir el K-drama como un género televisivo nacido en Corea del Sur de corta duración, algunos de estos dramas están basados en mangas, animes o libros. Estos dramas coreanos tienen como características principales la manera de expresar las emociones ya que se basan en dramatizar las relaciones en evolución o los conflictos, de una forma expresiva y

hasta exagerada. Dentro de los *k dramas* podemos encontrar diversos géneros como drama, comedia romántica, histórico, suspenso, thrillers, policíacos y de fantasía.

A nivel temático estos productos abordan la familia, el romance, las amistades, las artes marciales, la guerra y los negocios, además de darle importancia a las relaciones amorosas desde la emoción y la ternura sin tocar la sensualidad. Uno de los puntos claves de los dramas surcoreanos es su tratamiento del confucionismo y la mezcla con el materialismo implementado desde la cultura occidental, esto los hace un producto familiar confiable y atractivo para todo tipo de audiencia, además estos limitan el contenido sexual y violento. El público internacional se sorprende hacia la fuerza pasional y su manera única de intensificar los juegos emocionales en los personajes.

Además de esto, los *K-dramas* se caracterizan por tener como protagonistas o simples *cameos*, aparición breve de una persona reconocida en una película, serie o video musical, a cantantes famosos de K-pop, ahora bien estos no solo están en la pantalla sino también en los *OST* (Banda sonora) lo cual en la actualidad es una parte esencial de los *K-dramas*, estos le aportan intensidad dramática y son una táctica de marketing para generar más ventas.

Naturalmente, Colombia se vería inmersa en el mundo de los dramas coreanos. Aunque no fue tan popular como lo es actualmente, podríamos decir que la llegada de este fenómeno al país fue en el 2002, cuando el canal regional *Canal Capital*, emitió el drama *Todo sobre Eva* (Lee, 2000) relata la rivalidad entre Jin Sun Mi y Heo Young Mi, por el amor de Woo Jin y el puesto de presentadora principal de noticias. Sin embargo, no sería sino hasta el 2012, año en el que el canal privado de televisión *RCN* (Radio Cadena Nacional) transmitió *Pan, Amor y Sueños* (Lee, 2010) la historia comienza cuando Goo Il Jung, el presidente de una gran empresa panificadora en crecimiento, embaraza a Kim Mi Sun, una simple empleada de su casa porque su esposa no puede darle un hijo para que herede la empresa. Su esposa, In Sook, por el desesperado amor que siente, se embaraza del gerente y amigo de su esposo, Han Seung Jae. Ella junto con el ambicioso gerente, hacen lo posible para deshacerse de la amante y su hijo ilegítimo, Kim Tak Goo, para así dejarle el camino libre a su hijo, Goo Ma Joon.

De hecho, la popularidad de los dramas crecería a tal punto de superar al programa más visto en la franja familiar el cual era *Tu Voz Estéreo*, emitido por *Caracol Televisión*, este se vería desterrado por el K-drama *Escalera Al Cielo* (Lee, 2003) la cual narra la historia de Song Joo y Jung Suh quienes se enamoran siendo adolescentes. Ambos son amigos de la infancia y comparten un destino muy similar: Song Joo perdió a su padre, y Jung Suh su madre. Todo cambia cuando el padre de la niña se casa con Tae Mi Ra, quien trae consigo a sus hijos. Se desata una serie de conflictos cuando el hermanastro

comienza a demostrar sentimientos románticos hacia Jung Suh. Por otra parte, la hermanastra apoyada por su madre, comienzan a maltratar a Jung Suh, ella hace todo lo posible para arrebatarse el novio a Jung. Años más tarde ella tiene un accidente causado por su hermanastra perdiendo la memoria así olvidando por completo a Song Joo, quien le prometió que volvería para estar a su lado. A pesar de la popularidad de estos dramas, desde el 2014 no se volvieron a transmitir en la televisión nacional, estos fueron reemplazados por telenovelas turcas.

Habitualmente usamos plataformas de streaming para acercarnos a producciones realizadas en otros países, incluidos los K-dramas, los cuales también pueden llegar a conocerse por medio del K-Pop (pop de Corea del Sur), esto permite que se tenga nuevas percepciones de la realización audiovisual, encontrando nuevas plataformas como *Viki*, la cual se dedica exclusivamente a este contenido ya sea con opción de pago o gratuita, por lo que tiene más variedad de producciones asiáticas, llegando al punto de ya realizar contenido original.

### **Semiótica audiovisual.**

La semiótica es la ciencia que estudia los signos de comunicación. Autores como Umberto Eco (2000), se entiende que la semiótica es una teoría general de la cultura, una interpretación epistemológica, esta al aplicarla al audiovisual se tiene en cuenta cuál es su intención, así como su interpretación y producción, estos signos se convierten de hecho en un enunciado entre un receptor y un emisor que sin necesidad de manifestar que está contando de manera literal, genera sensaciones y emociones.

Para entender la semiótica audiovisual tomaremos como referencia el libro *Semiótica del texto filmico* (Blanco, 2003), según el autor en un producto audiovisual se pueden encontrar distintos códigos visuales y sonoros, en este orden de ideas para la realización de esta investigación tendremos en cuenta los códigos visuales partiendo por las percepciones que se genera en los espectadores ya que estos ubican similitudes y diferencias en las imágenes observadas. De hecho, el autor menciona que la relación de los objetos está relacionada a la palabra y sucede por las asociaciones culturales y sociales que establece el espectador. Esto quiere decir que mediante la semiótica se analizan puntos de vista sobre la realidad, y que una realidad se puede proyectar en un producto audiovisual, de este modo hace que el espectador se sienta identificado con un objeto, lugar o momento.

Por otro lado los signos visuales que se identifican proceden de un significante o como mejor se le conoce un referente relacionado a la cultura, el saber y la historia, de hecho en estos signos pueden ser alusivos a la textura, color, tamaño o forma. En este orden de ideas es importante comprender y

denotar que la semiótica audiovisual no necesita de la intervención de palabras para la proyección de sensaciones generadas por los objetos y sonidos puestos en escena.

Al analizar los K-dramas desde la semiótica se plantea, a partir del criterio de selección, determinar cómo está construida y que significa la imagen cinematográfica, esto para generar un efecto emocional dentro del espectador en este caso específico el romance, esto a partir del lenguaje del cine y la asociación del público con relación a las similitudes expuestas en pantalla y la realidad, además de las emociones en base al aspecto simbólico y lo que se proyecta en la pantalla.

### **Recurso didáctico.**

En esta ocasión para entender el significado del recurso didáctico, se hablará sobre David Ausubel (1976), quien fue gran seguidor de Piaget, y dirigió sus aportes al complemento de la pedagogía y la psicología, para lograr un aprendizaje significativo en el estudiante por medio de estrategias de enseñanza. Según su teoría, Ausubel asegura que los conocimientos previos pueden ser gráficos o frases, así como explica Viera (2003) en su texto *El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural*, en el cual cita los tres tipos de aprendizajes significativos de Ausubel:

Aprendizaje representacional: tipo básico de aprendizaje significativo. En él se asignan significados a determinados símbolos (palabras) se identifican los símbolos con sus referentes (objetos, eventos, conceptos).

Aprendizaje de conceptos: los conceptos representan regularidades de eventos u objetos, y son representados también por símbolos particulares o categorías y representan abstracciones de atributos esenciales de los referentes.

Aprendizaje proposicional: la tarea no es aprender significativamente lo que representan las palabras aisladas o combinadas sino aprender lo que significan las ideas expresadas en una proposición, las cuales a su vez constituyen un concepto. En este tipo de aprendizaje la tarea no es aprender un significado aislado de los diferentes conceptos que constituyen una proposición, sino el significado de ella como un todo. (p.3).

De esta manera podemos relacionar la teoría sobre el recurso didáctico de Ausubel con el uso de la semiótica, ya que este relaciona directamente los conceptos aprendidos con antelación a una resignificación implementada por la semiología en distintas culturas a nivel mundial, lo cual es vista con normalidad por medio de los productos audiovisuales que llegan a las salas de cine o a las pantallas pequeñas en nuestros hogares.

### **Pedagogía, semiótica y recursos didácticos.**

Entendiendo que la pedagogía es el saber que permite a los docentes orientar la formación de los estudiantes, se abordará los recursos didácticos como apoyo en el aula para permitir la apropiación de

la disciplina y ser una guía en el desarrollo de las actividades, por lo cual al relacionarlo con la semiótica se puede entender que en el aula todos los recursos se utilizan con el fin de transmitir un mensaje por medio del diálogo y el intercambio de símbolos sociales, esto permite que entre el docente y el alumno se cambien ciertos códigos que conlleva al análisis de signos. Además de esto podemos encontrar similitudes entre la semiótica y la educación, ya que según Santillán, Fonseca, Abreu, Ron y Mejía (2020) en su texto *La semiótica como herramienta dicotómica a la investigación*, explican que:

Los signos que penetran en el flujo de información son selecciones inteligentes captadas por los sentidos o intuiciones que permiten codificar lo que se percibe como significativo en el, aprenderlo y recordarlo como parte de ese aprendizaje deseado, y que corresponde a un proceso semiótico.

Es de esta manera que podemos decir que implícitamente la pedagogía y la semiótica están estrechamente ligadas, y que los distintos tipos de lenguajes utilizados dentro del aula permiten que sus códigos se transformen y lleguen a los alumnos para cumplir con el objetivo de mejorar las realidades educativas.

En este sentido al relacionar los K-dramas como un recurso didáctico se puede entender que para la carrera de Cine y Televisión es aceptado, puesto que permite entender conceptos básicos de la realización audiovisual y tomarlos también como referentes para futuros proyectos. Autores como González (2003) en su texto *Los medios audiovisuales. Conceptos y tendencia de uso en el aula*, explican porque los medios audiovisuales son un buen material para utilizar en el aula diciendo que:

Al mediar entre realidad y sujeto perceptivo, modifica aquélla de una manera que está íntimamente unida a las características de ese medio. Su forma de "presentar" la realidad nos hace "ver" esa realidad de una manera que, además de estar influenciada por las características técnicas, lo va a estar por los modos de producción de documentos y por los condicionamientos del consumo de esos productos. (p.1).

Esto lo podemos entender como una relación estrecha que permite una evaluación a partir del análisis semiótico de los productos K-dramas como una propuesta didáctica lo cual se transformará en conocimiento para el estudiante quien podrá utilizarlo como inspiración y material de referencia para lograr un producto audiovisual con carga simbólica para el espectador.

### **Análisis de K-dramas.**

Dado que en la carrera de Cine y Televisión en su enseñanza es fundamental el análisis de material audiovisual, se hará una observación de la semiótica de una escena de cuatro K-dramas de manera subjetiva, esto con base en el texto de Blanco (2003), quien en su texto relaciona por medio de una gráfica la relación entre la semiótica, signo y significado:



**Figura 1.** Signo y significado, Blanco (2003, p.29).

Con base en esta imagen y en lo explicado por el autor se realizarán los análisis semióticos románticos presentados en las escenas seleccionadas de los K-dramas.

**Nombre del drama en español:** Oh My Ghost.

**Año de producción:** 2015.

**Director:** Yoo Je Won.

**Género:** Romance

**Sinopsis:** Una chica quien puede ver fantasmas se topa con el espíritu de una adolescente quien para pasar al más allá debe cumplir una misión: ya no ser virgen. Durante su misión el fantasma posee el cuerpo de la protagonista quien se enamora de su jefe y ambos comienzan una relación casi logrando el objetivo del fantasma, hasta que esta se da cuenta que su verdadera misión es encontrar al hombre que la asesinó.

**Capítulo analizado:** 11

**Tiempo:** 01:00:29 (véase anexo 1.1)

**Escena:** Durante la escena los protagonistas se abrazan en la calle luego de que el protagonista se enterara que un fantasma poseía a su novia y al parecer él se había enamorado del ente.

**Significantes:** La escena se presenta con planos medios, con angulaciones rectos y movimientos en traveling acompañando a la protagonista quien se cuestiona que hará ahora que el chef sabe que un espíritu la poseía la mayoría del tiempo, pero un movimiento de cámara que pasa de escorzo a frontal apoya el momento en el que ella se da cuenta que está enamorada del chef y que además este la quiere también al haberla ido a buscar. Se tiene un apoyo en el ralenti en el plano en el que los personajes se abrazan, además de una repetición del plano en el que la protagonista se encuentra con el chef, esto

para denotar el momento romántico y de acercamiento, es un recurso muy utilizado en el melodrama para generar sensaciones en los espectadores.

**Análisis semiótico:** Esta escena se caracteriza por el cambio de tonalidades en el capítulo, en este se encuentran siempre tonos cálidos menos cuando la protagonista se va luego de confesarle al chef que un espíritu es quien lo enamoró. En tercer plano se observa el cambio en las luces de la ciudad, estas pasan de ser redondas a tener forma de corazón cuando los protagonistas se abrazan.

**Nombre del drama en español:** Goblin.

**Año de producción:** 2016.

**Director:** Lee Eung Bok.

**Género:** Romance

**Sinopsis:** Un general de la época Goryeo es convertido en un goblin con sed de venganza, castigado por el derrame de tanta sangre durante su lucha en las guerras. Años después conoce a una adolescente, quien desde que nació supo que ella sería la novia del goblin, quien logrará acabar con su maldición.

**Capítulo analizado:** 1

**Tiempo:** 00:39:14 (véase anexo 1.2)

**Escena:** Se presenta una escena en la que la madre de la protagonista sufre un accidente de tránsito y queda en la calle desangrándose, al lugar llega el goblin, quien luego de ser convencido por la mujer, este la salva a ella y al bebé que está esperando.

**Significantes:** Se presenta una serie de planos: general, entero, medio y primer plano, esto junto a angulaciones como: picado, contra-picado, cenital y frontal, además de esto los planos se centran en la sangre de la mujer, y el primer plano se utiliza junto a un ralenti cuando el goblin usa sus poderes para regresar a la vida a la mujer y su bebé.

**Análisis semiótico:** Durante esta escena predomina el blanco al ser un momento en el que está nevando en la ciudad, junto con el color rojo de la sangre y la bufanda de la mujer herida, además podemos observar como por medio de las luces reflejan el poder que el Goblin tiene utilizando un efecto color azul al momento de revivir a la mujer, usando el azul como transmisor de confianza, además en ese momento justo al lado de la cabeza del Goblin se puede observar cómo se forma un corazón rojo por medio de la luz del semáforo, esto nos da a entender que en ese momento se han unido las vidas del ser mágico y quien se convertirá en su salvadora, la novia del Goblin.

**Nombre del drama en español:** Mi romance secreto

**Año de producción:** 2017

**Director:** Kang Chul Woo

**Género:** Romance

**Sinopsis:** Su historia gira en torno al romance del hijo de una familia adinerada quien busca romances fortuitos y una nutricionista, quienes tienen un encuentro sexual casual. Años después se vuelven a encontrar y, aunque ella finge no reconocerlo, la atracción entre ambos los lleva a finalmente tener una relación sentimental.

**Capítulo analizado:** 4

**Tiempo:** 00:27:15 (véase anexo 1.3)

**Escena:** Durante la escena los protagonistas tienen un almuerzo fuera de la oficina, él espera que ella capte que tipo de comida le gusta para que se los prepare.

**Significantes:** La escena se presenta con planos enteros y medios, con angulaciones rectos, picados y contrapicados estos últimos apoyan los niveles de poder entre cada uno de los personajes en la escena. Se tiene un apoyo en el ralentí en los planos en los que los personajes se tocan, esto para denotar el momento romántico y de acercamiento, es un recurso muy utilizado en el melodrama para generar sensaciones en los espectadores.

**Análisis semiótico:** Su imagen se caracteriza por los toques pasteles en el entorno cuando los protagonistas están juntos, en donde genera un ambiente de ensoñación para ambos. En cuanto a la caracterización de los personajes se observa a la protagonista utilizando colores tierra reflejando el pasado junto a los corazones en su ropa, esto nos da el mensaje del recuerdo de su encuentro con el protagonista y lo que esto generó en su momento en sus vidas amorosas.

En el proceso descrito anteriormente, se realizó un material que podrá ser utilizado en el aula de clase con estudiantes de Cine y Televisión de la Universitaria Agustiniense de primer semestre, quienes rondan entre los 16 y 20 años, por lo general estos estudiantes no están familiarizados con términos específicos del sector audiovisual así como también del término semiótica, por esta misma razón no dimensionan la importancia que este tiene al momento de realizar un producto audiovisual. Además del análisis ya presentado de estas series, se utilizará información dispuesta en el libro “Semiótica del texto filmico” de Desideiro Blanco (2003), en el cual se habla sobre código visuales y sonoros, así como también la relación que tiene los objetos con la palabra por asociaciones culturales y sociales para así llegar al análisis de distintos puntos de vista de la realidad de manera inconsciente, esto para entender como está construido el código y que significa a partir del lenguaje del cine, y la asociación con el contextos y las emociones.

**Nombre del drama:** Holo, mi amor.

**Año de producción:** 2020.

**Director:** Lee Sang Yeob.

**Género:** Romance.

**Sinopsis:** Todo cambia en la vida de una mujer cuando recibe unas gafas, las cuales le permiten ver a Holo, una inteligencia artificial de la cual muchos hombres quieren sin importar lo que tengan que hacer.

**Capítulo analizado:** 6.

**Tiempo:** 00:27:15 (véase anexo 1.4)

**Escena:** En esta escena la protagonista disfruta de un show de juegos artificiales con Holo, o eso es lo que ella cree, ya que un rato antes, el creador de Holo (quien diseñó a la inteligencia a su imagen y semejanza) cambió de lugar con Holo, ya que unos hombres están intentando robar las gafas y este debe infiltrarse en los sistemas de seguridad para así proteger a la mujer y las gafas.

**Significantes:** La escena se presenta con planos medios, enteros y primeros planos, presentando angulaciones en escorzo y perfil, así como también un travelling cuando la protagonista se acerca a quien ella cree que es Holo junto con ralentí cuando ellos están a punto de besarse.

**Análisis semiótico:** La imagen de esta escena se caracteriza por los colores rojo y rosado que generan los juegos artificiales, los cuales se intensifican al momento en el que ambos personajes están a punto de besarse, en este momento entendemos que la protagonista se ha dado cuenta que está enamorada de Holo, una inteligencia artificial, por eso al alejarse del hombre, actúa como si el resto de personas la fuesen a juzgar por, como ella cree, intentar besar el aire.

En el proceso descrito anteriormente, se realizó un material que podrá ser utilizado en el aula de clase con estudiantes de Cine y Televisión de la Universitaria Agustiniense de primer semestre, quienes rondan entre los 16 y 20 años, por lo general estos estudiantes no están familiarizados con términos específicos del sector audiovisual así como también del término semiótica, por esta misma razón no dimensionan la importancia que este tiene al momento de realizar un producto audiovisual. Además del análisis ya presentado de estas series, se utilizará información dispuesta en el libro “Semiótica del texto filmico” de Desideiro Blanco (2003), en el cual se habla sobre código visuales y sonoros, así como también la relación que tiene los objetos con la palabra por asociaciones culturales y sociales para así llegar al análisis de distintos puntos de vista de la realidad de manera inconsciente, esto para entender como está construido el código y que significa a partir del lenguaje del cine, y la asociación con el contextos y las emociones.

**Metodología.**

Esta investigación es de tipo cualitativa ya que se utilizará un método para recoger datos no estandarizados y se busca que su resultado se interprete en función al contexto, ya que se han identificado una serie de signos en común a partir de un análisis de diversos trabajos y documentos relacionados con los K-dramas. El siguiente estudio se hará teniendo en cuenta el marco teórico presentado anteriormente, todo esto con el propósito de obtener información a partir del análisis para generar un recurso didáctico para una implementación óptima de la enseñanza de la semiótica en la carrera de Cine y Televisión. Este proyecto se llevará a cabo en cuatro fases los cuales corresponden a los objetivos planteados al inicio de este trabajo:

### **Fase 1: Contexto histórico.**

**Objetivo:** Establecer los parámetros históricos que llevan a los K-dramas a ser una industria sólida en Corea del sur.

**Tipo de investigación:** Histórico, puesto que se busca reconstruir la historia de los K-dramas lo más exacta posible.

**Técnica:** Documental, ya que los datos extraídos son de fuentes bibliográficas.

**Fuentes:** Secundarias, puesto que se obtuvo la información por medio de documentos recopilados de páginas como la del Ministerio de Cultura de Corea del Sur y Google Académico.

### **Actividades:**

- Buscar y compilar la bibliografía y las fuentes básicas.
- Selección de las fuentes más apropiadas para la investigación.
- Lectura y análisis de fuentes.
- Síntesis de los resultados.
- Escritura del capítulo.

**Resultado obtenido:** Una reseña histórica del desarrollo del K drama.

### **Fase 2: Búsqueda de las características de la semiótica y la pedagogía.**

**Objetivo:** Determinar las características principales de la semiótica y la pedagogía aplicados al audiovisual.

**Tipo de investigación:** Descriptiva, puesto que se busca entablar por medio de información recopilada la realización del análisis de los dramas escogidos mediante la semiótica y la pedagogía.

**Técnica:** Documental, dado que la información extraída de los textos escogidos se aplicará para poder hacer el análisis final.

**Fuentes:** Secundarias, puesto que la información obtenida fue por medio de un libro dedicado a la semiótica y un artículo sobre la pedagogía.

**Actividades:**

- Búsqueda e inventario de las fuentes referentes.
- Selección de los documentos más apropiadas para la investigación.
- Lectura y análisis de fuentes.
- Síntesis.
- Escritura del capítulo

**Resultado obtenido:** Definir los términos semiótica y pedagogía aplicados al audiovisual para así poder generar un contexto del vocabulario específico.

**Fase 3: Análisis de la semiótica del romance en los K-dramas.**

**Objetivo:** Visualizar y analizar un capítulo de cada K-drama para comprender el modo en que estos representan el romance por medio de la semiótica.

**Tipo de investigación:** Descriptiva, puesto que se busca entablar por medio de información recopilada se analizan de los dramas escogidos mediante la semiótica.

**Técnica:** Análisis al examinar los índices semióticos del romance en los K-dramas.

**Fuentes:** Secundaria, ya que se hará el análisis directamente desde el producto audiovisual.

**Actividades:**

- Selección del capítulo a analizar.
- Visualizar el capítulo.
- Compilación y selección del instrumento de análisis.
- Ajuste del instrumento de análisis a partir del marco teórico.
- Realización del análisis.
- Síntesis de resultados.
- Presentación de resultados.

**Resultado obtenido:** Recopilación de los elementos encontrados en los productos audiovisuales seleccionados que representen el romance por medio de la semiótica.

**Fase 4:** Realización de un recurso didáctico.

**Objetivo:** Proponer un recurso didáctico para una enseñanza óptima de la semiótica.

**Tipo de investigación:** Investigación-acción, esto ya que se propondrán herramientas obtenidas a partir del análisis para luego poderlas usar en el diseño del recurso didáctico.

**Técnica:** Análisis, debido a que la información obtenida a partir de la fase 3 será puesta en un recurso didáctico para la implementación apropiada de la enseñanza de la semiótica.

**Fuentes:** Primaria, ya que será la autora quien proporcione la información obtenida a partir de los análisis.

**Actividades:**

- Obtención de la información.
- Organización de las ideas a partir de los resultados obtenidos en la fase 3.
- Realización del recurso didáctico.

**Resultado obtenido:** Realización de un recurso didáctico que permita una oportuna enseñanza de la semiótica en la carrera de Cine y TV.

**Resultados.**

Los K-dramas cada día tienen más acogida por el público, esto hace que dentro del cuerpo estudiantil en la carrera de Cine y Tv, se encuentre por lo menos un alumno con gustos hacia este tipo de producciones. Juntando los resultados obtenidos en los marcos teóricos se pudo identificar que con el cambio de modas y el avance de la tecnología, es necesario también actualizar el material utilizado en clase, es por eso que junto al análisis de los K-dramas, se pudo realizar un recurso didáctico que permite al docente generar un debate en el aula junto a los alumnos guiándolos por medio de un análisis semiótico más a fondo, dependiendo del área de trabajo de cada estudiante, para así obtener los símbolos que se pueden utilizar de manera literal, y no tan literal, para reflejar el romance en una escena.

Adoptar los K-dramas al recurso didáctico hace que el estudiante se muestre interesado por como otra cultura utiliza los símbolos, ya que estos pueden cambiar dependiendo del contexto en el que se utilice, es por esto que se puede generar debates en el aula y así dejar en ellos un interés en utilizar los símbolos de manera apropiada para el universo de su producto audiovisual.

Es por eso que el docente debe entender la necesidad del uso adecuado de recursos didácticos con la correcta estrategia para que, en una carrera como lo es el Cine y la Televisión la cual requiere de estudiantes con pensamiento reflexivo y crítico, quienes sean capaces de interpretar los símbolos escritos para reinterpretarlos en físico y así ser llevados a la pantalla.

Se debe entender además que el diseño de un recurso didáctico lleva al docente a actualizarse continuamente para poder general material que promueva el pensamiento crítico y creativo en los estudiantes.

**Conclusiones.**

Con relación al primer objetivo: establecer los parámetros históricos del K-drama, se puede observar la diferencia entre la historia de la televisión en Corea del Sur y de Colombia, y como esto

influye actualmente en la calidad y el tipo de productos que se realizan anualmente en cada país, esto está ligado a la cultura de cada región y esto como repercute en el trabajo y en la percepción de sociedad.

Además, al determinar el manejo del romance en la semiótica de los K-drama para la realización de un recurso didáctico, este artículo determinó las características como se haría en una clase en la carrera de Cine y Tv, como muestra de que hay muchos productos audiovisuales que se pueden utilizar para guiar al alumno frente al correcto o incorrecto uso de las herramientas, ya que constantemente se están actualizando.

Durante la realización de esta investigación se obtuvo además como conclusión la libertad de poder utilizar cualquier producto audiovisual como referente en una clase para la carrera de Cine y Televisión, siempre que este sea pertinente. Además de esto, se encontró que no hay tesis de grados de pregrado y posgrado dedicados al análisis semiótico de los K-dramas, lo que aportó a que durante su realización, se obtuviese información de distintos autores para encaminarlos a una nueva mirada de los K-dramas y pasar a así de ser un producto para el ocio, a ser material de análisis para trabajos de investigación. En este trabajo se propone un material diseñado visualmente llamativo y claro, para que pueda ser utilizado en las clases que se crean pertinentes, este se encontrará en el apartado de anexos.

### **Referencias.**

- Blanco, D. (2003). *Semiótica del texto filmico*. Lima, Perú: Colección Biblioteca Universidad de Lima.
- Eco, U. (2000). *Tratado de semiótica general*. (Traducción de: Manzano C.). Barcelona, España: Editorial Sumen.
- Forero, L., Monroy, J. y Ramos, C. (2020). *Las estrategias de las industrias culturales en Corea del Sur comparadas con las industrias culturales de Colombia* (Trabajo de grado). Universitaria Agustiniiana, Bogotá, Colombia.
- González, A. (2003). *Los medios audiovisuales. Conceptos y tendencia de uso en el aula*. Grupo Logo-Madrid. quaderns Digitals.
- Kang Chul Woo (director) y Godin Media (productora). (2017). *My Secret Romance* [K-drama] Corea del Sur: OCN.
- Korean Culture and Information Service Ministry of Culture, Sports and Tourism (2011), *K-Drama: A New TV Genre with Global Appeal* (pp. 13, 41-45, 59-71), Seoul, Korean Culture and Information Service.

- Lankov, A. (2010). *Korea's TV Age Began With KBS in 1962*. Korean Times. Recuperado de: [https://www.koreatimes.co.kr/www/news/special/2011/03/113\\_59194.html](https://www.koreatimes.co.kr/www/news/special/2011/03/113_59194.html)
- Lee, E. B. (director), Kim Eun Sook (guionista) y Hwa & Dam Pictures (productora). (2016). *Goblin* [K-drama] Corea del Sur: TvN.
- Lee Sang Yeob (director) y Ryoo Yong Jae (guionista). (2020). *Holo My Love* [K-drama] Corea del Sur: Netflix.
- Lee, S. (2019). *South Korean Television Dramas* (Trabajo de grado). Universidad de California, California, Estados Unidos. Recuperado de: <https://escholarship.org/uc/item/61t8v5j1>
- Morales, P. (2012). *Elaboración de material didáctico*. Estado de México, México: Red Tercer Milenio.
- Muñoz, M. (2020). *Representaciones del confucianismo en la serie de televisión coreana Goblin* (Trabajo de grado) Universidad de la Sabana, Chia, Colombia. Recuperado de: <https://intellectum.unisabana.edu.co/bitstream/handle/10818/43935/Proyecto%20de%20grado%20Mari%cc%81a%20Jose%cc%81%20Mun%cc%83oz.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Pierce, C. (1974). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- Quintero, L. (2018). *Lengua y cultura a ras de suelo: un estudio de los espacios extra curriculares en el instituto Sejong de Bogotá*. (Trabajo de grado). Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/39737/LENGUA%20Y%20CULTURA%20A%20RAS%20DE%20SUELO.pdf?sequence=5&isAllowed=y>
- Santillán, M., Fonseca, R., Abreu, O., Ron, M. y Mejía, R. (2020). *La Semiótica como herramienta dicotómica a la investigación*. Recuperado de: <http://www.revistaespacios.com/a20v41n09/a20v41n09p09.pdf>
- Tomalá, K., Murillo, E., (2013) *Recursos didácticos en la enseñanza aprendizaje significativo del área de estudios sociales*. (Trabajo de grado). Universidad Estatal de Milagro. Milagro, Ecuador. Recuperado de: <https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/578/3/RECURSOS%20DID%3%81CTICOS%20EN%20LA%20ENSE%3%91ANZA%20APRENDIZAJE%20SIGNIFICATIVO%20DEL%20%3%81REA%20DE%20ESTUDIOS%20SOCIALES.pdf>
- Viera Torres, T., (2003). El aprendizaje verbal significativo de Ausubel. Algunas consideraciones desde el enfoque histórico cultural. *Universidades*, (26),37-43.[fecha de Consulta 19 de Enero de 2023]. ISSN: 0041-8935. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=37302605>

Villacreses, E., Lucio A., Romero C. (2016) Recursos didácticos y el aprendizaje significativo. *Sinapsis, Edición número 9 (2), 4.*

Yoo Je Won (director) y Yang Hee Seung (guionista). (2015). Oh My Ghost [K-drama] Corea del Sur: TvN.

### Anexos.

#### Anexo 1. Recurso didáctico



## Eje significante-referente

Conexión de los términos de  
relación



freepick.es

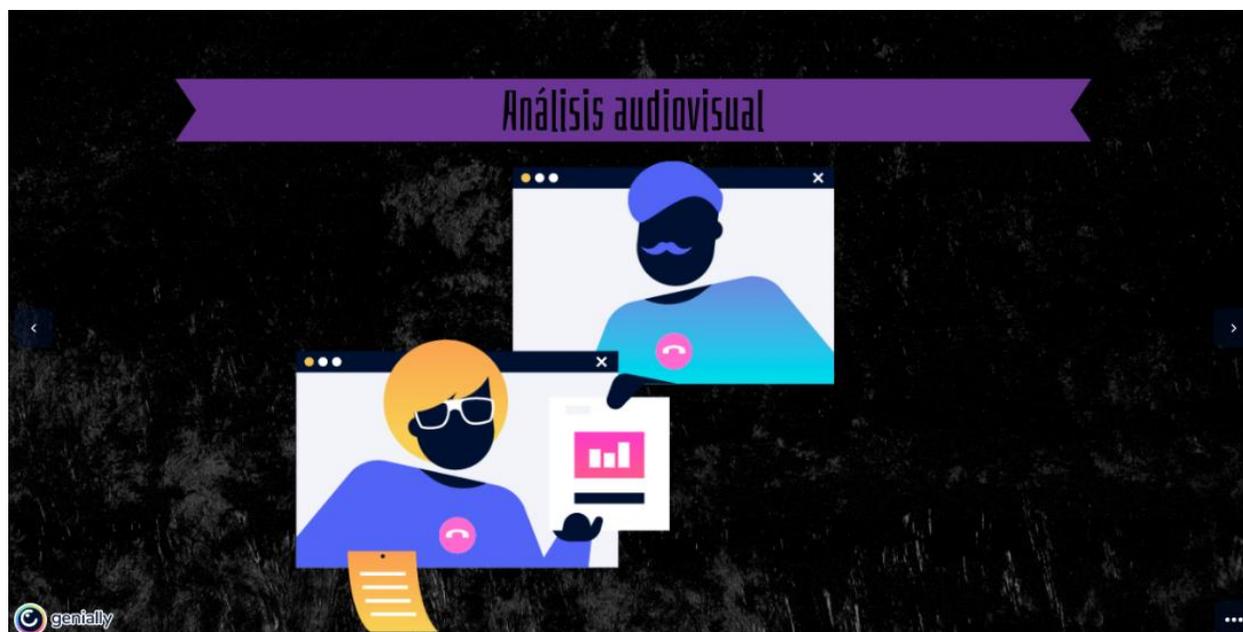


## Estética audiovisual

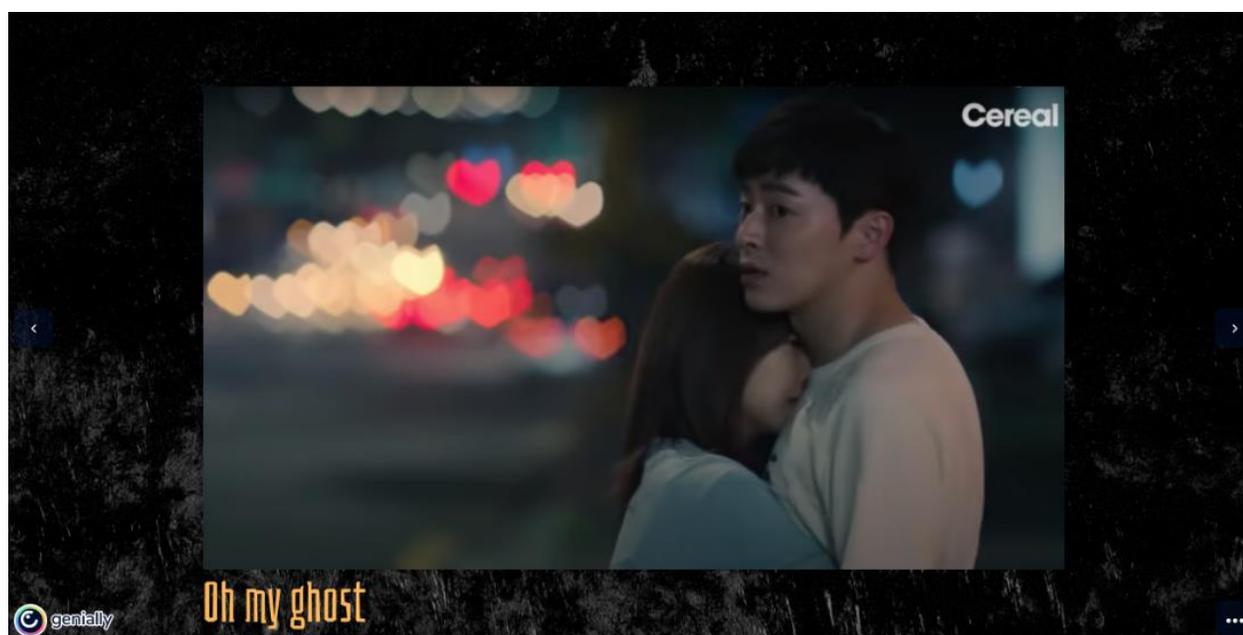
*La realidad ya no es una ni  
hay una única forma de  
representarla fielmente.*

Lauro Zabala





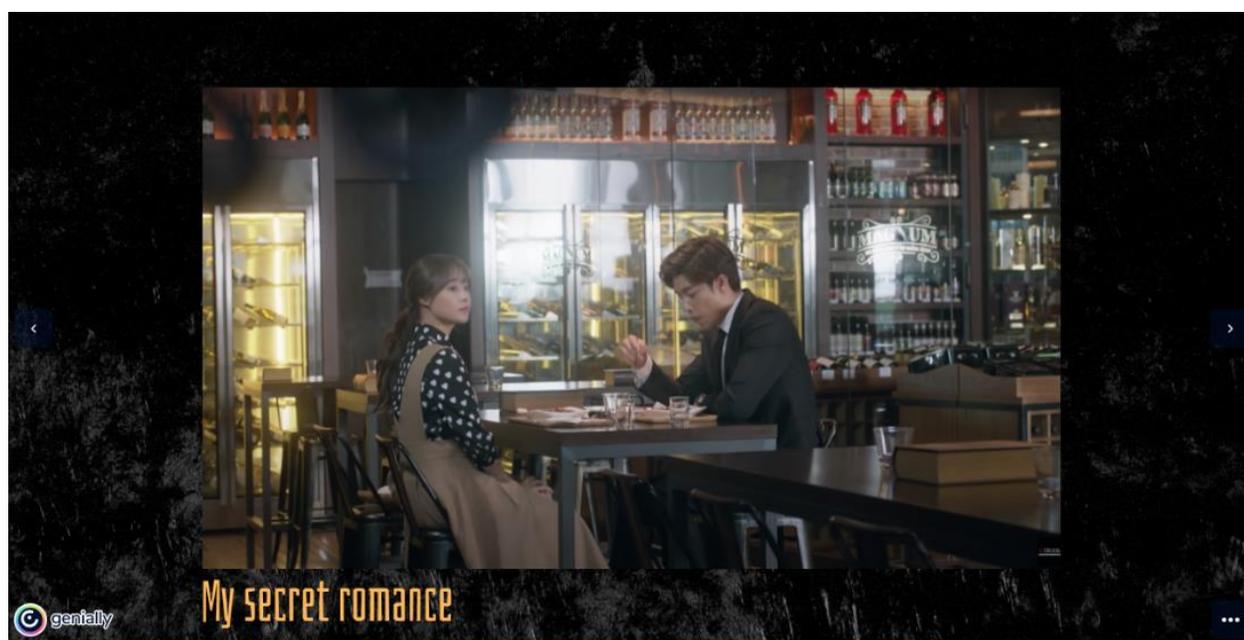
Anexo 1.1 Oh my Ghost



Anexo 1.2 Goblin



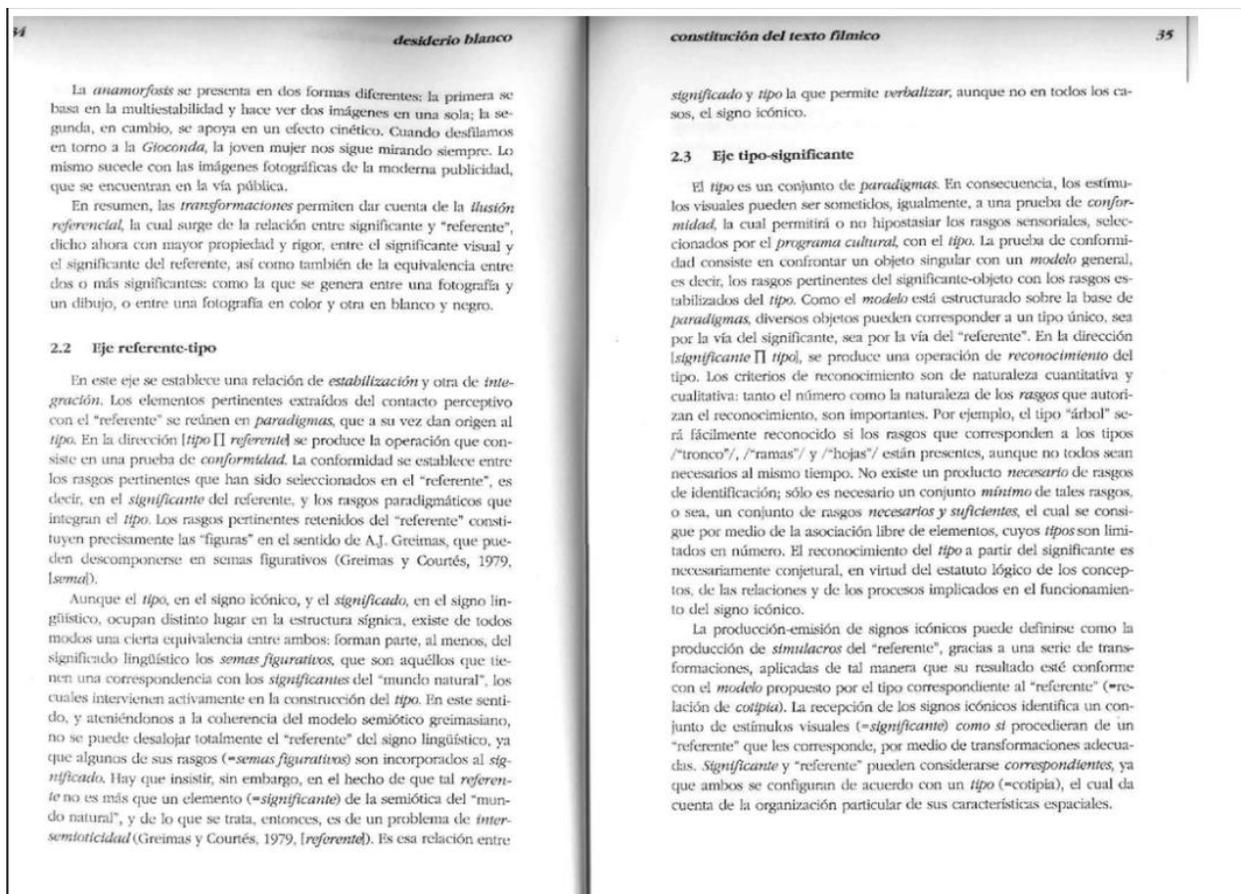
Anexo 1.3 Mi secreto romance



Anexo 1.4 Holo my love



## Anexo 2. Lectura del libro: Semiótica del texto fílmico



### 3. NIVEL PLÁSTICO

A.J. Greimas, en su texto fundador *Sémiotique figurative et sémiotique plastique* (1984), estableció la clara diferencia entre el nivel icónico y el nivel plástico del signo visual. Si en el nivel icónico se establece, como hemos visto, una necesaria relación ternaria entre /significante/ /tipo/ y /referente/, en el nivel plástico la relación se reduce de nuevo a una relación binaria: significante/significado. Ningún tipo interviene entre ambos funtivos para asegurar la identificación de algún posible "referente". Sin embargo, esta relación no es ni clara ni precisa. Postular la existencia de un sistema semiótico plástico, como señala acertadamente A.J. Greimas (1984: 13), no impide reconocer al mismo tiempo que dicho sistema nos es prácticamente desconocido. Desconocido en su constitución, no en existencia. Un sistema semejante sólo puede ser captado y explicitado a partir del examen de los procesos semióticos plásticos –es decir, a partir de los textos plásticos–, en los que dicho sistema se encuentra realizado.

El código plástico moviliza valores excesivamente variables. Al pretender analizarlos al margen de sus actualizaciones –aparte de su presencia en los textos plásticos–, se corre el riesgo de hablar de generalidades.

Un enunciado plástico puede ser analizado desde el punto de vista de las formas (en el sentido de la Gestalt), de los colores o de las texturas, así como desde el punto de vista del conjunto formado por esos elementos. En realidad, nos enfrentamos siempre a sintagmas de formas, a sintagmas de colores y a sintagmas de texturas, y los significados reposan más en sus relaciones que en las formas o en los colores en sí. El significado plástico es relacional y topológico, y sus unidades son estructuradas por el sistema textual más que por el código. De todas maneras, cualquier análisis plástico que pretendamos hacer, nos obliga a utilizar determinadas oposiciones estructurales que permiten dar cuenta de las formas, de los colores y de las texturas: /alto vs. bajo/, /abierto vs. cerrado/, /simple vs. compuesto/, /claro vs. oscuro/, /liso vs. rugoso/...; tales oposiciones, que se encuentran en diversos enunciados plásticos, aparecen como la actualización en sintagmas de estructuras que existen en un paradigma general, potencializado en la competencia de los usuarios. Los objetos plásticos son verdaderos objetos semióticos y, por tanto, podemos indagar la relación que en ellos se establece entre una expresión y un contenido.

En el plano del *significante*, constatamos que las unidades simples no existen jamás aisladas, al margen de la actualización. Una determinada /claridad/, una /rugosidad/, una /abertura/ sólo son lo que son en función de oposiciones que existen no solamente en el paradigma sino también y necesariamente en el sintagma. Pero, por el hecho de que cada *realización* en el enunciado cristaliza experiencias anteriores, en las que estímulos semejantes han sido ya estructurados y permanecen *potencializados* en la memoria de los actores semióticos, cada forma reconocida puede recibir un lugar en la pareja de opuestos que constituyen los elementos de un sistema.

Y lo mismo sucede en el plano del *significado*. No es posible asignar un valor preestablecido a los elementos aislados, al margen de toda relación sintagmática. Por tal razón, en el nivel plástico, el dispositivo que mejor puede explicar la generación de la significación es el dispositivo de los sistemas *semisimbólicos*. En tal sentido, es posible descubrir tres niveles de investimiento semiótico en el nivel plástico del signo visual (Grupo  $\mu$ , 1992: 194):

- **Semantismo correlacional plástico.** Algunas oposiciones de la expresión plástica pueden aparecer frecuentemente, en los enunciados plásticos, investidas de los mismos valores semióticos, en virtud de asociaciones contraídas en otros textos por su conexión con elementos icónicos o con otros elementos extravisuales: el cielo es azul, la hierba es verde, la sangre es roja. En una determinada cultura, esas repeticiones pueden asociar, de manera más o menos estable, oposiciones de la expresión con oposiciones del contenido. Este fenómeno es el que da origen a lo que A.J. Greimas y sus colaboradores de la Escuela de París (Türlemann, Floch, Fontanille, Courtés) han denominado *sistemas semisimbólicos*. Tales sistemas se caracterizan por establecer correlaciones semióticas no entre términos aislados de la expresión y términos aislados del contenido, sino entre categorías del plano de la expresión y categorías del plano del contenido.

Así, por ejemplo:

Expresión : rojo : verde

Contenido : guerra : paz

Expresión : blanco : negro

Contenido : vida : muerte

Expresión : liso : rugoso  
 Contenido : ternura : rudeza

Lo importante es reconocer que esas homologaciones y correlaciones se establecen en el *proceso* del texto y no están dadas a priori. En tal sentido, cualquier otro texto las puede invertir con toda libertad, estableciendo correlaciones y homologaciones como la siguiente:

Expresión : blanco : negro  
 Contenido : muerte : vida

Un ejemplo clásico de esta inversión aparece muy claramente en *Alexander Nevski* (S.M. Eisenstein, 1938), película en la que los tautones invasores y perversos—los “malos”—aparecen revestidos de túnicas blancas, mientras que los rusos defensores y heroicos—los “buenos”—visten ropas de tonos oscuros. El cine expresionista y el *cine negro* nos habían acostumbrado a la homologación siguiente:

Expresión : blanco : negro  
 Contenido : “bueno” : “malo”  
 [inocente : perverso]  
 (y otras variantes)

Eisenstein, en cambio, establece la homologación del modo siguiente:

Expresión : blanco : negro  
 Contenido : “malo” : “bueno”  
 [invasores : defensores]

La expresión del luto, asimismo, genera diferentes homologaciones en las distintas culturas: En Occidente nos hemos acostumbrado a la correlación semisimbólica:

Expresión : blanco : negro  
 Contenido : alegría : luto  
 [boda : deceso]

Mientras que en Oriente la correlación es como sigue:

Expresión : blanco : negro  
 Contenido : luto : elegancia

(Aunque, por contagio, también se aplica, a veces, en Occidente, la homologación anterior).

- **Semantismo iconoplástico.**—El elemento plástico puede coexistir con signos icónicos, interpenetrándose mutuamente con mayor o menor fuerza. Los *valores* semánticos, asociados por el código al sistema icónico, pueden fácilmente vincularse a elementos del *sistema* plástico.
- **Semantismo extravisual.**—Sobre la base de experiencias repetidas del nivel iconoplástico, o por otras asociaciones culturales e históricas, se atribuyen *valores* semánticos más o menos permanentes a determinados elementos plásticos, al margen de su actualización en el sintagma. Se trata, en este caso, de *sistemas simbólicos* en los que a cada término del plano de la expresión corresponde un término del plano del contenido. En este nivel se inscribe el tradicional “simbolismo de los colores”, por ejemplo. Así, el verde se asocia con la esperanza; el amarillo, con la traición; y, el rojo, con la violencia o con la revolución.
- **El signo plástico** incluye, como ya dijimos, tres aspectos diferentes, aunque interrelacionados entre sí: la *textura*, la *forma* (Gestalt) y el *color*, cada uno con su significante y su significado.
  - La *textura* es una propiedad de la superficie, y consiste en el *tejido* granulado o liso, modelado o plano, que produce una sensación táctil: esa “sensación” táctil constituye una unidad de contenido que corresponde a una expresión formada a partir de un estímulo visual. La textura de una superficie visual es una microtopografía, constituida por la repetición de elementos granulados. Los elementos y su repetición son los *texturemas*, que pueden aparecer bajo los aspectos de /granulado/, /liso/, /rayado/, /lustroso/, /estampado/, /pata de gallo/raspado/, etc. Una superficie cualquiera puede ser identificada únicamente por su *textura*, al margen de toda forma y de todo color.

El significado global de la *textura* está dado por tres rasgos semánticos muy generales: a) efecto de /tridimensionalidad/, b) efecto de /tactilidad/, c) efecto de /expresividad/, rasgos que serán precisados en cada caso por la estructura sintagmática del enunciado plástico.

- Toda *forma* (Gestalt) aparece siempre sobre un *fondo*, del que destaca. Corresponde a lo que A.J. Greimas (1984: 16) ha llamado *categoría eidética*. La forma, sin embargo, no es nada simple, y está definida por cuatro parámetros o *formemas*: el contorno, la posición, la dimensión y la orientación. La noción de *forma* supone la existencia de características invariantes aplicadas a las *figuras* que aparecen en una superficie. (*Figura* tiene aquí el sentido que le atribuye la teoría de la Gestalt, y no la que le asigna Hjelmslev). El *formema* /posición/ remite al *dispositivo topológico* de Greimas (1984: 14).

La *forma*, con sus respectivos *formemas*, es una *expresión* (significante) que puede ser correlacionada de maneras diferentes con un *contenido*. Resulta, sin embargo, difícil establecer el semantismo de la forma gestáltica, ya que su campo semiótico no está rigurosamente codificado en la cultura. En primer lugar, porque es imposible aprehender una forma pura, desprovista de color y de textura: la forma es una realidad *teórica*. En tal sentido, no es posible establecer un inventario de contenidos asociados a formas actualizadas. Existen, no obstante, algunas formas genéricas con las que nuestra cultura ha asociado determinados *valores* semánticos, igualmente generales: la forma *cuadrada*, la forma *triangular*, la forma *circular*, por ejemplo, se asocian generalmente con valores semánticos como los siguientes:

*Cuadrado*: /detención/, /instante congelado/, /cosmos/.

*Triángulo*: /divinidad/, /armonía/, /proporción/.

*Círculo*: /tiempo cíclico/, /perfección/, /mundo espiritual/,

/unidad primordial/.

Sin embargo, la solución más productiva para resolver esta indefinición es, otra vez, la aplicación del dispositivo semiótico de los *sistemas semisimbólicos*, de conformidad con la actualización de dichas categorías en el enunciado plástico. Por ejemplo, el *formema* /orientación/ puede relacionarse en un enunciado concreto con el semantismo del equilibrio:

Expresión : horizontal : vertical

Contenido : reposo : ascensión

Nuevos semantismos pueden ser generados por la correlación entre *formemas*, por su integración en la forma global del enunciado y por la organización sintagmática de las diversas formas integradas.

- El *color* aislado es un modelo teórico; no tiene existencia empírica si no se asocia, dentro del signo plástico, a una *forma* y a una *textura*. Pero aun como entidad teórica, el color no es un objeto simple. En el plano de la expresión, se articula sobre la base de tres componentes, que denominamos *cromemas*: *dominancia* (tono o matiz), *luminancia* y *saturation*. Corresponde este elemento plástico a lo que Greimas (1984: 16) llama *categoría cromática*.

Los *cromemas*, así como los *formemas* y las *texturemas*, son unidades significativas. Las oposiciones que determinan en el plano de la expresión corresponden a oposiciones en el plano del contenido. Para alcanzar aquí una mínima validez en esa correlación entre expresión y contenido, será preciso acudir de nuevo a los *sistemas semisimbólicos*, en lugar de pretender instaurar una correlación término a término. Es cierto, no obstante, que en el campo de los colores la tradición cultural ha trabajado más ampliamente con el *simbolismo*. Y así, se han hecho numerosos intentos de correlacionar *colores* con *contenidos*. Pero incluso los intentos más logrados se han limitado a correlaciones entre *nombres* de colores y no entre *colores* mismos. Para una semiótica del *signo plástico*, lo importante es encontrar la *función semiótica* entre el color como expresión y el contenido que se le pueda asociar.

Entre los *cromemas* es evidentemente la *dominancia* (= tono, matiz) la que convoca correlaciones semióticas más numerosas, aunque se trate, en la mayoría de los casos, de oposiciones graduales y tensivas, como [caliente vs. frío]. Por otro lado, tales oposiciones son casi siempre sinestésicas, de alcance más o menos general.

La *luminancia* (=luminosidad) tiende a correlacionarse con contenidos tales como:

Expresión :	/luminoso/ : /tenebroso/	
Contenido :	/diurno/	: /nocturno/
	/tranquilizante/	: /inquietante/
	/inteligible	: /misterioso/

El *cine negro* y la comedia sofisticada serían buenos ejemplos de esos *efectos de sentido*, claramente polares, independientemente del color (=dominancia) utilizado.

La  *saturación*  se correlaciona con la  *categoría tónica* .

Expresión :	/saturado/ : /desaturado/	
Contenido :	/tonificante/	: /deprimente/
	tónico	: átono
	euforia	: disforia

con todas las variantes que pueden asociarse a los términos de la categoría:

/tonificante/ = "energía", "felicidad", "ostentación"  
/deprimente/ = "debilidad", "aflicción", "humillación"

Es indudable que las correlaciones entre colores y contenidos se complejizan a medida que de los  *cromemas*  pasamos a los  *colores*  como unidades integradas, y de éstos, a los  *sintagmas*  de colores. Y que, en definitiva, tales correlaciones sólo pueden establecerse en los  *enunciados*  concretos.

#### 4. NIVEL ICONOGRÁFICO

Hasta ahora nos hemos detenido en la descripción del nivel  *icónico*  del signo visual. Pero a partir del nivel icónico se dibuja otro nivel de significación que conocemos como  *nivel iconográfico* . Ya E. Panofsky (1972) había señalado estos dos niveles del texto visual. Según este autor, en el texto visual de la pintura podemos distinguir tres niveles de significación: el contenido temático  *natural*  o  *primario* , subdividido en  *fáctico*  y  *expresivo* ; el contenido  *secundario*  o  *convencional* ; el significado  *intrínseco*  o  *contenido*  propiamente dicho.

#### • El contenido temático natural o primario

... se percibe por la identificación de  *formas*  puras, es decir, de ciertas configuraciones de línea y color, o de ciertas masas de bronce o piedra de forma peculiar, como representaciones de  *objetos*  naturales, tales como seres humanos, animales, plantas, cosas, instrumentos, etc., identificando sus relaciones mutuas como  *hechos* , y percibiendo sus cualidades  *expresivas*  como el carácter doloroso de un gesto o una actitud, o la atmósfera hogareña y pacífica de un interior. El mundo de las  *formas*  puras, reconocidas así como portadoras de  *significados primarios*  o  *naturales* , puede ser llamado el mundo de los  *motivos*  artísticos (Panofsky, 1972: 15).

#### • El contenido convencional o secundario

... lo percibimos al comprobar que una figura masculina con un cuchillo representa a San Bartolomé (...) que un grupo de figuras humanas sentadas a una mesa, en una disposición determinada y en unas actitudes concretas, representan la Última Cena, o que dos figuras luchando de una forma determinada, representan el Combate del Vicio y la Virtud. Al hacerlo así, relacionamos los  *motivos*  artísticos y las combinaciones de  *motivos*  artísticos ( *composiciones* ) con  *temas*  o  *conceptos* . Los  *motivos* , reconocidos como portadores de un significado  *secundario*  o  *convencional* , pueden ser llamados  *imágenes* , y las combinaciones de imágenes son lo que los antiguos teóricos del arte llamaron  *intenciones* ; nosotros estamos acostumbrados a llamarlos  *historias*  y  *alegorías* . La identificación de tales  *imágenes* ,  *historias*  y  *alegorías*  constituye el campo de la  *iconografía* , en sentido estricto (...). Es evidente que un  *análisis iconográfico*  correcto en el sentido más estricto presupone una identificación de los  *motivos* . Si el cuchillo que nos permite identificar a San Bartolomé no es un cuchillo sino un saacorechos, la figura no es un San Bartolomé (Panofsky, 1972: 16-17).

#### • El significado intrínseco o contenido

... lo percibimos indagando aquellos supuestos que revelan la actitud básica de una nación, un periodo, una clase, una creencia religiosa o filosófica. (...) Apenas hace falta decir que esos principios son manifestados y, por tanto, esclarecidos a la vez por los "métodos compositivos" y por la "significación iconográfica". (...) Concibiendo así las  *formas*  puras, los  *moti-*

ros, las imágenes, las historias y las alegorías como manifestaciones de principios fundamentales, interpretamos todos esos elementos como lo que Ernst Cassirer llamó valores simbólicos (Panofsky, 1972: 17-18).

Dejando de lado la terminología usada por Panofsky, que proviene de la historia del arte y que resulta un tanto anticuada en estos momentos, es evidente que el "contenido temático natural o primario" se identifica con nuestro nivel icónico del signo visual, que es el que nos permite reconocer las formas de los objetos. El "contenido secundario o convencional" corresponde, lo mismo que en Panofsky, al nivel iconográfico de la imagen.

Por el nivel iconográfico ingresan al texto fílmico los códigos que Ch. Metz (1971: II, X) llama no específicamente cinematográficos. Encontramos aquí códigos como el del relato, el de los gestos, el de la vestimenta, el de los colores, el código del comportamiento espontáneo, los códigos incluidos en eso que se llama vagamente "la realidad", pues "eso que se llama la realidad no es otra cosa que un conjunto de códigos. El conjunto de códigos sin los cuales esa realidad no sería ni accesible ni inteligible" (Metz, 1971: 78). Todos esos códigos que "nos hablan" la realidad se instalan en el nivel iconográfico del texto fílmico. En rigor, el nivel iconográfico es el que concita la atención del "gran público"; en el nivel icónico solamente se detiene el especialista, el cinéfilo, el crítico de cine y pocos más. Y sin embargo, como señala Panofsky (1972: 17) la "lectura" correcta del nivel iconográfico presupone una identificación correcta de los motivos, es decir, de los objetos naturales, de los seres humanos, animales, plantas, cosas, instrumentos, hechos, actitudes que ofrece el nivel icónico. Toda "lectura" del nivel iconográfico pasa necesariamente por el nivel icónico del texto fílmico.

En tal sentido, el nivel icónico se convierte en *significante* del nivel iconográfico, que funciona entonces como su *significado*. Lo cual introduce en la reflexión semiótica el controvertido problema de la "cinematografía" de los códigos no cinematográficos. Ch. Metz lucha a brazo partido contra la teoría de la "cinematografía" con el argumento de que ningún código "no cinematográfico" que ingresa al texto fílmico cambia su naturaleza "no cinematográfica" por el hecho de incorporarse al texto fílmico. Y a demostrar esa tesis dedica interminables páginas de *Lenguaje y cine* (1971). Sin embargo, aquí y allá, a lo largo de un recorrido laberíntico, el autor va reconociendo que en el texto fílmico, el contacto de unas códigos con otras introduce un cierto *contac-*

to "cinematográfico", ya que el *tratamiento* cinematográfico de los códigos no cinematográficos, sin cambiar su naturaleza, los tiñe de cierto grado de "cinematograficidad" (V, 1). Y, lo que es más contundente, bajo el principio de que "la forma hubiera sido diferente de haber sido inscrita en otra materia" (X, 3), resulta claro que la *forma* de cualquier código -el gesto, por ejemplo- adquiere un aspecto, un matiz diferente al inscribirse en un código icónico o en un código verbal. Es decir, un gesto "visto", una pelea "vista", no producen exactamente, los mismos efectos de sentido que un gesto o una pelea "leídos", aunque en ambos casos mantengan su autonomía como códigos. Y la razón de ese contagio reside en el hecho, ya señalado, de que tales códigos constituyen el *plano del contenido* de otros códigos que son específicamente cinematográficos, que los invisten de ciertos rasgos específicos, como por ejemplo la *iconicidad*. Y es en ese sentido en el que se puede seguir hablando de "cinematografización".

El fundamento más profundo de los efectos de "cinematografización" reside, no obstante, en el postulado del *isomorfismo* (Hjelmslev), según el cual los dos planos de un "lenguaje" son heterogéneos pero isomorfos entre sí: por un lado, sus materias son heterogéneas; por otro, sus formas pueden superponerse, es decir, se rigen por la misma lógica. La secuencia de los grados de iconicidad, por ejemplo, ha de ser isomorfía con la secuencia de los grados de la emoción.

El isomorfismo no está dado de antemano, sino que se construye a cada instante por la "función semiótica", es decir, por la reunión de los dos planos del "lenguaje" por medio del "cuerpo propio" (propioceptividad). Y así, un conjunto de elementos que puede entrar en relación con muchos otros conjuntos cambiará, aunque sea ligeramente, de *forma* a cada nueva asociación. Con cada aproximación surgirá un nuevo isomorfismo. En consecuencia, los grados de iconicidad no serán los mismos cuando expresen una "figura" del mundo, un concepto o una emoción. Y a la inversa, una "figura" del mundo, un concepto o una emoción no serán los mismos cuando sean expresados por códigos con diferentes grados de iconicidad. La iconicidad cinematográfica, que incluye el movimiento y el tiempo, produce un alto grado de "cinematografización".

El inventario de los códigos que se incorporan al texto fílmico a través del nivel iconográfico es un inventario abierto, pues los códigos de la "realidad" y los códigos de la cultura son innumerables.