

REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

La producción de una animación como reflejo de la realidad: hermenéutica del proceso creativo de seis adolescentes en situación de riesgo de la casa hogar "Gertrudis Bocanegra" en Morelia, Mich

Autor: Itzel Ileri Gil Rodríguez

**Tesis presentada para obtener el título de:
Lic. En Ciencias de la comunicación**

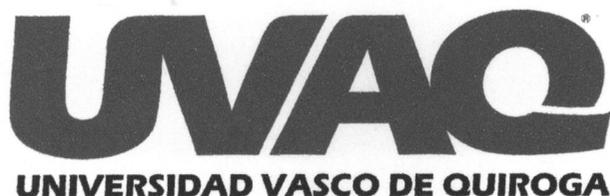
**Nombre del asesor:
María Guadalupe Trejo Estrada**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.





**LA PRODUCCIÓN DE UNA ANIMACIÓN
COMO REFLEJO DE LA REALIDAD.
HERMENÉUTICA DEL PROCESO CREATIVO DE SEIS ADOLESCENTES EN
SITUACIÓN DE RIESGO DE LA CASA HOGAR "GERTRUDIS BOCANEGRA"
EN MORELIA, MICHOACÁN.**

Este trabajo se vuelve un homenaje a aquellas personas que durante la creación de estas páginas fueron luces de apoyo: primeramente a mi familia, con amor, calidez y paciencia hicieron de mí una persona segura, con ánimos de siempre ver el mundo con su mejor cara y alguien que da su máximo esfuerzo a cada paso; a mis amigos, que con su energía y calidez me brindan su compañía y su soporte, y me incitan a ambicionar a lo grande; a la Universidad Vasco de Quiroga y esfuerzo me dio conocer a tantas personas maravillosas; y a la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra", donde no solo las chicas sino todos los que ahí se encontraban y laboraban me confiaron sus historias y su tiempo para que así, surgiera esta vida.

**TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

PRESENTA:

ITZEL IRERI GIL RODRÍGUEZ

ASESORA: MTRA. MARÍA GUADALUPE TREJO ESTRADA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

CLAVE: 16PSU00125

**ACUERDO: LIC100401
DE FECHA: 26 DE ABRIL DEL 2010**

MORELIA, MICHOACÁN, A 9 DE OCTUBRE DEL 2014.

ÍNDICE

Introducción	01
Capítulo 1. Paradigma teórico metodológico: Hermenéutico	13
1.1. Introducción; 1.2. Historia; 1.3. Definición etimológica y conceptual; 1.4. Objetivo; 1.5. Elementos; 1.6. Definición de las Operaciones Hermenéuticas; 1.7. Círculo Hermenéutico: "El Círculo Vitrúvio"; 1.8. Modelos de la Praxis Hermenéutica; 1.9. Conclusiones: "Nuestra Hermenéutica".	
<p><i>Este trabajo se vuelve un símbolo de agradecimiento a todas aquellas personas que durante la creación de estas páginas fueron luces de apoyo: primeramente a mi familia, cuyo amor, calidez y paciencia hicieron de mí una persona segura, con ánimos de siempre ver al mundo con su mejor cara y alguien que da su máximo esfuerzo a cada paso; a mis amigos, que con su energía y calidez me brindan su compañía y su soporte, y me incitan a ambicionar a ir más allá de mi horizontes actuales; a mi asesora, cuya guía y esfuerzo me dio conocimiento y seguridad en mis palabras, así como un soporte para mis inquietudes; y a la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra", donde no sólo las chicas sino todos los que ahí habitaban y laboraban me confiaron sus historias y su tiempo para que así,</i></p> <p style="text-align: center;"><i>surgiera este eco de sus vidas.</i></p>	
Capítulo 4. Lecturas hermenéuticas del proceso de animación	85
4.1 Primera Lectura; 4.2 Segunda y Tercera Lectura	
Capítulo 5. Lectura final, discusión y conclusiones	239
Bibliografía	251
Anexos	CD

ÍNDICE

Introducción.....	01
Capítulo 1. Paradigma teórico metodológico: Hermenéutica.....	13
1.1 Introducción; 1.2 Historia; 1.3 Definición etimológica y conceptual; 1.4 Objetivo; 1.5 Elementos; 1.6 Definición de las Operaciones Hermenéuticas; 1.7 Círculo Hermenéutico: “El Círculo Virtuoso” ; 1.8 Modelos de la Praxis Hermenéutica; 1.9 Conclusiones: “Nuestra Hermenéutica”.	
Capítulo 2. Animación: La ilusión del movimiento.....	39
2.1 El ser en el lenguaje; 2.2 El arte como expresión de realidades; 2.3 Conceptos básicos de animación; 2.4 Características de la animación; 2.5 Etapas y elementos de la animación; 2.6 Animación con enfoque social en México; 2.7 Conclusiones: “Nuestra Animación”.	
Capítulo 3. Las adolescentes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”.....	67
3.1 Situación psicológica-sociológica-fisiológica: La adolescencia; 3.2 Situación demográfica y social de los menores en riesgo en México: Problemáticas sociales generales de los menores en Casas Hogares; 3.3 Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”: Antecedentes; 3.4 Instalaciones; 3.5 Educación; 3.6 Sucesos positivos dentro de la Casa Hogar; 3.7 Sucesos negativos dentro de la Casa Hogar.	
Capítulo 4. Lecturas hermenéuticas del proceso de animación.....	85
4.1 Primera Lectura; 4.2 Segunda y Tercera Lectura	
Capítulo 5. Lectura final, discusión y conclusiones.....	239
Bibliografía.....	251
Anexos.....	CD

INTRODUCCIÓN

Dentro del proceso de creación de mensajes, se han utilizado varias técnicas de animación para proyectar de maneras diferentes la realidad que nos rodea.

Desde los comienzos de los años, ha sido un proceso audiovisual que conjunta la mayoría de las disciplinas del arte: la escritura, hasta la música. Definida por la Asociación Mexicana de Animación (en Rodríguez, 2007), se trata de una creación audiovisual que surge por imagen. Que se diferencia del cine de toma directa en que este se respalda en una fuente mecánica generada por medios fotográficos.

En el ámbito del arte, el creador social reconocido tanto en México como en el extranjero, ha sido una de las influencias más grandes para la creación de este tipo de arte, realizó su aporte en la historia de la animación al retratar las tradiciones y costumbres del pueblo indígena mexicano.

Visto desde la perspectiva de este animador y de otros que hemos mencionado, la importancia de estos y varios trabajos del libro, recae en la voz que se les da a las personas para generar su interpretación de la realidad a través de las diferentes técnicas de animación.

Antecedentes

INTRODUCCIÓN

enfocados a estudios que hayan estudiaron la expresión humana como creadora de unidades de sentido interpretables.

Como uno de los principales y más importantes antecedentes se encuentra Luigi Pareyson, estudioso que a partir de su libro *Estética: teoría de la formatividad* (1954), investigó sobre el arte como una interpretación de la verdad.

De la misma forma, investigadores de gran importancia como Umberto Eco escribieron sobre la forma de concebir el arte. En su libro *La definición del arte* (2001), coincide con las ideas de Pareyson al presentar primeramente al hombre como una invención, aquel que produce formas y que en ellas mismas se define.

"La obra nos narra, expresa la personalidad de su creador en la trama misma de su consistir, el artista vive en la obra como residuo concreto y personalísimo de la acción" (Eco, 2001, p. 15). Con ello define al igual que Pareyson, que la obra pierde sentido cuando se individualizan los conceptos de su contenido y forma. Afirma que esta debe verse como el individuo en sí, y cada aspecto, como el argumento, sólo es considerado como una extensión más de la totalidad del creador.

Por su parte, Rosario Ortiz (2000), llegó a la conclusión de que las circunstancias en las que el mismo artista está inmerso son las que moldean su obra. "Sus mensajes se cargan sociológicamente sobre la circunstancia, es decir, sobre los hechos, sobre los resultados de su praxis social".

INTRODUCCIÓN

Durante el proceso de creación de mensajes, se han utilizado varias técnicas de producción que nos ayudan a proyectar de maneras diferentes la realidad que nos rodea.

La animación, desde sus inicios, ha sido un proceso audiovisual que conjunta la mayoría de las artes, desde la pintura, la escritura, hasta la música. Definida por la Asociación Internacional del Cine de Animación (en Rodríguez, 2007), se trata de una creación cinematográfica realizada imagen por imagen. Que se diferencia del cine de toma directa por el hecho de proceder de una fuente mecánica generada por medios fotográficos.

Dominique Jonard, un animador social reconocido tanto en México como internacionalmente, así como una de las influencias más grandes para la creación de este trabajo, realizó su aportación a la historia de la animación al retratar las tradiciones y leyendas del pueblo infantil mexicano.

Visto desde la perspectiva de este animador y de otros que iremos mencionando, la importancia de éstos y varios trabajos del rubro, recae en la voz que se les da a las personas para generar su interpretación de la realidad a través de las diferentes técnicas de animación.

Antecedentes

Ya que la animación es primeramente un arte, nuestros antecedentes estuvieron enfocados a estudios que hayan estudiaron la expresión humana como creadora de unidades de sentido interpretables.

Como uno de los principales y más importantes antecedentes se encuentra Luigi Pareyson, estudioso que a partir de su libro *Estética: teoría de la formatividad* (1954), investigó sobre el arte como una interpretación de la verdad.

De la misma forma, investigadores de gran importancia como Umberto Eco escribieron sobre la forma de concebir el arte. En su libro *La definición del arte* (2001), coincide con las ideas de Pareyson al presentar primeramente al hombre como una invención, aquél que produce formas y que en ellas mismas se define.

“La obra nos narra, expresa la personalidad de su creador en la trama misma de su consistir, el artista vive en la obra como residuo concreto y personalísimo de la acción” (Eco, 2001, p.15). Con ello define al igual que Pareyson, que la obra pierde sentido cuando se individualizan los conceptos de su contenido y forma. Afirma que esta debe verse como el individuo en sí, y cada aspecto, como el argumento, sólo es considerado como una extensión más de la totalidad del creador.

Por su parte, Rosario Ortiz (2000), llegó a la conclusión de que las circunstancias en las que el mismo artista está inmerso son las que moldean su obra. “Sus mensajes se cargan sociológicamente sobre la circunstancia, es decir, sobre los hechos, sobre los resultados de su praxis social”.

Blanca Chávez (2003) estudió sobre los códigos, mensajes, y medios que conformaban a la comunicación bajo la forma de arte a través de un estudio de caso que realizó con un pintor. Al acercarse a la contextualización de sus obras describió que se trataba de un proceso mediante “el cual el individuo toma conciencia de sí mismo y de su entorno ante la necesidad de interactuar y compartir” (p.107).

En otro ámbito, Ángeles Carnacea y Ana Lozano (2011), realizaron una investigación enfocada al arte que se planteaba la participación social. Después de impartir talleres artísticos con adultos en diferentes situaciones de marginación social, llegaron a la conclusión de que el arte es un vehículo para “intervenir en el espacio comunitario con una intención clara, favorecer el diálogo intergeneracional y la convivencia intercultural”.

Por último, realizando estudios sobre el arte como forma de integración social, Carmen Alcaide, dentro del libro *Creación y posibilidad: aplicaciones del arte en la integración social* (López, 2006), explica que desde la visión de la educación, la “expresión plástica y visual nos permite hablar a través de metáforas y símbolos, de lo que nos ocurre, de lo que deseamos, de lo que odiamos o amamos” (p.91), siendo así un acto donde el artista no imita a la perfección su mundo, sino que lo vuelve a reestructurar.

La importancia de estos trabajos y de muchos otros más que tanto en la comunicación, la psicoterapia y la educación existen, se basa en la afirmación del arte como un medio de expresión donde el ser humano puede encontrarse con su mundo interior y exterior al mismo tiempo.

Estas investigaciones nos ayudaron a obtener una visión inicial sobre el concepto del arte como forma de comunicación humana, lo que nos facilitó la detección de los elementos a explicar y desarrollar para realizar una interpretación de mayor fidelidad sobre nuestros datos obtenidos.

Ante lo recién dicho, comprendimos la necesidad de generar un espacio de investigación y nuevos conocimientos respecto al arte de la animación y la forma en que esta se aprecia y resguarda su significado en la interpretación cinematográfica y contextual, generada a partir de una hermenéutica enfocada en el proceso creativo de producción del autor, en nuestro caso, de adolescentes en situación de riesgo.

Justificación

Es necesario explicar que la utilización de la animación para la presente investigación fue primeramente por nuestro deseo de explorar esta técnica debido a nuestro gusto, placer e interés por este arte. Además, tuvimos el interés de ayudar a la producción de investigaciones en el ámbito de la animación, donde los análisis y las conclusiones, así como los datos en general que obtuvimos durante la realización del trabajo, puedan servir como hallazgos importantes para esta rama de investigación y sirvan como incentivo o antecedente para la realización de otros proyectos sobre el tema.

El objetivo de haber elegido a adolescentes de casa hogar como nuestras participantes fue una mezcla entre la necesidad y gusto por generar un servicio social, y de tener un grupo

con características parecidas, en este caso, en una situación social que las identifica y las excluye hacia un grupo minoritario de menores en riesgo.

Aunque parezca que la animación está alejada de la creación artística común en el entorno de la casa hogar, es totalmente lo contrario, pues esta se apoya de la creación literaria, gráfica y musical que permite, a aquél que la usa, evocar una obra integral donde se exploren diversos sentidos del artista. Así, la animación sólo se vuelve un conjunto de artes que nos permiten visualizar el proceso creativo desde diferentes puntos de vista.

Por lo tanto, esta investigación pretendió generar información que ampliara nuestra visión sobre cómo las adolescentes pueden utilizar la animación como un medio de comunicación y la forma en que lo que producen se relaciona con su realidad.

El trabajo de campo se ideó con el propósito de beneficiar directamente a las adolescentes que formaron parte del proyecto, al participar en un taller artístico de animación que les permitiera reforzar su parte creativa e intelectual, además de funcionar como un espacio pensado para velar por su libertad de expresión y su sana convivencia social.

El simple hecho de realizar el proceso de animación con sus propias letras, dibujos y voces supuso que la alumna terminara con un producto que sirviera como una base documental e interpretativa sobre su propio modo de ver la realidad. Y gracias a la cual pudiera fomentar su autonomía y participación en su entorno, creando así, una oportunidad hacia la inclusión e integración social a partir de su mensaje.

Así mismo, la investigación tuvo y tiene la intención de crear un interés y sensibilización de la comunidad académica y la sociedad en general por estas animadoras, las creadoras del mensaje, y su proceso creativo; exponiendo la importancia que tuvo esta producción como un medio de comunicación íntegro gracias al cual se expone y concientiza sobre una parte del contexto social de este grupo en situación de riesgo.

Con la hermenéutica como paradigma metodológico, se presentó una nueva propuesta para conocer a través de la animación y el proceso creativo, los múltiples datos que emergen de la obra de la alumna sobre su realidad.

En pocas palabras, este trabajo pretendió ser, además de una aportación académica, un medio más para dar voz a aquellos que se encuentran en desventaja, así como un proyecto que generara una memoria social.

Planteamiento del problema

Esta investigación comprende la visión de un caso en específico: un grupo social vulnerable, integrado por las adolescentes de la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra" en Morelia Michoacán, quienes sufren de estado de orfandad, abandono, maltrato, descuido, explotación sexual o situación de calle.

En febrero del 2010, se inauguró esta primera casa hogar para menores por parte del Gobierno del Estado con el objetivo de atender al sector infantil en condiciones de riesgo y brindarles las herramientas para forjarlos como adultos con un futuro sano.

Sin embargo, en las casas hogares, las adolescentes conviven con sus semejantes, no tienen los suficientes límites en sus acciones y todo el día la pasan encerradas dentro de las instalaciones, a excepción de actividades que se programan fuera de la institución.

Contextualizamos sobre ello para dar en el punto clave de un problema: las jóvenes de la casa hogar son personas que se encuentran, de cierta forma, excluidas socialmente, y no pueden realizar libremente más cosas allá de las que se les ofrece en la casa hogar.

Realizar su animación les proporcionó una comunicación más allá de los muros físicos, como un ejercicio artístico en donde pudieran interpretar y reflexionar sobre su propio mundo y al mismo tiempo disfrutar de una actividad recreativa que les ayudara a crecer en su formación creativa-intelectual.

Con la hermenéutica como nuestro paradigma teórico metodológico, y el análisis cinematográfico y literario como apoyo, pretendimos unirnos al esfuerzo de muchos animadores por crear animaciones que relataran cuestiones personales y sociales de grupos minoritarios; además de estudiar sobre los procesos de creación de estas obras animadas como reflejo de la realidad de sus autoras, y así contribuir a la creación de un conocimiento que se valide en el campo de la investigación académica.

Preguntas de investigación

En esta investigación nos interesó conocer de qué forma es que a través del proceso creativo de la creación de una animación, unas adolescentes en situación de riesgo recurren a su realidad para poder contar con sus propias palabras las historias que a ellas les interesan y conciernen. Con tal fin, se elaboraron las siguientes preguntas de investigación para procurar obtener el conocimiento más íntegro sobre el hecho.

Nuestra pregunta principal fue formulada de la siguiente manera:

- ❖ ¿De qué forma se refleja, en la producción de una animación, la realidad de unas adolescentes en situación de riesgo¹?

Por otro lado, para alcanzar mayores resultados y comprender de mejor manera lo que ocurre durante la creación de los mensajes, se tuvieron en cuenta las siguientes preguntas:

- ¿Existe un diálogo constante con la animación y la tradición² de las adolescentes³?
- ¿De qué forma se representa?

¹ La situación de riesgo de la que se habla en este estudio se refiere al estado crítico y vulnerable que sufre una persona por diversos factores económicos, sociales, y psicológicos en el entorno familiar o contextual que pueden arriesgar su salud, su desarrollo y futuro. Tales como el maltrato, violencia, abuso sexual, ofandad, situación de calle, abandono y pobreza. En el Capítulo 3 se explicará a detalle.

² La Tradición, desde la visión hermenéutica, se refiere al contexto cultural, así como al conjunto de experiencias personales, percepciones y prejuicios. En el Capítulo 1 se explicará a detalle el concepto manejado para esta investigación.

³ A partir de este punto, tanto en las Preguntas como en los Objetivos próximos a mencionar, utilizamos el término "adolescentes" refiriéndonos a nuestro sujeto de estudio en particular: "adolescentes en situaciones de riesgo", que con fines de síntesis lo hemos redactado de esa manera.

- ¿Qué relaciones de sentido se encuentran en las animaciones referentes a la vida personal de la adolescente?
- ¿Cuáles son las influencias sociales más fuertes que se perciben en el proceso de la creación de la animación de las adolescentes?
- ¿Cómo intervienen en la creación de la animación sus experiencias, deseos personales y valores?
- ¿Qué es lo que las animaciones representan en sí mismas?
- ¿Cuál es la imagen temática y dramática que se devela en las interpretaciones de las animaciones?
- ¿Cuál es la imagen estética y visual que se devela en las interpretaciones de las animaciones?
- ¿Cuál es la trascendencia de la animación que han creado las adolescentes para sí mismas y para el público actual?

Objetivos

Nuestros objetivos representaron nuestras metas a lograr para obtener las respuestas a las anteriores preguntas:

Objetivo general:

- ❖ Conocer de qué forma se refleja, en la producción de una animación, la realidad de una adolescente en situación de riesgo.

Objetivos particulares:

- ❖ Crear cortos de animación que, además, sirvan como documentos históricos de este grupo social de menores en riesgo.
- ❖ Identificar si existe y cómo se lleva a cabo la constante relación entre la producción de la animación y la tradición de las adolescentes.
- ❖ Identificar las referencias de sentido que se muestran en las animaciones con relación a la vida personal de las adolescentes.
- ❖ Encontrar las influencias sociales más relevantes que determinaron las decisiones y transformaciones en la animación.
- ❖ Describir la forma en que intervienen las experiencias, deseos personales y valores de las adolescentes en sus animaciones.
- ❖ Interpretar significados temáticos y dramáticos argumentales en las animaciones.
- ❖ Interpretar significados estéticos y visuales en las animaciones.
- ❖ Analizar la trascendencia de la animación en términos de rescate cultural.
- ❖ Aumentar las unidades de sentido de las animaciones al aportar las anteriores interpretaciones con la visión del hermeneuta.

Supuesto de investigación

Adelantándonos a las conclusiones que se dieron a partir de la experiencia de la producción audiovisual con las adolescentes, nos permitimos dar un supuesto a la investigación:

Nuestro principal supuesto, que responde a la pregunta de investigación, fue que la creación de mensajes de las adolescentes tomaría como base las principales experiencias de vida que

han tenido un gran impacto en su desarrollo, y de las cuales ellas quisieran comunicar directa o indirectamente.

Metodología

Para comprender el mensaje que crearon las adolescentes de nuestra investigación, tomamos como enfoque el paradigma cualitativo, el cual se utiliza principalmente a las ciencias sociales relativas al comportamiento por su interés de ver al estudiado como un sujeto capaz de brindar datos a interpretar.

La investigación de campo se realizó en forma de un Taller de Animación para las adolescentes de la Casa Hogar; basado en ejercicios, enseñanzas y retroalimentaciones, por el cual llegamos a obtener la información necesaria para el análisis posterior.

La investigación tomó como unidad de estudio a un grupo de seis adolescentes entre 13 y 15 años que estuvieran gustosas de participar dentro de un año en la creación de una animación individual (esto requería que supieran leer, escribir y además tuvieran interés por la literatura y la pintura). Por lo que se conformó un grupo focal que además se utilizó para conocer las opiniones sobre su entorno y las problemáticas o aventuras que vivieron y compartieron.

El trabajo de campo se dividió en tres etapas que definieron la creación del mensaje, y las cuales a partir de su realización, arrojaron datos diferentes que nos ayudaron a comprender el proceso creativo en una visión íntegra.

La primera etapa abarcó la capacitación, donde se les dieron los conocimientos básicos y necesarios para poder realizar su mensaje y su animación, y la preproducción de la animación, es decir, lo concerniente a la realización de la historia y la creación de los personajes en su forma literaria y gráfica.

Al dar término a estas actividades, llegamos a la segunda parte: la etapa de producción. Aquí utilizamos los guiones y personajes que las adolescentes habían creado para darle vida y movimiento a sus historias. Se les enseñó cómo se realiza, a partir de la técnica de dibujos y recortes, una animación fotografiada cuadro por cuadro que nos permitiera trabajar en un ambiente fijo con material de bajo presupuesto. Posteriormente realizamos las voces de sus personajes, según quienes ellas escogían o necesitaran. Para esto se pensó en invitar a personas ajenas al taller con el objetivo de que logran captar la personalidad de sus personajes, tal y como ellas querían interpretar en sus animaciones.

Después se pasó a la tercera etapa, la post producción, donde se llevó a cabo la edición y el montaje de las tomas realizadas. Aquí se pretendía eliminar escenas, o mejorar ciertos aspectos de la animación, así también como integrar la sonorización y musicalización de acuerdo a la intención de la historia de la adolescente.

Durante un año, dos sesiones cada semana, se realizaron ejercicios en el Taller de Animación, trabajando cada etapa de producción creativa en la que nos sumergimos al crear una animación, en compañía de la convivencia que manteníamos con las adolescentes.

Al presenciar la producción de la animación, pretendíamos obtener una información diversa de cada etapa, pues nos interesaba observar el momento en que se creaban y transformaban las ideas de las adolescentes para así poder generar una comprensión del proyecto terminado.

En cuanto a la obtención de datos, al realizar el Taller de Animación y formar parte de la realidad de la adolescente en cuanto nos presentábamos a las clases, se hizo uso de la observación participante, definida por Rojas Soriano, como aquella que se realiza desde el interior de la comunidad; “en este tipo de observación el investigador se integra a las diferentes actividades que desarrollan los miembros del grupo observando” (1989, p.166).

Rojas Soriano enfatiza que este tipo de observación tiene ventaja sobre otras al tener la posibilidad de recolectar mayor información, pues el investigador puede permanecer más tiempo y convivir más con los participantes.

Hernández Sampieri cita a diferentes autores para describir las funciones básicas de la observación y todas las ventajas que trae consigo, en primera instancia, referencia a Grinell al decir que nos permite explorar ambientes, contextos, subculturas y la mayoría de aspectos de la vida social. Después hace énfasis en Jorgensen, al decir que así mismo, comprendemos procesos, vinculaciones de relaciones personales, y las propias situaciones, circunstancias y experiencias de los miembros a través del tiempo (2006, p.588).

Para completar los datos obtenidos por la observación, Cecilia Fierro (1999), aconseja escribir y dar registro de estas experiencias para darnos cuenta sobre la forma en que se transforman los aspectos y se cumplen o no los objetivos de investigación; por lo que en nuestro caso nos hicimos de un diario de campo hablado en donde comentamos las impresiones al término de las sesiones. Además, para ayudar con estos objetivos, durante el Taller contamos con una cámara fotográfica y una grabadora de voz que guardó los audios de cada sesión con el objetivo de poder recurrir a las memorias en cuanto fuese necesario.

Durante el Taller, de manera informal (pláticas), y al final del proyecto, de manera formal (entrevistas), se realizaron reflexiones profundas individuales sobre los aspectos importantes que se fueron encontrando durante el proceso de creación, las cuales sirvieron para contestar las preguntas de investigación o dar pie a la contextualización social y biográfica de las participantes.

En cuanto a la entrevista, Rojas (1989) la define como una “técnica que se utiliza para recopilar información empírica “cara a cara”, [en la que se utiliza]... una guía que se elabora con base a los objetivos de estudio...” (p.140).

En la entrevista realizada al final del proyecto, las preguntas se formularon de manera general dirigiéndose a lo particular de cada etapa de producción anteriormente mencionada con el fin de obtener la mayor cantidad de datos posibles.

Para Álvarez-Gayou, el objetivo de la entrevista es entender el mundo planteado desde la perspectiva del entrevistado, y desglosar los significados de sus propias experiencias (2003, p.109).

Consideramos el uso de una entrevista semiestructurada, pues como Sampieri afirma, este tipo de instrumentos “se basan en una guía de asuntos o preguntas y el entrevistador tiene la libertad de introducir preguntas adicionales para precisar conceptos u obtener mayor información sobre los temas deseados” (2006, p.597).

Con ello queremos decir que no todas las preguntas que consideramos estuvieron previamente establecidas, ya que la entrevista se basó en la animación de cada joven, se generó un cuestionario guía y durante la plática se fueron agregando preguntas específicas a cada una.

Siguiendo con la recolección de información, también realizamos entrevistas a un personaje cercano a las jóvenes integrantes de nuestro Taller de manera institucional: refiriéndonos a la Directora de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” en 2013, la Dra. Susana Salgado Zamora, quien nos brindó datos relevantes y reflexiones sobre el contexto sociodemográfico de las adolescentes que nos sirvió para el análisis.

Para el acomodo de los datos realizamos Reportes de Experiencias⁴ apoyados en la teoría de la Sistematización de Experiencias Educativas, con el fin de que ordenáramos y clasificáramos nuestro trabajo de campo para el posterior análisis.

La sistematización, para Marcela Gajardo, es una “síntesis de antecedentes empíricos y conceptuales que permiten explicar los alcances y significados de las prácticas” (en Piérola, 2003, p.11). Mientras que para otros autores como Oscar Jara y Silma Pinilla, la definición se amplía como un proceso de reflexión e interpretación crítica, que tiene el fin de recuperar las experiencias, analizarlas y ordenarlas coherentemente.

Los reportes utilizaron la primera fase de la sistematización que para Piérola (2003) se trata de la “reconstrucción de la práctica”. En ella el objetivo del investigador es realizar un relato descriptivo de la práctica que se lleva a cabo. Se incluyen cronológicamente los acontecimientos, permitiendo que se recuperen de manera ordenada los datos. Cada reporte incluyó la siguiente información: Propósito, objetivos, contexto de experiencia, actores involucrados, tiempo previsto y utilizado, descripción de actividades, y resultados de obtenidos de la experiencia, en este caso, nuestro material del Taller.

Al tener la necesidad de elaborar un análisis de carácter interpretativo que aprovechara nuestros datos obtenidos, tanto de la producción del texto, como del conocimiento cercano del autor, nos hicimos del paradigma metodológico de la hermenéutica y el análisis cinematográfico-literario, a los cuales les hemos otorgado un capítulo individual para comprender las bases teóricas por las cuales se mueve esta investigación.

Por el carácter hermenéutico del presente trabajo, cabe indicar al lector que se utilizará una voz de autor (o escritura personal) que se justifica al entender que “dicho

⁴ Los reportes fueron trasladados a los anexos de la investigación, y se pueden encontrar en el disco digital de Anexos, en la carpeta llamada A.R.E, con el título de archivo: A.R.E.01-53.

posicionamiento es indispensable en el caso de los textos académicos ya que el análisis y la interpretación de la información que les son característicos requieren la construcción de un punto de vista personal” (Castelló, Corcelles, Iñesta, Bañales y Vega, 2011, p.107).

A modo de resumen y adelantando al presente lector, en las siguientes páginas podrá adentrarse a la exposición de los siguientes temas que se desarrollaron con el fin de responder nuestra pregunta de investigación:

Capítulo 1. Paradigma teórico metodológico: Hermenéutica

Este primer capítulo hizo un recorrido por los estudiosos de la hermenéutica vista como un paradigma para la interpretación de textos. Se definió y desarrolló los conceptos que se usaron a lo largo del proyecto; además de concluir con la creación y explicación del método personalizado de análisis que se utilizó en esta investigación.

Capítulo 2. Animación: La ilusión del movimiento

Para adentrarnos a la técnica cinematográfica de la animación, se hizo un primer acercamiento generalizándola como arte, una expresión y comunicación humana; después se paso a la explicación de la animación como tal, sus partes y el modo en que posteriormente se analizó.

Capítulo 3. Las adolescentes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”

Para continuar, se realizó la pre-comprensión de nuestros sujetos de estudio, es decir, en este capítulo se recopiló información periodística y estadística, previa al trabajo de campo, sobre el estado sociodemográfico y vida de las adolescentes en la Casa Hogar.

Capítulo 4. Lecturas hermenéuticas del proceso de animación

Este capítulo comprende el análisis dividido en tres lecturas hermenéuticas: la primera es una ficha técnica de cada animación; la segunda se enfocó a la interpretación del texto, esto mediante análisis cinematográficos y literarios explicados en el Capítulo II; y una tercera lectura que analizó el contexto de la autora con la producción de su texto.

Capítulo 5. Lectura final, discusión y conclusiones

Por último, se generó una última lectura correspondiente a la terminación de los textos, y con ello se guió a la discusión de la investigación respecto a otros trabajos, así como a las conclusiones personajes respecto al trabajo realizado.

Debido a la longitud del trabajo que se presenta, los anexos han sido colocados al final de la investigación en formato digital: un CD que contiene todo el material necesario a revisar en el Capítulo 4 (en este mismo capítulo se le aclara al lector el modo de uso de estos recursos para su óptimo funcionamiento).

Como última anotación, es necesario aclarar que los nombres reales de las participantes han sido cambiados con tal de proteger su seguridad y privacidad.

Ahora sólo queda invitarlo a unirse a la exploración de los sentidos, a disfrutar del viaje que la interpretación de la realidad a través de la producción de una animación nos llevó a escribir estas páginas. Venga, aproxímesese y redescubra.

CAPÍTULO 1 PARADIGMA TEÓRICO METODOLÓGICO: HERMENÉUTICA

La hermenéutica no representa un solo método de interpretación plasmado en ideas, textos y teorías; sino que nos exige más, pues esta es el vivo desarrollo del pensamiento humano cuyo fin se extiende hacia el "cómo es que interpretamos" a los demás a través de sus legados.

Pero para poder entender más a fondo lo que estamos describiendo, deberemos retroceder más allá de donde nuestros ojos ahora ven y establecer un diálogo con la historia, donde nos daremos cuenta que utilizar la hermenéutica no es seguir pasos establecidos de interpretación, sino replantearse el mismo desarrollo hermenéutico para concluir en la creación de un método personalizado de análisis para este autor, este texto, este intérprete y este contexto; en pocas palabras, para nuestra investigación.

1.1 Introducción

El humano existe en un momento, en un espacio, con determinadas circunstancias; todo lo que ve, lo que percibe y piensa no es necesariamente verdadero y falso, pero es real para sí mismo.

A finales del siglo XIX Nietzsche declararía que "no existen hechos sino interpretaciones, esto es, que la verdad, el conocimiento y la realidad no pudieran entenderse si no es a partir de quien emuncia o conoce" (Sánchez, 2003, p.82).

PARADIGMA TEÓRICO METODOLÓGICO: HERMENÉUTICA

Desde la misma época no son los hechos, cada humano está en constante cambio, cada día nos despertamos y acostamos diferentes, evolucionamos nuestro pensamiento en un instante y nos llenamos de miles de datos nuevos que obtenemos a través de los sentidos; nuestro alrededor nos transforma con cada diálogo que con él mantenemos.

Los discursos que elaboramos son, así, un producto del lenguaje que obtuvimos a lo largo de nuestra historia, y que a su vez, se llenaron de una tradición que ahora marca cada palabra que transmitimos.

Nuestros mensajes se vuelven un acontecimiento de lo dicho y lo no dicho, de lo explícito y de lo implícito, de lo concreto y lo metafórico; pero más que nada, de nuestro mismo ser.

Todo lo que creamos, todo lo que somos, se articula "como sentido" (Uribe, 2006, p.306); un "sentido" cuya finalidad se esfuerza a ser develado por otros en un esfuerzo de aprehender el mundo, en un "intento de conocer las realidades con que conviven" (Martínez, 2002, p.01).

Y a este "intento" se le conoce también con el nombre de hermenéutica, una filosofía donde, como diría el ilustre Dilthey: "Todo comprender contiene algo de irracional, porque la vida también lo es, y por ello no puede representarse bajo fórmulas lógicas" (Dominguez, 1997, p.11).

CAPÍTULO 1

PARADIGMA TEÓRICO METODOLÓGICO: HERMENÉUTICA

La hermenéutica no representa un solo método de interpretación plasmado en ideas, textos y teorías; sino que nos exige más, pues esta es el vivo desarrollo del pensamiento humano cuyo fin se extiende hacia el "cómo es que interpretamos" a los demás a través de sus legados.

Pero para poder entender más a fondo lo que estamos describiendo, deberemos retroceder más allá de donde nuestros ojos ahora ven y entablar un diálogo con la historia, donde nos daremos cuenta que utilizar la hermenéutica no es seguir pasos establecidos de interpretación, sino replantearse el mismo desarrollo hermenéutico para concluir en la creación de un método personalizado de análisis para este autor, este texto, este intérprete y este contexto; en pocas palabras, para nuestra investigación.

1.1 Introducción

El humano existe en un momento, en un espacio, con determinadas circunstancias; todo lo que ve, lo que percibe y piensa no es necesariamente verdadero y falso, pero es real para sí mismo.

A finales del siglo XIX Nietzsche declararía que "no existen hechos sino interpretaciones, esto es, que la verdad, el conocimiento, la objetividad y la realidad no pudieran entenderse si no es a partir de quien enuncia o conoce" (Sánchez, 2003, p.82).

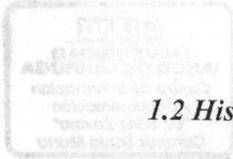
Ser de la misma especie no nos hace iguales, cada humano está en constante cambio, cada día nos despertamos y acostamos diferentes, evolucionamos nuestro pensamiento en un instante y nos llenamos de miles de datos nuevos que obtenemos a través de los sentidos; nuestro alrededor nos transforma con cada diálogo que con él mantenemos.

Los discursos que elaboramos son, así, un producto del lenguaje que obtuvimos a lo largo de nuestra historia, y que a su vez, se llenaron de una tradición que ahora marca cada palabra que transmitimos.

Nuestros mensajes se vuelven un acontecimiento de lo dicho y lo no dicho, de lo explícito y de lo implícito, de lo concreto y lo metafórico; pero más que nada, de nuestro mismo ser.

Todo lo que creamos, todo lo que somos, se articula "como sentido" (Uribe, 2006, p.306); un "sentido" cuya finalidad se extiende a ser develado por otros en un esfuerzo de aprehender el mundo, en un "intento de conocer las realidades con que conviven" (Martínez, 2002, p.01).

Y a este "intento" se le conoce también con el nombre de hermenéutica, una filosofía donde, como diría el ilustre Dilthey: "Todo comprender contiene algo de irracional, porque la vida también lo es, y por ello no puede representarse bajo fórmulas lógicas" (Domínguez, 1997, p.51).



1.2 Historia

La actividad hermenéutica, como “ciencia y arte”, como concepto y definición, comienza a registrarse durante la época de la cultura griega, en donde se le relacionó, no específicamente en ese momento, con el dios mítico Hermes: el mensajero e intérprete de las órdenes divinas, el heraldo y el “mediador, un dios que está entre dos partes, poniéndolas en comunicación” (Ortiz y Lanceros, 2001 , p.294).

Así mismo, la hermenéutica también fue utilizada en la teología, sirviendo para la tradición judeocristiana como la base para el desarrollo del conocimiento y la interpretación de textos bíblicos.

Más tarde, no sólo sería parte de la mitología o de la teología, sino que se le vería su funcionalidad “como un corpus técnico útil para la adecuada interpretación de textos jurídicos, religiosos o literarios” (Lizarazo, 2004 , p.24).

Estos antecedentes sirvieron como base para la creación de un nuevo pensamiento que utilizara a la hermenéutica como el punto clave, en lugar de una disciplina auxiliar de reflexión como se venía usando.

1.2.1 Friedrich Schleiermacher

Gracias a Schleiermacher fue que surgió como concepto el término de “hermenéutica”, quien tomó la palabra por el uso teológico que hasta ese entonces se le daba: interpretar y situar históricamente a la Sagrada Escritura.

Schleiermacher estudió a pensadores como Platón, Aristóteles y San Agustín, quienes habían mantenido la función de la hermenéutica en el explicar, traducir e interpretar textos escritos; “El arte de comprender e interpretar perseguía una finalidad única: transmitir el nexo de sentido del universo lingüístico del autor al horizonte de comprensión del intérprete y del oyente” (García, 2003 , p.30).

Así, Schleiermacher realizó su primer aporte y definió a la hermenéutica como “el arte de comprender”, sin embargo, alejaba al concepto de un enfoque teológico, convirtiéndolo en un uso universal para la práctica de la interpretación correcta de cualquier tipo de texto.

“Aquí se trata de ‘comprender’, lo cual desde ahora se convierte en la noción y el aspecto fundamental de toda la cuestión hermenéutica” (Ortiz y Lanceros, 2001 , p.296). Y ese “comprender” se vuelve, para Schleiermacher, el uso del “contexto de vida” como la forma de entender el pensamiento plasmado en el texto a través de la totalidad del autor.

Sin embargo, al mismo tiempo, Schleiermacher criticó a la misma hermenéutica de carecer de unidad, por lo que en un intento de sacarla de ese estado, intentó concebirla como una ciencia con “una verdadera perceptiva del comprender que tuviera la autonomía de un método” (Martínez, 2002 , p.03).

Conforme sus estudios avanzaban, Schleiermacher brindó lo que podría considerarse como los primeros pasos de la hermenéutica fuera del clasicismo al aportar la teoría de la “adivinación”.

Con el fin de desarrollar un método conveniente para esta “filosofía”, Schleiermacher proponía la “comprensión adivinatoria” y la “comprensión comparativa”; la primera se entendía como aquella que sólo era capaz a través de la “afinidad” o “empatía” de vivencias que el intérprete compartía con el autor del texto; mientras que la segunda, se refería a “conocimientos objetivos, gramaticales e históricos, [que “abrían” el] significado a partir de la comparación o de la conexión de las afirmaciones” (Ortiz y Lanceros, 2001, p.296).

Así, sosteniéndose de estas bases, realizó un sistema general de interpretación en la que sustentaba reglas gramaticales y psicológicas que descifrarán el significado escondido en el texto. “Lo que trata de comprender –decía- no es sólo la literalidad de la palabras, sino también, y sobre todo, la individualidad del hablante o del lector” (Martínez, 2002 , p.03).

Su análisis se volvió de carácter histórico/filológico, con miras al lenguaje que se utilizaba en el texto y con la necesidad de recurrir a lo psicológico-subjetivo, para que de esa forma fuera capaz de reconstruir, “mediante emotividad empática, el proceso psicológico del autor en su acción productiva” (García, 2003, p.46).

Por lo tanto, y como reconocería el mismo Schleiermacher, la hermenéutica que entonces postulaba exigía una reconstrucción histórica y adivinatoria, objetiva y subjetiva que exigía al intérprete una conectividad con el autor que le hacía ver más allá de lo que este no tuvo conciencia a la hora de la creación de su texto; y lo que más tarde se sintetizó para convertirse en una de las fórmulas típicas de estudio de la hermenéutica: “Comprender al autor mejor de cuanto este se comprendió a sí mismo”.

1.2.2 Wilhelm Dilthey

Continuó los estudios de Schleiermacher con la finalidad de encontrar un método que se adecuara a lo que él llamó “ciencias del espíritu”, o lo que ahora podríamos denominar las “ciencias humanas”; pues estaba en contra de utilizar un método analítico explicativo y un procedimiento descriptivo como en las ciencias naturales, para estudiar los “productos” del hombre que más que una explicación, necesitaban de la comprensión.

Dilthey afirmaba que todo aquello que nos rodeaba estaba cargado de significado ante nosotros, ya fuera un objeto físico, una mancha, los sonidos o los movimientos faciales; para él, todo podía representar un deseo o una actitud, incluso una intención. Por lo tanto, al entender la vida del ser humano como una constante interpretación de su contexto, llegó a la conclusión de que la hermenéutica ayudaría a la construcción de conocimientos en las ciencias del espíritu.

Así, enfocándose en el desarrollo de la hermenéutica y partiendo de su planteamiento anterior, Dilthey sostuvo que la utilidad de esta iba más allá de los textos escritos, expandiéndose a toda expresión de la vida humana como objeto de interpretación. Pues, como “señala, asimismo, ...las operaciones mentales que producen el conocimiento del significado de los textos, son las mismas que producen el conocimiento de cualquier otra realidad humana” (Martínez, 2002 , p.03); con lo que cualquier forma significativa, más allá de los textos, poseía la cualidad de ser comprendida a través de la hermenéutica, la

cual, después de este importante postulado, Dilthey la transformó en un método general de la interpretación.

Con las ansias de buscar que la hermenéutica se hiciera paso ante el método científico de las ciencias naturales, Dilthey comenzó a elaborar teorías y técnicas que acompañaran a la hermenéutica para formalizarla con el fin de obtener un conocimiento objetivo y verificable.

Dilthey, entonces, añadió formalmente la técnica base de la hermenéutica, lo que se conoce ahora como el “círculo hermenéutico”, cuya premisa se encontraba en ser un movimiento del pensamiento que fuera del todo a las partes y de las partes al todo; en donde se entendiera que al comprender el significado de los componentes, se conseguía el significado de lo estudiado, y viceversa.

La forma en la que consideraba que debía surgir el conocimiento sobre el sujeto u objeto de estudio era realizar un viaje hacia lo histórico y psíquico, y así como Schleiermacher, hacia lo empático. Los signos que lo estudiado emite y cuales contienen sentidos a interpretar, no era una tarea de recepción como un proceso sencillo de captación, sino un compromiso del hermeneuta por ingresar al mundo histórico y social de donde han surgido y se han transformado esos signos que utiliza el autor.

Con ello en mano, Dilthey definió a la hermenéutica como “el proceso por medio del cual conocemos la vida psíquica con la ayuda de los signos sensibles que son su manifestación” (Martínez, 2002 , p.02).

Hasta este momento, la hermenéutica daría un paso a una transformación más importante, Schleiermacher y Dilthey concordaban en que la interpretación se basaba en una comprensión empática que a pesar de la distancia temporal, nos permitiera adentrarnos en el mundo del autor para recuperar el sentido original que poseía su creación. Como más tarde explicaría Gadamer, retomado por Núñez (2008): “Este supuesto se basaba en la vieja doctrina que deriva de la posibilidad de comprensión de la semejanza natural entre los hombres... y que afirma que sólo la simpatía hace posible una verdadera comprensión” (p.60).

1.2.3 Martin Heidegger

Heidegger toma a la hermenéutica y la renueva con una nueva visión ontológica, donde guiado por el “sentido del ser”, transforma su definición en no sólo una doctrina del arte interpretativo, sino más bien en la interpretación de la comprensión humana del ser.

Guiado por este panorama durante toda su investigación, Heidegger retoma el círculo hermenéutico y agrega un paso más al postulado de “conocer las partes para conocer el todo”, en donde primero que nada, el intérprete está obligado a “preproyectar” y “precomprender” el mundo al que está dispuesto a insertarse. Con sus palabras, citado por Ortiz y Lanceros: “Toda interpretación que deba incluir comprensión, debe haber comprendido ya lo que hay que interpretar” (2001, p.299).

Así, el círculo hermenéutico no se rige simplemente por la entrada hacia el proceso que se conocía en Schleiermacher o en Dilthey, sino que este suponía realizar un movimiento anticipatorio de la comprensión.

Sin embargo, con esto arribó otro elemento a estudiar, pues reconoció que no existía una “verdad pura” al comprender al otro, pues en este mismo movimiento anticipatorio se incluía el panorama de alguien más que no era el autor mismo; de un hermeneuta, así como también lo había manejado Dilthey, cuya naturaleza consistía en interpretar su medio y no elaborar conocimientos objetivos a través de sus ojos. Por lo que “reconoce la dependencia del intérprete de una determinada situación histórica y la superación del planteamiento de Dilthey acerca de que el método científico hace posible que se ponga en suspenso nuestra parcialidad” (Núñez, 2008, p.62).

Es cierto que el desarrollo del pensamiento de Heidegger no podría sintetizarse en estas líneas, sin embargo, para seguir comprendiendo la hermenéutica que ahora nos incumbe, tendremos que saltarnos al próximo exponente, quien, siguiendo a Heidegger como su pupilo, amplió el sentido de la interpretación humana a un horizonte renovado.

1.2.4 Hans-Georg Gadamer

Gadamer es considerado el fundador de la neo-hermenéutica o hermenéutica filosófica, aquella en la cual basaremos nuestro enfoque metodológico para poder interpretar los trabajos que más adelante daremos a conocer.

Mientras tanto, es necesario dar una vuelta por el pensamiento del innovador Gadamer, quien siguiendo a Heidegger, y apropiándose del trabajo de Schleiermacher y Dilthey, también negó la necesidad de convertir a la hermenéutica en un sistema de reglas de interpretación y la replanteó como una teoría filosófica de la comprensión.

Hans-Georg Gadamer quizá no fue el primero, pero sí el más importante en reconocer al intérprete como un actor activo durante el proceso hermenéutico, hablando sobre la historia y el contexto en el que este basa su propia visión para aclarar los significados del discurso humano ajeno.

Se enfocó en estudiar al hermeneuta como un todo, y aportó el concepto de “tradición”, construido a base de la cultura, experiencias personales, percepciones, y prejuicios. Un ser humano, que, así como el mismo autor del discurso, también poseía un contexto que debía esclarecerse ante la misma investigación.

Partiendo esta definición, Gadamer define el término “prejuicio”, no con un sentido negativo, como popularmente se maneja, sino más bien, en sus propias palabras, como “no otra cosa que una ‘precomprensión’ sobrevenida históricamente y todavía no reflexionada científicamente” (Ortiz y Lanceros, 2001, p.300). Así, se forma como un “primer acceso” a la comprensión; a la interpretación, es decir, a la hermenéutica.

Estos términos abrieron paso a nuevos conceptos, unos de los aportes más importantes en los estudios de Gadamer: “los horizontes” y “la fusión de horizontes”.

Gadamer acepta que “no podremos nunca tener un conocimiento objetivo del significado de un texto o de cualquier otra expresión de la vida psíquica, ya que siempre estaremos influidos por nuestra condición de seres históricos” (Martínez, 2002, p.05); por lo que exige la necesidad de que en la hermenéutica se tome en consideración al intérprete, quien no es una parte neutral del proceso, sino que al poseer unos “ojos” distintos del autor, debe admitir el lugar desde el cual realizará su interpretación, es decir, desde su propia limitación y apertura de pensamiento, en resumidas cuentas, desde su propio “horizonte”.

Cuando este horizonte conoce el texto, este ya no está solo, sino que ahora forma parte de un mundo diferente que se le abre ante sí, el texto, y este a su vez, se abrió anteriormente ante su creador. El hermeneuta está en un continuo diálogo, se reconoce a sí mismo, al texto y al intérprete como parte de un proceso de comunicación, lo que para Gadamer se simplifica en una “fusión de horizontes”.

Fue así que la hermenéutica dio más pasos adelante para convertirse en algo mucho más parecido a lo que hoy encontramos. Formalizándose en Gadamer, “el sujeto y objeto de la interpretación [ya] no se hallan escondidos, sino que se pertenecen, [entonces...] la interpretación [se convierte en] proyección y en ese sentido, en una pre-visión” (Lizarazo, 2004, p.30).

1.2.5 Una Hermenéutica contemporánea

Después de recorrer la historia de la hermenéutica, comprendimos no sólo su función y su evolución, sino su esencia, esa que se esconde tras las palabras y se forma ante nosotros a través de la propia interpretación.

Los autores que precedieron a estos cuatro grandes hombres, aún siguen elaborando métodos, ideas y teorías sobre lo que la hermenéutica contemporánea debería renovar.

Quizá en este momento no profundicemos en Paul Ricoeur, cuyo aporte se encuentra en proponer la distancia entre el emisor y receptor, en temporalidad. O en su gran estudio sobre el desarrollo del “modelo del texto” para comprender los significados, lo que le hizo proponer a la hermenéutica como el método más apropiado para las ciencias humanas.

O tal vez no le demos su espacio merecido a Mauricio Beuchot, quien expuso una “Hermenéutica Analógica” que proponía el equilibrio de la “univocidad” y la “equivocidad”, hacia un punto medio en donde el autor pretendiera una postura moderada que le abriera la oportunidad de abrirse ante los significados.

Sin embargo, utilizaremos sus estudios y el de aquellos autores que en nuestras palabras nos acompañan durante este capítulo, en el cual, nos concentraremos en entender, a partir de la necesidad que esta investigación evoca, lo que la hermenéutica tiene para ofrecernos en el amplio mundo del comprender humano.

1.3 Definición etimológica y conceptual

Aunque hemos explicado la historia de la hermenéutica, no hemos llegado al punto de definirla, sin embargo, consideramos que para comprender el significado que los autores se han esforzado por darle, debíamos retroceder como primer paso.

Ahora bien, es nuestro deber aclarar los conceptos que utilizaremos a lo largo de nuestra investigación.

Algunos autores citan que la hermenéutica proviene del verbo griego *hermeneuein*, que quiere decir “interpretar”, mientras que otros aseguran que es del vocablo griego *hermeneia*, que significa “acto de la interpretación”. Cualquiera de los dos que se utilice de referencia nos lleva al mismo punto: la hermenéutica, etimológicamente, está ligada con la interpretación.

A lo largo de la historia hemos citado muchos personajes, y hemos observado las diferencias entre sus pensamientos, pero todos ellos, de alguna u otra forma se reunieron en un marco descriptivo del concepto hermenéutico.

Para Mauricio Beuchot, citado en Maribel Núñez (2008): “La hermenéutica es el arte y ciencia de interpretar textos... Todo lo que la hermenéutica considera lo hace en cuanto texto, como susceptible de ser textualizado...” (p.67).

Mientras que para autores como Heidegger, la hermenéutica se define más hacia el campo ontológico, y se vuelve la “comprensión del ‘propio ser en el mundo’” (Carrillo, 2002, p.1).

La hermenéutica tiene múltiples definiciones dadas por muchos investigadores en el campo, pero la mayoría concuerda en ciertos puntos: la hermenéutica es una teoría filosófica, arte y ciencia, de la interpretación que tiene por objeto la comprensión de un texto, entendiéndose este como cualquier forma de sentido humana.

Esta última es nuestra definición propuesta con el fin de que sirva como base a los conceptos de la presente investigación.

1.4 Objetivo

Durante las páginas anteriores ya nos habremos topado con distintos objetivos de la hermenéutica, pero ahora los enunciaremos formalmente.

Principalmente, así como diría Mauricio Beuchot, el “objetivo o finalidad del acto interpretativo es la comprensión, la cual tiene como intermediario o medio principal la contextualización” (en Núñez, 2008, p.67).

Interpretar, para autores como Gadamer, no significa simplemente poseer un conocimiento sobre lo otro, sino el acuerdo en la cosa misma, es decir, un vínculo de comprensión. “La hermenéutica tiene siempre la misión de crear un acuerdo que no existía o era incorrecto” (Gadamer, 2002, p.64).

Para que exista este acuerdo, el intérprete no sólo debe adentrarse inmediatamente en el texto, sino que su objetivo primero debe concentrarse en aprender a apropiarse del contexto que rodeaba la producción del sentido. Por ello mismo, “el acto de interpretar es el de contextualizar, ...pues la comprensión es el resultado inmediato y hasta simultáneo de la contextualización” (Beuchot, 2000, p.17).

La hermenéutica no intenta simplemente descubrir significados que se encuentran explícitos en el texto, sino que acepta la tarea de conjeturar nuevas posibilidades de interpretación y compararlas con otras que se hayan realizado en el campo.

No se trata de “comprender al autor mejor de lo que él se comprendía a sí mismo”, como concluyó Schleiermacher en contemporaneidad, sino de crear un vínculo de significados que nos unan con el pasado, presente y futuro del texto comprendido desde la propia tradición del autor, del intérprete y del texto en sí mismo.

1.5 Elementos

El acto interpretativo se compone de ciertos elementos que hacen posible su realización. Siguiendo los estudios propuestos por Gadamer, la hermenéutica se basa en un autor, un texto, un intérprete, un contexto o tradición, y prejuicios; lo que fácilmente podría recordarnos a un modelo de la comunicación humana.

A continuación, definiremos los conceptos a utilizar:

1.5.1 Texto

Este primer elemento es lo que se conoce como el objeto de estudio de la hermenéutica, aquél de quien repasamos y generamos la interpretación para comprender a su autor a través de nosotros como sus intérpretes.

Texto, en este caso, no se refiere a un concepto gramatical o lingüístico, como bien diría la Real Academia Española: “Enunciado o conjunto coherente de enunciados orales o escritos” (RAE⁵, 2014).

Texto, desde la perspectiva hermenéutica, se entiende como cualquier forma discursiva humana que se amplía a lo “escrito, al diálogo y a la acción significativa” (Beuchot, 2000, p.17); es decir, trascendiendo del papel y la tinta, se abre a una posibilidad de enmarcar la expresión humana capaz de ser textualizada, sin que esta sea su verdadera naturaleza.

Este es el vínculo en la interpretación, simboliza un conjunto de redes significativas que nos conectan de forma bilateral a través de su polisemia, de su intencionalidad, “de connotación y denotación, de intensión y extensión, o de sentido y referencia” (Beuchot, 2000, p.31).

Se muestra como el intermediario para el proceso de comprensión; no es su finalidad, como aclararía Gadamer, descubrir su funcionamiento en el lenguaje y estudiar la forma en que se comunica con los recursos semióticos que posee. Mas bien, “la comprensión de lo que el texto dice es lo único que interesa. El funcionamiento del lenguaje es una simple condición previa” (Gadamer, 2002, p.329).

⁵ Real Academia Española. Se usan las iniciales de la cita con fines de practicidad y síntesis.

1.5.2 Autor

El autor, en la hermenéutica, es el creador del texto; y, como en el modelo comunicativo, es un emisor que, atendido a su contexto y situación actual, crea el mensaje a partir de su lenguaje e intención.

A través del autor, obtenemos un sentido más profundo del texto al hacer conciencia de la historia, los motivos, y la situación de su producción expresiva; por lo que su inclusión en el análisis representa que el texto pasa de un primer plano de sentido independiente, a la formulación de interconexiones con un ente que lo arraiga a su contexto.

Así, el autor se halla en la hermenéutica al cumplir la función de acercar al intérprete a una apertura clara y aproximada del sentido originario del texto, y mientras más conocimiento se tenga de éste, se posee una posibilidad mayor de llegar a una comprensión acertada.

1.5.3 Intérprete

Después de Gadamer, fue que el intérprete se reconoció como parte esencial del proceso hermenéutico, no simplemente fungiendo como un actor neutral cuya tarea era traer a la luz la significación del texto, sino como sujeto activo e influyente en la comprensión.

En esta investigación, entenderemos que el texto tiene dos tipos de públicos: un lector y un intérprete; el lector es el público que originalmente fue pensado para la obra, en su tiempo y en su espacio; mientras que el segundo es nuestro hermeneuta que no necesariamente es el receptor original.

En la hermenéutica, el intérprete reconoce que existe una distancia con el autor, quizá en época, en circunstancia, psique o conocimiento; por lo que es su tarea aproximarse a un código común “para poder descifrar el texto, que es con el que ha sido encodificado y ahora con él tiene que ser decodificado. Es el lenguaje con el que se escribió el texto y que el intérprete tiene que poseer para leerlo o incluso traducirlo” (Beuchot, 2000, p.30).

Como seres humanos, no podemos deshacernos de nuestra tradición y nuestros prejuicios, de nuestros intereses o nuestros motivos; no podemos llegar a ser totalmente objetivos al mirar un texto, la interpretación siempre está condicionada por nuestro propio escenario.

Es esta diversidad creada por el autor, texto e intérprete, lo que busca la hermenéutica moderna. Ni un elemento u otro toma la superioridad, “sino que reconoce la necesidad de someter a examen la supuesta verdad propia” (Gadamer en Flores, 2008, p.50).

1.5.4 Contexto y Tradición

Como diría Ortega y Gasset: “El vivir consiste en que el hombre está siempre en una circunstancia” (en Uribe, 2006, p.304). Todos estamos inmersos en un ambiente desde antes de nacer, pues caemos en un tiempo y espacio, en una situación social o económica personal. Esto es a lo que llamamos nuestro contexto, lo ajeno a nosotros, lo incontrolable.

El ser humano se construye desde su propio lugar en el mundo, y sus expresiones “ponen de manifiesto el todo de nuestro comportamiento respecto a él. El mundo es, antes que

nada, un acontecimiento expresivo, condición previa para cualquier acción que queramos ejercer sobre él” (Sánchez, 2003, p.84).

Nuestro lenguaje, frases, palabras y obras se componen a través de lo que hemos aprehendido del mundo, de nuestras experiencias y el pasado; son una construcción de lo que nos rodea y de lo que poseemos dentro.

Los hermeneutas han estudiado esta relación del ser-en-el-mundo desde mucho antes de que Heidegger lo marcara en sus palabras, la filosofía de la interpretación se basa en el autor, el texto y su intérprete, sin embargo, estos no tendrían un significado sin un fondo que los uniera con su sentido.

El contexto de la creación del texto es un espacio al que todo intérprete debe aproximarse, pues es la “manifestación de un momento creativo perteneciente al conjunto de la vida anímica de su autor. [Y...] sólo en esta totalidad de signo objetivo se puede realizar la comprensión” (Gadamer, 2002, p.63).

Pero no sólo nos componemos de un núcleo familiar o escolar, sino que también poseemos la riqueza de una tradición arraigada, mucho más antigua a nuestro ser. El hecho de pertenecer a una comunidad nos impone un lenguaje, una cosmovisión y un sentido histórico social.

Así, nuestras expresiones no sólo son influenciadas por nuestro presente, nuestro contexto próximo, sino que también tienen de fondo una tradición que enriquece el sentido de la producción de las obras.

Pero así mismo, se aplica de igual manera para el hermeneuta, quien debe estar al tanto de que “su interpretación está anclada en una tradición al tiempo que está necesariamente atravesada por los prejuicios del presente” (Núñez, 2008, p.61).

1.5.5 Prejuicios

En nuestra cultura actual, quizá la primera idea que se nos viene cuando pensamos en “prejuicio” es la de “idea errónea, malintencionada o falsa sobre algo de lo que aún no se tiene conocimiento o no se ha comprobado”, o como se encontraría en la Real Academia Española: “Opinión previa y tenaz, por lo general desfavorable, acerca de algo que se conoce mal”.

Sin embargo, en la hermenéutica de Gadamer se postula un interesante cambio y utilidad de este término para convertirlo en una “teoría del prejuicio” que perdió todo sentido negativo y se convirtió en un punto a favor para la interpretación.

Para Gadamer, el “prejuicio” es “un juicio que se forma antes de la convalidación definitiva de todos los momentos que son objetivamente determinantes... ‘Prejuicio’ no significa pues en modo alguno juicio falso, sino que está en su concepto el que pueda ser valorado positivamente o negativamente” (Gadamer, 1999, p.337).

Con esta definición, Gadamer dejó abierta la posibilidad para que el intérprete concibiera sus propios prejuicios como una oportunidad para obtener más significados del texto que tenía frente a él. Al hacerse consciente de su cualidad subjetiva, el hermeneuta podía intentar identificar en qué punto de su comprensión había hecho un prejuicio, y en lugar de descartarlo, lo usaba como un incentivo curioso para ahondar en el texto y su contexto, y de esa forma llegar a comprobar si su prejuicio lo llevaba a obtener una información más aproximada o alejada a lo correcto.

Es por eso que, después de analizar la funcionalidad del prejuicio, se corrigió su sentido negativo y se incluyó en el proceso hermenéutico como parte de lo que se llamó “pre-comprensión”.

Por lo que se concluyó que, “en realidad, el mejor modo de aclarar el propio prejuicio es hacer uso de él. Entonces contrastará con otros prejuicios y permitirá que también éstos se expliciten” (Gadamer, 2002, p.69).

1.6 Definición de las Operaciones Hermenéuticas

Decidimos hacer una ligera separación entre lo que sería para nosotros los elementos que componen al proceso hermenéutico, y las operaciones que el intérprete debe realizar al momento de acercarse a un texto. Para comprender las diferentes fases de la interpretación que propusimos para esta investigación, desarrollamos los conceptos a utilizar con tal de que sean claros en el marco de este trabajo.

Después de leer a diferentes autores, llegamos a la conclusión de que existen al menos cinco operaciones de las que el intérprete debe estar consciente para lograr las etapas del proceso hermenéutico:

1.6.1 La Fusión de Horizontes

Para comprender “la fusión de horizontes” es primordial esclarecer el término “horizontes” en primer lugar.

Lo que llamamos “horizontes” en la hermenéutica, nació con Gadamer, quien incluyendo al intérprete como parte activa en el proceso, debido a su propio contexto y tradición, le colocó su lugar, al igual que al autor, y su forma de conexión.

Gadamer define “Horizonte” como “el ámbito de visión que abarca y encierra todo lo que es visible desde un determinado punto” (2003, p.372). Asignando al autor, al texto y al intérprete como horizontes individuales con características propias innegables.

Tener horizontes nos hace poder valorar desde nuestro propio ser-en-el-mundo; “la elaboración de la situación hermenéutica significa entonces la obtención del horizonte correcto para las cuestiones que se nos plantean cara a la tradición” (Gadamer, 2003, p.373).

Nuestro horizonte nos permite movernos, identificar, extraer, comprender o interpretar. Es reconocer que somos uno pero al mismo tiempo formamos parte de una conciencia mucho

mayor: de un todo. El horizonte se vuelve nuestra capacidad de adquirir nuevos sentidos a través de nuestra propia humanidad.

“Desplazarnos” hacia otros sentidos no corresponde a generar una empatía, como estudiaba Schleiermacher, sino, “por el contrario, significa siempre un ascenso hacia una generalidad superior, que rebasa tanto la particularidad propia como la del otro. El concepto de horizonte... expresa esa panorámica más amplia que debe alcanzar el que comprende” (Gadamer, 2003, p.375).

Para generar un diálogo hermenéutico, el horizonte del intérprete se encuentra con el horizonte del autor y el horizonte del texto, creando lo que se llama “fusión de horizontes”.

Así, el “comprender al autor mejor de lo que él se comprendía a sí mismo”, que se lograba renunciando al ser propio para adentrarse en el otro, pierde lugar en la hermenéutica. Ahora, la “fusión de horizontes” permite que estos se encuentren en un escenario de co-pertenencia que propicia su identificación y genera aún más riqueza de sentido que siguiendo el postulado anterior.

La “fusión de horizontes”, se verá más adelante como parte del círculo hermenéutico, pero como explicaría Beuchot, su función es permitir llegar a una medición prudencial en donde se procure una mayor objetividad posible en la interpretación, “con la advertencia de que nuestra intencionalidad subjetiva se hace presente” (2000, p.28).

Por lo tanto, la fusión de horizontes “tiene lugar constante en el dominio de la tradición; pues en ella lo viejo y lo nuevo crecen siempre juntos hacia una validez llena de vida, sin que lo uno ni lo otro lleguen a destacarse explícitamente por sí mismos” (Gadamer, 2003, p.377). Vivir y vivirnos en el otro nos posibilita la apropiación de nuevos sentidos que quedarían inteligibles de otra forma.

1.6.2 Distanciamiento y acercamiento

Las operaciones de distanciamiento y acercamiento hermenéutico son consecutivas a la fusión de horizontes, y tienen la función de ayudar al intérprete a aproximarse al texto partiendo de que este también posee su propia individualidad.

El distanciamiento, para Beuchot, nos permite ver al texto con lo que él denomina una “triple autonomía”, donde ya no pertenece a su cultura original, ni a su destinatario original, puesto que se le interpreta en diferente tiempo y condiciones. “Todo ello expone al texto a las malas interpretaciones; pero una manera de evitarlas es reconocer nuestro distanciamiento psicológico y social con respecto a la finalidad del autor de ese texto” (2000, p.161).

Mientras tanto, el acercamiento es el exponernos al texto, en cuanto a que nos aproximamos a él con nuestra misma subjetividad aceptada y consciente. Con lo que nuestro horizonte ya no parece un camino de prejuicios negativos para la interpretación, sino una ventaja para la misma.

El distanciamiento y acercamiento son procesos también entendidos como “descontextualización” y “contextualización”, que para Paul Ricoeur, se articulan de la siguiente manera: “El texto debe poder descontextualizarse para que pueda ser contextualizado nuevamente en una situación distinta, que es lo que ocurre con el acto de leer” (Domínguez, 1997, p.127).

A través de estas operaciones, abrimos el diálogo con el texto reconociendo los tres horizontes en él, pues dándonos cuenta de la autonomía de estos tres elementos, la condición para la interpretación se hace posible de una manera productiva.

1.6.3 Comprensión

Comprender, en la hermenéutica, no significa estar en los mismos zapatos que el autor en su época de producción del texto, tampoco significa recrear toda una vida y un estado anímico. Para Gadamer, significa realizar un “traslado” al pensamiento del otro que nos permita reforzar sus argumentos.

Este “traslado” se vive a través de la misma fusión de horizontes, donde “el que intenta comprender está ligado a la cosa transmitida y mantiene o adquiere un nexo con la tradición de la cual habla el texto transmitido” (Gadamer, 2002, p.68).

No sólo en la hermenéutica, sino en la vida diaria, nos pasamos los días ejerciendo la comprensión de alguna u otra forma; intentamos decodificar el mundo externo para codificarlo en nuestra mente; comprender se vuelve una capacidad de convivencia con nuestro entorno que tiene como premisa la suspensión de juicios y prejuicios propios para acercarse a la verdad meta. “En consecuencia, comprender no es meramente repetir el acontecimiento de habla en un acontecimiento similar, es generar uno nuevo, empezando desde el texto en que el acontecimiento inicial se ha objetivado” (Ricoeur, 2006, p.87).

La comprensión hermenéutica tiene como objetivo otorgarle al intérprete las herramientas necesarias para que, al haber pasado por esta operación, pueda “ir más allá de la opinión subjetiva del autor” (Gadamer en Domínguez, 1997, p.53).

1.6.4 Interpretación

Comprensión e interpretación van de la mano, como explicamos anteriormente, son parte de un proceso de aprehensión que no puede ser separado. “La interpretación no es un acto complementario y posterior al de la comprensión, sino que comprender es siempre interpretar, y en consecuencia la interpretación es la forma explícita de la comprensión” (Gadamer, 2003, p.378).

La interpretación hermenéutica difiere, por ejemplo, de las definiciones de la Real Academia Española donde se dice: “explicar el sentido de algo”. El uso de la palabra “explicar” es un concepto que los estudiosos han intentado diferenciar en la hermenéutica, donde “explicar” se entiende como “desglosar una gama de proposiciones y sentidos, mientras que en la comprensión, entendemos o captamos como una totalidad la cadena de sentidos parciales en un solo acto de síntesis” (Ricoeur, 2006, p.84).

En la hermenéutica, la interpretación deja atrás a la explicación para encontrarse en la comprensión; pues es esta quien nos adentra en un evento dialógico en donde los tres elementos: el autor, el intérprete y el texto, son modificados y “se comprenden en la medida en que son comprendidos dentro de un horizonte tercero, del cual no disponen sino en el cual y por el cual son dispuestos” (Vattimo en Vergara, 2011, p.78).

La tarea de la interpretación recae en reconocerse como tal, y por lo tanto, abrirse a que no siempre sea única ni igual; su función será hacer “legible” el texto ante un nuevo lector mediante la actualización de la forma en que los significados se expresan, siempre teniendo en cuenta que se confrontarán con otras interpretaciones que nos llevarán a una mayor aproximación de sentido.

1.7 Círculo Hermenéutico: “El Círculo Virtuoso”

“Comprender es un vaivén circular que va del todo a la parte y de ésta al todo, condicionándose ambos recíprocamente. Lo particular se entiende desde lo general y a la inversa. En tal vaivén el círculo está sometido a ampliaciones por los aportes de los fragmentos, que modifican una totalidad siempre provisional e inconclusa” (García, 2003, p.50).

El círculo hermenéutico es la representación de la estructura y movimiento primario hermenéutico del comprender: de las partes al todo y del todo a las partes; “La anticipación del sentido, que involucra el todo, se hace comprensión explícita cuando las partes que se definen desde el todo definen a su vez ese todo”, (Gadamer, 2002, p.63).

Este representa a una relación circular, donde no se trata de un círculo “vicioso” lógico y formal que vuelva en sí mismo, pisando el mismo camino; sino que se trata de un movimiento “virtuoso” que amplía en círculos concéntricos las unidades de sentido, permitiendo que con cada interpretación, los significados se amplíen en lugar de regresar a sí mismos.

El círculo hermenéutico nos adelanta a la anticipación del sentido que encontraremos en el texto, una pre-comprensión; este sentido lo obtenemos desde el primer momento en que tenemos contacto con nuestro objeto de interpretación y esclarece en primer plano los prejuicios y la tradición con la que llegamos. Lo decisivo entonces, como diría Heidegger, “no es salir del círculo, sino entrar en él de manera apropiada” (Domínguez, 1997, p.63).

Y para lograr esto, el círculo debe ser visto como un proyecto donde “la comprensión del texto consiste en la elaboración de [este], siempre sujeto a revisión como resultado de una profundización del sentido”, (Gadamer, 2002, p.65).

1.7.1 Proceso Hermenéutico

El círculo hermenéutico representa no sólo un movimiento, sino que el mismo proceso de interpretación inmerso en él. Este “proceso hermenéutico” hila todos los elementos, que hasta ahora definimos, en un todo con relación entre sí que tiene como objetivo llegar a la comprensión y ampliación del significado de un texto.

El “proceso hermenéutico” mostrado en esta investigación, se dividió en cuatro fases esenciales: la pre-comprensión, la fusión de horizontes, el acto interpretativo y la verdad; para próximamente concluir en un modelo de la praxis hermenéutica personalizado para nuestra investigación.

1.7.1.1 Pre-comprensión

Cuando estamos por primera vez frente a un texto generamos una pre-comprensión de él mismo. Esto es lo que llamamos una anticipación del sentido, refiriéndonos a los significados que el intérprete genera en el primer contacto con el texto.

Acercarse al texto también responde a la responsabilidad del hermeneuta por entenderse en su objeto, y entonces, intentar comprender la visión del otro; “por eso la primera de todas las condiciones hermenéuticas es la pre-comprensión que surge del tener que ver con el mismo asunto” (Gadamer, 1999, p.364). No podemos entender si no es con la base de lo que ya poseemos y lo que hemos adquirido del texto, nuestra tradición, nuestros prejuicios y nuestras expectativas sobre él son nuestra situación previa al acto interpretativo, y no por ello se vuelven una interpretación completa como tal, sino el inicio del círculo, nuestro acceso a la comprensión.

“La interpretación empieza siempre con conceptos previos que tendrán que ser sustituidos progresivamente por otros más adecuados” (Gadamer, 1999, p.333). El hermeneuta hace consiente su horizonte con tal de dejar que el texto le diga algo. Su receptividad ante el primer encuentro se ve afectada positiva o negativamente en cuanto se percata de que sus propias expectativas funcionan como guías y delimitaciones hacia los primeros sentidos a validar. Por lo que, en la pre-comprensión, el constante re-proyectar, como diría Gadamer, nos aleja de conclusiones erróneas sobre el texto, pero así mismo también nos acerca a él.

Este acercamiento se genera a través de la elaboración de hipótesis, cuales se abren camino en la pre-comprensión con la función de que sean contrastadas con el objeto de interpretación. Se trata de la elaboración de un juicio previo que servirá para afirmar un siguiente juicio que también espera a ser contrastado y corregido.

1.7.1.2 Fusión de Horizontes

La fusión de horizontes no es sólo una operación hermenéutica, sino que es una fase completa para el proceso de interpretación.

Para Lizarazo, “la situación hermenéutica pide alcanzar el horizonte adecuado para establecer la relación con los objetos de la tradición que buscamos interpretar” (2004, p.32); lo que resultará en evitar que nuestras interpretaciones caigan en un objetivismo falso fundado en la neutralidad de nuestro propio horizonte con el de nuestro objeto.

“Comprender un texto es desplazarnos a un nuevo horizonte desde nuestro horizonte propio para alcanzar un estadio que supere tanto nuestro punto de partida como el lugar en el que inicialmente se encuentra el texto” (Lizarazo, 2004, p.32). Este desplazamiento exige el establecimiento de un vínculo entre nuestra tradición y la del autor, así como con la tradición del mismo texto; tradiciones que no operan “como un archivo muerto, sino como

una conciencia, un tú vivo que exige relación y que es activo ante nosotros” (Lizarazo, 2004, p.33).

Los horizontes, actúan como ese vínculo para la interpretación, generando un ambiente de diálogo y condición previa, posterior a la pre-comprensión y al acto interpretativo. Por lo que el hermeneuta, desde el primer momento y hasta el final del proceso hermenéutico, se verá envuelto en una constante fusión que le permitirá la evolución de su misma interpretación.

1.7.1.3 Acto interpretativo

El objetivo del acto interpretativo es, como diría Ricoeur, hacer contemporáneo o “actualizar el sentido del texto para el lector presente” (2006, p.103).

Cuando la pre-comprensión está a favor del hermeneuta, es capaz de adentrarse a los significados del texto a partir de lo que los hermeneutas llaman la *subtilitas*, o “sutileza”, la cual consiste en encontrar siempre una posibilidad donde los otros no la ven.

La *subtilitas* consiste de tres momentos: *subtilitas intelligendi*, la comprensión, *subtilitas explicandi*, la interpretación, y *subtilitas applicandi*, la aplicación. Para Gadamer, estos tres momentos caracterizan la realización de la comprensión.

Como lo explica Maurizio Ferraris, el primer momento: la *subtilitas intelligendi*, se refiere a la capacidad del intérprete para comprender, apoyándose en la gramática, “la totalidad del texto en sí mismo; colocándose en relación con la génesis de la motivación psicológica que anima al autor que interpreta” (2005, p.109).

La *subtilitas explicandi*, se encuentra a sí misma en el primer momento; como explicamos anteriormente, comprender nos lleva a interpretar directamente, y en este espacio es en el que los sentidos se actualizan para un nuevo auditorio.

En otras palabras, “primero debo comprender, es decir, apuntar al meollo de la alteridad, verlo en su totalidad...; luego entender, aclarar, facilitar la tarea de la lectura allí donde el texto presenta alguna oscuridad... [o] ...falta de claridad conceptual” (Rossi, s.a., p.03).

Posteriormente, la *subtilitas applicandi* es un momento de aporte de sentidos a partir de la estructura dialógico-dialéctica, que desemboca en la extensión de significados que sólo se da gracias a la fusión de horizontes.

Beuchot también hace referencia a la *subtilitas* pero del modo metodológico de aplicación. Para él, la *subtilitas intelligendi*, se entiende como el análisis semántico (significado textual), la *subtilitas explicandi* se dirige a comprender la sintaxis (significado intertextual), y por último, la *subtilitas applicandi* se entiende en la pragmática (significado contextual).

La *subtilitas* es la metodología de la hermenéutica, sin entenderse como un conjunto de pasos a seguir para realizar un análisis de este tipo, sino más bien como la fase base para la construcción de sentidos, por parte del hermeneuta, en el acto interpretativo.

1.7.1.4 La Verdad

La “verdad” es la última parte importante del acto de interpretar. La hermenéutica no se basa en un método científico en donde verificamos y comprobamos los resultados, sino que a través de los años, los estudiosos han llegado a la conclusión de que esta “verdad” se halla en una aproximación del intérprete con el texto y el autor que sirve para ser contrastada o aumentada con otras aproximaciones posteriores o futuras.

La verdad en la hermenéutica se mide a través de la congruencia entre el todo y las partes. Ya que “la tarea es ampliar la unidad de sentido comprendido en círculos concéntricos. El criterio para la corrección de la comprensión es siempre la congruencia de cada detalle con el todo. Cuando no hay tal congruencia, esto significa que la comprensión ha fracasado” (Gadamer, 1999, p.361).

La hermenéutica no es guiada por el equivocismo, pero se acepta que haya más de una manera de interpretar los textos, sin embargo, sí existe una necesidad por llegar a un acuerdo entre ellas sin caer en el univocismo.

Defiriendo del método de las ciencias naturales, Ricoeur (2006) explica que en la hermenéutica podría no existir una verdad única, pero sí existen interpretaciones más válidas y probables que otras. Por lo que, para él, “mostrar que una interpretación es más probable a la luz de lo que conocemos es algo distinto a mostrar que una conclusión es verdadera. Así que, en un sentido estricto, la validación no es la verificación” (p.90).

Concordando, Beuchot explica también que no existe el momento de llegar a una última “conclusión” literal, sino que significa que el intérprete tome la decisión de detenerse en el momento en que considera que su comprensión ha llegado a un punto suficiente en donde la interpretación es adecuada y sólo queda incrementar su unidad de sentido.

La “verdad” en la hermenéutica no se vive como un resultado estático, sino dinámico, en constante evolución. Tampoco se considera exacto o verificable, pero esto mismo sólo representa la aceptación de nuestra subjetividad humana. Como diría Gadamer: “Mal hermeneuta el que crea que puede o debe quedarse con la última palabra” (en Martínez, 2002, p.01).

1.7.2 Conclusión del Círculo Hermenéutico

La hermenéutica es más que una acumulación de observaciones sobre un tiempo y un espacio, es una ampliación de la unidad de sentido comprendido que involucra al intérprete, al autor y al texto.

El círculo hermenéutico exige la apertura del intérprete ante la alteridad del texto, sin dejar a un lado su propio ser ni tampoco anteponerse ante él, para finalmente obtener un sentido nuevo y aproximado a lo que el texto devela y referencia, sin quedarse estancado en un pasado obsoleto. Lo que simboliza la “necesidad permanente de volver sobre nuestras concepciones para enriquecerlas indefinidamente..., así como descubrir relaciones inadvertidas y propiedades ocultas” (Núñez, 2008, p.23).

El círculo hermenéutico representa de una u otra forma, la manera en como interpretamos el mundo a través de nuestros ojos, “no es en este sentido un círculo ‘metodológico’ sino que describe un momento estructural ontológico de la comprensión” (Gadamer, 1999, p.363).

1.8 Modelos de la Praxis Hermenéutica

Como hablamos anteriormente, la investigación actual requiere de la revisión de modelos propuestos por estudiosos antiguos y contemporáneos en áreas comunes a la nuestra con tal de que concluyamos con un modelo personalizado y funcional para nuestra praxis hermenéutica.

1.8.1 Modelos por autor

A parte de modelos escritos, también encontraremos modelos gráficos de la praxis hermenéutica, aquellas propuestas visuales del círculo hermenéutico que tienen la doble función de ayudar a comprender la forma en que se lleva a cabo la interpretación y los pasos que los autores sugieren para el análisis de los textos.

El primer círculo hermenéutico que revisaremos será el de **Gadamer**, cual ha sido graficado de diferentes formas, sin embargo, la siguiente nos parece interesante de retomar:

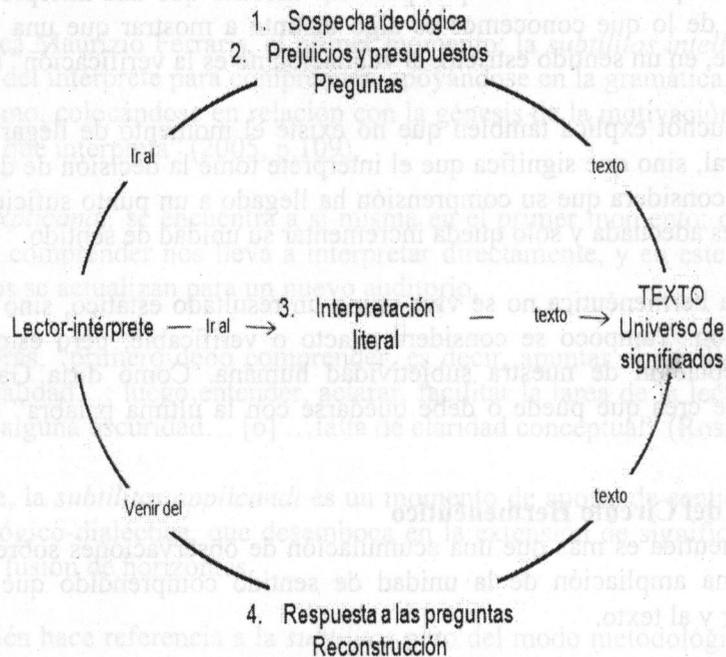


Gráfico 1. Círculo hermenéutico según Gadamer (Totucous, 2011).

1. En primer lugar, el intérprete posee una sospecha ideológica, esto lo llamaremos, una hipótesis o expectativa inicial sobre el texto a revisar.

2. En un segundo momento, se toma en cuenta que el hermeneuta posee prejuicios y presupuestos sobre lo que encontrará, aquí se hace presente su horizonte. Al mismo tiempo, el intérprete abre preguntas que lo guiarán durante su investigación: “¿Qué dice el texto?” “¿Qué significa?” “¿A quién está dirigido?” “¿Qué dice ahora para mí?”.

3. A través de la revisión del texto, se hace una primera interpretación literal, en ayuda de diferentes disciplinas (ejemplo: semiótica, semántica, lingüística, gramática), se llega a una recolección inicial de significados.

4. Durante todo el proceso, el intérprete va del texto al autor y viceversa, realizando un movimiento circular de comprensión que le ayudará a contrastar sus resultados con lo que encuentra. Su interpretación literal se enriquece de esta experiencia y se supera en sí misma creando nuevas unidades de sentido. Gracias a ello, puede responder a sus preguntas iniciales, realizando una reconstrucción o actualización de los significados develados el texto.

Para completar este círculo, haré uso de otro gráfico encontrado:

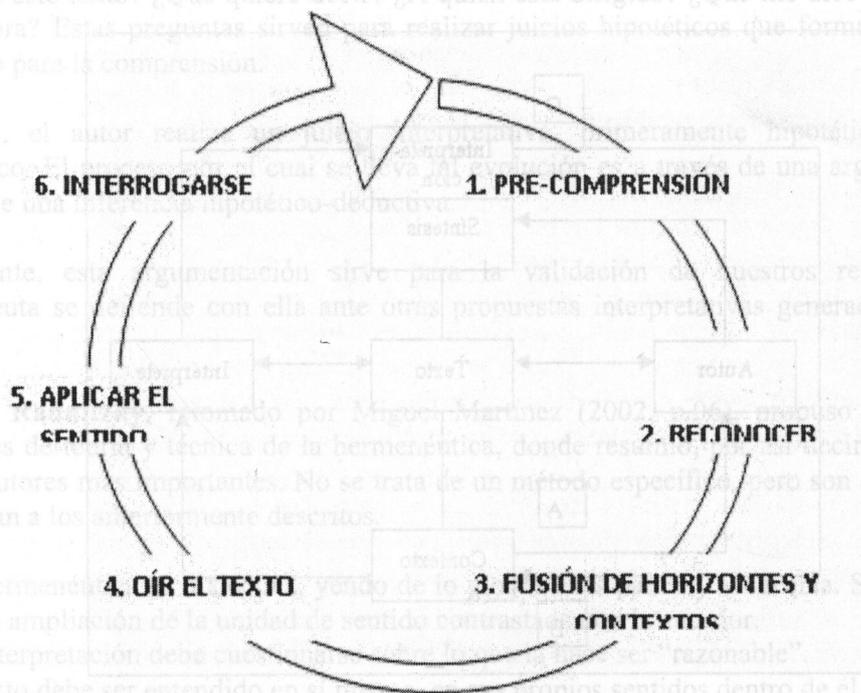


Gráfico 2. Círculo hermenéutico según Gadamer (Lenguaje y filosofía, 2011).

En Gadamer, no sólo encontramos los pasos del Gráfico 1, sino también los mostrados en el Gráfico 2.

Aquí no sólo se lleva a cabo la pre-comprensión (1), sino que el intérprete, durante el paso 2, reconoce su horizonte y se preocupa, durante el paso 3, de realizar la fusión de

horizontes. Es decir, conocer al autor y al contexto en el que se llevó a cabo el momento de producción del texto.

Durante el paso 4, el hermeneuta se abre ante el texto y lo que este tiene que decir; su sentido literal, su sentido metafórico, su individualidad y conexión con su autor y su momento, así también como su actualidad.

El paso 5 hace referencia a la actualización de la unidad de sentido, la cual se obtiene después de revisar el texto, y ante la fusión de horizontes.

Por último (6), el hermeneuta se interroga si sus interpretaciones son lo suficientemente válidas, y está dispuesto a volver en el círculo para descubrir lo que es producto de sus prejuicios o lo que está bien encaminado.

El siguiente gráfico fue propuesto por **Manuel Baeza**, Doctor en Sociología de la Universidad París III, en su libro *De las metodologías cualitativas en investigación científico social. Diseño y uso de instrumentos en la producción de sentido* (en Cárcamo, 2005, p.213):

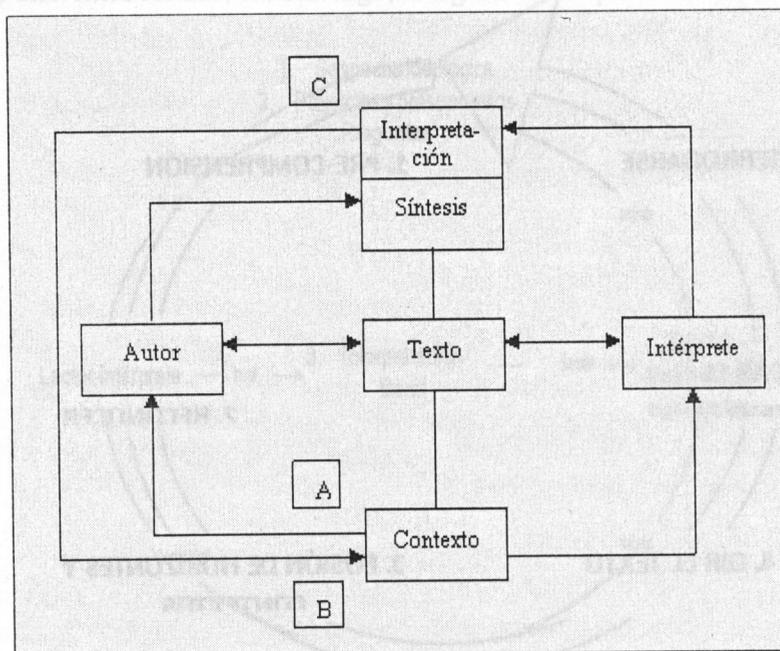


Gráfico 3. Círculo hermenéutico según Manuel Baeza (Cárcamo, 2005, p.213).

En este círculo:

A: Se refiere al contexto del otro.

B: Hace referencia al contexto propio.

C: Se refiere a la interpretación propuesta elaborada tras la síntesis anterior.

Para Manuel Baeza, el círculo parte de un contexto inicial ajeno y propio del texto, que posee relación directa entre su autor y su intérprete.

El intérprete formula una primera propuesta elaborada en primer plano ante el contexto del autor en contraste con el texto, lo que genera una síntesis.

Después, el intérprete somete su propia interpretación en relación con la síntesis previa que se actualiza gracias a la fusión con su propio contexto.

Mauricio Beuchot, por su lado, nos habla de “pasos del acto hermenéutico”. Para él, “el texto es una pregunta interpretativa que requiere una respuesta interpretativa, la cual es un juicio interpretativo, ya sea una tesis o una hipótesis que se tendrá que comprobar, y para eso se sigue una argumentación interpretativa” (2000, p.32). Asegura que este método se trata de un razonamiento o un “argumento de abducción”, o como se diría de otra forma, un ejercicio hipotético-deductivo.

En el modelo de Beuchot, el intérprete comienza por crear preguntas interpretativas: ¿Qué significa este texto? ¿Qué quiere decir? ¿A quién está dirigido? ¿Qué me dice a mí? ¿Qué dice ahora? Estas preguntas sirven para realizar juicios hipotéticos que formulen nuestro proyecto para la comprensión.

Después, el autor realiza un juicio interpretativo, primeramente hipotético y luego categórico. El proceso por el cual se lleva tal evolución es a través de una argumentación que sigue una inferencia hipotético-deductiva.

Finalmente, esta argumentación sirve para la validación de nuestros resultados, el hermeneuta se defiende con ella ante otras propuestas interpretativas generadas sobre el texto.

Gerard Radnitzky, retomado por Miguel Martínez (2002, p.06), propuso siete reglas generales de teoría y técnica de la hermenéutica, donde resumió, por así decirlo, las ideas de los autores más importantes. No se trata de un método específico, pero son cánones que se aplican a los anteriormente descritos.

- 1) La hermenéutica es dialéctica, yendo de lo global a las partes y viceversa. Su necesidad evoca la ampliación de la unidad de sentido contrastada con la anterior.
- 2) La interpretación debe cuestionarse sobre lo que la hace ser “razonable”.
- 3) El texto debe ser entendido en sí mismo, en sus propios sentidos dentro de él.
- 4) La interpretación debe dar cabida a la importancia de la tradición.
- 5) El intérprete debe generar un marco de referencia interno con el autor del texto, familiarizarse con el tema, con su mundo, su vida y las tradiciones que lo influyen.
- 6) Cada interpretación provisional de las partes debe contrastarse con el significado global del texto, con tal de que sea coherente.
- 7) Las interpretaciones deben enriquecer el sentido del texto desde el punto de vista en el que es analizado.

Los autores que consultamos a continuación son una muestra de la interdisciplinariedad que se encuentra a menudo en la hermenéutica, como diría Olivé, se “acepta que desde distintos marcos conceptuales es posible tener diferentes interpretaciones de la realidad, lo cual es algo bienvenido a los terrenos de la hermenéutica” (en Alcalá, 2002, p.28). Cada uno de ellos, propuso su propio método de praxis a seguir para utilizarlo específicamente en ciertos textos.

Para **Paul Ricoeur** la hermenéutica no es hermética, sino que interdisciplinaria. La siguiente propuesta es un planteamiento que realizó sobre la realización del lenguaje como discurso, presentado en su libro *Teoría de la interpretación*. No se trata de un método como tal de la praxis hermenéutica, pero consideramos que es necesario para la creación de nuestro propio modelo.

Ricoeur habla de un acto locutivo e ilocutivo, haciendo referencia a la teoría del “*Speech-Act*” de J.L Austin, y añade a la hermenéutica los niveles del acto de discurso:

- 1) Nivel del acto locutivo: El análisis comienza en lo lingüístico con el “acto del habla” o de “decir”.
- 2) Nivel del acto ilocutivo: Se trata de “lo que hacemos al decir”, visto en la gramática y semántica, corresponde a la intención del texto, la fuerza ejecutora del discurso: lo que distingue que el texto se trate de órdenes, deseos, preguntas, advertencias o aseveraciones.
- 3) Nivel del acto perlocutivo: Dicho como “lo que hacemos por el hecho de hablar”, esto se trata de los efectos que producen nuestro decir al emisor.

Ejemplificado por Ricoeur:

“Si yo digo a alguien que cierre la puerta, hago tres cosas: relaciono el predicado de acción (cerrar) con dos argumentos (ese alguien y la puerta); ése es el acto de decir. Pero lo que he dicho lo he dicho con la fuerza de una orden, y no de una constatación, o de un deseo, o de una promesa; ése es el acto ilocutivo. Además, por el hecho de dar una orden, puedo provocar determinados efectos, como el miedo; esos efectos hacen que el discurso se convierta en una especie de estímulo que provoca terminadas respuestas; ése es el acto perlocutivo” (2006, p.120).

Como última propuesta, **Alberto Beuchot**, en su libro *Espejos de luz*, realizó un análisis hermenéutico cinematográfico de tres films. Ya que nuestra investigación es de corte audiovisual, cinematográfico enfocado a la animación, nos pareció importante revisarlo.

Alberto Beuchot no genera una serie de pasos para la interpretación, pero su texto alberga un método personalizado apoyado en la iconografía, en la historia, y en la psicología; se trata de un análisis hermenéutico que pretende estudiar los símbolos contemporáneos a través de la sintaxis y la semántica.

Su primer análisis se divide en siete lecturas: psicológica, lingüística, bíblica, mitológica, alquímica, iniciática, elemental. Y termina con un postludio a manera de conclusión.

Estas lecturas analizan la ideología del filme, así como a los distintos personajes y sus acciones desde distintos puntos de vista, sin embargo, todo el análisis se basa en el texto y

del contexto del que habla, sin hacer referencia a su propio contexto o tradición, ni de su autor.

En sus dos siguientes análisis, el autor divide sus fases por personaje, involucrándolos nuevamente con el contexto que muestran, no con el contexto en que fueron creados. Se recogen las relaciones temáticas referenciales, mas, de la misma forma que anteriormente, no se tiene intención alguna de revisar al autor.

Los autores mencionados anteriormente nos han brindado una visión personal los posibles métodos de aplicación. Es ahora nuestro deber realizar un modelo que sirva para resolver nuestras propias preguntas a través de un análisis hermenéutico personalizado para nuestro caso.

1.8.2 Modelo propuesto para la actual investigación

Revisando los modelos anteriores, aún cuando nuestra investigación es de corte audiovisual, podemos ver que diferimos de Alberto Beuchot, puesto que nuestra intención sí es conocer al autor y a su obra, en nuestro caso, a las jóvenes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”, y a su texto generado en formato de animación.

Concordando de mayor manera con Gadamer y Beuchot, generamos unos pasos para realizar nuestro análisis hermenéutico:

Etapas de pre-comprensión:

- 1) Se realizarán preguntas e hipótesis como primer momento. En este caso se refiere a las ya definidas en nuestra introducción.
- 2) Se realizará una descripción del contexto del autor y su biografía. En nuestra investigación, se verá reflejado en el Capítulo 2 referente a la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” y en el Capítulo 3 que abarca la Sistematización de las Experiencias vividas en el Taller de Animación.

Etapas interpretativas:

- 3) Se realizará una primera lectura sobre el texto global. En este caso, una descripción de las animaciones de las jóvenes a modo de ficha técnica.
- 4) Se realizará una segunda lectura sobre las partes que responda a la pregunta hermenéutica de Beuchot: “¿Qué dice el texto?”, con tal de interpretar la imagen temática, dramática, estética y visual de las participantes en sus textos. Para esto se realizará una descripción por etapas de la producción de la animación, apoyándose de técnicas de análisis cinematográfico y literario⁶.
- 5) Se realizará una tercera lectura sobre las partes que responda a las preguntas hermenéuticas de Beuchot: “¿Qué significa? ¿A quién está dirigido? ¿Qué dice ahora para mí?”, con tal de observar las relaciones de la animación con el contexto, vida personal, necesidades, deseos, intenciones, valores e influencias del autor en el momento de su producción.
- 6) Se realizará una cuarta lectura sobre el texto global en el que se responda la trascendencia que tiene el texto y las consideraciones de la investigación.

⁶ Estas técnicas se explicarán a lo largo del Capítulo 3 referente a la animación y su producción.

Etapa de validación:

8) Se decidirá terminar la interpretación respondiendo a la pregunta de investigación, y contrastando lo obtenido con el supuesto, con la intención de concluir si fue correcta. Esta etapa se realizará en el Capítulo 6 de las conclusiones del trabajo.

1.9 Conclusiones: “Nuestra Hermenéutica”

La hermenéutica es el estado constante del ser humano concerniente a su acceso al mundo. En ella, se encuentra descrito el proceso de comprensión y por lo tanto de interpretación de sentidos que entran en contacto con nosotros directa e indirectamente.

Es el movimiento circular del “todo a las partes” y de las “partes al todo”, una filosofía que proclama la actualización y aumento de la unidad de sentido de un texto, conforme a su autor y a su intérprete.

La hermenéutica, llamada por sus estudiosos como la madre de los métodos interpretativos, se postula como uno de los preferidos para el análisis del arte. En ella, la obra de arte es “un producto histórico y por tanto como posible objeto de investigación científica, [que] nos dice algo por sí misma, de tal suerte que su lenguaje nunca se puede agotar en el concepto” (Gadamer, 2002, p.321).

Al inicio de este proyecto, creíamos que cualquier método de análisis literario o gramatical podría haberse usado para cumplir la tarea de realizar una investigación. Sin embargo, conforme recolectamos los datos y desarrollamos el trabajo de campo, nos dimos cuenta de la importancia simbólica y social, literaria y psicológica con la que cargábamos al relatar de manera directa las experiencias vividas por las jóvenes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” a partir de sus animaciones, siendo un vestigio más allá de lo lingüístico.

Como podrán haber leído a través de estas páginas, vimos en la hermenéutica, un camino de interpretación abierto y amplio que nos permitía indagar y complementar, con varias técnicas, los significados intrínsecos y extrínsecos que afloran en las piezas artísticas de las jóvenes.

Nuestra hermenéutica, por tanto, no tiene la intención de convertirse en otra cosa más que en el respeto y la responsabilidad de nuestra parte con la riqueza de sentidos, significados y testimonios que se nos concedieron a lo largo de todo este trabajo.

CAPÍTULO 2 ANIMACIÓN: LA ILUSIÓN DEL MOVIMIENTO

Antes de desarrollar el tema de la animación, donde figuran tecnicismos y explicaciones sobre la técnica cinematográfica que se utilizó en el trabajo de campo, realizamos un breve recorrido sobre la función del arte y su capacidad interpretativa, que se liga directamente con nuestro paradigma teórico metodológico y que brinda una introducción a nuestra decisión por elegir a la animación como la vía adecuada para este trabajo.

2.1 El ser en el lenguaje

El ser humano, desde el momento en el que nace, se topa con una multiplicidad de signos que estructuran la forma en que piensa, actúa y vive en una comunidad.

Esa terceridad que, como Peirce afirmaría en sus categorías, se conforma por nuestra vida intelectual, cultural y social nos permite ser poseedores de un pensamiento capaz de simbolizar (ver Everaert, 2011).

Y simbolizar se refiere al traslado de significados que no sugieren ser completamente sensoriales, sino que emanan también, de una conciencia que desea ser comunicada sin poder materializarse.

CAPÍTULO 2

Nuestras necesidades, opiniones, y sentimientos no podrían hacerse notar diariamente sin que antes hubiéramos pensado en el pensamiento emergiera conceptualmente para ser captado por otro.

ANIMACIÓN: LA ILUSIÓN EN MOVIMIENTO

Los antiguos presocráticos, asomándose a la capacidad del ser humano para abstraer, conceptualizar, y comunicar a través del lenguaje, creían que este se relacionaba directamente con la razón. Lo llamaban "un aspecto a través del cual el propio universo se expresaba. El lenguaje era para muchos de ellos: el lenguaje del ser" (Sánchez, 1997, p.03); era un vínculo para la expresión de su propia realidad reflejada en un discurso que no se limita a las palabras, sino que hace uso de los múltiples sentidos del hombre.

La funcionalidad del lenguaje nos permite "enmarcar y dar sentido a los mil y un fenómenos que tejen" nuestra vida diaria (García del Moral y Mori, 2001, p.80). Nos hace capaces de realizarnos más allá de la materialidad y poseer el mundo de los signos que permite que lo imaginable sea concedido.

Subirats (2010), estudiando a Gómez Hermosilla, habla de que el lenguaje no es una imitación exacta de la realidad, "sino la expresión de las ideas que nos hemos formado de ella" (p.02).

La afirmación de Gómez Hermosilla nos parece correcta, pues el lenguaje, como producto simbólico del hombre, pasa por un proceso de abstracción y comprensión mental de la realidad, y en esa encrucijada interfieren la percepción y la propia dinámica de nuestra vida que generan una "distorsión conceptual" adecuada a nuestro ser.

Etapas de validación:

8) Se decidirá terminar la interpretación respondiendo a la pregunta de investigación contrastando lo obtenido con el supuesto, con la intención de concluir si fue correcta. Esta etapa se realizará en el Capítulo 6 de las conclusiones del trabajo.

1.9 Conclusiones: "Nuestra Hermenéutica"

La hermenéutica es el estado constante del ser humano concerniente a su mundo. En ella, se encuentra descrito el proceso de comprensión y por lo tanto interpretación de sentidos que entran en contacto con nosotros directa e indirectamente.

Es el movimiento circular del "todo a las partes" y de las "partes al todo", una filosofía proclama la actualización y aumento de la unidad de sentido de un texto, conforme autor y a su intérprete.

La hermenéutica, llamada por sus estudiosos como la madre de los métodos interpretativos se postula como uno de los preferidos para el análisis del arte. En ella, la obra de arte es un producto histórico y por tanto como posible objeto de investigación científica, (que dice algo por sí misma, de tal suerte que su lenguaje nunca se puede agotar en el conocimiento). (Gadamer, 2002, p. 321).

Al inicio de este proyecto, creíamos que cualquier método de análisis literario o gramatical podría haberse usado para cumplir la tarea de realizar una investigación. Sin embargo, conforme recolectamos los datos y desarrollamos el trabajo de campo, nos dimos cuenta de la importancia simbólica y social, literaria y psicológica con la que cargábamos al relato. De manera directa las experiencias vividas por las jóvenes de la Casa Hogar "Cecilia Bocanegra" a partir de sus animaciones, siendo un vestigio más allá de lo lingüístico.

Como podrán haber leído a través de estas páginas, vimos en la hermenéutica, un campo de interpretación abierto y amplio que nos permitía indagar y complementar, con técnicas, los significados intrínsecos y extrínsecos que afloran en las piezas artísticas de las jóvenes.

Nuestra hermenéutica, por tanto, no tiene la intención de convertirse en otra cosa más que en el respeto y la responsabilidad de nuestra parte con la riqueza de sentidos, significados y testimonios que se nos concedieron a lo largo de todo este trabajo.

CAPÍTULO 2

ANIMACIÓN: LA ILUSIÓN DEL MOVIMIENTO

Antes de desarrollar el tema de la animación, donde figuran tecnicismos y explicaciones sobre la técnica cinematográfica que se utilizó en el trabajo de campo, realizamos un breve recorrido sobre la función del arte y su capacidad interpretativa, que se liga directamente con nuestro paradigma teórico metodológico y que brinda una introducción a nuestra decisión por elegir a la animación como la vía adecuada para este trabajo.

2.1 El ser en el lenguaje

El ser humano, desde el momento en el que nace, se topa con una multiplicidad de signos que estructuran la forma en que piensa, actúa y vive en una comunidad.

Esa terceridad que, como Peirce afirmaría en sus categorías, se conforma por nuestra vida intelectual, cultural y social nos permite ser poseedores de un pensamiento capaz de simbolizar (en Everaert, 2011).

Y simbolizar se refiere al traslado de significados que no sugieren ser completamente sensoriales, sino que emanan también, de una conciencia que desea ser comunicada sin poder materializarse.

Nuestras necesidades, opiniones, y sentimientos no podrían hacerse notar diariamente sin que antes hubiéramos aprendido un lenguaje con el cual nuestro pensamiento emergiera sensorialmente para ser captado por otro.

Los antiguos presocráticos, asomándose a la capacidad del ser humano para abstraer, conceptualizar y comunicar a través del lenguaje, creían que este se relacionaba directamente con la razón. Lo llamaban “un aspecto a través del cual el propio universo se expresaba. El lenguaje era para muchos de ellos: el lenguaje del ser” (Sánchez, 1997, p.03), era un vínculo para la expresión de su propia realidad reflejada en un discurso que no se limita a las palabras, sino que hace uso de los múltiples sentidos del hombre.

La funcionalidad del lenguaje nos permite “enmarcar y dar sentido a los mil y un fenómenos que tejen” nuestra vida diaria (García del Moral y Mora, 2001, p.80). Nos hace capaces de realizarnos más allá de la materialidad y poseer el mundo de los signos que permite que lo inimaginable sea concedido.

Subirats (2010), estudiando a Gómez Hermosilla, habla de que el lenguaje no es una imitación exacta de la realidad, “sino la expresión de las ideas que nos hemos formado de ella” (p.02).

La afirmación de Gómez Hermosilla nos parece correcta, pues el lenguaje, como producto simbólico del hombre, pasa por un proceso de abstracción y comprensión mental de la realidad, y en esa encrucijada interfieren la percepción y la propia dinámica de nuestra vida que generan una “distorsión conceptual” adecuada a nuestro ser.

Como bien diría Barthes (2001), el lenguaje, en su capacidad de conceptualizar, nos remite a la forma en que el ser humano organiza el mundo a través de su mente.

Pero la capacidad del lenguaje va más allá de una formulación de conceptos. Al ser portador inseparable de la individualidad del hablante, sirve como un mediador entre su subjetividad y su entorno.

Por lo que “no funciona sólo al servicio de la descripción factual y de la emoción subjetiva, sino que también amplía la zona entre dichos extremos, donde el lenguaje cotidiano comunica tanto los hechos como la tonalidad emotiva de una experiencia” (Gambrich, 1998, p.310).

Durante varios años, el humano ha descubierto maneras de construir su lenguaje, de conquistarlo y recrearlo, surgiendo así el arte, como uno de los intentos de exteriorizar el deseo del artista al mostrar su visión ante el resto del mundo.

2.2 El arte como expresión de realidades

Vargas (2004) retoma la afirmación de Ernest Fisher en su obra *La Necesidad del Arte*, en donde comenta “que la función social del arte es la expresión de una relación profunda entre el individuo y el mundo” (p.10).

Como modalidad del lenguaje, el arte modifica signos preexistentes para la elaboración de otros nuevos. Un artista no imita, sino capta lo que su dinámica sensorial y mental le permite, por lo tanto “la consecuencia de la tentativa artística es una nueva percepción de lo real, que resulta de un filtro simbólico modificado” (Everaert, 2011, p.85).

Así, el arte nos brinda testimonios que remiten al propio ser, pues son el reflejo de su psicología, su visión, su percepción y opinión sobre su realidad.

Es una forma en que el humano se desenvuelve y comunica, de manera abstracta y sintética, todo un pensamiento que se ha forjado a través de su experiencia y cultura en la que ha sido inmerso.

Y es por esta última característica social que “el arte se convierte en determinado momento en un testimonio expresivo de una época” (Iglesias, 1993, retomado por Chávez, 2003, p.04) cuya esencia se explicita en la obra.

2.2.1 La obra de arte como signo

La obra de arte en su sentido más estricto sólo es considerada como una cosa hecha o producida en el campo de las artes. Sin embargo, tomarla como tal cierra el panorama a miles de posibilidades que nos permiten redescubrir la gran información que esta contiene por el simple hecho de ser poseedora de la abstracción del pensamiento humano.

Una definición más adecuada hacia nuestra investigación recae en aquella que retoma Casas (2007) de Ramón Obon al decir que este considera la obra de arte como la “concreción de esa necesidad de comunicación; a la exteriorización de ese sentir” (p.121) del hombre.

La obra de arte, producto de un momento, de un sentimiento y un espacio, tiene como función su esencia misma, “volver inteligibles cualidades de sentimiento” (Everaert, 2011, p.91). Es decir, abrir la mente del artista y de su mundo al alcance de los demás mediante esta producción de sí mismo.

La obra de arte es para múltiples disciplinas una oportunidad de descubrir al hombre a través de la creación de los signos que construye a partir de lo que ha obtenido tanto de experiencia como conocimiento durante toda su vida y su herencia cultural.

Eco (2001) en su libro *La definición del arte* sostiene que la obra por sí misma tiene la capacidad de narrar y expresar al creador mismo: “La obra de arte pone de manifiesto en su totalidad la personalidad y espiritualidad originales del artista, denunciadas, antes que por el tema y el argumento, por el modo personalísimo y único que ha evidenciado al formarla” (p.15).

Si bien el artista es identificado de primer momento por el tema y argumento que plantea en sus obras, es necesario rescatar el hecho de que estos no surgen como una idea independiente del contexto, y tampoco se pueden ver como el espejo idéntico de la realidad del ser.

Ortiz (2000) niega llamar a la caricatura, y en nuestro caso, a la obra de arte como una imitación perfecta de lo que ve el artista, y vuelve hacia el punto inicial de que más bien se trata de la traducción de lo que ve. “Mediante la creación de la caricatura el artista capta a la realidad recreándola, resalta aspectos que le parecen importantes para que el mensaje quede más claro de acuerdo con su intencionalidad” (p.87).

La obra de arte, producto de una mezcla de significados y pensamientos, permite al artista mostrar el enfoque que tiene sobre su tema; la intencionalidad, como dice Ortiz anteriormente, es aquél elemento que da vida a una realidad diferente en la obra, que termina por mezclarse con la previa traducción del artista.

“El arte no es sólo ilustración de las abstracciones de un genio, es la plasmación en acto de lo subjetivo y lo objetivo” (Ortiz, 2000, p.89).

2.2.2 El proceso creativo

La obra de arte no se crea de la noche a la mañana, pasa por un proceso creativo donde la idea madre, la que da inicio a la producción, sufre una transformación influenciada por la diversidad propia del artista hasta llegar a su etapa final.

Como diría Larroyo (1979) en su libro *Sistema de la estética*, no es que la obra de arte tenga un proceso operatorio, “es falso suponer que el artista, primero, imagina la obra en su integridad, y después la realiza. No hay tal proceso. La obra se va haciendo al imaginarse” (p.429).

Lo que ha de ver el espectador, sólo es la muestra de una transmutación, es por ello que en nuestra investigación nos interesa conocer el proceso creativo, pues en él, se logra percibir

la composición del conjunto de ideas que se sumaron a otras y evolucionaron para forjar el molde de la obra final.

Heinich (2002) en su libro *La sociología del arte*, contempla el proceso creativo como parte importante para comprender la obra de arte en su totalidad. Tomando como ejemplo a Howard Becker que comenzaba a pensar en la producción no sólo entendida mediante el creador, sino las acciones e interacciones que este tomaba y cuya resultante eran las obras.

Para Heinich (2002), la obra de arte nacida en sociedad no podía ser estudiada sin comprender su estructuración interna, es decir, “interesarse por los procesos – grandes o pequeños – que las provocan, la causa o el resultado” (p.42).

Larroyo (1979) considera que la creación artística es un acto de instaurar. La esencia de la obra se da gracias a este proceso, en donde las capacidades creadoras, constructivas y simbólicas del ser humano se unen para conformar una visión en un producto.

La obra, por lo tanto, “es posible por una sucesión de actos en que cada etapa se va articulando a la idea del conjunto” (Larroyo, 1979, p.428).

Everaert (2011), en *¿Qué hace una obra de arte? Un modelo Peirceano de la creatividad artística*, describe tres momentos en la producción artística, dos primeros que involucran al creador y uno último que toma en cuenta al espectador como parte final del proceso.

Everaert propone que la producción de la obra comienza por la llamada abducción, es decir el plantear un problema: como puede ser el deseo de plasmar algún sentimiento o una denuncia ante algún hecho social.

Este punto sería considerado como la creación del tema que llevará la obra, es decir: ¿de qué se trata? Y el investigador del proceso creativo tendrá que descubrir de qué forma se originó la idea inicial y qué factores en la vida del artista influyeron para que decidiera plantearla en su obra.

La segunda parte vendría siendo similar a una deducción, donde “el artista proyecta su hipótesis en su obra, es decir, va a presentar las cualidades de sentimiento dándoles forma, encarnándolas en un objeto al cual le podrían ser apropiadas” (Everaert, 2011, p.90). Esta deducción se muestra en la forma en que el artista decide desarrollar la idea inicial, involucra entonces, una serie de transformaciones que van esculpiendo la visión final a través de pequeños aportes durante el desarrollo.

Estos aportes, así sean simples, pueden llegar a cambiar el sentido del mensaje de la obra, convirtiéndola en una idea completamente diferente de la inicial o un refuerzo de la misma.

La última parte de este proceso consiste en la contemplación donde se genera una inducción. Es decir, ante una realidad plasmada en la obra, el espectador trata de situarse en la visión del artista, pues como diría Everaert, se debe a la cualidad del arte de ser autoreferencial.

La obra de arte es el punto de encuentro de ideas, costumbres, tradiciones, opiniones y experiencias del propio artista. Mediante su proceso creativo las disuelve y une para explicar su hipótesis sobre una particularidad de su mundo.

Eco (2001) afirma que a través de este proceso la persona se forma en la obra, y que por lo tanto, intentar comprenderla es similar a comprender a la persona sintetizada en una idea materializada.

“La persona forma en la obra su experiencia concreta, su vida interior, su espiritualidad inimitable, sus reacciones personales en el ambiente histórico en el que vive, sus pensamientos, sus costumbres, sentimientos, ideales, creencias, aspiraciones. Sin que esto quiera decir –ya lo hemos hecho constar– que el artista simplemente se narre a sí mismo en la obra; en ella se exhibe, se muestra como modo” (Eco, 2001, p.30).

2.2.3 La capacidad interpretativa de la obra artística

Dicho en el anterior apartado, la creación artística pasa por un proceso creativo en donde el hombre, en diferentes modalidades, se hace presente y se comunica a través de su obra.

Estas mismas cualidades generan que el arte sea visto por muchos investigadores como “un modo potenciado de expresión y comunicación humana, que es de por sí dialógico...” (García del Moral y Mora, 2001, p.82).

La obra de arte sólo adquiere esa capacidad dialógica en cuanto tiene permitido ser expuesta ante el espectador, el cual realiza un esfuerzo por captar los sentimientos, pensamientos o ideas plasmados por el artista. “Entonces, el receptor reconstruye la obra a lo largo de su interpretación: advierte las características relevantes y las organiza” (Everaert, 2011, p.96).

Pero no es necesario recordar el hecho de que la obra por sí misma expresa sin la necesidad de comprender al artista en su totalidad. Esto es debido a que el arte es referencial y es un texto que también evoca su propia individualidad, como ya estudiamos en el capítulo anterior. Sin embargo, su capacidad interpretativa se rige tanto de su autor como de su formulación metafórica y simbólica que es compartida culturalmente.

EL ARTE DE LA ANIMACIÓN

2.3 Conceptos básicos de animación

Así como al principio dimos una introducción sobre la animación, creemos importante resaltar el concepto nuevamente y ampliarlo a diferentes definiciones que los involucrados en el ámbito de este arte han dado a lo largo de sus trayectorias:

Etimológicamente, “animación” proviene del término griego *anemos* que significa “viento” o “aliento”; pero también viene del latín *animus*, cual se refiere a “ánimo” o “vida”, siendo este último el que posee un significado más próximo a lo que pretendemos definir.

Para la Asociación Internacional de Film de Animación, la animación es la creación de imágenes animadas por la utilización de toda clase de técnicas a excepción de la toma directa (en Rodríguez, 2007).

La animación también se explica como una ilusión, el proceso de mostrar varias imágenes consecutivas a cierta velocidad para crear un efecto de movimiento.

Explicado técnicamente por Gil (2006), la animación es una “técnica en la que la ilusión del movimiento es creada por fotografías de dibujos individuales en sucesivos frames (fotogramas) de una película. La ilusión se produce al proyectar la película con una cierta frecuencia (24 frames/segundo)” (p.02).

Normalmente, se necesitan de 23 a 29 imágenes fijas en un sólo segundo para crear una sensación de movimiento. Como indicaría Pereira (2005), el fundamento de la ilusión se encuentra en el fenómeno de la persistencia de la visión, en el cual se funden las imágenes y donde nosotros creemos que lo que se nos presenta tiene cierto movimiento.

Así como en el cine, en la animación también se pueden encontrar diferentes formatos y técnicas que permiten la flexibilidad de la forma. El “dibujo animado” sólo es una de entre tantas técnicas para hacer animación, como también lo es la animación 3D en estos momentos. Pero existen otras que no son tan comercialmente usadas, y que podrá ser difícil encontrarlas en cualquier cine, como son el recorte, la animación con arcilla, el stop motion, entre otras más; cada una con su diferente dificultad.

La animación como tal es una técnica que se emplea para contar algo, y su forma no define necesariamente su contenido. Este tipo de expresión puede abarcar cualquier género y no se delimita a cierto público. La animación tiene el gran poder de crear cosas que sólo se encuentran en nuestra mente o en nuestro contexto, da también la facilidad de mostrar diferentes mundos, diversas realidades, y por ende, de ser un vínculo para darle voz a aquellos que quieren ser escuchados.

Erausquin (2001), al opinar sobre los dibujos animados, y en esencia de la animación, habla de su propia visión sobre este arte, considerando que a partir de ella se pueden crear cosas que de alguna forma escapa a una simple descripción de la realidad.

“Todo lo que la mente imagine puede ser contado por medio de la animación. Desde ciudades enteras volando por los aires, a recorridos fantásticos por las inaccesibles entrañas de la tierra. El cine de animación no necesita miles de figurantes para hacer real un ataque indio; los pinta y los hace creíbles a todos aquellos que se entregan a su mágico convención” (Erausquin, 2001, p.209).

Para nosotros, la animación es más que una técnica y un conjunto de fotogramas, es una mezcla artística, es un arte interdisciplinario en donde se junta en sólo un espacio la literatura, la pintura, la música, la escultura, el cine, la fotografía, así como el movimiento de la danza. Es la unión de las artes en una sola, y el lugar idóneo donde se une la ficción y la realidad con su autor.

2.4 Características de la animación

La animación consiste en filmar paso a paso, crear cambios en un objeto según la intención, para que al final podamos observar el movimiento como un todo secuencial.

El creativo, se dedica durante todo su trabajo a crear fotogramas, basándose en el tiempo que requiere la acción, y en la fluidez necesaria para ser natural. Martínez (2009) considera importante realzar la declaración del animador canadiense Norman McLaren quien explica que una de las características principales de la animación no se trata sólo de dibujar el movimiento, sino de hacer que este mismo exprese: “Lo que ocurre entre los fotogramas es más importante que lo que existe en los propios fotogramas. La animación es el arte de manipular los espacios invisibles entre fotograma y fotograma” (s.p.).

La animación es un arte amigable que puede realizarse con cualquier simple objeto, un ejemplo es una secuencia de movimiento dibujada en un cuaderno, cual pasando sus hojas rápidamente pareciera que los dibujos cobran vida.

Aunque no lo pensemos, el hecho de haber dibujado esa “simple” animación en el cuaderno, conlleva comprender primeramente la forma del movimiento. Supongamos que dibujaron una caminata. Esta animación es la más común para un principiante, pero para llegar a ella de forma correcta, tuvo que pasar por una pre-comprensión de la acción. Una pierna arriba, otra abajo, ahora la movemos un poco, pero no tanto para que no parezca que la pierna cambió de lugar mágicamente.

Por lo que aunque estemos creando un simple movimiento de la realidad, se convierte en todo un arte de la estructuración y conocimiento de cada cosa que realizamos. Si queremos una caminata, estudiamos la forma humana y su manera de moverse, o si queremos una pelota rebotando, estudiamos sus dimensiones, volumen o peso y el cómo se deforma cuando toca el piso.

Otra de las características más importantes de la animación está en el principio de la exageración. Gil (2006) lo pone como el hecho de destacar los elementos que el autor considera más importantes y llamativos, o en su caso, representativos de lo que se dibuja.

En el proceso de animación, la exageración se puede observar más fácilmente dentro de la fase de creación de personajes: hacer los ojos más grandes y trabajados para indicar que es un personaje femenino, o hacerlos más pequeños para los personajes masculinos; darles una complexión musculosa para indicar fortaleza o hacerlos sumamente flacos como signo de debilidad.

Este principio de exageración, por su naturaleza, nos puede permitir resaltar ciertos elementos sensoriales para comunicar influencia, percepción, postura o interpretación de los hechos que se narran.

Consideramos que la exageración es uno de los elementos más importantes para el análisis de las animaciones, pues sus mensajes no son verbales, sino simbólicos. La exageración se

interpreta por el significado y sentido que carga el momento deseado, el personaje escogido, o el objeto o fondo elegido, y la forma decidida para realizarse.

Pero, para nosotros, la más importante característica de la animación, así como de cualquier arte, es permitir la libre expresión y transmisión del artista mediante su creación; una técnica utilizada para mostrar nuestras historias que tiene la capacidad de independizar el camino que se elija y el dinero que se tenga para su realización.

2.5 Etapas y elementos de la animación

Para entender la animación hay que describir los procesos que la conforman, pues de ellos parten los elementos necesarios para realizar los análisis de carácter cinematográfico de acuerdo a su estructura, simbolismo y esencia.

Para este fin, clasificaremos nuestros procesos a definir y analizar en las etapas de producción por la cual pasa cualquier creación audiovisual: preproducción, producción y posproducción.

2.5.1 Preproducción

La preproducción es la fase de un proyecto que, en palabras de Andrew Selby (2013), “implica la exploración de guiones y de conceptos e ideas visuales y sonoras... con el fin de preparar el material antes de filmar y grabar” (p.26).

Esta es una de las más importantes etapas, puesto que es aquí donde comienza a forjarse aquello a lo que se le dará movimiento más adelante. La preproducción es el momento en que el autor genera, explora y libera su capacidad creativa, pues es donde se genera la idea, el guión, y todo lo necesario para que este se vuelva realidad en nuestra animación.

2.5.1.1 La idea como lenguaje del creador

Para Wells (2010), el proceso para la creación de una animación es tan importante como el producto final. Resalta que lo esencial para los artistas debería ser proponer una interpretación de su mundo a través de su trabajo, pues la animación, cuando cumple con esta finalidad, se convierte en un lenguaje de expresión complejo y digno de apreciar.

En Wells, las seis maneras que propone para que el autor utilice su realidad para realizar una animación, se relaciona directamente a los diferentes procesos en que se aprecia el uso de referencias de sentido durante el proceso creativo de creación, desarrollo y finalización del proyecto del artista.

En primera instancia describe la observación, la cual, a partir del reconocimiento y asimilación del entorno por parte del artista, “refleja de manera casi inevitable la manera en que este está condicionado a “mirar” o en la que le han enseñado a reconocer convencionalmente” (Wells, 2010, p.16).

Para él, la observación está influida por el modo en que percibimos nuestro alrededor, nuestro pasado, nuestros conocimientos y la forma en que vivimos o imaginamos. La percepción “es también un aspecto importante del proceso imaginativo, puesto que todo

dibujo parte del deseo de ejecutar físicamente lo que creamos en la mente” (Wells, 2010, p.23).

Por otro lado, la memoria es un importante recurso para poder crear arte y la fuente primordial para la expresión visual. Para Wells (2010), este elemento genera en el artista la capacidad de darle una carga emocional a su obra.

De esta manera, el artista también se sujeta a la interpretación que le da a los objetos y sujetos a través de su mirada, y eso marca la pauta para destacar algún aspecto de la forma, reinventarla o exagerarla de alguna manera. Por lo que se podría decir, hermenéuticamente, que la interpretación artística es un punto de vista del creador sobre lo que realiza.

Otra forma de darnos cuenta sobre lo que piensa el autor de su mundo, es a través de la perspectiva que posee sobre los hechos que va a narrar, es decir, la idiosincrasia e individualidad que plasma en sus obras.

Por último, el uso de la imitación como parte de las obras puede representar gustos o admiraciones. “El dibujo imitativo es a veces la manera más rápida de hacer llegar al público ideas, pensamientos y sentimientos que pueden dar lugar a procesos interactivos o educativos” (Wells, 2010, p.38).

Así, independientemente de lo que se quiera lograr, el animador, en este caso la adolescente, a través de su primera idea para narrar, colocó el primer elemento para nuestro análisis y nuestra tarea de comprender qué influyó de su realidad a la hora de la realización de su obra.

2.5.1.3 Personajes

Los personajes son aquellos que dan rienda a la historia; los que pasarán aventuras inolvidables; los que tendrán los más exagerados dramas que puedan haber vivido jamás; o que caerán en un simple amor de verano inalcanzable.

Los personajes se dividen de acuerdo a su rol en principales, secundarios e incidentales de acuerdo a la importancia actancial y aparición en la obra.

El principal o protagonista es “el impulso dinámico del relato y lo demuestra a través de una necesidad suya, un sentimiento, un deseo, una esperanza” (Kohan, 2008, p.79). Es aquél que lleva el hilo conductor de la historia, pues es a quien le suceden los hechos de acuerdo al conflicto que desata. La historia lo tiene como eje, pues es en el que se centra la acción.

Los secundarios, en este caso, pueden ser de dos tipos: aliados, cuando su función es “replicar al personaje principal, con el objetivo de mostrar sus cambios” (Kohan, 2008, p.80). O antagonicos, cuando su función es actuar a contrapunto de los principales, generando obstáculos en su camino que finalmente lo llevarán a su evolución.

Por último quedan los personajes incidentales o terciarios, cuya función es sólo responder a las necesidades narrativas o dramáticas de la obra; pueden ser ambientales, como

personajes de fondo o extras, o incidentales, es decir, de apariciones cortas que, aunque son necesarias, no impactan profundamente en el guión.

Los personajes no necesitan ser humanos y tampoco ser forzosamente materializados, es decir, pueden ser ideas, situaciones, muebles, animales, etc. Lo importante es el rol que cumplen y la fuerza actancial que poseen durante la historia. Para que cada personaje tenga una función elemental, se debe estructurar y profundizar mucho antes de comenzar la elaboración del guión literario.

Crear un personaje es un trabajo arduo que no debe dejarse a la ligera. Si conocemos bien a nuestro protagonista, sabremos cómo actúa en determinadas situaciones y el porqué de su reacción; así, es él mismo el que genera el rumbo de acción congruente durante la trama.

Para facilitar la creación de los personajes, el autor puede relacionar una referencia de sentido con una persona real con quien haya tenido cierta cercanía. Davis (2004), comenta que las fuentes para sus personajes eran su familia y sus amigos. En donde la razón principal para utilizarlos era el conocimiento previo y profundo que tenía sobre ellos. “Podía escuchar dentro de mi cabeza el tono de voz de cada uno de ellos, tenía una idea de lo que querían hacer con sus vidas, y sabía con bastante certeza cómo podían reaccionar en las situaciones en las que yo los metía” (p.18). Utilizar este tipo de referencias nos permite conocer a nuestro personaje íntegramente sin la elaboración previa de una investigación profunda, pues tenemos a la mano, de cierta forma, no sólo su vida presente, sino también su pasado, sus defectos y debilidades.

Para Silvia Kohan (2008), los personajes no son elaborados como la copia exacta de una cierta persona en específico, sino que su creación se realiza a través de una síntesis de elementos reales y ficticios que configuran la estructura de una figura nueva.

Hablamos de que los personajes son un vivo ejemplo de la subjetividad del creador, pues se conforman, como bien decía Kohan, de fragmentos de su realidad, que habría aclarar, pasan primero por su interpretación. “Por menos autobiográfico que se pretenda un personaje, nunca puede sustraerse a la historia de su creador”, explicó Federico Andahazi (Kohan, 2008, p.83).

Como parte de otro enfoque para la creación de personajes, Rib Davis (2004) comenta que también es importante escribir sobre uno mismo. Afirma que cualquiera de nosotros, de una forma u otra, narramos historias y personificamos de acuerdo a lo que somos y hemos vivido.

Rib Davis (2004) habla de que “las vidas de todas las personas han entrado en contacto de alguna manera, directa o indirectamente, con nuestra propia vida” (p.20). Y en ello se basa el proceso de creación de personajes, en donde, aunque no estemos relacionando directamente a la persona referente, obtenemos de ella sus rasgos y personalidad que ayudarán a forjar nuestro guión.

Como parte de los elementos a tomar en cuenta para la creación de personajes, está la elaboración de la historia personal, que si bien no es necesario contarla dentro del guión, sirve como un antecedente de donde se desprenden los motivos.

Cada personaje se mueve debido a una necesidad y todo en sí mismo se dirige con el eje de su razón de ser. Sus movimientos están vinculados directamente a su objetivo, a lo que desea cumplir al pasar por todos los obstáculos narrativos que se le presentan, y es esto lo que los convierte en actantes, es decir “una fuerza – deseo, añoranza, voluntad de poder que se configura como personaje esencial de la historia” (Del Prado, 2000, p.47).

“Todas acciones que ejecutan los personajes, deben ser la consecuencia natural de una causa que las justifique” (Kohan, 2008, p.76), se trata de acción-reacción, ninguna decisión tomada por el personaje debe hacerse por el hecho de rellenar páginas, ni siquiera un diálogo de carácter incidental pasa por desapercibido, pues cada elección de nuestro personaje, representa un hilo de ideas que al juntarse celebran su ser y su motivación.

“Cuando no está presente ni trabajado el motivo, la causa de la acción principal, nuestro personaje comienza a derrumbarse. De modo que es el motivo lo que sustenta todo lo demás” (Espínosa, Montini, 2007, p.56).

Los personajes se profundizan también en base a las relaciones que tienen con el medio y con los demás personajes con quienes interactúan durante la historia. La forma de relacionarse y reaccionar emotivamente ante los demás, hace que podamos comunicar sobre su carácter, temperamento o moral.

Los personajes son parte esencial del análisis que llevaremos a cabo. Como parte del Taller, será necesario que las participantes realicen un perfil que les ayude a crear personajes tridimensionales, es decir, con una amplia gama de características que justifiquen y den pie a sus acciones. Para lograr esto, elaboramos un formato de llenado propio inspirado en las recomendaciones de los autores Silvia Adela Kohan y Alejandro Murillo⁷:

Nombre del personaje		
1. Fisiología. Mujer u hombre. Edad. Altura. Peso. Color de cabellos. Color de ojos. Color de piel. Postura. Aspecto. Defectos físicos.	2. Sociología Clase. Ocupación. Educación. Vida hogareña. Coeficiente intelectual. Religión. Raza, nacionalidad. Pasatiempos.	3. Psicología Valores. Sueño de vida. Actitud a la vida. Extrovertido o introvertido. Facultades. Cualidades. Complejos. Cosas malas de su actitud.
		Boceto

Tabla de elaboración propia en base a Kohan (2008) y Murillo (2009).

⁷ Cineasta egresado del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos de la Universidad Nacional Autónoma de México.

A partir de estos datos, además de los que se desprendan de la historia, podremos elaborar nuestro análisis de personajes al encontrar y describir los siguientes puntos:

1. Descripción fisiológica.
2. Descripción sociológica.
3. Descripción psicológica.
4. Roles.
5. Motivos.
6. Funciones.
7. Estereotipos.
8. Relaciones con otros personajes.
9. Contribución a la narración y fuerza actancial.

2.5.1.2 La Construcción Dramática: el guión literario o historia

La animación se expande por la libertad que proporciona para elegir y representar cualquier tema a través de la imagen, pero primeramente se necesita de un guión, la base de cualquier trabajo audiovisual, y la “columna vertebral” de nuestras creaciones. Así como en el dibujo se realiza un boceto, en las historias se crea una estructura que definirá el desarrollo del guión literario, y en este caso, de las animaciones de las adolescentes.

Como afirma Espinosa y Montini (2007), el guión es un relato narrado en cierto formato que permite al realizador crear un producto diferente, “su destino final es su transformación. Ese relato será en definitiva expuesto en imágenes y sonidos a partir de una pantalla” (p.15).

Cada guión tiene un tema que lo engloba a categorías literarias generalizadas de acuerdo a su contenido: es una idea global del planteamiento o de las acciones.

El tema, forzosamente debe aspirar a lo general, tratando de reducir el guión a la universalidad. Por ejemplo: una obra puede tener un tema de amor o de muerte, y ese es su tema, mientras que categorías más específicas como “la muerte por la venganza” entraría como un conflicto, que explicaremos más adelante.

Para comprender el eje temático en el que se envuelven las historias de nuestras participantes, realizaremos una lectura donde, a base de nuestra percepción, busquemos elementos que hagan referencias a temas generales, para luego hacer relaciones e identificar aquellos que tengan mayor jerarquía en la obra.

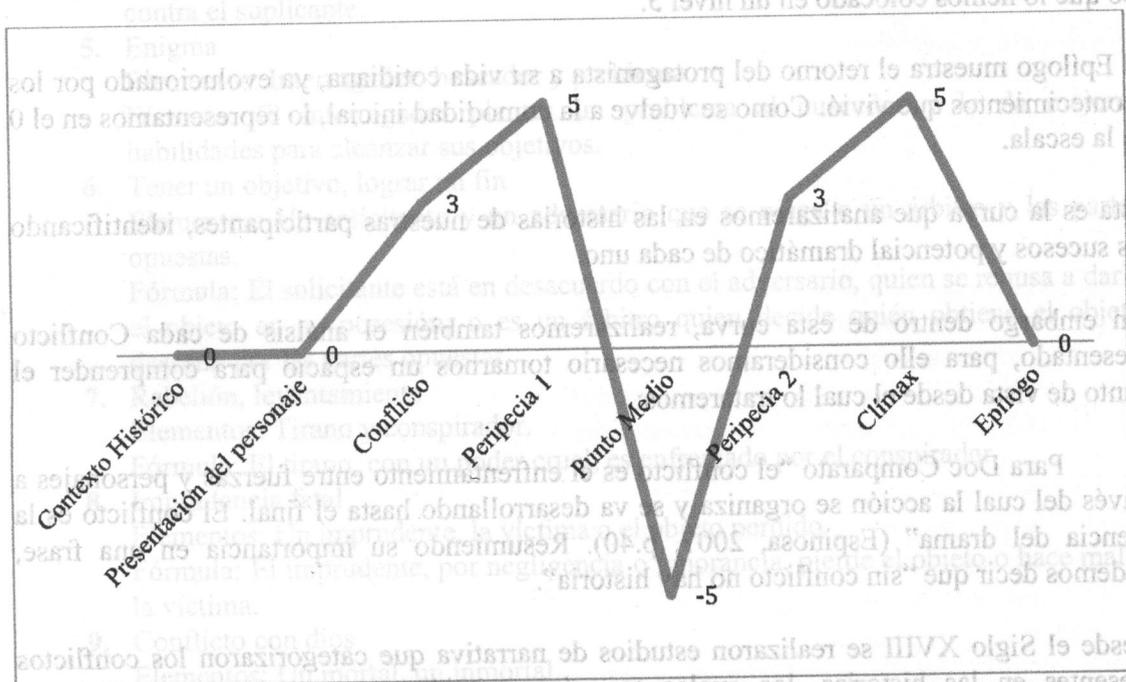
Por otro lado, el guión describe imágenes y sonidos a partir de la palabra escrita, todo narrativamente organizado para convertir una idea en una animación. A estos sucesos y ordenamiento se le llama “estructura dramática”, más conocidos como el argumento y la trama.

A través de nuestros años de vida, seguramente nos han enseñado que una historia se compone de diversos momentos, de la forma más sencilla se diría que de un inicio, un desarrollo y un final.

Pero para los guionistas, existen estructuras que facilitan la captación y comprensión de la historia al público, como serían los actos dramáticos en el teatro, que también, como mencionamos anteriormente, pueden ser aplicables para el cine.

La estructura funciona como una guía para contarle a los espectadores, de forma idónea e intencional, sobre el contexto histórico de los personajes que se involucran, el conflicto que los acarrea, y las diversas situaciones que hacen voltear su cotidianeidad en 180° grados, así como la forma en que las resuelven y vuelven a su vida evolucionados.

La estructura dramática se presenta gráficamente en lo que se llama la “curva dramática”, la cual es sólo la separación de los elementos de la historia en actos de aparición; la curva dramática ha influenciado a varios autores para crear sus propios modelos que describan la carga dramática del guión. La siguiente ordenación que presentamos fue inspirada en el modelo del Taller de Guionismo del 2009 impartido por Alejandro Murillo.



Elaboración propia de la Curva Dramática basada en Murillo (2009).

La curva dramática comienza con el contexto histórico de la historia, a lo que inmediatamente le sigue la presentación del personaje; estos dos elementos se encuentran en el número neutral 0, pues están destinados a presentar la cotidianeidad de la vida del personaje.

Seguido de ellos se encuentra el conflicto, que es el momento en que observamos que algo está molestando al personaje; este cambio lo hemos representado con el número 3.

La Peripetia 1 representa el cambio de la vida del personaje en 180° grados; el personaje ha entrado al conflicto por completo y comienza a realizar una serie de acciones que lo lleven a liberarse de este. Este momento simboliza la cumbre del personaje, pues él cree que sus

esfuerzos han dado frutos para concluir con su molestia, por lo que le damos un 5 en la escala.

Sin embargo, el Punto Medio es la caída del personaje en cuanto se da cuenta que sus esfuerzos han sido inútiles. Es decir, sus acciones no sirvieron para darle fin a su conflicto, y su estado de ánimo o sus fuerzas han decaído por completo. El Punto Medio es el punto dramático más bajo del personaje, es por eso que se encuentra en la escala negativa con -5.

La Peripetia 2 es el momento en que el protagonista encuentra la solución a su problema, ha ideado qué es lo que necesita para liberarse. Es un momento de fortaleza, pues después de que el personaje ha caído tanto, ha vuelto evolucionado, por lo que su escala vuelve al 3.

El Clímax es la ejecución de la solución que planteó en la Peripetia 2, por lo que es un momento de gran importancia dramática donde el protagonista le da fin a su Conflicto, por eso que lo hemos colocado en un nivel 5.

El Epílogo muestra el retorno del protagonista a su vida cotidiana, ya evolucionado por los acontecimientos que vivió. Como se vuelve a la comodidad inicial, lo representamos en el 0 de la escala.

Esta es la curva que analizaremos en las historias de nuestras participantes, identificando los sucesos y potencial dramático de cada uno.

Sin embargo dentro de esta curva, realizaremos también el análisis de cada Conflicto presentado, para ello consideramos necesario tomarnos un espacio para comprender el punto de vista desde el cual lo trataremos:

Para Doc Comparato “el conflicto es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final. El conflicto es la esencia del drama” (Espinosa, 2007, p.40). Resumiendo su importancia en una frase, podemos decir que “sin conflicto no hay historia”.

Desde el Siglo XVIII se realizaron estudios de narrativa que categorizaron los conflictos presentes en las historias, los cuales se veían repetidos en esencia, aunque tal vez diferenciándose en su desarrollo.

George Polti, un escritor francés, retomó la teoría del dramaturgo Gozzi, en la cual se aseguraba que tanto en el teatro, así como en la literatura, existían 36 situaciones dramáticas y tramas posibles.

Ya que este estudio es de vital importancia para nuestro próximo análisis, enlistaremos las situaciones con sus respectivos elementos y fórmulas:

1. Ambición

Elementos: Una persona ambiciosa, una cosa deseada, un adversario.

Fórmula: La persona ambiciosa busca la cosa deseada y es confrontada por el adversario.

2. Celos equivocados
Elementos: El celoso, el objeto poseído del cual está celoso, el supuesto cómplice y la causa o el autor de la equivocación.
Fórmula: El celoso cae víctima de la causa o autor de la equivocación y se vuelve celoso del objeto y entra en conflicto con el supuesto cómplice.
3. Juicio erróneo
Elementos: Un equivocado, la víctima del error, la causa o el autor del error, la persona culpable.
Fórmula: El equivocado, cae víctima de la causa o el autor del error, y hace un juicio contra la víctima del error cuando debería hacerlo contra la persona culpable.
4. Súplica
Elementos: Un perseguidor, un suplicante y una autoridad cuyo poder de decisión sea dudoso.
Fórmula: El perseguidor acusa el suplicante de un mal, y la autoridad hace un juicio contra el suplicante.
5. Enigma
Elementos: Interrogador, buscador y problema.
Fórmula: El interrogador plantea un problema al buscador y le da mejores habilidades para alcanzar sus objetivos.
6. Tener un objetivo, lograr un fin
Elementos: Un solicitante y un adversario que se niega o un árbitro y las partes opuestas.
Fórmula: El solicitante está en desacuerdo con el adversario, quien se rehusa a darle el objeto en su posesión; o es un árbitro quien decide quién obtiene el objeto deseado por las partes opuestas.
7. Rebelión, levantamiento
Elementos: Tirano y conspirador.
Fórmula: El tirano, con un poder cruel, es enfrentado por el conspirador.
8. Imprudencia fatal
Elementos: Un imprudente, la víctima o el objeto perdido.
Fórmula: El imprudente, por negligencia o ignorancia, pierde el objeto o hace mal a la víctima.
9. Conflicto con dios
Elementos: Un mortal, un inmortal.
Fórmula: El mortal y el inmortal entran en conflicto.
10. Desastre
Elementos: Un poder vencido, un enemigo victorioso o un mensajero.
Fórmula: El poder cae de su lugar después de ser derrotado por enemigos victoriosos o por ser informado de tal derrota por un mensajero.
11. Pérdida de seres queridos
Elementos: Un pariente asesinado, un pariente espectador, un ejecutor.
Fórmula: El asesinato del pariente por el ejecutor es atestiguado por el pariente espectador.
12. Recuperación de un ser querido
Elementos: Un buscador y el encontrado.
Fórmula: El buscador encuentra al encontrado.
13. Descubrimiento del deshonor de un ser querido

Elementos: El descubridor, el culpable.

Fórmula: El descubridor descubre el mal hacer cometido por el culpable.

14. Locura

Elementos: El loco y la víctima.

Fórmula: El loco se vuelve malo y ataca a la víctima.

15. Rivalidad de superior e inferior

Elementos: Un rival superior, uno inferior y el objeto.

Fórmula: Un rival superior vence a un rival inferior y gana el objeto de rivalidad.

16. Rivalidad entre parientes

Elementos: El pariente preferido, el pariente rechazado y el objeto.

Fórmula: El objeto de rivalidad escoge al pariente preferido sobre el pariente rechazado.

17. Enemistad entre parientes

Elementos: Un pariente malévolo, un pariente odiado o que recíprocamente odie.

Fórmula: El pariente malévolo y el odiado, o un segundo pariente malévolo, conspiran juntos.

18. Asesinato de un pariente sin que el ejecutor conozca su paradero

Elementos: Un asesino, la víctima cuyo parentesco desconoce.

Fórmula: El asesino mata a la víctima cuyo parentesco se desconoce.

19. Venganza entre parientes

Elementos: Pariente vengador, pariente culpable, recuerdo de la víctima, familiar de ambos.

Fórmula: Dos entidades, el culpable y el vengador, son puestos en conflicto por el mal actuar de la víctima, quien está aliada a los dos.

20. Crimen seguido por venganza

Elementos: Un vengador y un criminal.

Fórmula: El criminal comete un crimen que no verá justicia, así que el vengador busca justicia al castigar al criminal.

21. Remordimiento

Elementos: El culpable, la víctima o el pecado, el interrogador.

Fórmula: El culpable hace mal a la víctima y comete un pecado, y está en contra del interrogador que busca entender la situación.

22. Un enemigo amado

Elementos: El enemigo amado, el amante o enamorado, el que odia.

Fórmula: El amante y el odiado aliado, se han opuesto diametralmente a las actitudes del enemigo amado.

23. Obstáculos al amor

Elementos: Dos amantes, un obstáculo.

Fórmula: Dos amantes enfrentan a un obstáculo juntos.

24. Crímenes eróticos

Elementos: El amante, la amada.

Fórmula: El amante y la amada entran en conflicto.

25. Crímenes involuntarios al amor

Elementos: El amante, el ser amado, el revelador.

Fórmula: El revelador traiciona la confianza o el amor del amante o el ser amado.

26. Adulterio

Elementos: Un esposo o esposa, engañados, dos adúlteros.

Fórmula: Dos adúlteros engañan a la esposa o esposo.

27. Adulterio criminal

Elementos: Dos adúlteros, un marido o esposa traicionado.

Fórmula: Dos adúlteros conspiuran para matar a la esposa o marido traicionado.

28. Empresa audaz, osada

Elementos: Un dirigente audaz, un objeto, un adversario.

Fórmula: El dirigente audaz toma el objeto del adversario al sobreponerse a este.

29. Persecución

Elementos: Castigo y fugitivo.

Fórmula: El fugitivo se libra del castigo por un conflicto malentendido.

30. Secuestro, rapto

Elementos: Secuestrador, secuestrado, guardián.

Fórmula: El secuestrador toma al secuestrado del guardián.

31. Liberación

Elementos: Un desafortunado, un amenazador y un rescatador.

Fórmula: El desafortunado causó un conflicto, y el amenazador ejercerá la justicia, pero el rescatador salva al desafortunado.

32. Víctima ante la crueldad o la desgracia

Elementos: Un desdichado, un amo o una desgracia.

Fórmula: El desdichado sufre de una desgracia o a manos de un amo.

33. Autosacrificio por un ideal

Elementos: Un héroe, el ideal, el “acreedor” o la persona o cosa sacrificada.

Fórmula: El héroe sacrifica a la persona o cosa por su ideal, cual es tomado por el acreedor.

34. Autosacrificio por un pariente

Elementos: El héroe, el pariente, el “acreedor” o la persona o cosa sacrificada.

Fórmula: El héroe sacrifica a la persona o cosa por el pariente, cual es tomado por el acreedor.

35. Sacrificio por una pasión

Elementos: El amante, el objeto de la pasión fatal y la persona sacrificada.

Fórmula: Un amante sacrifica a la persona o cosa por el objeto de pasión, cual es luego perdido por siempre.

36. Necesidad de sacrificar a un ser querido

Elementos: El héroe, la víctima amada y la necesidad del sacrificio.

Fórmula: El héroe hace mal contra la víctima amada por su necesidad de sacrificio.

En cuanto a la trama, como dijimos anteriormente, se trata de la forma en que se ordenan los sucesos del argumento con tal de dar ciertos efectos dramáticos. “Tramar ... es organizar la materia prima de su historia con un sentido a otorgar” (Kohan, 2008, p.102).

El autor puede hacer uso de diferentes recursos para que su historia tenga dinamismo. Uno de ellos puede ser el uso del tiempo, es decir, contar la historia con un orden cronológico, o con uno personalizado.

Se puede hacer uso de los *flashback*, una técnica que nos permite ver una secuencia durante la historia de un tiempo pasado. O un *flashforward*, que sería lo contrario a la anterior.

Otro de los elementos dentro del guión es el narrador, cual es el punto de vista desde el cual el receptor conoce los hechos de la historia.

La voz narrativa se puede presentar de varias formas: 1) El narrador omnisciente, quien “cuenta la historia conociendo todos los hechos pasados, presentes y futuros... se refiere a los personajes en tercera persona, describiendo hechos, sentimientos y pensamientos, y adopta posturas respecto a los acontecimientos” (Kohan, 2008, p.91). 2) El narrador testigo, aquél que es un observador dentro de la historia, por lo que su conocimiento de lo que ocurre es limitado. 3) El narrador protagonista, cuando es el personaje principal quien cuenta desde sus propios ojos la historia.

El último elemento que describiremos para nuestro análisis son los diálogos, cuales se definen como los parlamentos de los personajes, lo que dicen y hablan durante la historia; su función respecto a los actores es “permitir definir su carácter, sus intenciones, el estado de ánimo: presentar un personaje hablando de determinada manera evoca en el lector una concreta forma de ser del mismo” (Kohan, 2008, p.95).

Los diálogos pueden estar llenos de metáforas, modismos, o tecnicismos que sólo responden al conocimiento y personalidad de los personajes, por lo que son grandes fuentes de información que complementan el perfil y actuar de estos.

Teniendo en cuenta todos los elementos anteriormente descritos, el análisis del guión literario o de las historias de nuestras participantes se basará en identificar:

1. Ejes temáticos.
2. Argumento.
3. Conflicto argumental.
4. Trama.
5. Narrador.
6. Diálogos.

2.5.1.4 Contexto y Fondos

Como bien dice Seger (2000), los personajes no existen en un vacío y son productos de un entorno estructurado. Afirma que para entender al personaje, así como la historia que se desarrolla, hay que tener en cuenta el contexto en el que van a ocurrir las anécdotas.

Así como en el cine, en la animación también es necesario proponer escenarios planeados narrativa y estéticamente. Para ello son los fondos, cuales tienen la finalidad de describir visualmente el lugar y el espacio, además de evocar la ambientación adecuada para la historia que el autor quiere narrar.

El espacio tiene la facultad de indicarnos o darnos una idea sobre la cultura existente y sus influencias sociales, así como de brindar una pauta para la comprensión del uso de cierto ritmo en el discurso, la gramática y el vocabulario utilizado en la historia.

También funcionan como la pauta para visualizar el tiempo en que se desarrollan las acciones y las condiciones en que se encuentran nuestros personajes en relación a su

entorno, que de no ser congruentes o justificadas en contraste a la historia, quedarían en riesgo de parecer falsas e irreales.

En esta investigación, también nos enfocamos en la construcción del contexto, pues a partir de él se puede identificar ciertas influencias que las adolescentes interpretan en sus animaciones, además de la forma en que perciben el entorno que rodea a sus personajes.

El contexto en la animación generalmente está más representado por los fondos, es decir, los elementos visuales que forman los escenarios de acción. Por ello mismo, el análisis de estos incluirá:

1. Elección de escenario: función narrativa y dramática.
2. Descripción de elementos de escenario.
3. Descripción de elementos de utilería.
4. Composición.
5. Elementos simbólicos.

Como referencias conceptuales que utilizaremos en el análisis sólo cabe definir lo siguiente respecto a la composición:

1. Regla de los tercios. Es una forma de composición dentro de la imagen que responde a una regla que divide en nueve partes iguales al encuadre a través de la colocación imaginaria de dos líneas verticales y dos horizontales.
2. Ley del horizonte. El horizonte se refiere al espacio donde se coloca la tierra en la imagen, en cuanto a composición, generalmente ocupa un tercio inferior de la regla de los tercios.
3. Triángulos de composición. La ordenación o presentación de elementos puede generar formas geométricas triangulares que tienen como fin llamar la atención sobre un área de enfoque en específico de manera indirecta.

2.5.2 Producción

Si bien, la etapa de creación y planeación ya ha pasado para este punto, aquí se concentra en dar vida a la animación y a todo el trabajo previo. En esta etapa, los personajes adquieren sus modales y formas, caminan y actúan a lo que son y piensan; y la historia se desgloza y se coloca visualmente en sus fondos que se mueven al ritmo del cine.

Como en cualquier proceso de producción, esta es la etapa de la modificación y el cambio. Podríamos haber ideado una estrategia para contar la historia, pero si en un momento nos parece importante resaltar otra cosa con el fin de crear más interés, se puede realizar.

Es una etapa creativa donde las decisiones que toman las participantes durante el proceso, sobre posibles cambios en sus historias, se convirtieron en datos que también favorecieron a nuestra interpretación sobre su texto hermenéutico.

Dejando a un lado su funcionalidad interpretativa, la etapa de producción está ligada a la técnica que se ha elegido para manipular los objetos que hemos creado; responde directamente a las herramientas a utilizar y pasos a seguir de la técnica de animación que hemos planeado para contar nuestra historia, a los planos visuales que hemos escogido para

representar nuestras intenciones creativas, al ritmo que queremos generar en nuestra historia y a las actuaciones de voz con la que personalizaremos a nuestros personajes.

2.5.2.1 Técnicas de animación

En la animación tenemos la posibilidad de experimentar con múltiples técnicas que se adaptan a nuestro mensaje y, así mismo, a nuestras posibilidades.

Eleisegui (2009), realizó una entrevista a Christian O'Farrel, de HippiHouse, un estudio especializado en animación, donde comentó lo siguiente: "Aquello hecho con la herramienta de computadora más moderna y más realista, muchas veces, con el tiempo, termina resultando obsoleto y aburrido. En cambio, algo bien realizado, hecho con empeño, una buena idea bien llevada a cabo sin importar la técnica involucrada perdura en el tiempo".

Dicho lo anterior, lo que pretendemos recalcar no es una lucha contra la animación moderna hecha a computadora, sino el hecho de que no es necesario que un proyecto sea realizado con la tecnología más avanzada, lo que importa es que la historia esté creada correctamente y que las técnicas que se utilicen sean justificables y adecuadas.

Para la actual investigación y pensando en nuestras participantes, decidimos utilizar estratégicamente una técnica que no requiere que el que la utilice sea un experto para comprender sus fundamentos, que no necesita un presupuesto inalcanzable para realizarse, pero sí de disciplina y creatividad para explotarse al máximo.

Animación con recortes

Para Taylor (2000), la animación con recortes es una de las formas más simples y sencillas, pero al mismo tiempo elaborada, de emplear dibujos para crear una acción.

Pereira (2005) explica de manera general los pasos que se siguen para realizar la animación con materiales recortables:

1. Primeramente se realizan bocetos de los personajes, teniendo en cuenta las diferentes posturas corporales. Y también se lleva a cabo la creación de un storyboard.
2. Consecuentemente se realizan los coloreados, recortes, y se acumulan los materiales a utilizar durante el proceso de producción.
3. Se procede a unir y a "confeccionar los recortables, cuyas piezas pueden estar unidas por hilos, o bien quedar libres y separadas" (Pereira, 2005, p.28). Es decir, se generan articulaciones que unan a las piezas sueltas.
4. El trabajo de animación se lleva a cabo a través de la fotografía de cuadros montados: se coloca el fondo y de manera sobrepuesta a los personajes y objetos que entran en escena. Con la ayuda de una cámara fotográfica se van capturando los fotogramas que darán vida a la animación, realizando movimientos cortos y bruscos según la intención del animador. Taylor (2000) opina que podría ser considerado un ejercicio de imitación, pues el animador utiliza su propio juicio y experiencia para conseguir la acción que pretende.
5. Finalmente se hace el montaje, donde incluimos las secuencias de la animación y se añaden los efectos sonoros, musicales y de voz.

Rodríguez (2007) considera esta técnica como “barata para crear animación, ya que el movimiento se consigue desplazando un pedazo de papel ante la cámara, para después ir modificando su tamaño y forma, haciendo en cada cambio una exposición de un cuadro a la vez” (p.104).

Es una técnica que no necesita, a comparación de los dibujos animados, crear elementos diferentes desde cero para poder animar cada cambio de posición, sino que sus materiales y su construcción son reutilizables durante el transcurso de la creación de la animación.

Dominique Jonard, uno de los animadores de los que hablamos anteriormente, utiliza esta técnica al momento de trabajar con niños y adolescentes, ya que es un buen ejercicio para los que inician en la animación.

En las animaciones de Dominique, los niños y adolescentes se concentran la mayor parte del trabajo en crear a sus personajes y sus diversas poses, así también como los fondos, con simples materiales como pinturas, cartulinas y recortes de revistas, para después pasar a la producción.

Por estas diversas características, optamos por utilizar la técnica de recortes para crear las animaciones con las adolescentes, ya que supone un esfuerzo menor en el momento de producción, puesto que, como dice Rodríguez (2007), esta técnica aporta experiencia y permite que los creadores observen, con mayor agilidad y rapidez, la animación de los objetos.

El análisis de la etapa de animación va enfocado a describir la manera en como se utilizan los planos, movimientos y actuaciones en las escenas de la animación. Para ello nos es indispensable definir los siguientes elementos:

2.5.2.2 Planos visuales y movimientos

De forma breve, existe un aproximado de siete planos que tienen la función de mostrar u ocultar elementos del encuadre que capta la cámara. La definición de cada uno de los planos está basada en la obra de Francesco Casetti y Federico di Chio (2007), *Cómo analizar un film*:

1. Total: Tiene la función de situar la acción al centro de la cámara pero sin perder el ambiente.
2. Figura entera: encuadre del personaje de pies a cabeza.
3. Plano americano: de las rodillas hacia arriba.
4. Media figura: de la cintura para arriba.
5. Primer plano: centrado en el rostro, cuello y espalda.
6. Primerísimo plano: centrado en la boca y los ojos.
7. Detalle: gran acercamiento a un objeto o parte del cuerpo.

Por otro lado, los movimientos son aquellos que realiza la cámara con tal de seguir o dejar a un lado ciertos elementos de escena, ya sea con alguna intención dramática o narrativa. A continuación explicaremos los que utilizaremos en nuestro análisis:

1. Zoom in: Acercar o cerrar la imagen.

2. Zoom out: Alejar o abrir la imagen.
3. Travelling: Desplazamiento hacia los lados.

2.5.2.2 Actuación de voz

La actuación de voz es lo último a analizar en la producción de la animación. Aquí es donde las participantes deciden a base de percepción y necesidad dramática sobre la voz que acompañará el perfil de cada uno de sus personajes.

Apoyados por el texto de Mariano Hernández (s.a.), las definiciones de los elementos que se tomaron en cuenta para este análisis fueron:

1. Intensidad de voz. Es el volumen y corresponde a la amplitud de onda.
2. Tono de voz. Corresponde a la longitud de onda y se clasifica en grave y agudo.
3. Timbre de voz. Es el resultado de los diferentes rebotes de las vibraciones, lo que permite identificar a una voz de otra.
4. Actuación. En este punto nos enfocamos a revisar los diferentes usos y acentos de la voz.

Los timbres de voz, se analizaron de acuerdo a las categorías de Hablemos de Radio (2012):

1. Voz de Trueno. Fuerte y dura; es gruesa y domina la escena por llenar el ambiente acústico.
2. Voz Campanuda. Severa, majestuosa y enérgica. Representa la seguridad y la superioridad sobre otros, así como la madurez.
3. Voz Argentina. Clara y sonora. Agradable y metálica, segura pero también sensual.
4. Voz Cálida. Melodiosa, armoniosa o melosa. Indica sensualidad o frialdad, conquista o seducción.
5. Voz Dulce. Parecida a la cálida, pero esta connota ingenuidad o timidez. Voz que implora o suplica.
6. Voz Cascada. Opaca, carece de fuerza y sonoridad, símbolo de la ancianidad.
7. Voz Atiplada. Chillona, chocante, afeminada; relacionada al chisme.
8. Voz Blanca. Infantil.

2.5.3 Posproducción

Por último, se realiza la posproducción, el cual, según Pinel (2004), es la etapa final en la elaboración de un film, en donde se garantiza la síntesis de los materiales que son recogidos durante la producción. Aquí también se hace la selección de los elementos sonoros y musicales que le darán vida al dramatismo de la historia.

Estos son los elementos que llevamos a cabo y analizamos en esta etapa de la animación:

2.5.3.1 Montaje

Es necesario para nosotros indicar que esta parte del proceso creativo del mensaje y animación de las adolescentes, la hicieron con nuestro apoyo. Debido a que se utilizaron herramientas digitales para la unión de los materiales extraídos, fue necesario contar con ayuda de gente capacitada para el uso de las computadoras.

Sin embargo, para el análisis, en el montaje se observaron los cambios que se hicieron a las animaciones en el momento de la edición.

2.5.3.1 Sonorización

El sonido pretende crear en el espectador una experiencia realista, verdadera y conveniente respecto a lo que ve.

La creación sonora de los filmes responde a los efectos audiovisiogenos que se clasifican en cuatro tipos según Michel Chion (1999):

1. Efectos de sentido, de atmósfera y de contenido.
2. Efectos de expresión y de materia que crean sensaciones de energía, de textura, de velocidad, de volumen, de temperatura.
3. Efectos escenográficos que atañen a la construcción de un espacio imaginario.
4. Efectos que atañen al tiempo y a la construcción de un fraseo temporal.

Resumiendo, las funciones de los sonidos son: materializar, expresar, ambientar espacial y temporalmente al espectador.

En nuestro análisis, hicimos una breve interpretación del uso que le dieron las participantes a los sonidos que eligieron para sus proyectos.

2.5.3.1 Musicalización

La música en un film es la encargada de despertar reacciones y sentimientos del autor, “debe ser un personaje sin palabras que narra y conduce, subraya y comenta, se burla y se solidariza” (Casas, 2005, p.62).

La dirección y elección de la música se llevó a cabo por las adolescentes, quienes propusieron temas y ritmos para sus propias animaciones tanto de música comercial y de nuestra propia biblioteca musical.

Así, se analizó la dramaticidad que despertó la música de su elección de acuerdo a las escenas donde se montó.

Todas las etapas tienen su proceso creativo, en cada una de ellas las animaciones sufren transformaciones y cambios en su narrativa, imagen y construcción. Es casi imposible para un realizador quedarse con lo que empezó, y en este caso, lo interesante fue observar y describir la forma y el porqué del cambio de decisiones que tuvieron las adolescentes en la creación de sus historias.

2.6 Animación con enfoque social en México

Finalizando las etapas de producción, y a manera de conclusión, creemos importante enfatizar la importancia de la elaboración de animaciones con enfoque social en México, que más que el propósito de la misma creación de una obra de arte, genera trascendencia.

Ya para los años en que la animación en México progresaba, se comenzaron a realizar proyectos que poseían un corte social, en los cuales se detenían a mostrar y valorar una cierta problemática de un grupo o una situación.

Es aquí cuando en la década de los ochentas, el puertorriqueño Francisco López, realizó *Crónicas del Caribe*, en conjunto con un grupo de animadores latinoamericanos, con el objetivo de llevar a cabo un proyecto sobre el descubrimiento y la conquista de América; el cual obtuvo su importancia por haber sido pionero de trabajos que combinaban el documental histórico con la producción de animación.

Los audiovisuales de Dominique Jonard, representaron para nosotros los trabajos de mayor influencia para esta investigación, debido a las producciones que realizó en el país con niños, adolescentes y jóvenes en diferentes situaciones sociales.

En el año de 1990, comenzó sus animaciones con niños de comunidades indígenas, donde tomaba como tema principal la crítica a la destrucción del medio ambiente. *Santo Golpe* (1997), desarrollada en una comunidad tzotzil de Chiapas, es probablemente uno de los trabajos más representativos que darían a conocer su causa como animador, en la que Dominique se internó en su sociedad para poder conocer sobre los temas ecológicos que a los niños les preocupaban. “Al jugar con ellos lo veía muy claramente, era como una lucha o defensa cultural. Jugando es una manera de que los niños, con su propia cultura, pueden proponer algo más acerca de su cultura” (en Rodríguez, 2007, p.152).

A pesar de que en la mayoría de sus trabajos se tratan temas ecológicos, también se involucró con menores en situaciones marginadas y se dio origen a cortos que se guiaron del objetivo de ser parte de un reflejo de la vida de esos niños y adolescentes. Parte de ellos fue *Desde adentro* (1996) con participación de menores del Albergue Tutelar de Morelia, animación en la cual se narra sobre la violencia, la droga, y los deseos de los mismos menores por salir de su situación.

Dominique Jonard cuenta con una gran cantidad de proyectos como los anteriormente mencionados, con lo que podemos darnos cuenta de la importancia social que el animador ha poseído durante sus años de trabajo, y el porqué, después de haberles dado a los niños y adolescentes la oportunidad de crear sus propios mensajes creativos a través de la animación; fue una influencia para la actual investigación.

Otro lugar en donde los menores compartieron sus experiencias y visiones sobre el medio ambiente a través de la animación fue en el Festival Internacional de Música y Ecología Valle de Bravo en México, donde se realizaron talleres de animación para niños y adolescentes.

La Plaga y *El Sol no tiene la culpa* (2008), fueron cortometrajes hechos por niños de Acatitlán que, después de un intercambio de opiniones, elaboraron propuestas para mejorar la situación del medio ambiente, y utilizaron técnicas como el modelado de plastilina, dibujo y stop motion para representar sus ideas.

La importancia de estos y varios trabajos que anteriormente se mencionaron y algunos otros de los que no hemos podido hablar, recae en que la animación no sólo se trata de una producción de élite, sino también aquella que puede alzar la voz de personas con menos oportunidades para hacerlo.

2.7 Conclusiones: "Nuestra Animación"

La animación es una producción cinematográfica que puede comunicar utilizando una gran cantidad de elementos sensoriales para dar a conocer, de manera idónea, el contenido de un mensaje, una historia, un texto.

Al utilizar el dibujo o los recortes para crear a nuestros elementos, pudimos prescindir de actores que, no siendo profesionales, no representaron adecuadamente una acción intencionada, o que, debido a una locación errónea, la ambientación se desvaneciera.

La animación es así de permisiva: nos permite modificar completamente un color de piel de una persona a un verde fuerte con el simple brochazo de pintura; o inventar mundos donde los marcianos gobiernen sobre los hombres con simples recortes, es decir, con materiales didácticos que se puedan conseguir en una simple papelería.

Este capítulo nos sirve como base para lo que será la segunda lectura hermenéutica, referida a comprender lo que dice el texto en su individualidad. Pero al mismo tiempo, nos dará las bases necesarias para encontrar elementos que nos ayuden a relacionar a la autora con su obra.

CAPITULO 3

LAS ADOLESCENTES DE LA CASA HOGAR "GERTRUDIS BOCANEGRA"

Es aquí cuando en la década de los ochenta, el documental histórico con la producción de animación documental. Al utilizar el dibujo o los recortes para crear a nuestros elementos, pudimos presenciar de manera selectiva los elementos que nos interesaban, ya que en la producción documental tradicional, el espectador tiene que ver todo lo que sucede en el momento que se graba. La animación es así de permisiva: nos permite modificar completamente un color de piel de una persona, cambiar el fondo, etc. Esto nos permitió trabajar con niños y adolescentes en diferentes situaciones. La animación es así de permisiva: nos permite modificar completamente un color de piel de una persona, cambiar el fondo, etc. Esto nos permitió trabajar con niños y adolescentes en diferentes situaciones. La animación es así de permisiva: nos permite modificar completamente un color de piel de una persona, cambiar el fondo, etc. Esto nos permitió trabajar con niños y adolescentes en diferentes situaciones.

(1997), desarticular una es adalaidas una de los trabajos más representativos que darían a conocer su caso como animadora en la Dirección de Cultura de la Secretaría de Educación Pública. La animación es así de permisiva: nos permite modificar completamente un color de piel de una persona, cambiar el fondo, etc. Esto nos permitió trabajar con niños y adolescentes en diferentes situaciones.

proponer algo más acerca de su cultura" (en Rodríguez, 2007, p.152).

A pesar de que en la mayoría de sus trabajos se tratan temas ecológicos, también se involucró con menores en situaciones marginadas y se dio origen a cortos que se guionaron del objetivo de ser parte de un reflejo de la vida de esos niños y adolescentes. Parte de ellos fue *Desde adentro* (1996) con participación de menores del Albergue Tutelar de Morelia, animación en la cual se narraba sobre la violencia, la droga, y los deseos de los mismos menores por salir de su situación.

Dominique Jonard cuenta con una gran cantidad de proyectos como los anteriormente mencionados, con lo que podemos darnos cuenta de la importancia social que el animador ha poseído durante sus años de trabajo, y el porqué, después de haberles dado a los niños y adolescentes la oportunidad de crear sus propios mensajes creativos a través de la animación, fue una influencia para la actual investigación.

Otro lugar en donde los menores compartieron sus experiencias y visiones sobre el medio ambiente a través de la animación fue en el Festival Internacional de Música y Ecología Valle de Bravo en México, donde se realizaron talleres de animación para niños y adolescentes.

La Playa y El Sol no tiene la culpa (2008), fueron cortometrajes hechos por niños de Acapulco que, después de un intercambio de opiniones, elaboraron propuestas para mejorar la situación del medio ambiente, y utilizaron técnicas como el marionetado de plastilina, dibujo y stop motion para representar sus ideas.

La importancia de estos y varios trabajos que anteriormente se mencionaron y algunos otros de los que no hemos podido hablar, hacen ver que la animación no sólo se trata de una producción de arte, sino también aquella que puede alzar la voz de personas con menos oportunidades para hacerlo.

CAPÍTULO 3

LAS ADOLESCENTES DE LA CASA HOGAR "GERTRUDIS BOCANEGRA"

Durante este capítulo nos concentramos a profundizar en el contexto que envuelve a las jóvenes de la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra", adentrándonos en temas psicológicos generales, así como una visión específica de problemáticas sociales que no sólo aquejan a este sector, sino que se ha extendido por todo el mundo conformándolo como un grupo en vulnerabilidad: los menores de casas hogares en situación de riesgo.

3.1 Situación psicológica-sociológica-fisiológica: La adolescencia

Nuestra intención no recae en hacer un análisis profundo sobre la adolescencia, sino indicar cualidades generales referentes a esta etapa de crecimiento con el fin de darnos una idea de lo que recae en los hombros de las participantes al vivir esta época de su vida.

Para comenzar será necesario identificar que, sociológicamente, se le llama adolescencia al periodo de transición entre la niñez y la adultez. Para la Organización Mundial de la Salud, este periodo de desarrollo es comprendido entre los 10 y 19 años de edad; aunque para muchos otros autores, esta va entre los 13 y 20 años.

En el 2009, el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia estimaba que la población mexicana de los adolescentes entre 12 y 17 años llegaban a los 12.8 millones. En datos del 2012 obtenidos del DIF Michoacán, **CAPÍTULO 3** menos 1,786,000 menores de 18 años; una cifra importante a nivel población que nos identifica como un estado joven (J. Aldape, 2013).

LAS ADOLESCENTES DE LA CASA HOGAR "GERTRUDIS BOCANEGRA"

La adolescencia comienza con la pubertad, que Kaplan define como "la condición biológica de haber adquirido madurez genital y la capacidad funcional de reproducirse" (1991, p.23). Sin embargo, como diría esta autora, la adolescencia no se acaba con la pubertad, puesto que engloba aún más situaciones referentes a lo emocional y social del ser humano en desarrollo.

Es una etapa que involucra la reorganización personal y la búsqueda de la identidad. Gisèle Tessier (2004) afirma que es en esta búsqueda que se observan comportamientos "que oscilan entre el conformismo absoluto (en la ropa, en el aspecto) y la desmesurada búsqueda de originalidad, lo que Maurice Debesse denomina "la crisis de originalidad juvenil" (p.16).

Así mismo, se desarrollan otras características como el carácter; los impulsos de libido se expresan a través "de uso de palabras groseras o comportamientos sexys o de rebelión, en lo que se busca al otro como objeto, aunque sea a través de la ensoñación" (Tessier, 2004, p.15).

Por otro lado, las relaciones con los padres se vuelven un tema frágil y difícil con los adolescentes, pues estos tienen la necesidad de sentirse autónomos y por ello confrontan la autoridad parental.

CAPÍTULO 3

LAS ADOLESCENTES DE LA CASA HOGAR "GERTRUDIS BOCAINEGRA"

CAPÍTULO 3

LAS ADOLESCENTES DE LA CASA HOGAR “GERTRUDIS BOCANEGRA”

Durante este capítulo nos concentramos a profundizar en el contexto que envuelve a las jóvenes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”, adentrándonos en temas psicológicos generales, así como una visión específica de problemáticas sociales que no sólo aquejan a este sector, sino que se ha extendido por todo el mundo conformándolo como un grupo en vulnerabilidad: los menores de casas hogares en situación de riesgo.

3.1 Situación psicológica-sociológica- fisiológica: La adolescencia

Nuestra intención no recae en hacer un análisis profundo sobre la adolescencia, sino indicar cualidades generales referentes a esta etapa de crecimiento con el fin de darnos una idea de lo que recae en los hombros de las participantes al vivir esta época de su vida.

Para comenzar será necesario identificar que, sociológicamente, se le llama adolescencia al periodo de transición entre la niñez y la adultez. Para la Organización Mundial de la Salud, este periodo de desarrollo es comprendido entre los 10 y 19 años de edad; aunque para muchos otros autores, esta va entre los 13 y 20 años.

En el 2009, el Fondo de Naciones Unidas para la Infancia estimaba que la población mexicana de los adolescentes entre 12 y 17 años llegaban a los 12.8 millones. En datos del 2012 obtenidos del DIF Michoacán, se registraron al menos 1,786,000 menores de 18 años; una cifra importante a nivel población que nos identifica como un estado joven (J. Aldape, comunicación personal, 18 de abril del 2013).

La adolescencia comienza con la pubertad, que Kaplan define como “la condición biológica de haber adquirido madurez genital y la capacidad funcional de reproducirse” (1991, p.23). Sin embargo, como diría esta autora, la adolescencia no se acaba con la pubertad, puesto que engloba aún más situaciones referentes a lo emocional y social del ser humano en desarrollo.

Es una etapa que involucra la reorganización personal y la búsqueda de la identidad. Gisèle Tessier (2004) afirma que es en esta búsqueda que se observan comportamientos “que oscilan entre el conformismo absoluto (en la ropa, en el aspecto) y la desmesurada búsqueda de originalidad, lo que Maurice Debesse denomina ‘la crisis de originalidad juvenil’” (p.16).

Así mismo, se desarrollan otras características como el carácter, los impulsos de libido se expresan a través “de uso de palabras groseras o comportamientos sexys o de rebelión, en lo que se busca al otro como objeto, aunque sea a través de la ensoñación” (Tessier, 2004, p.15).

Por otro lado, las relaciones con los padres se vuelven un tema frágil y difícil con los adolescentes, pues estos tienen la necesidad de sentirse autónomos y por ello confrontan la autoridad parental.

La adolescencia es también la confrontación con otros semejantes. Para Tessier, es mediante la socialización con grupos que el adolescente pueden encontrarse a sí mismo mediante los valores y gustos de los miembros. “El grupo es así un ámbito de cuestionamiento y un ámbito de respuestas, un ámbito del descubrimiento del yo” (2004, p.83).

El distanciamiento de los padres, se compensa en el acercamiento de los hijos con sus semejantes: sus amigos. Con ello es que poco a poco el adolescente va encontrando sus propios ideales y conductas que lo hacen permanecer en comunidad.

Por otro lado, para el adolescente, el amor también es un tema importante. Como retomaría Tessier a E. Erickson: “en el adolescente el amor es una tentativa para llegar a una definición de su propia identidad proyectando sobre otros imágenes difusas de sí mismo, y viéndola de este modo reflejada y progresivamente esclarecida” (2004, p.105).

Citando de forma última a Tessier, en la adolescencia “todo se pone en tela de juicio. Se cambia de cuerpo, de vida, de preocupaciones” (2004, p.15), es por eso que nos parecía importante describir, aunque sea de forma breve, sobre esta etapa; para que tuviéramos en cuenta, a la hora del análisis, si de alguna manera u otra viamos reflejado o influenciada la creación de historias con el momento psicológico, sociológico y fisiológico que viven nuestras participantes.

3.2 Situación demográfica y social de los menores en riesgo en México: Problemáticas sociales generales de los menores en Casas Hogares

La situación de riesgo de la que se habla en este estudio se refiere al estado crítico y vulnerable que sufre una persona por diversos factores económicos, sociales, y psicológicos en el entorno familiar o contextual que pueden arriesgar su salud, su desarrollo y futuro.

En el estado de Michoacán, durante el 2012, se tenía contemplado que al menos el 53% de los 1,786,000 menores se encontraban en situación riesgo, donde el 93% de los casos se desprendían del maltrato, violencia, abuso sexual, ofandad, situación de calle, abandono y pobreza. (J. Aldape, comunicación personal, 18 de abril del 2013).

Para lograr una comprensión más íntegra sobre nuestros sujetos de estudio y el ambiente en el que se desarrollaron y conviven actualmente, consideramos importante la clarificación de las definiciones de las problemáticas, desde una visión mundial, nacional y local, que colocan en estado de riesgo a las adolescentes de nuestra investigación.

3.2.1 Orfandad

La orfandad, definida en la Real Academia Española (2014), es la persona de menor edad a quien se le han muerto el padre y la madre o uno de los dos.

La Organización de las Naciones Unidas para la Infancia define a los huérfanos como menores que han perdido a uno o ambos progenitores. Sin embargo, aunque a muchas instituciones diferentes no lo toman por igual, la UNICEF (2008) amplía la definición de huérfano a los menores que sólo han perdido alguno de los dos padres, llamándoles “huérfano de padre o madre” y “huérfano doble”.

En el 2009, México ocupaba el segundo lugar de América Latina en cantidad de menores huérfanos con 1.6 millones, según las cifras del Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (Milenio, 2009).

De acuerdo con la Red por los Derechos de la Infancia en México, se afirmó que hasta el 2010 había en el país un total de 29 mil 310 menores de edad que no contaban con cuidados familiares ni institucionales, con lo que aumentaba el riesgo de maltrato e impunidad en contra de ellos (Franco, 2011).

Estadísticas del Instituto Nacional de Estadística y Geografía, informaron que se tenían censados a un aproximado de 28 mil 107 niños, niñas y adolescentes que se encontraban en casa hogares, orfanatos y casas cuna en México (Franco, 2011).

La falta de atención y el abandono de los menores fuera de la tutela de un adulto responsable de su crianza, los hace blancos potenciales para la transgresión de sus derechos, con probabilidades de ser guiados hacia actividades incorrectas para su edad, con posibilidades mínimas de evidencia que permita la aplicación de una ley que los proteja (Neria, 2011).

“Estos fenómenos han ido convirtiéndose en objeto de preocupación, posiblemente porque su “aparición” en fechas relativamente recientes ha demostrado el ocultamiento que por mucho tiempo persistió...” (González, 2001, p.17).

Sin embargo, aunado a este problema, está el caso de los niños en situación de calle, como una extensión, en algunas situaciones, de la falta de figuras de autoridad en el núcleo familiar o social del menor, el cual describiremos más adelante.

3.2.2 Violencia y maltrato al menor

En el 2006 la Secretaría de Salud presentó el Informe Nacional sobre Violencia y Salud en México, en el cual tomó como referencia a la Organización Mundial de la Salud para definir a la violencia como: “el uso intencional de la fuerza o el poder físico, de hecho o como amenaza, contra uno mismo, otra persona o un grupo o comunidad, que cause o tenga muchas probabilidades de causar lesiones, muerte, daños psicológicos, trastornos del desarrollo o privaciones” (Secretaría de Salud, 2006, p.05).

Por su parte, la Comisión Nacional de Derechos Humanos propuso la siguiente definición: “Todo acto u omisión encaminado a hacer daño aun sin esta intención pero que perjudique el desarrollo normal del menor” (Santana, 1998, p.02).

La Organización Mundial de la Salud definió el maltrato infantil de la siguiente manera: “El maltrato o la vejación de menores abarca todas las formas de malos tratos físicos y emocionales, abuso sexual, descuido o negligencia o explotación comercial o de otro tipo, que originen un daño real o potencial para la salud del niño, su supervivencia, desarrollo o dignidad en el contexto de una relación de responsabilidad, confianza o poder” (Secretaría de Salud, 2006, p.20).

Así mismo, se podían definir diversas categorías de maltrato que surgen a través de este primer concepto, uno de ellos y quizás el más perceptible es el maltrato físico, el cual se define como el castigo corporal.

La OMS afirma que los daños físicos a menores, así como los emocionales y sociales, dejan más allá de simples repercusiones temporales. En el ámbito físico, no sólo se trataría de rasguños, heridas, cortadas u otro tipo de maltrato, sino que también se tienen registrados casos en que los daños a largo plazo son neurológicos, donde se incluye la letargia, temblores y vómitos; o sordera, ceguera, parálisis, coma, y en casos más extremos, hasta la muerte.

El Informe Nacional de la Secretaría de Salud (2006) toma como una de las principales causas del maltrato a menores el alto grado de aceptabilidad de la violencia psicoemocional y física como una forma de corregir las conductas de los padres a los hijos.

El grado de aceptabilidad llega a un nivel tan alto que la Secretaría de Salud lo define como un aspecto cultural que forma uno de los focos de atención principales de los que surge la violencia hacia los menores.

El maltrato emocional al menor, en cambio, es definido por Kieran y O'Hagan como "la respuesta emocional inapropiada, repetitiva y sostenida a la expresión de emoción del menor y su conducta acompañante, siendo causa de dolor emocional... lo cual inhibe la espontaneidad de sentimientos positivos y adecuados, ocasionando deterioro de la habilidad para percibir, comprender, regular, modular, experimentar y expresar apropiadamente las emociones produciendo efectos adversos graves en su desarrollo y vida social" (Santana, 1998, p.02).

El maltrato psicológico, definido por los mismos autores, es "la conducta sostenida, repetitiva, persistente e inapropiada... que daña o reduce sustancialmente tanto el potencial creativo como el desarrollo de facultades y procesos mentales del niño... que lo imposibilita a entender y manejar su medio ambiente, lo confunde y/o atemoriza haciéndolo más vulnerable e inseguro afectando adversamente su educación, bienestar general y vida social" (Santana, 1998, p.03).

Las consecuencias psicológicas de un menor maltratado pueden variar en el bajo desempeño escolar, el autocontrol, la autoimagen y la dificultad para establecer relaciones sociales. Y a largo plazo, se llegan a encontrar casos de vulnerabilidad para caer en la dependencia del alcohol y las drogas.

En el año 2002, el Sistema Nacional para el Desarrollo Integral de la Familia, destacó el número de casos de maltrato a menores de edad atendidos en la República Mexicana. Tan sólo en ese año se reportaron 24,563 casos, cifra que bajó desde 1999 donde 25,046 casos habían sido registrados. El tipo de maltrato más atendido fue el físico, siguiendo con el de omisión de cuidados, maltrato emocional y negligencia (Secretaría de Salud, 2006, p.27).

Y en una visión más local, en "los casos reportados en el Distrito Federal, durante los años 2000 y 2002, el Sistema Nacional para el DIF recibió un promedio de 1,400 casos de

maltrato al menor por año; es decir, un promedio de cuatro casos por día. De los menores maltratados 56% son varones y 44% mujeres” (Secretaría de Salud, 2006, p.28).

Por otro lado, en datos correspondientes al año 2008 de Michoacán, se denunciaron 346 casos de maltrato infantil, donde 131 fue comprobado el maltrato. El 43.9% se trataba de maltrato físico, seguido por la omisión de cuidados con 39.3% y el maltrato emocional del 12.9% (INEGI, 2011, 12).

El DIF del Distrito Federal también consiguió otro dato importante dentro del mismo estudio mencionado anteriormente. En el 46% de los casos de maltrato al menor, la madre era la responsable, mientras que en el 29% se trataba de los padres, siendo un dato desconcertante el hecho de que la familia al ser el centro del desarrollo de los menores que se convierta en una zona de riesgo para ellos.

En el informe anual de 1996 de la Organización de las Naciones Unidas para la Infancia, dio a conocer que en México, como en otros países del resto de América del Sur, el maltrato al menor, así como otro tipo de problemáticas sociales que van de la mano, se debían a un aumento de tensiones socioeconómicas, tanto del empleo como la disminución del salario, en donde el índice de probabilidades para el incremento de la violencia era mayor (Santana, 1998, p.04).

Sin embargo, no sólo se trata del factor económico lo que podría desencadenar que las personas que forman parte del núcleo social del menor acudan al maltrato del mismo. El reporte sobre Violencia y maltrato a menores en México del Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública (2005, p.04), considera que las causas principales se pueden clasificar en 5 categorías:

1. Económicas: carencia monetaria, desempleo...
2. Sociales: farmacodependencia o alcoholismo de los padres, desintegración familiar, conflicto por nacimiento de hijos no deseados...
3. Biológicas: limitaciones físicas en el menor...
4. Emocionales: incapacidad de los padres de enfrentar problemas, inmadurez emocional, baja autoestima, inseguridad extrema entre parejas...
5. Culturales: falta de orientación o educación sobre las responsabilidades de la paternidad.

La UNICEF, así como muchas otras dependencias y estudios afirman que “la mayor parte de violencia que sufren los menores, se da dentro del seno familiar, por los padres, familiares cercanos a la víctima y de otros menores” (Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública, 2005, p.04).

Sin embargo no se queda en esos entornos sociales, también existen maltratos institucionales o de otras índoles, como suponen ser aquellos causados en las escuelas, o en las mismas residencias de las cuales hablaremos más adelante; y también se puede encontrar en el trabajo (si es que el niño realiza actividad económica), entre otras.

No todos los maltratos se tienen contabilizados, así como en este tema y en el abuso sexual a menores, son muchos los casos que no son reportados por distintas razones, pero

también, se reciben denuncias que no son procesadas por falta de evidencias que comprueben el maltrato u otro tipo de agresión.

3.2.3 Abuso sexual en menores

González Serratos (en González, Ramos, Vignau, Ramírez, 2001) define al abuso sexual como cualquier hecho que involucre una actividad sexual inapropiada (penetración, toque de genitales, escucha o presencia de contenido sexual) para el menor, en donde se le pide que guarde el secreto sobre ello haciéndole percibir que si lo relata provocará algo malo a sí mismo, al perpetrador o a la familia.

Durante el año de 1993, la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal, informó datos interesantes sobre el abuso sexual de manera generalizada. En ese entonces, el delito por abuso sexual ocupaba el segundo lugar dentro de los crímenes que eran denunciados a la institución. Se trataba de un 24.1% de incidencia, en donde el 23.9% se trataba de abuso hacia menores de 13 años (Santana, 1998).

Catalina González (2001), en su artículo *El abuso sexual y el intento suicida asociados con el malestar depresivo y la ideación suicida de los adolescentes*, mostró la situación mundial y mexicana en cuanto al tema planteado en el título, llegando a afirmar que durante 1998 en el país se reportó una prevalencia de abuso sexual del 4.3% entre los estudiantes de secundaria y preparatoria, en ambos sexos.

Y en caso de Michoacán, se marcó dentro del estudio de maltrato que abarcaba el año 2008, que de 131 casos comprobados en el año, 3.3% habían sido de abuso sexual (INEGI, 2011, 12).

Sin embargo es necesario afirmar que no todas las estadísticas que se presentan, independientemente de la credibilidad de la institución, son completamente reales, pues no es seguro que reflejen la intensidad de la situación. Como muchas instituciones aseguran, esto se debe a una insuficiencia en el sistema de registros y, principalmente, a que una gran cantidad de abusos no son denunciados por la víctima o los testigos.

Catalina González (2001) afirma que la mayoría de los abusos que no son presentados se deben a causas como el desconocimiento, la culpa, la vergüenza, estigmas morales o religiosos, o por miedo a que los encargados de asistirlos y brindarles justicia también abusen de ellos.

Soto (en González, 2001) señala que en México tan sólo se denuncia entre el 5% y 50% de los delitos sexuales, sin embargo, esto no quita el hecho de que las cifras actuales registradas ya son de por sí preocupantes. Se calculaba que en la Ciudad de México, el promedio por día era de 8 delitos sexuales, con lo que se estimaba que la verdadera cifra estuviera en un aproximado entre 16 y 160 diarios.

En un estudio del 2009 de la Ciudad de México se encontró que el 7% de las mujeres y el 2% de los hombres habían sufrido abuso sexual, y el promedio de edad cuando había ocurrido estaba entre los nueve y 13 años (Chávez, 2009, p.507).

En la mayoría de los abusos sexuales se encontró asociados a los miembros de la propia familia, manteniendo el acto como secreto familiar.

Los factores principales de abuso sexual comienzan en la familia, como el abuso del alcohol de los padres y la violencia hacia la madre; así también los sociodemográficos, como el simple hecho de que ser mujer era culturalmente suficiente para pensar que eso podría motivar el abuso.

El abuso sexual en los menores se deriva en múltiples dificultades, específicamente de salud mental que se desarrollan y perciben tanto a corto plazo, como ya en la adolescencia y en la edad adulta.

Santana (1998) nos habla de que a corto plazo, las principales problemáticas derivan en problemas escolares, tanto en lo cognitivo como en la interacción social del niño que tuvo un abuso.

Mientras que a largo plazo, González (2001) encontró diferencias entre sexos. En las mujeres, el abuso sexual infantil traía consigo trastornos de estrés postraumático, depresión, intento suicida, insensibilidad emocional, dependencia al alcohol o drogas, maltrato por parte de la pareja, entre otros.

Entre los efectos a largo plazo para los hombres, se encontró la ansiedad fóbica, la depresión, la obsesión-compulsión, la baja autoestima, el intento suicida y el abuso de sustancias (González, 2001).

Expusimos este apartado dejando de lado la increíble preocupación mundial y nacional sobre el tema de la prostitución infantil, y nos enfocamos a la exposición del problema del abuso sexual como tal, independientemente de la situación en que se realiza, con el fin de dejar en claro el contexto y las consecuencias que trae consigo.

3.2.4 Menores en situación de calle

Según las Organizaciones de la Sociedad Civil mexicanas, se acostumbra las “expresiones *callejeros*, o *de la calle* o *callejerismo* para referirse a las niñas, niños y adolescentes que usan los espacios públicos y los recursos comunitarios para sobrevivir en los ambientes urbanos” (en Gutiérrez, 2008, p.56).

Por su parte, la Fundación Quiera de la Asociación de Bancos de México y Fundación Televisa Unidos por los Niños en Situación de Calle (2005), los define como aquellos que pernoctan en la calle y han roto definitivamente su vínculo familiar.

Según los informes de la misma fundación, los menores que se encuentran en este estado se reúnen en bandas para tratar de sobrevivir, exponiéndose a múltiples problemas sociales.

Se estimaba en el año 2005 que muchos de los niños que habían abandonado su hogar voluntariamente se encontraban en edades entre los ocho y 12 años, y los motivos que se presentaban variaban entre el desarrollo en una familia disfuncional, cuadros de violencia

intrafamiliar, adicciones, abuso sexual, falta de comunicación o la ausencia de figuras de autoridad.

La Fundación informó que la mayoría de los niños “presentan problemas psicológicos como baja autoestima, desconfianza, falta de identidad, no saber plantearse metas y menos cumplirlas” (Fundación Quiera de la Asociación de Bancos de México, 2005, p.03).

Raúl Llanos (La Jornada, 2007) realizó un reportaje en el 2007 sobre el contexto en México de los niños en situación de abandono. Aludiendo a la mesa de análisis y consulta para la iniciativa de reformas organizada por la Comisión de Atención a Grupos Vulnerables de la Asamblea Legislativa del Distrito Federal, informó que durante el año 2007 se tenían contados a más de 20 mil niños que se encontraban en situación de abandono o desamparo.

Los menores en este tipo de situación utilizan, a falta de vivienda, las coladeras y los lotes baldíos para vivir; por lo que se convierten en grupos marginales y vulnerables socialmente.

Llanos menciona que dentro de los datos que la Secretaría de Desarrollo Social posee, se tienen detectados en el mismo Distrito Federal, al menos 147 puntos de encuentro de menores en situación de calle.

Así, indicó que aproximadamente cinco mil menores están en situación de calle, los cuales tienen un promedio de vida de 25 años, y se encuentran con probabilidades altas de ser expuestos a problemas como la explotación infantil, la drogadicción, la pornografía, la delincuencia y hasta la misma muerte.

Yendo unos años atrás, pero increíblemente representativo, Gerardo Albarrasn (Proceso, 1996) publicó los datos que la UNICEF y el gobierno de la Ciudad de México emitieron en el 2do Censo de Menores en Situación de Calle de la Ciudad de México que cubría la etapa entre 1992 y 1995.

Se revelaba que el total de menores en la calle en ese rango de tiempo había crecido en un 20%, a una tasa promedio anual de 6.6%. En cuanto al sexo, los menores se dividían en 85.40% de varones contra el 14.60% de mujeres.

La actividad económica característica era nocturna a través de la mendicidad y limpia parabrisas. Y aunado a una problemática igual de grave, el 70% de ellos consumía drogas y el 49.46% tenían una vida sexual activa, de los cuales el 43.02% de ellos había iniciado entre los 7 y 14 años.

El 44.09% había llegado a las vías públicas por haber recibido maltrato, mientras que, aunque tal vez el dato parezca un tanto desconcertante, el 23.66% de ellos residían en las calles por el simple hecho de que les gustaba.

Esta situación no sólo engloba a menores que han abandonado o han sido expulsados de sus hogares, sino que también se define como una categoría alterna, a aquellos que pasan la mayor parte del día fuera de su casa y cuya referencia de autoridad ya

no es su familia, sino una persona de la calle (Fundación Quiera de la Asociación de Bancos de México, 2005, p.03).

Así mismo, la Fundación Quiera también señala otra categoría diferente, relacionada a los menores que trabajan en la calle, lo cual supone que no necesariamente han dejado su casa o su familia, pero se mantienen económicamente de actividades de la calle (Fundación Quiera de la Asociación de Bancos de México, 2005).

Durante el año de 1999 el DIF nacional y la UNICEF registraron un aproximado de 14 mil 322 menores que hacían uso de las vías públicas para trabajar (Llanos, 2007).

Kagoshima en su artículo *Consideraciones sobre la educación para los niños trabajadores* (2001), mencionó que miles de los niños y adolescentes que trabajan en las calles, se exponen a riesgos como la contaminación, el tráfico, riesgos morales y psicológicos que se incluyen al entrar en actividades ilegales y delinquentes.

“Contrariamente a la percepción general, la mayoría de los menores trabajadores en las calles combina sus actividades económicas con la asistencia a la escuela, aunque encontramos diferencias de acuerdo con la edad y el tipo de trabajo que realizan” (Kagoshima, 2001, p.207).

Afirma que en el estudio del DIF y la UNICEF de 1999, anteriormente citado, un aproximado del 70% de los niños que trabajan, tienen jornadas que van acercándose a los 5 días de la semana y 12 horas de actividad contando la escuela.

Kagoshima indica, a través de su investigación, que la mayoría de los menores que realizan actividades económicas en la calle lo hacen para contribuir al ingreso familiar, o para la compra de sus útiles escolares.

“La misma investigación también descubrió que ocho de cada diez menores comenzaron a realizar sus actividades laborales con anterioridad a los 14 años” (Kagoshima, 2001, p.206).

Por otro lado, a manera local, en estadísticas oficiales del 2010 del DIF Michoacán, alertaron que al menos son 200 mil menores los que se encuentran en situación de trabajo de calle, agrícola o doméstico, privándose de la educación y exponiéndose a toda clase de riesgos (Casillas, 2012).

Este panorama podría resultar desolador debido a las consecuencias futuras que podrían tener los menores de edad que han sido arrastrados a esta situación por las circunstancias que los sujetan, tanto culturales como por el vínculo tan estrecho e influyente como es la familia.

Sin embargo, no ha pasado desapercibido, tanto los gobiernos como las instituciones de iniciativa privada y asociaciones han puesto en marcha diversas acciones para reivindicar en la sociedad a este sector vulnerable de la población, con tal de que tengan oportunidades de una vida sana.

La Fundación Quiera dentro de su publicación *Quiérellos* incluyó un dato estadístico optimista sobre la situación:

“El 90 por ciento de los jóvenes que tuvieron experiencia de calle y recibieron una beca para estudiar no han regresado a esta. Con una posibilidad de vivir mejor a través de la herramienta del estudio y la capacitación para salir adelante los niños y jóvenes que tenían situación de calle, han demostrado responsabilidad y compromiso” (Fundación Quiera de la Asociación de Bancos de México, 2005, p.03).

La anterior referencia la consideramos importante de incluir debido a la repercusión positiva que pueden llegar a tener las instancias como las casas hogares al desarrollo de los menores, para que en un futuro, puedan ser dueños y no víctimas de su propio contexto.

3.2.5 Las Casas Hogares

La Asociación de Intercambio de Adopción de Estados Unidos en conjunto con el Concilio Norteamericano de Niños Adoptados (2010) definen a las casas hogares como “una instalación con personal de trabajadores sociales y consejeros profesionales que provee una casa hogar a un grupo de niños, típicamente los niños mayores de 5 años de edad, incluyendo a adolescentes y grupos de hermanos, quienes necesitan una casa hogar temporánea urgente o para arreglar una situación de vivienda a largo plazo” (s.p.).

En Michoacán, en marzo del 2011, se tiene promediado que al año llegan al DIF un aproximado de 80 menores por maltrato, violaciones o abandono que hablan de una falta de responsabilidad o control por parte de los padres (Barajas, 2011).

Así también, el sistema mantiene un estándar al año de 260 niños abandonados en casas hogares donde el 5% se trata de recién nacidos (Barajas, 2011).

Las casas hogares tienen diversas funciones, entre las principales se encuentran el alojamiento, la disposición de la comida, el apoyo personal y supervisión de los cuidados básicos, así como la actividad ocupacional, educativa o de ocio (Organización Panamericana de la Salud, 2005).

La Organización Panamericana de la Salud, afirma que las casas hogares pueden dividirse en tipos: aquellas con residencia permanente, dirigidas a personas con baja autonomía, temporales y de corta duración, que funcionan para personas más autónomas o de asistencia.

Tal vez parezca breve la información, sin embargo, podemos ver que este reflejo de inquietud sobre el conocimiento del tema abre nuevas posibilidades de investigación que aún se encuentran desperdiciadas, quizá por un desapego de interés ante la situación.

CASA HOGAR “GERTRUDIS BOCANEGRA”

De aquí pasamos a definir la situación en la que se encuentran nuestros sujetos de estudio: las adolescentes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” siendo capaces, con los anteriores panoramas, de desarrollar mayor sensibilidad sobre el contexto en el que se desarrollaron y en el que se encuentran actualmente conviviendo estas menores.

3.3 Antecedentes

En octubre del 2008, el Patronato Pro Construcción de la Casa Hogar para Niños Desamparados de Morelia A.C. donó la propiedad que hoy es conocida como la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”.

Los primeros pasos consistieron en realizar reconstrucciones en las instalaciones para poder ofrecer espacios dignos que dieran seguridad y calidad de vida a las niñas, adolescentes y jóvenes que ahí albergarían. Para ello se dividió el proyecto en tres etapas: rehabilitar los servicios, construir talleres de belleza y cómputo, y por último, el equipamiento integral de la Casa Hogar.

La Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” ubicada en Morelia, Michoacán, se inauguró el 11 de febrero del 2010, siendo la primera en el Estado que se dedica a atender al sector de menores en condiciones de riesgo.

La tutela de las menores recayó en la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” dependiente del DIF del Estado de Michoacán, y la cual, al inicio de la investigación, tenía como directora a Hilda Villanueva Chávez y durante el 2013, cambió por la Dra. Susana Salgado Zamora.

El principal objetivo de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” reside en atender las necesidades de las menores de entre seis y 18 años que se encuentren en situación de orfandad, abandono, maltrato, descuido, explotación sexual o situación de calle.

Lo que se pretendió desde un principio era acercar una institución que beneficiara a las menores con la formación y atención integral que merecen. Así mismo, la oportunidad de brindarles un hogar y estudio para resolver sus necesidades.

La Casa Hogar, desde su apertura hasta el 2012, cuidaba de 67 menores de las cuales permanecen 46 que seguían siendo atendidas; y se encontraba con un personal de 38 profesionales al servicio del bienestar de las menores, conformado por sociólogos, psicólogos y psiquiatras que ayudaran a mejorar su estado emocional.

En el 2010 el Gobierno del Estado de Michoacán le dedicó una inversión total de 12 millones de pesos para la restructuración y mantenimiento de la Casa Hogar.

3.4 Instalaciones

La Casa Hogar cuenta con una capacidad para albergar a 104 menores, todas con una cama individual en litera donde pueden dormir.

Así también, como la mayor parte del tiempo, a excepción del horario escolar, pasan sus horas libres dentro de la Casa, se les han adecuado diversas instalaciones para su desarrollo íntegro.

Desde lo esencial, se cuenta con una cocina, un comedor, los dormitorios, baños, una zona administrativa, un área de lavandería y un lugar para ver la televisión; también hay lugar para la realización de sus talleres, se cuenta con un auditorio, una cocina especial, una sala de computación y la panadería.

Por otro lado, se tienen áreas verdes, canchas y un circuito cerrado para sus actividades deportivas.

Las menores cuentan con salones donde pueden hacer distintas actividades en grupo, y estos están acondicionados con materiales para realizar sus diversos talleres.

Por último y cerca de la zona administrativa, se encuentra un área de psicología y un consultorio médico donde se atienden a las menores, así como una oficina de seguridad para las policías que resguardan la Casa.

Estas diversas instalaciones se pensaron para ofrecerles a las menores todo lo necesario para lograr una estancia digna y una buena calidad de vida.

3.5 Educación

En la Casa Hogar se imparten diferentes talleres a lo largo del año, algunos son permanentes y otros son brindados por personales externos.

Entre los que están de planta, se encuentran los de computación, cultura de belleza, inglés, panadería y manualidades. Esto con la finalidad de que las menores puedan experimentar diversas actividades y que aprendan al mismo tiempo un oficio en sus tiempos libres.

“Esta acción se enmarca en el Plan Estatal de Desarrollo 2008-2012, que establece dar prioridad a los grupos vulnerables en el estado, a través de la casa hogar se trabajará con las pequeñas mediante talleres ocupacionales, que permitirán que la sociedad michoacana se fortalezca con mujeres productivas” (La Jornada, 2010).

Durante el año 2010, se entregaron varias constancias de terminación de cursos a las menores para que fueran invirtiendo en su currículum. Entre ello destacaron 13 constancias entregadas por el taller de tratamiento facial y maquillaje convencional, 22 para programas computacionales como Power Point y Word, siete para computación infantil, 20 de inglés básico y siete de elaboración de galletas.

Por otro lado, las menores asisten a sus escuelas, algunas en turno matutino y otras en turno vespertino para poder rolar las actividades en sus tiempos libres.

Durante el primer aniversario de la Casa Hogar, se dio entrega de cinco certificados de primaria y dos de secundaria. Así también, durante el periodo del 2010, se lograron entregar tres certificados de primaria escolarizada y dos de preescolar. Así como el que “la

joven Guadalupe Garibay Vega actualmente está cursando la carrera de Gastronomía en una institución privada...” (La Jornada de Michoacán, 2012).

“Las niñas de los 6 a los 17 años 11 meses, ya saldrán preparadas con la escuela, y con un oficio debido a los talleres que se implementan” declaró la entonces Directora General del DIF Michoacán, Teodora Vázquez Arroyo (Martínez, 2010).

Y durante el segundo aniversario, se dio a conocer que las menores que cursan los niveles preescolar, primaria y secundaria poseen un promedio general de 8 en aprovechamiento.

3.6 Sucesos positivos dentro de la Casa Hogar

En el 2012, la Casa Hogar cumplió dos años en funcionamiento, festejando cada 11 de febrero el aniversario correspondiente al año vigente.

Durante el primer aniversario, llevado a cabo en el 2011, la directora encargada de la institución, Guadalupe González Valadez, mencionó que la Casa Hogar estaba encaminada a proporcionar servicios a menores en estado de abandono, desamparo, desnutrición o sujetas a maltrato.

Reiteró que de las 67 menores que habían pasado por las instalaciones de “Gertrudis Bocanegra”, “siete de ellas habían sido adoptadas, nueve reintegradas a su entorno familiar, cuatro trasladadas a diferentes instituciones para recibir una atención más adecuada, y una se encuentra en tratamiento intrahospitalario” (Vera, 2011, s.p.).

Esta Casa Hogar ha sido concebida como un modelo de atención integral, en donde a las menores se les ha brindado educación, alimentación, atención médica, y una preparación mediante talleres para construir su vida una vez que adquieran la mayoría de edad.

A lo largo de su estancia en la Casa Hogar, las menores han podido disfrutar de diferentes actividades, tanto artísticas y deportivas en el interior y exterior de las instalaciones, y que se nos hace importante mencionarlas para conocer parte de la vida que han tenido en estos últimos años.

El 29 de abril del 2010 la cantante infantil Patylu acudió a la Casa Hogar. Las menores pudieron convivir con la cantante y realizar diversas actividades recreativas como bailar y cantar sus melodías. Con esto se pretendía que las menores pudieran tener un momento de esparcimiento en donde a la vez, se les hiciera entrega de juguetes con motivo del día del niño (Agencia Infomanía, 2010).

En el mes de julio del mismo año se llevó a cabo un curso dentro de las instalaciones, por parte del Centro Dramático de Michoacán, en donde las menores pudieron realizar diversos ejercicios y técnicas teatrales y dramáticas que contribuyeran a su desarrollo educativo. En el taller, trabajaron con el lenguaje corporal, y la creación de la música a través de instrumentos reciclados creados por ellas mismas (Escutia, 2010).

El 18 de octubre como otra actividad de esparcimiento, Magdalena Ojeda, la entonces presidenta del Sistema DIF Michoacán, llevó al zoológico de Morelia a 23 menores de la

Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” y “Benito Juárez”⁸. Esto fue con el objetivo de que los menores convivieran entre ellos, disfrutaran y conocieran a los diferentes animales (Mi Morelia, 2010).

En diciembre se llevó a cabo, como parte de las actividades navideñas, una posada en donde las menores bailaron y realizaron una pastorela para los invitados. Después se dio paso a actividades tradicionales como es el romper la piñata, y la entrega de regalos personalizados a cada una de ellas, entre los que iban las bicicletas, muñecas, peluches y juegos de mesa (Radiar Noticias, 2010).

Como última actividad del año, el 29 de diciembre del 2010 las menores pudieron asistir al Segundo Festival de Navidad, donde se subieron a la pista del hielo temporal que se instaló en la ciudad de Morelia. La entonces Presidenta del DIF, Magdalena Ojeda, afirmó que la actividad se basó en la importancia de “que ellas accedan a lugares de esparcimiento y diversión que les permita desarrollar su capacidad creativa y así ofrecerles una vida en igualdad de oportunidades” (Diario Visión, 2010).

El 6 de marzo del 2011, como parte de un programa de desarrollo integral de “Gertrudis Bocanegra” se realizó un encuentro de fútbol entre las menores de la Casa Hogar y el equipo de Monarcas Morelia Categoría 98, con el objetivo de proporcionarles un momento de esparcimiento y convivencia (Gobierno de Michoacán, 2011).

Por otro lado, el 11 de marzo del mismo año, pudieron tener un viaje a las playas de la costa de Michoacán, con la finalidad de que pudieran apreciar las zonas naturales de la entidad, tener una diversión sana y completa (Agencia Informativa Digital, 2011).

Dentro del mes de mayo, el DIF hizo entrega de un autobús a la Casa Hogar para utilizarlo en los viajes que se realicen por parte de las menores, tanto para facilitar su traslado como para su seguridad. Así también, se les brindó un vehículo que sirviera para ayudar a los traslados de aquellas que llegan a la Procuraduría de la Defensa del Menor y la Familia, así como para dar eficacia a los trámites (Diario Gente del Balsas, 2011).

El 13 de mayo tuvieron un recorrido por la Expo Feria Michoacán 2011, donde realizaron la Ruta del Conocimiento y se subieron a juegos mecánicos. Estuvieron acompañadas por 14 trabajadoras de la institución, que las guiaron a través de las distintas actividades cuyos objetivos eran crear conciencia sobre la vialidad y el medio ambiente (Mi Morelia, 2011).

El 18 de junio la boxeadora Mariana Juárez, visitó la Casa Hogar y convivió con las menores, ofreciéndoles una plática sobre la mujer en la actualidad, haciéndoles la reflexión de que su género no la limita para cumplir sus proyectos personales o ser exitosa (Quadratin, 2011).

El 28 de agosto un grupo en conjunto con Magdalena Ojeda, presenciaron el concierto “Una Noche de Esperanza” que brindó la Orquesta Sinfónica Esperanza Azteca

⁸ La Casa Hogar “Benito Juárez” está dirigida, de forma inversa a la “Gertrudis Bocanegra”, a atender a los menores varones en la zona de Lázaro Cárdenas dentro del mismo programa del DIF.

Bicentenario, formada por 200 menores, para la recaudación de fondos y el mejoramiento de la Cruz Roja Uruapan (Mora, 2011).

A finales del año, el 23 de diciembre, el Planetario de Morelia llevó a la Casa Hogar el programa “Un cielo para todos”, donde se les enseñó a las menores sobre el Sistema Solar y la observación a través de telescopios. Esto con la finalidad de festejar las fechas cercanas y acercar la curiosidad de la ciencia y la tecnología a temprana edad (La Opinión XYZ, 2011).

El día 15 del mismo mes, se les ofreció una segunda posada en donde tuvieron la oportunidad de interpretar obras de teatro como “La Estrella de Belén” y un villancico. Además, las habitantes de “Gertrudis Bocanegra” pudieron divertirse rompiendo piñatas y comiendo los dulces que les fueron entregados (Viviendo mi Ciudad, 2011).

En el año 2012, se llevó a cabo el segundo aniversario de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”, donde se resumió las actividades realizadas para el mejoramiento de la calidad de vida de las niñas. Se dio a conocer que se encuentran afiliadas en su totalidad al Seguro Popular, así como la proporción de atención en instituciones públicas de salud.

3.7 Sucesos negativos dentro de la Casa Hogar

A pesar de que se ha afirmado a lo largo de las diversas noticias que la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” ha sido un modelo para la formación y ayuda a menores en vulnerabilidad, también se encontraron sucesos que afectaron de manera perjudicial el desarrollo integral de las menores.

Dejando a un lado los problemas personales de cada menor, sucedió un hecho dentro de la misma Casa Hogar del cual expondremos a continuación para tener un panorama lo más completo posible sobre las diferentes situaciones por las que han pasado las menores desde su inclusión en esta instalación:

El 6 de mayo del 2011 se inició una investigación por parte de la Comisión Estatal de los Derechos Humanos (CEDH) como respuesta a un posible maltrato físico que denunciaron cuatro menores en el interior de la Casa Hogar (Comisión Estatal de los Derechos Humanos Michoacán, 2011).

Así mismo, las consecuencias de estos hechos preocuparon de manera más directa cuando dos de las menores se fugaron de la Casa Hogar, quienes después declararon haber sido víctimas de constante maltrato por parte de una antigua policía que resguardaba el lugar.

Las investigaciones arrojaron información de que las menores que entraban en crisis eran sometidas por la mujer policía “colocándolas al piso, golpeándolas con la cabeza hacia abajo, trepándoseles encima de ellas y aplicándoles gases lacrimógenos”. Por lo que la CEDH consideró estas acciones como discriminatorias y erróneas (Quesada, 2011).

Los trabajadores de la CEDH, realizaron la visita sorpresa para entrevistar a cada una de las menores, y así determinar si se debía intervenir y vigilar el modo en que se reprenden a las menores de edad.

Otro caso fue el de la joven Arely Noemí, quien fue expulsada de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” por ocasionar supuestos problemas dentro de la institución.

Arely Noemí se escapó del albergue el 5 de mayo del 2011, y al día siguiente fue incorporada nuevamente. Sin embargo, al momento de enviarla a su casa, la joven decidió escaparse por segunda ocasión.

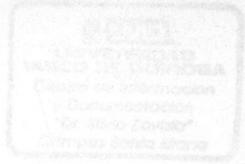
Así, el 8 de junio del 2011, buscó ayuda de una civil llamada Janette Hernández, a quien le pidió le ayudara a regresar a la Casa Hogar. La civil así lo hizo pero rechazaron inmediatamente a Arely por los problemas que había ocasionado y la averiguación de que en su hogar no existía violencia alguna.

Sin embargo, la civil quedó inconforme al ver que se dejaba de lado la atención de una menor en estado vulnerable. “No es posible que una menor que requiere medicamentos, atención y ayuda por parte del Gobierno sea abandonada así nada más, sólo porque ocasionaba problemas en la Casa Hogar...” comentó la ciudadana Janette Hernández (Herrera, 2011).

Arely Noemí también estuvo relacionada con el anterior caso descrito del 6 de mayo, sobre el supuesto maltrato del elemento de seguridad que custodiaba la vivienda, Arely fue una de las niñas que se había logrado escapar ese día (Herrera, 2011).

Después de exponer el panorama tanto general como local que poseen las menores de la Casa Hogar, esperamos haber dejado claro el tipo de experiencias a las que han sido vulnerables hasta sus actuales años de edad.

Con este capítulo pretendemos crear un ambiente interpretativo que nos permita conocer el contexto de las autoras de las animaciones, respondiendo a la pre-comprensión de nuestra investigación, y por lo tanto, que nos sirva como complemento a las experiencias recolectadas del taller para elaborar la tercera lectura hermenéutica de nuestro análisis.



CAPÍTULO 4

LECTURAS HERMENÉUTICAS DEL PROCESO DE ANIMACIÓN

El análisis de esta investigación fue llamado "lecturas hermenéuticas" y concentra las diferentes etapas de interpretación de los datos obtenidos en el trabajo de campo llevado a cabo con las adolescentes de la Casa Hogar "Gervasio Bocaregra".

Para tener un control sobre la información a la que se referencia, se colocó en cada etapa el número del Anexo digital necesario a revisar previamente, a las lecturas del análisis correspondiente; es decir, en este capítulo encontrará el nombre de la participante y bajo ello, una nota que incluye unas siglas con numeración, lo que podrá identificar con un archivo dentro del CD de Anexos. Los anexos en el CD están divididos por participante, y sus siglas y numeración se explican mediante el siguiente ejemplo: AG1.2-4 = Anexo de Grupo 1; Participante 2; Ejercicio 4. Pedimos que el lector revise el anexo en cuanto se mencione en este análisis con tal de que así conozca el material sobre el que se interpreta.

4.1 Primera lectura

Esta primera lectura consiste en una breve ficha técnica del trabajo de animación que incluye el nombre de la autora, tiempo de realización, título, sinopsis, etapas de producción, logros y duración.

CAPÍTULO 4

LECTURAS HERMENÉUTICAS DEL PROCESO DE ANIMACIÓN

4.1.1 Natalia

Tiempo de realización: 20 de abril del 2012 – 12 de abril del 2013.

Título: "La fuerza y la amistad del bien para convertirse en un villano y superar su fuerza y necesidad a su compañero superhéroe Pinki; para ello, primero tendrá que abandonar la amistad que alguna vez forjaron.

Sinopsis: Después de prometerse una amistad por siempre, Bella pierde su relación con Estrella al contraer una relación amorosa. Bella buscará la forma de redimirse, sin embargo, descubrirá que ahora su amistad está más lejos de lo que parece.

Etapas de producción logradas: 3 (Preproducción, producción, posproducción).

Duración: 4:42 minutos.

Anexo: AG1.1-12 ANIMACIÓN

Día de Proyección interna: 12 de abril del 2013.

Día de Proyección en Festival UVAQ: 11 de julio del 2013.

4.1.2 Elena

Tiempo de realización: 20 de abril del 2012 – 21 de noviembre del 2012.

Título: "Amigas x siempre" (no definitivo).

Sinopsis: Después de prometerse una amistad por siempre, Bella pierde su relación con Estrella al contraer una relación amorosa. Bella buscará la forma de redimirse, sin embargo, descubrirá que ahora su amistad está más lejos de lo que parece.

Etapas de producción logradas: 2 (Preproducción, producción).

Duración: 23 segundos aproximadamente.

Anexo: AG1.2-12 ANIMACIÓN

4.1.3 Brenda

Tiempo de realización: 04 de mayo del 2012 – 01 de febrero del 2013.

Título: Sin título.

Otro caso fue el de la joven Arely Noemí, quien fue expulsada de la Casa Hogar "Gertrudis Bocaregra" por ocasionar supuestos problemas dentro de la institución.

Arely Noemí se escapó del albergue el 5 de mayo del 2011, y al día siguiente fue incorporada nuevamente. Sin embargo, al momento de enviarla a su casa, la joven decidió escaparse por segunda ocasión.

Así, el 8 de junio del 2011, buscó ayuda de una civil llamada Janette Hernández, a quien le pidió la ayudara a regresar a la Casa Hogar. La civil así lo hizo pero rechazaron inmediatamente a Arely por los problemas que había ocasionado y la averiguación de que en su hogar no existía violencia alguna.

Sin embargo, la civil quedó inconforme al ver que se dejaba de lado la atención de una menor en estado vulnerable: "No es posible que una menor que requiere cuidados, atención y ayuda por parte del Gobierno sea abandonada así nada más, sólo porque ocasionaba problemas en la Casa Hogar." comentó la ciudadana Janette Hernández (Herrera, 2011).

Arely Noemí también estuvo relacionada con el anterior caso descrito del 6 de mayo, sobre el supuesto maltrato del elemento de seguridad que custodiaba la vivienda. Arely fue una de las niñas que se había logrado escapar (Herrera, 2011).

Después de conocer y analizar estas experiencias que viven las menores de la Casa Hogar, esperamos haber dejado claro el tipo de experiencias a las que han sido vulnerables hasta sus actuales años de edad.

Con este capítulo pretendemos crear un ambiente interpretativo que nos permita conocer el contexto de las autoras de las animaciones, respondiendo a la pre-comprensión de nuestra investigación, y por lo tanto, que nos sirva como complemento a las experiencias recolectadas del taller para elaborar la tercera lectura hermenéutica de nuestro análisis.

CAPÍTULO 4

LECTURAS HERMENÉUTICAS DEL PROCESO DE ANIMACIÓN

El análisis de esta investigación fue llamado "lecturas hermenéuticas" y concentra las diferentes etapas de interpretación de los datos obtenidos en el trabajo de campo llevado a cabo con las adolescentes de la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra".

Para tener un control sobre la información a la que se referencia, se colocó en cada etapa el número del Anexo digital necesario a revisar previamente a las lecturas del análisis correspondiente; es decir, en este capítulo encontrará el nombre de la participante y bajo ello, una nota que incluye unas siglas con numeración, lo que podrá identificar con un archivo dentro del CD de Anexos. Los anexos en el CD están divididos por participante, y sus siglas y numeración se explican mediante el siguiente ejemplo: AG1.2-4 = Anexo de Grupo 1; Participante 2; Ejercicio 4. Pedimos que el lector revise el anexo en cuanto se mencione en este análisis con tal de que así conozca el material sobre el que se interpreta.

4.1 Primera lectura

Esta primera lectura consiste en una breve ficha técnica del trabajo de animación que incluye el nombre de la autora, tiempo de realización, título, sinopsis, etapas de producción logradas y duración.

4.1.1 Natalia

Tiempo de realización: 20 de abril del 2012 – 12 de abril del 2013.

Título: "La Super PinkiPunki Ciudad".

Sinopsis: Punky decide dejar el lado del bien para convertirse en un villano y superar en fuerza y habilidad a su compañero superhéroe Pinky; para ello, primero tendrá que abandonar la amistad que alguna vez forjaron.

Etapas de producción logradas: 3 (Preproducción, producción, posproducción).

Duración: 4:42 minutos.

Anexo: AG1.1-12 ANIMACIÓN

Día de Proyección interna: 12 de abril del 2013.

Día de Proyección en Festival UVAQ: 11 de julio del 2013.

4.1.2 Elena

Tiempo de realización: 20 de abril del 2012 – 21 de noviembre del 2012.

Título: "Amigas x siempre" (no definitivo).

Sinopsis: Después de prometerse una amistad por siempre, Bella pierde su relación con Estrella al cometer una traición amorosa. Bella buscará la forma de redimirse, sin embargo, descubrirá que ahora su amistad está más lejos de lo que parece.

Etapas de producción logradas: 2 (Preproducción, producción).

Duración: 23 segundos aproximadamente.

Anexo: AG1.2-12 ANIMACIÓN

4.1.3 Brenda

Tiempo de realización: 04 de mayo del 2012 – 01 de febrero del 2013.

Título: Sin título.

Sinopsis: Sofía es una chica que sabe lo que quiere. Al descubrir que sus amigos desean tener una relación amorosa con ella, decide conocer nuevas personas y buscar un amor donde realmente sienta correspondencia.

Etapas de producción logradas: 2 (Preproducción, producción).

Duración: 3:01 minutos aproximados.

Anexo: AG1.3-12 ANIMACIÓN

4.1.4 Noemí

Tiempo de realización: 20 de abril del 2012 – 10 de agosto del 2012.

Título: Sin título.

Sinopsis: Sofía está cómoda con su vida cotidiana, sin embargo, un chico llegará a su vida para intentar conquistarla. Sofía querrá deshacerse de él, pero la insistencia del otro la obligará a doblar su decisión e intentarlo.

Etapas de producción logradas: 1 (Preproducción).

4.1.5 Lucía

Tiempo de realización: 10 de agosto del 2012 – 20 de febrero del 2013.

Título: “Amigos inseparables”.

Sinopsis: Un grupo de amigas planea convertir sus vacaciones en un recuerdo inolvidable; para ello se juntan y deciden salir de viaje para visitar a sus amigos de Lázaro Cárdenas. Sin embargo, este viaje será lo que desencadenará que sus vidas cambien para siempre, pues el romance está a la vuelta de la esquina.

Etapas de producción logradas: 1 (Preproducción).

4.1.6 Rosa

Tiempo de realización: 20 de abril del 2012 – 30 de junio del 2012.

Título: “El Puente del Terror”.

Sinopsis: Marylin Gonzáles ha hecho una manda con el Diablo y la única forma en que puede cumplirla es matando personas. Sin embargo, este fatal hecho la llevará a convertirse en un ente solitario que perdurará por los confines de los tiempos llevándose a la tumba a ricos y malos, pues ella ahora es la Muerte.

Etapas de producción logradas: 1 (Preproducción).

4.2 Segunda y tercera lectura

A continuación, presentaremos, mediante etapas de producción, los elementos desarrollados por nuestras participantes para llegar a su animación final.

Cada etapa constará de una segunda lectura hermenéutica que responda al “¿Qué dice el texto?” en modo de descripción y análisis desde el ámbito cinematográfico y literario; respondiendo a la necesidad de conocer sobre la imagen temática, dramática, estética y visual que presentan las participantes en sus textos.

Y continuamente una tercera lectura hermenéutica que responda al “¿Qué significa? ¿A quién está dirigido? ¿Qué significa para mí?” que englobe el contexto de las jóvenes; respondiendo a la necesidad de interpretar las referencias y relaciones en su texto sobre su tradición, vida personal, experiencias, necesidades, deseos personales, valores e influencias.

4.2.1 Etapa de Preproducción: Personajes

En esta sección analizaremos a los personajes creados por nuestras participantes a través de la descripción fisiológica, sociológica, psicológica, la asignación de roles, funciones, motivos y metas, así como su relación con otros personajes y su contribución a la narración; y finalmente, la forma en que todo esto se vincula con el proceso de producción creativa de la autora.

4.2.1.1 Natalia

Anexo: AG1.1-6,7,9 PERSONAJES.

Natalia realizó un total de 4 personajes: Punki, Pinki, Robot y Papá Robot.

Segunda lectura:

Natalia elaboró personajes no humanos, pero que poseen gestos, problemas, sensaciones y sentimientos de uno. Se trata de personajes “monstruos” o “máquinas”, que presentan al lector, desde un principio, una ambientación de fantasía.

Punki y Pinki son los personajes principales y comparten una fisiología parecida entre sí: redondos, con piernas y manos, así como ojos y bocas de apariencia caricaturesca. A pesar de que Natalia los definió de forma escrita desde un principio con ciertas características, al paso de la producción realizó cambios, por ejemplo, en el color de la piel de los personajes principales.

Estos personajes no cumplen con el estereotipo físico de un “héroe” de la época contemporánea, más bien podrían parecer totalmente lo contrario basándonos en que tienen una edad avanzada y son dueños de un cuerpo regordete. Sin embargo, Natalia sí incluyó elementos en los mismos personajes que nos relacionan directamente con sus roles.

Punki, con el rol protagónico, fue diseñado con cicatrices que nos vinculan a una personalidad de carácter violento. De la misma forma, sus dientes picudos y filosos, característicos de animales carnívoros, nos llevan hacia una misma personificación agresiva.

En cambio, Pinki, con el rol antagónico, tiene un aspecto muy distinto y en cierto punto estereotipado a través del vestuario que se le diseñó. Con una capa, un cinturón, sin cicatrices o dientes afilados, el personaje posee un diseño más amigable que complementado con el signo “S”, envía un mensaje alusivo a la palabra “Superhéroe”.

En cuanto a la sociología, Natalia definió a estos personajes de clase alta y nacionalidad mexicana, elementos que no se desarrollaron ni caracterizaron posteriormente en la producción de su animación y que profundizaremos más tarde en el análisis de fondos.

La psicología de los personajes de Natalia, en cambio, sí responde a un modelo de villano y superhéroe. Punki, se sumerge en un egoísmo que resalta sus potenciales facultades de destrucción; sin embargo, su propia bipolaridad muestra su lado inteligente y optimista, generando el contraste suficiente para su propia evolución. Por otro lado, Pinki se formula como un personaje ya desarrollado, tanto sus intereses como su valor y perspectiva

propician que el lector adquiriera una imagen madura de él. Punki y Pinki se presentan como “dos caras de la moneda”: el camino del mal y el camino del bien.

Punki, al ser el protagonista, es quien a partir de sus cambios y acciones genera el movimiento de la historia. La función de Punki es ser un elemento dinámico que genere la motivación necesaria para mover a los demás, en este caso al antagonista Pinki, quien a partir de su cualidad de madurez y guardián, responde a su función de resguardar el orden.

Cada personaje posee una motivación que lo mueve desde antes de la misma historia. Punki es un elemento que busca un incremento físico y potencial, así como un reconocimiento de grandeza; sus medios, como lo declara su misma personalidad, se basan en la violencia y en la destrucción, lo que se contrapone con su motivo que es el crecimiento. Por otro lado, Pinki tiene un motivo alejado de su propio poder y más cercano a un desarrollo personal; Pinki no es un personaje que represente la búsqueda de algún elemento en la historia, sino la protección de los que ya hay, es por eso que podría parecer no tener motivo alguno de acción, sin embargo, el superhéroe reacciona por este mismo sentido de protección adquirido de su historia personal: la frustración de la falta de familia, la cual se anula con la amistad forjada con Punki, que incluso se representa en el hecho de que vivan en el mismo hogar, y que se ve en riesgo de ser afectada tras los cambios que este experimenta.

Para acompañar las acciones del protagónico, Natalia creó al personaje secundario Robot, cual después obtuvo el título de “Robot hijo”. Esta “máquina” corresponde fisiológicamente a una caracterización metálica e inorgánica, difícil de manejar y por lo tanto de aspecto geométrico y cuadrado, acompañado del color grisáceo estereotipado; esta naturaleza material genera una relación directa con su cualidad de fortaleza. Su edad también es madura, pero no se comparte con su personalidad, sino más bien con su durabilidad.

En cuanto a su sociología resulta importante resaltar que Natalia eligió describirlo con una clase social alta y nacionalidad de Estados Unidos; siendo este un país de primer mundo donde el desarrollo y la tecnología van de la mano, se relaciona directamente al origen de Robot.

En cuanto a su psicología, Robot es desarrollado como un personaje vacío, “egoísta y bruto”, como describiría Natalia, contrario a lo humano, y por lo tanto, algo que es predeterminado y que el cambio no forma parte de su naturaleza.

A diferencia de Punki, quien concentraba su poder no sólo en lo físico sino también en lo intelectual, Robot se enfoca simplemente en lo primero como parte de su rol de apoyo para cumplir con los objetivos protagónicos. Como un personaje aliado, su función recae en replicar al personaje principal con tal de mostrar sus cambios, por lo que su meta dentro de la historia no es lograr una evolución como tal, sino ser el soporte de la realización ajena; y lo logra, apoyando a Punki en potencializar su fuerza física para derrotar a Pinki.

En la planeación de la historia, Natalia no había pensado en la creación de un cuarto personaje, sin embargo, después de realizar el guión, decidió incluir una posibilidad de una continuación, por lo que un cuarto elemento fue integrado: Papá Robot.

El Papá Robot cumple con los mismos elementos de Robot, pero su motivo es diferente: vengar la muerte de su hijo. Así, este personaje, con una aparición al final de la trama, genera un nuevo rol antagónico que no se termina de desarrollar, pues su función no radica en alargar el film, sino en presentar un epílogo que recupere el sentido de la vida cotidiana en la lucha contra el mal con un Punky y Pinki unidos en amistad nuevamente.

Tercera lectura:

Como parte de las relaciones de sentido referentes a la vida personal, encontramos el hecho de que Natalia haya aceptado que cada uno de sus personajes le recordaron a ciertas personas a lo largo de su vida, y que en cierto plano, fueron basados en ellas.

Como mencionó, Pinki, como el antagonista, la representa a ella; Punky representa a Brenda, una de nuestras participantes; el Robot le recuerda a aquellas personas que de una manera u otra tuvieron características compartidas, tanto su amigo Juan Luis, quien le recordaba en la manera de caminar y en el carácter agresivo, así como a Elena, otra de nuestras participantes, quien tenía semejanza en su continua protección hacia Brenda, lo que confirmaría su papel co-protagónico; y por último, el Papá Robot, quien dijo identificar con Noemí, también nuestra participante.

Para Natalia, sus relaciones dentro de la Casa Hogar y su vida escolar siempre fueron importantes de mantener en orden, y en las mejores condiciones posibles.

Como otras niñas y adolescentes, llegar a la Casa Hogar simbolizó en primera instancia un cambio en su vida que le invocó la necesidad de socializar en un ambiente desconocido, de encontrar un nuevo “hogar” fuera de su contexto anterior, aquél que se vería llenado por semejantes en edad, en sexo, en una situación general que ahí las reunía; y cual generaba también una fuente basta de amistades.

Pero así mismo, para Natalia, la Casa Hogar también significó aprender a lidiar con relaciones que no fueran sanas y amistosas, donde había que protegerse y defenderse de otros, de resguardar sus pertenencias o de cuidarse entre amigas.

En segunda instancia, Natalia pensó en la Casa Hogar como un lugar de oportunidades. Cuando vivía con sus padres, su vida escolar se vio afectada por un atraso en sus estudios, lo cual cambió cuando llegó a la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” y retomó la primaria. Sus calificaciones siempre se encontraron dentro de los máximos puntajes en su clase; enorgulleciéndose de ello y de su capacidad para poder aprender y entender.

Así, en Pinki vemos un personaje que habla sobre ella en estos dos ámbitos; en su descripción, él ha perdido a su familia, pero durante la historia lo encontramos ya insertado en un nuevo hogar a través de la formulación de una amistad con alguien que no es su pariente, ni que representa una autoridad, sino que es su semejante: Punky.

Pinki también se identifica como su orgullo de éxito escolar, al ser un personaje hábil, comprometido y talentoso, vemos reflejado en él características positivas de las que Natalia realza sobre sí misma en cuanto a su desarrollo intelectual. Pero también en cuanto a lo

físico, pues Natalia se acredita a sí misma, y también lo rectifican las demás participantes, como alguien con mucha fuerza física, que supera incluso a sus compañeros de clase.

Y así mismo que en la historia personal de Natalia, debido a estas cualidades, el personaje de Pinki se ve interceptado en su vida cotidiana por aspectos negativos.

En la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” se vive un ambiente de “a los que se portan bien, se les trata bien”, por lo que a Natalia, cuidar de sus calificaciones y actitudes le representaba un beneficio de permisos y una reputación buena ante el mismo personal, lo que así mismo, también la hizo encontrarse con los celos, la competencia y enemistad de algunas de sus compañeras.

La relación conflictiva de Pinki con Punky refleja esa riña constante de Natalia con el ambiente negativo. Y la forma en que Pinki reacciona a esta situación es también una representación de la manera en que Natalia piensa ante el problema, pues ella se cataloga como alguien que no necesita actuar de manera negativa ante los otros porque se siente segura de sí misma, pues sabe que ha tenido logros por su esfuerzo, lo que comparte con Pinki cuando ella comenta sobre su personaje: “Él no tiene envidia de las demás personas, porque él sabe cómo es él, no tiene que tener envidia de los demás. Pinki es lo contrario a Punky, porque él sí le echaba ganas porque él sí quería hacer las cosas bien”.

Pinki es un personaje que también nos habla de lo que Natalia considera “lo bueno” y “los valores” de una persona: la seguridad en sí mismo, al no caer en la competencia con Punky, el ser comprensivo con los demás y perdonar a aquél que así lo pide, cuando en la conclusión está dispuesto a escuchar y a disculpar a Punky sin remordimiento, y por último, la humildad, al poseer un estatus pero evitar el alarde sobre ello.

Este personaje representa un estereotipo de personalidad con la que Natalia se identifica, un modelo que nos hace alusión a un héroe perfecto, uno que carece o al que se le minimizan sus errores o arrepentimientos. Natalia busca que la imagen de Pinki sea buena ante el espectador, y que las acciones del personaje simplemente resalten una necesidad de encontrar calma en su propio hogar y el deseo de encontrarse en paz con sus amistades; conclusiones que nos llevan directamente a pensar de nueva cuenta en los dos ámbitos iniciales que describimos de la vida cotidiana de la participante.

Ahora, en cuanto a Punky, recordemos que Natalia aseguró que lo había hecho a base de su amistad con Brenda, una de nuestras participantes y compañera dentro de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”.

Natalia y Brenda llevaron una amistad muy cercana durante los años que estuvieron juntas en la Casa Hogar, pero también era una relación que, según lo que comentó nuestra participante, se llevaba a la competencia.

Brenda, que al entrar en la misma Casa Hogar también iba a la misma escuela que Natalia, se esforzaba por sacar buenas calificaciones, estaba en la escolta y era una persona a la que le gustaba resaltar sus hazañas y logros.

Sin embargo, debido a esto, Natalia se sentía en una constante competencia con Brenda, las dos daban lo mejor de sí para ser las mejores de su clase, pero según nuestra participante, ella misma era la que obtenía los mejores resultados, ganándose la envidia de su amiga.

Punki refleja la contraparte de Pinki en esta relación conflictiva que se llevaba a cabo en el ámbito escolar, puesto que la motivación que mueve a este personaje está basada totalmente en lo intelectual y en lo físico.

Sin embargo, también podría interpretarse como un personaje que funciona como una extensión del orgullo de Natalia, pues demuestra y ejemplifica una frustración de los demás hacia ella, en este caso hacia Pinki, por no poder sobreponerse, por desear ser mejor que él sin tener posibilidades de ganar. Lo que también podría verse como un deseo de Natalia por la búsqueda de la superioridad y la forma de pensar de que si uno se esfuerza correctamente nunca podrá ser vencido.

Punki también refleja el estereotipo de villano que Natalia posee. Aquél que comete errores, al que se le resaltan sus defectos o que se les deja en evidencia. Así que valiéndose de su propia opinión sobre lo que observa en su compañera Brenda, formula a Punki a través de las características negativas que le han impactado más a lo largo de su relación competitiva con ella.

Entonces, Punki se llena del antivalor de la envidia, la vanidad, la pereza, la ignorancia de la propia fuerza y la conspiración. Pero ante todo, del abandono de una amistad cercana en busca de la supremacía.

Al mismo tiempo, Punki no sólo es un personaje oscuro, su capacidad de darse cuenta de sus errores, la reflexión y el arrepentimiento le permiten volver a tomar un camino pacífico hacia Pinki. Y es esta misma bipolaridad del personaje de Punki lo que refleja el tipo de valores que Natalia desearía que sus relaciones conflictivas tuvieran.

En cuanto a Robot, Natalia aseguró en entrevistas que la idea de hacerlo específicamente un robot en la historia había surgido del mismo contexto en que quería insertar a sus personajes: “Es que cuando ves una ciudad se te viene eso a la mente, ¿no?”.

Aquí hablamos también de relaciones de tradición, el diseño del Robot más que reflejar un asunto personal, o a una persona en particular, está ligado con los estereotipos, con un simbolismo de modernización y progreso que acarrea una “ciudad llena de edificios”. Al escribir que Robot venía de Estados Unidos, pensamos que Natalia tenía cierta referencia del país que la hiciera ligarlo con el personaje; ella comentó que su abuela vivía ahí, pero ya que eso no representaba que Natalia conociera el entorno y arquitectura de ese país, Robot responde a un estereotipo que llega desde los medios masivos (films, series televisivas, entre otros) de los cuales consume constantemente tanto dentro como fuera de la misma Casa Hogar.

Natalia describe en Robot al “cómplice”, al “ayudante” del villano. Como dijimos en un inicio, vio en él a aquellas personas que defendían a su amiga en competencia. Pero como un ser sin pensamiento y de acciones simples enfocadas al único motivo de ruina, Robot

también refleja un vacío existencial que podría interpretarse como la “ignorancia de la situación” y la “defensa de un fin sin cuestionarse en el camino”; lo que nos llevó a interpretar que Natalia muestra en el Robot cómo es que ella observa a esos terceros en el dilema con su amiga, como aquellos con quien se ve obligada a entrar en riña sin cuestionamiento ni razonamiento, simplemente porque su motivo es su derrota. Y así, comprendemos por qué el “Robot estaba hecho para ser malo y nada más”, como explicaba la participante. “El Robot no representa nada, me hace sentir que sólo quiere pelear”, especificó Natalia.

El Papá Robot también representa los estereotipos de los medios masivos con los que Natalia acarrea en cuanto al diseño. Sin embargo, su motivo lo cambia drásticamente.

Más que una relación contextual, vemos la inclusión de este personaje a la historia como una necesidad dramática a la cual Natalia consideró oportuno responder; pues Papá Robot no figuraba dentro del guión principal, ni siquiera fue un personaje al que le desarrollara su personalidad; y aunque después dijera que se parecía a Noemí, por el hecho de proteger a Elena (reflejada en Robot), no hizo hincapié en ninguna otra relación más fuerte referente a su vida cotidiana.

Pero Papá Robot sí nos refleja valores, así también como antivalores que figuran en Natalia. Ella comentó que el Papá Robot, más que nada, representaba el amor al hijo y la búsqueda de venganza. Pero en este personaje se extiende la representación de la falta de cuestionamiento y razonamiento ante la situación, lo que nos sigue reforzando esta forma de pensar de Natalia ante los terceros en sus riñas.

Hablando de manera general, los personajes comparten una fisonomía regordeta que nos podría recordar a *Una película de Huevos*⁹. Cada persona que se acercaba a ver el trabajo de Natalia preguntaba si su inspiración para diseñar a sus personajes había venido de aquel film, a lo que ella respondía sorprendida y negándose: “No, ninguno es igual. Ni siquiera pensé en ellos”. Y después aclaró que había pensado en dibujar personas, pero no le había agradado la idea, por lo que dejó fluir su imaginación.

Pero en cuanto al nombre de los personajes principales se refiere, Natalia aseguró que provenían de un recuerdo: “¿De dónde surgió Pinki y Punki? Ya no me acuerdo... Ah sí, de mis galletas. Había unas galletas que se llamaban así. Pero eran perritos, se llamaban así: Pinki Punki. Sabían ricas, yo las comía cuando era chiquita. Mi mamá me las daba. Al principio no me gustaban, dije: “Un nombre que me guste. Ah, mis galletas”... les iba a poner Doritos, pero no”.

También, algo que nos llamó la atención fue la elección de Natalia por sólo realizar personajes masculinos, lo que interpretamos como parte de las relaciones de tradición que, aún en estos tiempos, los superhéroes cuya meta es la fuerza y el potencial físico generalmente son del género masculino en los medios masivos.

⁹ *Una película de Huevos*, filme mexicano del año 2006, dirigido por Rodolfo y Gabriel Riva Palacio.

5.2.1.2 Elena

Anexo: AG1.2-6,7,9 PERSONAJES.

Elena realizó un total de 4 personajes: Bella, Estrella, Ángel y Miguel.

Segunda lectura:

Elena realizó dos personajes femeninos y dos personajes masculinos; ambos humanos y de corta edad, en específico, adolescentes.

En primer plano podemos encontrar que los personajes de Elena comparten una fisonomía parecida dividida por sexos. Las mujeres y los hombres que dibujó tienen lo que parece ser una “silueta base” y pequeños cambios en el diseño que los hace diferenciarse entre sí.

Las dos mujeres, tanto el personaje Bella, protagónico, como el personaje Estrella, secundario, comparten una figura estereotipada femenina en donde el cuerpo es delgado y alto, los pechos y la cadera son pronunciados; y la cintura se achica también pronunciadamente.

El cabello corto y los accesorios también forman parte del diseño femenino, así como la ropa: falda y short corto, y una blusa corta y pegada que deja entrever un abdomen plano; lo que hace alusión al manejo de la sensualidad en el diseño de los personajes.

En cuanto a los hombres, los dos poseen, contrarios a la figura femenina, un torso cuadrado que anula la cintura, y el cual es más grueso que el de las mujeres, dejándolos también sin cadera; lo que podría relacionarse simbólicamente a un estereotipo de la representación de la masculinidad en nuestra cultura basada en un canon estético de dibujo académico.

El cabello es corto y lacio, el personaje Ángel tiene un peinado hacia arriba y el personaje Miguel con parte del cabello tapándole la cara; peinados típicos que podremos encontrar en adolescentes masculinos en el contexto escolar o urbano de las adolescentes.

En cuanto al rostro, los cuatro personajes comparten el mismo diseño: la nariz posee una forma triangular, y los ojos son pequeños con un diseño natural y no caricaturizado; las manos y los pies también son iguales entre los personajes, sin embargo, dejaremos este punto para la tercera lectura, pues estos fueron diseñados así debido a la misma experiencia e influencia social directa de la participante.

Todos los personajes comparten la misma edad, a diferencia de Miguel que sólo se distingue por un año mayor de diferencia. Narrativamente estamos hablando de personajes semejantes, como también fue en el caso de Natalia, personajes que han sobrellevado experiencias parecidas que los une a través de su misma etapa de crecimiento: la adolescencia. Y por lo tanto, susceptibles a compaginar en la historia en la que se les inmiscuyó.

Los hombres son altos, mientras que las mujeres son de altura media, lo que nos hablaría de un estereotipo también referente a la imagen estética que Elena posee de los hombres en relación a las mujeres, como superiores en lo que a fisonomía se refiere.

También observamos que la mayoría de los personajes de Elena son delgados y de piel clara, así como con ojos de colores: azules, verdes y cafés; que no corresponden necesariamente a una fisiología promedio de la raza mexicana, de la cual también son poseedores los personajes.

En cuanto al ámbito sociológico, los personajes tienen un perfil similar; tanto la protagonista Bella, como su amiga Estrella y Ángel, comparten el mismo grado académico de 6° de primaria, mientras que Miguel es un poco mayor, estando en segundo de secundaria.

Sin embargo, durante la historia, el que Miguel sea un personaje más maduro en su descripción, no lo hace una figura de autoridad o de superioridad ante los demás personajes; ni tampoco cumple con una función específica que tenga alguna consecuencia narrativa durante la historia, así que prácticamente es una característica de baja importancia dramática.

La ocupación de la mayoría de los personajes se relaciona directamente con las amistades, las relaciones amorosas y el estudio; lo que nos sigue hablando de la misma etapa psicológica en la que son descritos estos cuatro, y lo que así también nos indica de manera adelantada el tipo de conflicto que enfrentarán durante la historia.

Extendiendo en cuanto a psicología, los cuatro personajes también comparten muchas características similares; la honestidad es un valor que figura en cada uno, y sirve como un elemento compatible con la narración, pues funge como un motor para el mismo desarrollo de las situaciones. Cada personaje de la historia no habría evolucionado de no haber sido por este valor que no se alza sino hasta que cada personaje está listo para hacer uso de él.

Hasta ahora, hemos visto que a comparación de la historia de Natalia, cuyas diferencias en los personajes se encontraban muy claras desde la misma descripción, los personajes de Elena fueron descritos de manera muy similar; pero esto cambia en su actuar dentro de la historia.

Bella, con el rol protagónico, y Estrella, con el rol antagónico, son dos elementos activos en busca del cumplimiento de un primer objetivo: “el romance”, y un segundo objetivo que después sobrepasa al primero: “la amistad”.

El personaje de Bella funciona como el motor de avance para la evolución de todos los demás personajes; su dedicación y acciones por obtener lo que quiere son el eje de las situaciones que acontecen, así como el elemento desencadenador de estas.

Bella se observa como impulsiva, guiada por sus sentimientos de momento que la obligan a cometer errores y aciertos a lo largo de la historia, lo que la hace tener una relación complicada con los demás personajes que se ven influenciados y forzados a caminar bajo su propio ritmo.

Sin embargo, Estrella, con su rol y función antagónica, no se presenta exactamente como una villana dentro de la historia, sino como un elemento a contrapunto de la protagonista.

En primer plano, es un personaje que busca lo mismo que Bella (el amor de Miguel), y que después lo posee; lo que la convierte en un obstáculo a vencer para la satisfacción de los deseos de la protagonista.

Después de cumplir esta función antagonica, Estrella se vuelve un objetivo para la protagonista, y también la pauta para la evolución de la misma; pues su actuar durante la historia genera un conflicto interno en la protagonista que se prioriza antes del romance, y eso es la pérdida de la amistad.

Bella y Estrella no hacen referencia a estereotipos contrarios, no son contrincantes “blanco-oscuro”, “mal-bien”, sino que su relación se rige en primera instancia por una competencia y en segunda instancia por una riña, donde los objetivos de las dos son compartidos: ambas quieren el amor, ambas desean la amistad, pero sus personalidades inmaduras y bipolares se ven aturdidas entre sí: Bella desea estar bien con los demás y obtener lo que desea, pero sus acciones son descuidadas e inoportunas, y Estrella no pelea por lo que quiere, pero se enoja si se lo quitan.

Pero son estas mismas características las que las vuelven propensas a su evolución, contrarias a Miguel y Ángel, quienes se presentan como dos personajes más seguros de sí mismos y los cuales no tienen cambio alguno durante la historia.

Miguel y Ángel, como personajes secundarios, también comparten el primer objetivo de la búsqueda de una relación amorosa; sin embargo, su contribución a la narración los presenta como dos “trofeos”, cuales ya obtenidos, los deslinda del argumento principal.

A pesar de que Miguel y Ángel son importantes dentro de la primera parte de la historia, estos sólo sirven como un elemento catalizador para la generación del verdadero conflicto de la protagonista: se vuelven aquellos que desatan las emociones incontroladas tanto de Bella y Estrella, y son lo que las ponen en el plano de competencia y riña.

Y ya que la motivación de estos dos personajes secundarios era la relación amorosa, su desarrollo narrativo se vuelve nulo al concretarla. Así que aunque vuelven a aparecer durante el resto de la historia, estos personajes cambian su función dramática a un mero apoyo, realizando un rol co-protagónico que los vuelve extensiones de los deseos de la protagonista.

Tercera lectura:

Como en el caso de Natalia, Elena también aseguró que sus personajes habían sido basados en personas de su vida. Bella la representaba a ella, mientras que Estrella era una de sus amigas, Miguel era uno de sus amigos y pretendientes, y Ángel representaba a quien era su novio en ese momento.

Desde el comienzo del taller, Elena se observó como una adolescente que se sentía muy atraída hacia “los novios”. En todas las conversaciones que teníamos en la Casa Hogar, siempre se podía identificar su gran interés por el tema.

El contexto de la actual participante es un tanto diferente a lo que podría verse con Natalia; para Elena, la escuela no era necesariamente un lugar de logros académicos, sino que principalmente era un lugar de socialización, de generación de relaciones amorosas y amistades. Y cada personaje que Elena realizó estuvo ligado de cierta forma a una experiencia, deseo y necesidad que obtuvo a través de su propia vivencia.

Bella, la protagonista, la representaba a ella. De hecho, como comentamos en uno de nuestros reportes de experiencia, algunas veces dejaba de narrar su historia en tercera persona y comenzaba a hacerlo en primera persona, como si se tratara de su propio relato; lo que interpretamos al hecho de que Elena veía en Bella una directa extensión de su persona.

Al personaje de Bella también le atraía la idea de conquistar, de seducir, y de tener una relación amorosa con la cual se sintiera cómoda; características que compartía con Elena, quien cada día del taller platicaba sobre una conquista, un amor roto o un pretendiente nuevo, lo que nos habla de que la protagonista no sólo representaba a su persona de forma icónica, sino también en cuanto a sus gustos e intereses personales.

Elena puso en Bella los valores que para ella son importantes, por ejemplo, en este caso se nombró a la honestidad como una pauta para el desarrollo del personaje al hacerla fiel a sus deseos; y también describe los anti-valores y sentimientos negativos como el estar triste, ser pesimista, y enojona, o el hecho del miedo a tener novio, complejo que describió dentro de su personaje y que nos habla de un miedo al compromiso, lo que se puede relacionar a su propio historial de relaciones amorosas fallidas.

Bella también nos habla de sus prioridades en su vida. Elena está en un momento de su crecimiento en donde a parte de las relaciones amorosas, la creación de lazos de amistad con semejantes es muy importante, y más dentro del ámbito escolar, que es de los primeros ambientes donde más se forjan estos vínculos.

A pesar de que veamos que Bella estaba interesada por conseguir al joven que quería, Elena cambia repentinamente la motivación del personaje hacia un ámbito completamente diferente: la amistad, la cual se formula como la primera necesidad de Bella, haciendo que todo termine girando en torno a ello como en un principio de la historia se había declarado. Este cambio de objetivos nos habla exactamente sobre las prioridades, donde Elena identifica que más allá de una relación amorosa, la amistad es lo más importante para su personaje, y por lo tanto, para ella.

Uno de los puntos que también nos llamaron la atención fue que dentro de la descripción de Bella, Elena le añadió la característica de “pesimista” en “Actitud ante la vida”; lo que difiere de todos los demás personajes.

Elena vivió, y siguió viviendo durante el taller, experiencias difíciles y dolorosas que le cambiaban el ánimo drásticamente; experiencias tanto de su historia de vida como de los problemas que se encontraba a diario en la Casa Hogar y en su escuela que le transformaban su semblante de felicidad a tristeza de un día a otro.

Quizá, mientras leemos la historia, observamos que Bella no se desarrolló con esta actitud pesimista, sin embargo, eso nos habla de que es una característica que tampoco fue pensada como un elemento de importancia narrativa, sino como una referencia de sentido que hacía alusión a la historia de vida de la participante representada en el personaje.

En cuanto a Estrella, Elena la identificó como una de sus amigas con las que tuvo una relación parecida, es decir, como una amistad que se vio involucrada en uno de sus conflictos amorosos a lo largo de su vida, por lo que este personaje funciona como un reflejo directo de esa experiencia.

Estrella, con sus características psicológicas y actuantes a lo largo de la historia, nos habla de una interpretación de “verdadera amistad” que posee Elena. El personaje busca ser un apoyo para Bella y compartir los buenos momentos, además de que inspira al desarrollo del otro al dar cuenta, reprimir y perdonar los errores. En toda esta caracterización, Elena nos inspira un modelo de amistad, el cual se podría definir como aquella que, con fines de construcción personal, tiene la capacidad de evolucionar a los demás.

Para hacer que esto funcione, Elena llena de valores positivos al personaje de Estrella, como la honestidad, la sinceridad ante sí mismo y ante los demás, y el optimismo: que también refleja su opinión sobre sus amistades cercanas.

Sin embargo, sin convertirse en un personaje perfecto y sin errores, Elena le añade cualidades negativas que aceptan la bipolaridad del personaje: Estrella es peleonera.

Todas nuestras participantes pudieron haber elegido una característica diferente, pero por algo escogieron la que ahora estudiamos. Elena pudo haber puesto que Estrella era una mala estudiante o que era grosera con sus maestros, pero eligió contar que era “peleonera”.

Ahora, observamos que en todas las conversaciones de Elena algo se ve muy presente: la vida en la escuela también le traía peleas, conflictos y choques con amigas y compañeras, en otras palabras, era la otra cara de la moneda. Las peleas iban desde un simple malentendido hasta lo que ella consideraba una traición; y su forma de resolver estas situaciones problemáticas también variaba desde una plática hasta el uso de los golpes. Esta característica en Estrella nos habla de esa relación de sentido que, en cierta forma, expresa lo que considera como la bipolaridad de una amistad que se muestra en la vida de su personaje, y que concuerda con la vida de nuestra participante.

Siguiendo con Ángel, volvemos a retomar que fue basado en el novio que tenía Elena en el tiempo en que comenzó a escribir la historia. Lo que nuestra participante escribió sobre él forma parte de su opinión y conocimiento tanto de sus características físicas como psicológicas.

En cuanto a lo físico, Elena sólo lo relacionó con el peinado que le creó: “Se le preguntó si de esa forma lo tenía en la vida real, ella asintió”. Pero no incluyó otra referencia de sentido adicional.

Ángel se interpreta durante la historia como un elemento que hace alusión a la falsedad, a “pretender amar al otro y anular los sentimientos propios”. Pero eso no fue elegido al azar, Elena no fue muy lejos para darle esta característica al personaje, sino que sólo figuró en él un reflejo de lo que en ese momento ella vivía y sentía con su novio.

Elena tenía incontables relaciones amorosas inestables, el personaje que aquí se describe como Ángel es uno de los novios que tuvo y con los cuales llegó a tener el conflicto que presenta en esta historia. Como una adolescente, Elena disfrutaba de experimentar con diferentes personas, pero Ángel es un hombre en su vida con el que tuvo que desafiarse a sí misma en un intento de conservar un noviazgo aún cuando ella quería seguir creando nuevas relaciones.

A pesar de los conflictos, Elena platicaba que ella quería a su novio porque al fin de cuentas era una buena persona, pero así mismo, nos comentaba que él también tenía a otras personas con las que quería salir en su vida. Debido a ello, interpretamos que Elena postra en el personaje de Ángel una incongruencia: es honesto y respetuoso, pero al mismo tiempo no acepta sus verdaderos deseos; así, una bipolaridad que ve reflejada en su novio se vuelve la esencia del personaje.

Por otro lado, Miguel está basado en un amigo y pretendiente de Elena, quien, en un primer plano, representa a esas otras relaciones deseadas de nuestra participante que, de alguna u otra forma, por no poderlas llevar a cabo, se volvieron un “amor platónico” y “objeto inalcanzable de deseo”.

Sin embargo, Elena atribuye en Miguel lo que para ella es reprochable al colocarle en su descripción la palabra “puto” y la frase “le gusta jugar con los sentimientos de otras personas”, que se unen como una calificación denigratoria hacia un hombre que tiene varias mujeres y que afecta a terceros por esa misma situación. Estas dos características se juntan como una opinión de Elena hacia el personaje, pero más que nada, hacia la misma persona que este representa; pues según las anécdotas Elena, en la vida real, este pretendiente estaba dispuesto a engañar, terminar y hacer sufrir a otras mujeres con tal de tener a la que quería en ese momento.

Los dos hombres que presenta Elena, así como su motivo de actuante, también se interpreta como una extensión de su ego, ella los coloca “a sus pies”, ninguno la sobrepasa y todos se vuelven vulnerables de desearla en algún momento.

Otra extensión del ego de Elena va directamente vinculado al nombre que elige para su personaje principal: “Bella”, alusivo a “Belleza”. Elena era una persona a la que le encantaba hablar sobre sí misma, arreglarse y seducir, por lo que la elección de este nombre nos lleva a pensar que también se formula como una valoración de sí misma.

Los demás personajes cambiaron sus nombres constantemente a lo largo del desarrollo de la animación. Primero coincidían con los nombres de las personas reales en las que se había basado Elena, pero para que sus compañeras no se dieran cuenta sobre quienes hablaba, decidió cambiarles los nombres.

Otro de los puntos que nos llamó la atención fue que los personajes carecían de defectos físicos, la colocación del nivel de inteligencia era alto, y el diseño del cuerpo femenino y masculino hacía alusión a una representación del estereotipo de “cuerpo ideal”, lo que juntando estos tres detalles nos llevan a interpretar un cierto anhelo a la perfección humana por parte de nuestra participante.

El que los personajes sean originarios de Morelia, Michoacán, a excepción de Bella, tampoco tenía una importancia dramática para la animación, ni siquiera en los fondos, puesto que no se ve reflejado de ninguna manera; lo que nos llevaría a pensar que más bien responden a una función referencial al contexto real de la participante, quien sólo quería representar en sus personajes algunos datos reales de las personas en las que se basó para la historia.

Para Elena, escribir y diseñar a los personajes le resultó un tanto complicado, para ella el dibujo era algo nuevo y constantemente se quejaba de no poder dibujar mejor. Las manos de sus personajes, por ejemplo, las diseñó de esa forma (con tres dedos) por pura comodidad; los zapatos resultaron así por influencia de una de las participantes del taller quien los realizó primero que ella, y de la cual se basó para idear los suyos propios.

5.2.1.3 Brenda

Anexo: AG1.3-6,7,9 PERSONAJES.

Nota: Brenda sólo realizó la descripción de Rafael y Ricardo.

Brenda realizó un total de 6 personajes: Sofía, Rafael, Ricardo, Susy, Pedro y Lupita.

Segunda lectura:

Así como en el caso de Elena, en cuanto a la fisiología, Brenda realizó modelos base para la creación de sus personajes; es decir, todos son parecidos entre sí con ciertas características que los difiere.

El modelo base de las mujeres recae en una silueta de cabello largo, cabeza y pechos grandes, cintura pequeña, cadera ancha y piernas gruesas que acaban en unos pies diminutos que anatómicamente no podrían soportar la figura que sostienen. Así, un estereotipo de figura femenina nuevamente resalta a la vista, “la mujer curvilínea” de la que nos hablan en los medios, en el cine, en la publicidad, y hasta en nuestros mismos ambientes ya programados con la creencia de una belleza poseedora de este físico.

Los hombres tienen una silueta más sencilla, el torso es rectangular, uniendo tanto pecho como cintura, cadera y piernas que terminan, así mismo, en unos pies pequeños; su cabeza es ovalada y chica a comparación de las mujeres, y su cabello tiene un mismo peinado hacia arriba y corto. Esta misma figura rectangular pareciera tener la función de anular por completo cualquier alusión a la figura femenina, que se exagera en las caderas, los pechos y la cintura.

Todos los personajes tienen la misma edad tanto en su descripción como en la historia, menos Sofía, quien tiene el rol protagónico, y el personaje Pedro, con rol secundario. En este caso, esta es una característica narrativa importante, puesto que una decisión

importante de la protagonista está influenciada por la edad, al no poder ver de forma romántica a sus pretendientes por ser menores que ella.

Referente a la sociología, los personajes comparten una característica importante que influye en la historia. Sofía, la protagonista, se relaciona en un primer plano de amistad con dos personajes secundarios: Ricardo y Rafael, a través del gusto por el fútbol. Así, esta característica funciona como una aproximación entre los personajes y también para conocer qué tan unidos son y cómo se desenvuelven entre sí sin una previa descripción ambiental por parte del narrador.

Brenda también añadió a los pasatiempos y ocupaciones de los personajes el revisar Facebook¹⁰; esta característica, más que ser literal, nos empuja a pensar simplemente en ellos como seres sociales, para quienes convivir, conocer y mantener las relaciones de amistad les es importante.

Tanto que los personajes se describieran como católicos o de la ciudad de Morelia, son características meramente referenciales a los datos que nuestra participante conoce de las personas en que se basó para realizar la historia, por lo que no llevan una carga narrativa.

En cuanto a lo psicológico, todos los personajes son descritos como amigables, característica que nos habla en un primer plano de la amistad como prioridad de los personajes; sin embargo, esto evoluciona conforme a los motivos de cada uno a lo largo de la historia.

En la descripción previa, Brenda no incluyó ningún defecto en la personalidad de los personajes, lo que se anula completamente en el desarrollo de la historia, puesto que son estos mismos los que generan su movimiento narrativo. Esto lo analizaremos de forma individual.

Sofía, con el rol protagónico, es un personaje que busca la comodidad de la cotidianidad; no está en busca de algo que la mueva, ni de una fuerza motivacional que genere un motor para su evolución.

Sin embargo, esto cambia con el desarrollo de la trama, puesto que después de verse incomodada tras los sentimientos recién expresados de sus amigos, así como la inclusión del personaje Pedro; su objetivo ahora se vuelve de conquista, ella desea algo que quiere obtener y ese “algo” es una relación amorosa.

Así que después de ser un personaje que se resistía a buscar más allá de lo que ya tenía; se ve influenciada por otros para entrar en su conflicto y ser fiel a su motivo: encontrar el amor correspondido.

Sofía no priorizaba la amistad, aunque al principio de la historia podría dar cierta alusión de que así era; ella no pelea por conservar o buscar amigos, ni siquiera pretende retomar la

¹⁰ Facebook es un sitio web de red social, tan popular que en el 2010 contaba con un aproximado de 900 millones de usuarios registrados en todo el mundo.

amistad perdida de Rafael y Ricardo. La prioridad de Sofía se encuentra en su relación amorosa correspondida, por la cual hasta pasa por una prueba con el personaje de Fabiola para confirmarlo.

Las acciones de Sofía no mueven la historia, ella es un personaje pasivo a quien le suceden, por terceros, cambios dentro de su vida. Por lo tanto, su actante y sus acciones van encaminadas como una respuesta a su entorno, ella sólo se moverá si alguien la empuja.

Pero esto no quiere decir que la personalidad de Sofía sea igual, al contrario, la protagonista tiene un carácter suficientemente fuerte y decidido para que sus reacciones muevan a los demás personajes, los rete, y les provoque nuevos conflictos. Así, su función es volverse un motor de movimiento para otros, no para ella misma; ella los hace evolucionar y gracias a eso evoluciona ella.

Susy, con un rol secundario, es el personaje ayudante de la protagonista, por lo tanto, sus acciones van encaminadas a lograr la evolución de la misma y a influenciar de manera positiva en la realización de esta.

El motivo con el que entra Susy en la historia es su mismo rol, al ser amiga de Sofía, desea ayudarla a conseguir lo que quiere, es decir, el romance con Pedro. Pues como vemos, sus acciones están limitadas a lograr que esto ocurra, sin que se interponga un deseo personal del personaje.

Susy tiene la función de un vínculo, ella actúa como un medio de comunicación entre la protagonista y su “objeto de deseo”; pero no tiene otra función más, su personaje no fue pensado para tener una influencia positiva o negativa directa en la opinión de Sofía, sino a simplemente responder a las necesidades de la protagonista, por lo que su actuar se vuelve puramente mecánico.

Aún así, Susy es importante para la contribución a la narración; de no ser por su aparición dentro de la historia, y su relación con la protagonista, esta no habría tenido forma de ligarse con Pedro, quien se presenta como el hermano de Susy. Así que a parte de ser una ayudante, es la razón indirecta de que se desenvuelva el conflicto.

Rafael y Ricardo, con parte del rol antagónico, aparecen en la historia con un mismo motivo y misma evolución que nos lleva a catalogarlos como un personaje grupal; ellos no tienen el rol de ayudar a nadie, ni tampoco de hacer un mal, su misión es independiente a otro pero igual entre sí.

El motivo de Rafael y Ricardo es el de encontrar una relación amorosa; sin embargo, su objetivo de querer llevar su amistad con Sofía al plano romántico se ve frustrado en una declaración no correspondida.

Así como Susy representó la ligación de la protagonista con su “objeto de deseo”, Rafael y Ricardo se vuelven los motivos de la ligación de Sofía con Susy. Respondiendo a una cadena de vínculos que mueven a la protagonista hacia su desarrollo.

Estos dos, actuando conforme a sus sentimientos, se vuelven personajes activos que, con su iniciativa y necesidad por cambiar su situación, responden a su función narrativa y antagónica de mover al personaje principal a tomar otro camino que la aleje de su comodidad.

Pero esta misma función recae en otra contribución narrativa más, con el actante de estos personajes se desemboca la búsqueda de la protagonista por encontrar lo que ella realmente quiere.

Rafael y Ricardo son personajes donde se representa lo contrario a Susy, pues son la contraparte de sus objetivos; sus personajes fueron dotados con cualidades que los hacen incompatibles con el deseo de la protagonista. Y esto, al mismo tiempo, funge como un contrario narrativo para Pedro, donde su rechazo amoroso significa el resalte de las características que este último sí tiene para lograr convencer a Sofía de quedarse con él.

Por otro lado, Pedro es este “objeto de deseo” del personaje principal Sofía. Para aclarar el término debemos poner en común dos aspectos que nos hacen interpretar al personaje de esta forma: en primera, él representa aquello con el que la protagonista llena su necesidad amorosa y con lo que cumple con su motivación al encontrar alguien con quien corresponder, por lo que se trata de un objetivo, de un “deseo”.

En segundo lugar, Pedro no es escogido por ciertas cualidades, ni siquiera por compatibilidad, amistad o gusto; Sofía escoge a Pedro simplemente por cumplir una característica: ser mayor o de igual edad que ella; no busca conocerlo durante la historia, ni saber sobre su pasado o sus anhelos, su encuentro se limita a “llenar un formato”, lo que inmediatamente lo deshumaniza y lo confiere como una cosa, como un “objeto”.

El motivo de Pedro es compartido con el resto de los personajes. Al igual que los demás, él también desea estar en una relación amorosa, específicamente con el personaje principal: Sofía. Sin embargo, su falta de motivación personal (más allá del deseo de poseer a la protagonista) nos deja sin saber más sobre él, y por lo tanto, se vacía en cuanto a contexto.

Pero al ser un “objeto de deseo”, Pedro tampoco tiene una gran fuerza actancial dentro de la narración. Sus acciones se limitan a lo que ocurre en su primer encuentro con Sofía, y después se vuelve un “trofeo”, algo ya obtenido.

Su función está dirigida a replicar los deseos de la protagonista, y en un último momento, su segunda función reside en reafirmar esta misma premisa de obtención del “objeto de deseo”, también como parte de la primera función.

Por último, Lupita también figura con el rol antagónico, en contraposición de la protagonista. Ella tiene la función de intentar robar el “trofeo” adquirido de Sofía y poner a prueba a nuestra protagonista desafiando la legitimidad de su pertenencia.

El motivo que carga Lupita es que ella también quiere hacerse de su “objeto de deseo” representado como Pedro. Por esto mismo, sus objetivos chocan con los de Sofía y se

vuelve su competencia directa; ella es el obstáculo final para que la protagonista pueda reclamar a Pedro como suyo.

Por último, Lupita es presentada indirectamente con características parecidas a Sofía, que con un carácter fuerte puede imponerse ante la otra con la misma fuerza; de esta forma, sólo un tercero podría decidir una ganadora entre ellas.

Tercera lectura:

Brenda también evidenció que sus personajes se trataban de personas que conocía en su escuela y que sostenían el mismo rol dentro de su historia. Sofía era ella, Rafael, Ricardo y Susy eran sus amigos, Pedro era uno de sus pretendientes y Lupita una de sus enemigas.

De hecho, al comienzo de la creación de personajes, Brenda les había puesto a cada uno sus nombres reales; pero después decidió cambiarlos para que nadie dentro de la Casa Hogar se diera cuenta sobre quienes estaba escribiendo en la historia.

Sin embargo, el hecho de que fueran basados en personas que conocía lo declaró tiempo después de iniciado el taller; puesto que no había agarrado la confianza necesaria con todas las participantes. Cuando Natalia le preguntaba si alguno de sus personajes era ella o alguno de sus compañeros de Lázaro Cárdenas, Brenda se negaba sonriendo.

Cuando comenzó a elaborar sus personajes finales, creó un diseño grande con relleno de diamantinas parecido al que realizaba Natalia; pero que en su caso hacía que se perdieran completamente los detalles del dibujo. Conforme avanzó la clase y las demás participantes empezaron a realizar los suyos, Brenda observó cómo los estaban diseñando: dibujados y coloreado con lápices; en específico, se acercó a Noemí, quien tenía cierta influencia en ella por su amistad, y al ver cómo los dibujaba, desechó su antiguo diseño y comenzó a crear uno nuevo más estilizado y trabajado.

Así como en el caso de Elena, Brenda presenta en sus personajes el estereotipo de “mujer curvilínea”, que se interpreta como parte de sus relaciones de tradición; se trata de un modelo que se muestra en la publicidad y medios masivos que consumimos a diario en nuestro contexto. Las mujeres que Brenda diseña no tienen defectos físicos, no son diferentes entre ellas mas que en la ropa y el color del cabello, todas tienen la misma complexión que nos hace pensar que no existe otra figura aceptada dentro del mundo que ella crea.

La ropa que diseña también nos habla de una sensualidad que quiere expresar a partir de sus personajes: para lograrlo, genera elementos de vestuario que resaltan los pechos, la cintura y las caderas; y lo une con otras características, por ejemplo, el hecho de que Brenda describiera, en un momento del taller, el deseo de que su personaje principal tuviera una “voz sexy”.

A parte de que nos hablan de una imagen estética de sensualidad que posee Brenda, estas dos características se colocan en el personaje principal para permitirle lograr su objetivo: la conquista.

Otra de las características físicas comunes entre los personajes femeninos es el cabello largo. En un primer momento podríamos observarlo y creer que sólo es una extensión de la sensualidad. Sin embargo, también se encontró una relación mínima de la vida personal de la participante.

Durante una clase, las participantes observaron los diseños de Brenda y comenzaron a platicar sobre las personas que conocían con cabello largo. Brenda agregó: “Mi mamá lo tenía muy largo; y a mí, mi tutor siempre me lo dejaba largo y me lo cuidaba, después íbamos a que me lo cortaran bien chiquito”. Con ello, podemos decir que sus diseños también son una mezcla de sus propios gustos y deseos personales; aún cuando se trata de un pequeño detalle.

Pero, a comparación de la figura femenina, el cabello de sus personajes hombres se deben a una relación de tradición de nuestra participante. Ella eligió los peinados “puntiagudos” y cortos porque le resultaban directamente alusivos a una figura masculina, más que a un gusto.

Por otro lado, en el ambiente escolar de Brenda, así como en el de la Casa Hogar, una de sus principales actividades recreativas y de convivencia se basa en el juego, principalmente en el fútbol.

El fútbol, siendo uno de los deportes con más publicidad, auge e importancia para el país de México, es una de las principales actividades que llegan más allá de un estadio, y se insertan principalmente en escuelas. El fútbol funciona como una relación de tradición, es un elemento con el que Brenda, por el simple hecho de ser mexicana y estar en ambientes que lo propiciaban, encontró en este deporte un gusto y un elemento importante en su vida para su convivencia y socialización.

Así, el fútbol se inserta directo a las características de los personajes, inmiscuyéndose incluso como los sueños de vida de estos, lo que nos describe la importancia que Brenda le da a este elemento narrativo.

Ligado a ello, se encuentra otra relación de tradición que también se conecta directamente a las características físicas de los personajes. En el diseño de los tenis de los hombres está inscrita la palabra “Nike”, alusiva a una marca deportiva; y que, siendo una empresa con publicidad en el área del fútbol, se relaciona directamente a esta característica que Brenda otorgó a sus personajes.

Para Brenda, tanto por su edad, como por sus mismos gustos, la creación de vínculos de amistad y amorosos siempre fue una de sus prioridades. Así como Elena, durante el taller se la pasaba hablando de las diferentes aventuras y experiencias que vivía con sus amigos y sus novios.

Sofía nos cuenta de este ámbito, pero así mismo lo hacen todos los demás personajes, puesto que sus únicas motivaciones vienen de sus deseos de generar relaciones románticas,

y las amistades se van a un segundo plano, pues sólo funcionan como un camino para lograr lo primero.

Pero que la personaje no esté interesada en buscar las amistades, o intentar conservarlas, no puede dar a interpretar que Brenda no las considere importantes, sino que el momento de vida que describe en Sofía habla de cómo están formadas sus prioridades en esa etapa.

Tanto Brenda, como muchas otras adolescentes de la Casa Hogar, se sienten limitadas en lo social. Al deber seguir las reglas que ahí se imponen, no pueden salir a divertirse con sus amigos, recurrir a fiestas, o convivir con sus novios como ellas quisieran. La Casa Hogar, a pesar de sí generar oportunidades para acudir a estos eventos, se vuelve para ellas un aprisionamiento ante su necesidad de socialización desbordante.

Por lo tanto, Sofía funciona como una extensión de Brenda, además de hablarnos de las características que ella quiere mostrar de sí misma, también refleja sus deseos y cómo quisiera verlos interpretados. En Sofía, implanta la imagen de una “yo realizada” a través de las características sociales más importantes para ella, las cuales enuncia como: “fiestera, desmadrosa y a quien le gustan los chicos”.

La penúltima característica “desmadrosa”, la consideramos una palabra importante que refuerza una relación de sentido. Esta misma nos hace alusión a la “pérdida del orden mediante la lucha contra la autoridad”. Quizá no es una característica que se ejemplifique en acciones narrativas de la protagonista, pero aún así fue escogida como parte de la descripción de Sofía.

Que Brenda sea una adolescente cuya fase de crecimiento también se puede vincular con la rebeldía hacia las figuras de autoridad sólo es uno de los puntos detrás de la palabra “desmadrosa”. Esta también nos lleva a las referencias contextuales de nuestra participante.

La Casa Hogar, tanto para Brenda, como para muchas otras adolescentes, simbolizó un cambio de vida totalmente diferente. Entre todos los cambios que se encontró, se topó con la imposición de figuras de autoridad que eran ajenas o casi nulas en su antiguo contexto. Sin una figura paterna oficial y tras la pérdida de su madre, Brenda sólo tuvo al alcance a su tutor, quien fungió de guía hasta que fue separada y llevada a la Casa Hogar.

Realmente esta lucha contra la autoridad no sólo forma parte de un juego escolar de niños, sino que lleva un trasfondo más apegado a su misma historia de vida: ella no acostumbraba a seguir órdenes, y luego se vio inmersa en un lugar donde todo lo que hacía y lo que no hacía era parte de la secuencia de una regla.

Así, la característica “desmadrosa” en Sofía refleja un escaparate, una ventana a reclamar una independencia infantil, el hecho de querer romper el “deber” e imponer el “querer” sin un razonamiento lógico previo y por el simple nacer del deseo.

En cuanto al personaje de Susy, Brenda lo limitó a realizar acciones replicantes de los deseos de la protagonista, por lo que su aparición fue narrativamente significativa pero no indispensable.

Este secundario representa las amistades de nuestra participante, sin embargo, son mostradas desde un plano que no habla mucho de lo que piensa sobre ellas, ni que nos deja entrever la importancia que les da; simplemente nos las muestra en un solo momento: la conquista.

La réplica de los deseos de la protagonista mediante Susy, como anteriormente analizamos, nos habla ligeramente de un pequeño pedazo del modelo de amistad de Brenda, el cual podemos interpretar, a través del actuante de estos personajes, como aquél que comparte un mismo objetivo y ayuda al otro a conseguirlo.

Así, podemos hilar que para Brenda, las amistades son importantes en el momento del proceso de conquista, como alguien que le muestra su apoyo, le facilita el logro de sus objetivos y, principalmente, que la vincula con sus deseos.

Debido a diversas dificultades por las que pasó a lo largo de su vida, Brenda llegó a la Casa Hogar con un atraso en sus estudios, lo que la obligó a ser insertada en un salón escolar donde sus compañeros eran más chicos en edad que ella.

Este hecho es significativo e influyente en la creación de los personajes Rafael y Ricardo, quienes al tener una edad menor que la protagonista, representan esta referencia de sentido. Pero además, nos habla de cómo es percibido este hecho al momento en que Brenda decide que a Sofía le aborrece este factor, hablando de él de una manera negativa. Y al meter al personaje de Pedro como alguien de mayor o igual edad, a quien Sofía considera aceptable y además deseable, se refuerza esta idea. Así, Brenda nos habla de un deseo de poder relacionarse con hombres que considere igual o más maduros que ella.

Por último se encuentra el personaje de Lupita, la antagonista en la historia, aquella que desea robarle el amor de Pedro a Sofía.

Lupita, en un primer momento, sólo se presentó ante Brenda como una necesidad dramática para generar un obstáculo final a su protagonista, sin embargo, durante el desarrollo de la animación comentó que el personaje tenía cierto parecido a una de las participantes del taller.

Se trataba de Elena, con quien tuvo constantes desacuerdos y peleas por asuntos amorosos. Brenda llegó a compararla con su personaje Lupita por el mismo hecho de ser su rival; por haberle querido robar a uno de sus novios en la vida real.

Así, tal vez Lupita, en su momento de creación no tuvo una relación de sentido fuerte, pero de una u otra forma representaba este mismo hecho: la competencia y rivalidad amorosa que ha enfrentado Brenda en sus relaciones.

5.2.1.4 Noemí

Anexo: AGI.4-6,7,9 PERSONAJES.

Nota: Noemí no hizo la biografía de Yamilé.

Noemí realizó un total de 3 personajes: Sofía, Mauricio y Yamilé.

Segunda lectura:

En cuanto a la fisiología, Noemí también comenzó realizando modelos base para la creación de sus personajes femeninos. Todos poseen grandes senos, una cintura estrecha y una cadera que se ensancha, haciendo alusión al estereotipo de “mujer curvilínea”, del que ya hemos hablado.

Con tres diseños de cuerpos femeninos para solo dos personajes, Noemí pretendió usar el sobrante como cambio de ropa en su historia, añadiendo un elemento narrativo y visual para mostrar la diferencia de tiempo.

En cuanto al diseño del hombre, Noemí realizó un torso casi rectangular para dar la apariencia masculina, sin embargo, resaltó los pectorales del personaje con unas líneas que separan al abdomen. Tiene una cadera que se ensancha ligeramente en las piernas, las cuales terminan en unos pies más grandes que los dibujados para la figura femenina. Así, logra que el modelo masculino se vea más magno y resistente que el que dibujó para las mujeres.

Aunque tenemos el registro de dos diseños de cabezas femeninas, Noemí no terminó de realizarlas, ni siquiera había decidido si iba a utilizar estos diseños; así mismo, no realizó ningún modelo para la cabeza masculina, y los hechos anteriormente en el boceto no le eran de su agrado para sus personajes finales.

Sin embargo, dentro de los elementos que se exageran en el rostro que dibuja Noemí son: el cabello, que resalta sobretodo ya sea por su longitud o su volumen; en segundo lugar los ojos, que aunque poseen un diseño natural, también son anchos y les ha resaltado las pestañas para dar un toque femenino; la nariz se muestra en un cuasi-triángulo y los labios van desde un dibujo sencillo lineal que sólo representa de forma básica la boca en una sonrisa, y en otro se dibujaron “a medio corazón”, queriendo funcionar como un elemento que eleve la sensualidad del diseño.

En el ámbito sociológico, los personajes representan totalmente datos extraídos de la realidad de la autora, sin responder a necesidades dramáticas. Ni el grado de estudios, ni el coeficiente intelectual, religión, nacionalidad o los pasatiempos influyen narrativamente en las acciones de los personajes.

La psicología también podría verse influida por la misma decisión de elegir características reales, sin embargo, estas sí se ven reflejadas tanto en la actitud de los personajes como en sus acciones; pero para ahondar en ellas nos detendremos en cada uno.

Sofía es la protagonista de la historia de Noemí, es de quien se narran los hechos y el eje sobre quien giran los acontecimientos de la historia. Sofía no es un personaje que busca el cambio, sino que le llegan los elementos necesarios para desarrollarse.

A pesar de que los hechos se dirigen hacia un desenlace amoroso, el personaje de Sofía no tiene una motivación, ni un objetivo romántico. Ella no desea cambiar su situación, no

busca un novio, ni siquiera comenzar un coqueteo; ella sólo quiere cumplir con sus emociones del momento y corresponder a lo que cree justo.

El personaje se muestra en un primer plano fastidiado, sentimiento que la acompaña durante todo el argumento. Esta característica genera una fricción en Sofía que en un principio se muestra como una negación al cambio, y después como un elemento motor que le genera una culpa, lo que le permite el reconocimiento del personaje Mauricio, quien la acercará a su evolución.

El orgullo del personaje es un aspecto negativo que incrementa su rechazo al conflicto. Se vuelve un personaje reacio a realizar cualquier acción a la que no le encuentre una razón o simplemente que vaya contra sus propios deseos.

Pero el personaje también se muestra con una característica bipolar que le permite abandonar ese estado desconforme y cerrado: ella es justa, y sus acciones responden a lo que le han enseñado que es merecido, digno o adecuado, independientemente de sus propios deseos.

La protagonista tiene una propia tradición que la enmarca en un sistema de justicia que la obliga a desechar su orgullo para permitirse ser flexible y reconocer las acciones de los demás personajes.

Así, no tanto el desarrollo y elección de las acciones que realiza el personaje refleja su evolución, sino más bien el cambio de pensamiento que sufre después de abandonar su propio orgullo para hacer caso a su justicia y encontrar en ella una satisfacción más allá de la personal, a lo que se estaba negando al comienzo de la historia.

Mauricio, con un rol secundario, representa al mismo tiempo un rol antagónico que no hace referencia a un estereotipo de villano, sino que sus acciones están dirigidas a contrariar a la protagonista y hacerla salir de su comodidad sin un enfrentamiento directo.

Es un personaje que se caracteriza por su determinación y decisión para cumplir con su objetivo: tener una relación con Sofía. Esta misma cualidad se forja en Mauricio como una fuerza actancial incluso más grande que la característica de "orgullo" del personaje principal, con lo que puede y logra quebrantar este impedimento que le niega el alcance de su meta.

Mauricio tiene la función narrativa de hacer evolucionar al personaje de Sofía al combatirlo de manera indirectamente psicológica. No es un personaje que se imponga con sus deseos, sino que persuade con su actuar y sus actitudes para lograr lo que quiere.

Por lo que a través de su amabilidad, paciencia y respeto a las demandas de Sofía, logra crear un ambiente para que ella, poseedora de su justicia propia, sea obligada moral y psicológicamente a generarle una oportunidad de lograr sus objetivos.

La relación conflictiva que se observa desde un principio entre Sofía y Mauricio nos habla de un momento *a priori* a la historia que no se nos muestra. Indirectamente, la forma en

como Sofía se expresa de Mauricio nos invita a deducir que ese “fastidio” responde a una parte de la historia de vida de los personajes que no conocemos, alejando el hecho de que meramente forme parte de su personalidad (como que Sofía sea agresiva con cualquiera) y que más bien se deba a un trasfondo fáctico (un hecho que haya provocado desagrado entre ellos).

Así, se entiende el porqué el personaje de Mauricio aguanta la actitud de la protagonista, pues tiene la doble tarea de: primeramente, deshacerse de sus lazos conflictivos con Sofía, mostrándose tranquilo y amable a pesar de ser rechazado constantemente; y segundo, de lograr su objetivo principal de comenzar una relación con ella.

Por otro lado, tenemos a Yamilé, el último personaje secundario y amiga de la protagonista cuya función es actuar como un vínculo entre los dos elementos principales: el elemento cambiante y el cambiador: Sofía y Mauricio.

Yamilé, a comparación de las secundarias que hemos analizado hasta ahora, no desea invitar a la protagonista a lograr su evolución, pues ella también está reacia a que Mauricio cause una influencia en Sofía, y aconseja a esta para evitar que se vea afectada.

Esto mismo nos habla de su motivación: proteger a su amiga del cambio. A comparación de muchos secundarios con el rol de “amistades” quienes suelen incitar al desarrollo de la protagonista, Yamilé, a pesar de que en un primer plano podríamos considerarla un elemento positivo, funciona como un ancla, lo que la vuelve un obstáculo más para Sofía. Por lo que la presencia de Yamilé trabaja como un factor de influencia negativa, que aunque esta no se hace notar rudamente, por ejemplo: interponiéndose físicamente entre Mauricio y la protagonista; sí se formula como un personaje cuestionador que la vuelve un elemento antagonico narrativamente hablando.

Pero el antagonismo de Yamilé no se une con el de Mauricio, los dos poseen naturalezas diferentes que sirven para algo distinto: el de Yamilé busca la comodidad inicial, alejarse del cambio, es decir, mantener a la protagonista en la negación; mientras que Mauricio desea alejarse de la comodidad y buscar el cambio, es decir, provocar a la protagonista.

Tercera lectura:

En cuanto a las relaciones de sentido referentes a la vida personal, Noemí aseguró desde un principio que los personajes iban a ser totalmente basados en tres personas de su vida: Sofía la representaba a ella, Mauricio representaba al novio que tenía en el momento de la redacción de la historia, y Yamilé era una de sus amigas.

Desde un principio podemos ver que los trabajos de Noemí resaltan por su habilidad para hacerlos. Esto se debe a su propia experiencia y sus gustos: desde que llegó a la Casa Hogar, Noemí se vio atraída hacia el dibujo, e incluso hacía competencias con nuestra participante Lucía para ver quién era mejor. Ella mencionaba en un momento del taller que deseaba ser diseñadora de moda, y que la realización de sus personajes le daba un espacio para ponerse a practicar.

Por otro lado, hablando de la fisiología, lo primero que notamos en los personajes es que cambian dramáticamente los diseños entre el boceto y el trabajo final. Noemí mencionó en un momento del taller que al principio había decidido crearlos de forma caricaturizada, pero que después le había parecido una buena idea hacerlos más realistas porque de esa forma se identificaba más con ellos.

Así como en los diseños anteriores, volvemos a notar el patrón al que llamamos estereotipo de “mujer curvilínea”: un diseño enfocado en resaltar tres cosas: los pechos grandes, la cintura pequeña, y las caderas anchas.

En los dibujos representativos siempre se realiza una clase de exageración que nos habla de los elementos a los que más se les considera importante resaltar. Y podemos encontrar características similares entre los diseños hasta ahora mostrados: que si es mujer, se diferencie del hombre al poseer grandes pechos, y un torso curvo.

Estas figuras nos hablan de una relación de tradición mezclada con deseos. Nuestra participante nos muestra cómo quisiera ver representado su cuerpo y el de su amiga, y al ser idéntico (si nos enfocamos en los puntos clave resaltados), nos hace pensar que, así mismo como en el caso de Brenda, sólo hay una silueta femenina aceptada en el mundo que recrean.

En el momento en que estaba realizando al personaje de Mauricio preguntó al aire si los hombres tenían cintura, y se le contestó de manera afirmativa por todas las participantes. Noemí realizó un boceto achicando un poco la cintura, pero en cuanto lo terminó no le gustó la forma en que el personaje se veía, pues a ella le parecía un tanto femenino. Por lo tanto, decidió que su personaje también tendría un torso rectangular.

Pero en esta figura masculina, hay un elemento que distingue el diseño de Noemí de las demás. Ella colocó dos líneas en la parte superior del torso que hacen alusión a los pectorales, queriendo dar la imagen sutil de un cuerpo fortalecido.

Sin embargo, mientras dibujaba, Noemí hizo un comentario en broma que el personaje de Mauricio le había quedado gordo; con lo que rápidamente quiso desmentir este hecho resaltándole a las demás participantes que su novio en la vida real no era gordo.

Noemí nunca terminó los rostros de sus personajes, tuvo que abandonar el taller antes de poder acabarlos. Sin embargo, ninguno le había gustado cómo había quedado. Ella anteriormente había comentado que era una experta realizándolos, porque le quedaban muy detallados; pero durante el taller se sintió completamente extrañada porque no podía encontrar una forma adecuada de dibujarlos.

Pero en el diseño de las cabezas, el cabello de su personaje principal (largo y lacio) hace referencia a un deseo personal de la participante, pues cuando lo dibujó, comentó: “Yo así lo tengo, es lacio de arriba abajo, pero no es largo. Quisiera tenerlo muy largo”.

Así, tanto la silueta femenina como la masculina nos hablan de imágenes estéticas de la participante, en donde ella, a partir de la exageración, el resalte, y la inclusión de ciertas

características, nos muestra lo que le es importante fisiológicamente hablando, o lo que responde a un deseo personal. Pero en ciertas ocasiones, también reflejan una frustración en cuanto habilidad; por ejemplo, Noemí habría preferido una silueta masculina un poco diferente a la que realizó, y las caras no fueron un diseño de su agrado.

A comparación de las demás participantes, Noemí añadió a sus personajes defectos físicos propios de ellos, así como un coeficiente intelectual que variaba de acuerdo a cada uno; lo que deja de lado la necesidad de “perfeccionamiento” que encontrábamos anteriormente.

Por lo que respecta a la descripción sociológica, las características de los personajes de Noemí tienen relación a datos referentes a su realidad. Mientras ella rellenaba el formato se dedicó a pensar y recordar lo que conocía sobre su novio y sobre ella misma para que quedara lo más realista posible.

Por ejemplo, detalles como la nacionalidad del personaje Sofía: “Mexicana de Cuernavaca”, son un reflejo de la misma biografía de Noemí, quien también es originaria de Cuernavaca. También el grado de estudios, la religión o los gustos que se describen son meramente referencias a su vida que no se eligieron para tener una importancia narrativa.

El personaje principal, Sofía, basado en la imagen que Noemí tiene de sí misma, no posee la motivación de la búsqueda de una relación amorosa, ni siquiera parece importarle. Pero todo el desarrollo de la trama nos habla de este mismo tema, lo que nos indica que es un asunto importante para Noemí.

Así mismo, por su edad y sus prioridades, a Noemí siempre le pareció interesante e importante vivir esta etapa de experimentar la formulación de relaciones estrechas tanto de amistad como de romance; en específico, este último era uno de sus primeros temas a tratar en sus conversaciones. Y aunque su personaje no represente directamente ese gusto, la situación en la que lo inmiscuye lo guía hacia él.

Al momento de hacer el personaje, Noemí quería que las participantes describieran su forma de ser para no crear a Sofía únicamente desde su propia perspectiva. Sin embargo, esto no fue posible y ella misma terminó haciéndolo. Así que tanto la descripción del personaje, como las acciones y actitudes que toma dentro de la historia nos hablan de su imagen personal.

De hecho, el personaje de Sofía y Mauricio usaban los nombres de las personas en las que estaban basados, es decir, de nuestra participante y su novio, hasta que Noemí decidió que los cambiaría para que nadie se diera cuenta sobre quién hablaba.

La realización de los personajes se dividió en dos etapas: la primera fue la descripción, luego se pausó para hacer la historia y luego se volvió a la creación del diseño final de personajes. Noemí decidió cambiar el nombre de estos hasta la última etapa. Así que cuando aún tenían su nombre, Noemí describió que uno de los complejos de la protagonista, y por lo tanto, de ella misma, era el orgullo.

En la historia, Noemí nos muestra el orgullo como una característica que, al ser representada como un elemento narrativo problemático, genera una imagen negativa de él. Lo que al mismo tiempo nos habla de cómo es que ella lo percibe y clasifica al reconocerlo como parte de sus propios defectos.

El personaje de Mauricio, que representa al novio de Noemí, está formado también en base a su percepción y a datos de su conocimiento. Por ejemplo, en cuanto a lo fisiológico, Noemí decidió hacerlo más alto desde la creación del boceto, pues ella comentaba: “Está muy alto, por eso dibujé los escalones, es de la única forma en que lo alcanzo”.

En cuanto a la motivación del personaje, Mauricio es presentado por Noemí como alguien que busca una relación amorosa, en este caso de Sofía. Independientemente de la experiencia en la que se basó para relatarlo, Noemí llegó a describir a su novio como alguien que tenía el pasatiempo de conseguirse novias. Esto se liga directamente a la motivación y acciones de Mauricio, reflejando de manera directa una de las características que Noemí percibía de su novio.

Sofía se expresa de Mauricio, a través de valores, como una persona amable y respetuosa, como alguien que a pesar de no ser tratado de buena forma, responde de la mejor manera posible; lo que hace que ella lo reconozca y le dé una oportunidad de acercársele. Estos valores no sólo se ven dentro de la historia, sino también en la misma descripción se habla de la responsabilidad, el ser cariñoso y la amabilidad. Estas características se muestran como parte de un conjunto de valores que tienen una gran carga para Noemí, una importancia tan grande que incluso el mismo desarrollo de los personajes se basa en ellos, y de los cuales hasta la misma protagonista reacciona en modo de reconocimiento y respeto.

En cuanto a Yamilé, Noemí no realizó una descripción de ella. Cuando creó la primera idea de su historia, no incluía generar a un tercer personaje; pero con el desarrollo del argumento creó este elemento que después consideró importante y narrativamente necesario.

Así, Yamilé realmente no tiene una conexión muy profunda con alguna persona de su vida real. Noemí comentó que cuando lo incluyó pensó en una de sus amigas, a la que la única característica propia que le dio fue la altura: “Yo seré la alta (refiriéndose a los diseños finales), y a mi amiga Iliana la haré chaparra, es que ella es bajita”.

Yamilé también nos habla de un sistema de amistad que aunque no se haya descrito en la historia o comentado nada sobre referencias de la vida personal de la participante, se muestra mediante el perfil y acciones del personaje.

Noemí nos habla de ese esquema de amistad a través de la motivación de Yamilé, que se basa en la protección de su amiga. A comparación de esquemas anteriormente analizados, Noemí muestra a Yamilé como un elemento que busca que cada decisión de Sofía haya sido razonada y pensada a través del cuestionamiento de sus acciones. Así, la amistad que presenta Noemí no se trata de una de réplica, donde cada uno de sus deseos es un deseo de su amiga, sino de un modelo que le da derecho a la otra de contrariarla.

5.2.1.5 Lucía

Anexo: AGI.5-6,7,9 PERSONAJES.

Lucía realizó un total de 8 personajes: Lucy, Natalia, Pily, Brendikes, Juan, Charly, Alfredo y Julio.

Segunda lectura:

En primer lugar, podemos observar que Lucía no terminó de trabajar sus personajes: aún les falta las manos y los pies, el diseño de la ropa y el coloreado, así como el armado.

Sin embargo, con lo que podemos analizar en cuanto a la fisiología, también vemos en Lucía la creación de dos figuras bases: masculinas y femeninas; las cuales se repiten de manera exacta para todos los personajes.

Estas figuras nos vuelven a presentar a la “mujer curvilínea”: los pechos grandes, cintura reducida y una cadera ancha (que en los diseños de Lucía no es tan pronunciada). Sin embargo, aquí hay otro elemento: las piernas son anchas y moldeadas, lo que nos genera una imagen estética diferente similar a un acabado atlético.

En los rostros femeninos se exagera un elemento más que otros: los ojos. Sin embargo, estos ojos tienen una estética en específico que hacen alusión a las producciones de animación japonesa donde son grandes y alargados con diseños que son ya muy reconocibles.

El cabello, en cambio, se dibujó de diferentes formas con un terminado menos caricaturizado y más apegado a la realidad; pues se dibujó cada hebra de cabello por separado, generando así el volumen y la textura que la participante quería lograr.

La nariz se mantiene en forma de triángulo como un elemento con menos enfatización que los demás, y que le deja un espacio muy pequeño a la boca (la cual no fue dibujada por razones del trabajo de animación, en el que necesitamos que vaya por separado).

En cuando a la figura masculina, tenemos un cuerpo también diferente a los que hemos analizado hasta ahora cuyo torso se resolvía insertando una forma rectangular. Con Lucía, vemos la inclusión de la cintura, y por lo tanto, de la cadera.

Los brazos y las piernas también fueron pensados para diferenciar músculos, así como la creación de pectorales y un abdomen marcado que nos diera referencia a una imagen atlética.

La cabeza masculina se elaboró como una referencia para Lucía, pero no fue dibujada por ella. Sin embargo, esta cabeza se realizó como un ejercicio que respondía a las necesidades que la participante comunicaba: el mentón y la barbilla en una figura que no fuera totalmente ovalada, el cabello en pico y lacio con un ligero copete, y unas orejas con un arete en la izquierda.

Respecto a la vestimenta, los personajes sólo muestran un diseño base de ropa interior. Esto es debido a que Lucía quería representar una diferencia temporal y espacial narrativa

utilizando el vestuario. Después de realizar los personajes, haría una serie de cambios de ropa que le ayudarían a contrastar las diferentes etapas en su historia.

Sin embargo, los diseños inconclusos y el vestuario sin realizar es por la salida de Lucía de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” en su incorporación a su nuevo hogar; lo que explicaremos más adelante.

En la descripción de los personajes, se encuentran presente elementos fisiológicos repetidos: los ojos café, el cabello negro o castaño y la piel morena, lo que nos habla de una representación de estereotipo racial que no necesariamente responde conscientemente a la nacionalidad de los personajes, sino al universo creado por Lucía que está influenciado por su mismo contexto.

Sin embargo, los personajes principales sí se diferencian de los demás a través de un rasgo: sus ojos o su cabello son de colores diferentes, por ejemplo: ojos verdes y azules, o cabello rubio. Estos elementos, aunque no hayan sido narrativamente planeados, logran un efecto de resalte entre el estereotipo de los personajes secundarios; lo que genera que la vista del espectador sea atraída hacia un punto que se diferencia de la mayoría, en este caso, que los personajes principales sobresalgan de los otros.

Hablando de la sociología, nos llama la atención el hecho de que todos los personajes sean de clase alta; pero más que un hecho que tenga una relación narrativa, lo vemos como parte de una relación de sentido de la vida de nuestra participante, por lo que lo analizaremos en la tercera lectura.

La mayoría de los personajes realizan actividades físicas: el fútbol está muy presente en todos ellos, y otros se diferencian por preferir el voleibol y la natación. Que el deporte se marque de manera importante dentro de sus características nos lleva a complementar su relación con las figuras corporales que hacían alusión a este aspecto atlético.

En la historia de Lucía aparece un tipo de protagonista y antagonista diferentes a los que hemos analizado hasta ahora: se trata de protagonistas y antagonistas grupales.

Este tipo de personaje es representado a través de un grupo con un mismo objetivo y un mismo cause narrativo: las cosas que pasan los evolucionan mediante los mismos hechos y su desenlace se convoca por igual. Esto no quiere decir que cada personaje que integra el grupo sea idéntico al otro, o que su construcción personal sea la misma, sino que no se destaca entre los demás, y la función de los otros no es resaltarlo, sino ser elevados en conjunto.

El rol del protagonista grupal está integrado por los personajes femeninos: Lucy, Natalia, Pily y Brendikes, quienes comparten la misma motivación: el deseo de pasar un tiempo con sus amigos y convivir.

Todas funcionan como un mismo organismo donde cada una tiene una acción y una función que cumple en ciertos momentos, por ejemplo, Pily y Lucy son personajes líderes que

guían al grupo a tomar la decisión que responde a las expectativas de todas, y por ello son aquellas que mantienen las motivaciones unidas en un principio.

Así como hemos analizado en otras historias, en la de Lucía el antagonista no es un villano, sino alguien cuya función es causar una pugna entre el objetivo del protagonista y el suyo propio.

El rol del antagonista grupal está integrado por los personajes masculinos: Juan, Charly, Alfredo y Julio, cuya motivación se refleja en el deseo de cambiar su situación amistosa con las mujeres a una relación romántica.

Como podemos ver, este objetivo no necesariamente va en contra de los deseos o sentimientos de las protagonistas, sino que es diferente: funciona como una ligera fuerza antagónica que no pretende chocar con los objetivos de las principales, sino que sólo planea cambiarlos de rumbo. Las protagonistas sólo tenían como meta convivir con sus amigos, pero ellos querían una situación amorosa, ese ligero roce de objetivos es todo lo necesario para responder a la función antagónica de sacar al protagonista de su comodidad inicial.

Pero debido a que la narración no tiene un estilo homogéneo, este tipo de protagonismo no se observa durante todo el desarrollo de la trama. Hay un claro rompimiento y reacomodamiento de roles en cuanto Natalia, Juan, Lucy y Charly son resaltados a mitad de la historia para contar sus propias aventuras y sentimientos; así, se desligan los demás, mezclándose entre ellos para volverse un solo personaje grupal terciario ahora integrado por: Pily, Brenda, Julio y Alfredo, quienes pierden toda función anteriormente añadida.

Lucy se vuelve el personaje principal al tomar el rol protagónico a mitad de la narración, pero sigue con la misma motivación anterior.

Ella funciona como un elemento pasivo al que los demás le afectan directamente en su evolución sin que realice una elección o acción que incite al cambio.

Sus mismas características psicológicas que la describen como un personaje cooperativo, cariñoso y optimista, se representan tanto en sus acciones, como en la misma relación con otros personajes, por ejemplo: el ayudar a Natalia con los preparativos de la boda y estar agradecida por la unión que presencia.

Sin embargo, sus características negativas no se hacen notar durante la historia, de hecho, ningún personaje muestra un defecto que tensione la trama, por lo que estas características de perfil vuelven a responder a un aspecto referente a la vida de la participante, más que a una necesidad narrativa.

Natalia y Juan, se vuelven personajes con el rol secundario co-protagónico, y tienen la función de ser catalizadores para el cambio de situación y evolución del personaje principal: Lucy.

El personaje de Natalia es el primero que se desprende del protagonismo grupal, generando la ruptura de este. Pues su motivación cambia del resto al momento en que es alcanzada por el objetivo de Juan: iniciar una relación amorosa.

Este mismo hecho es una fuerza actancial lo suficientemente importante que reestructura los roles y tiene la función indirecta de alzar a Lucy. Así, más que ser unos personajes que muevan la trama a través de sus características, son sus acciones y su mismo desenvolvimiento, en este caso su boda, lo que genera el ambiente necesario para el cambio.

Charly también se vuelve un personaje secundario, sin embargo se queda con el rol antagónico puesto que él todavía no ha logrado cumplir su motivación que aún responde a la grupal: cambiar su relación amistosa a una amorosa, en este caso con Lucy, la protagonista.

Charly es el factor más importante para el cambio de Lucy, pues así como cuando estaba en grupo, su función es sacar de la comodidad a la protagonista para envolverla en un nuevo conflicto que la lleve a su evolución.

La fuerza actancial de Charly es muy fuerte durante el desarrollo de la narración, sus acciones mueven por completo la situación de Lucy, volviéndose la contraparte de la pasividad de ella.

Sin embargo, esa característica de iniciativa no se ve reflejada en su descripción que sólo lo cataloga como: alegre, bueno, honesto y risueño; y tampoco sus características negativas se reflejan en la trama.

En cuanto a los demás personajes, afirmamos anteriormente que sus funciones y motivaciones se anulan, envolviéndolos en un nuevo personaje terciario grupal cuya importancia es menor y sus apariciones son complementarias para la trama.

Así, este personaje grupal ya no tiene una influencia en los principales: ni en Lucy, Charly, Natalia y Juan, pues sus acciones se limitan a entrar y salir de escena sin motivación, función o acción alguna; y son sacados de la narración volviendo hasta el epílogo, donde sólo se hace una pequeña mención sobre ellos.

Tercera lectura:

Al igual que las demás participantes, Lucía también basó a sus personajes en personas que conoce de su vida real: Lucy la representa a ella, Natalia es una de sus mejores amigas y una de nuestras participantes, al igual que Brendikes, Pilar era una de sus amigas, Juan es su hermano, Alfredo y Julio son sus amigos, y Charly fue uno de sus novios.

En cuanto a la fisiología de los personajes, la figura femenina que definimos como “curvilínea” pero atlética nos hablaba de una percepción estética que tiene Lucía. Cuando se le preguntó qué pensaba sobre este modo de dibujar a las mujeres respondió que hacía referencia a un estereotipo de “perfección física” que también le simbolizaba salud y

belleza: “Están de buen cuerpo, todas tiene lo suyo. Están bonitas. Me gustaría tener el cuerpo así porque están bonitas. Son chichonas, tienen una cinturita, están caderonas, tienen unas piernotas, y de buena estatura, son altas”.

Lo que nos lleva a interpretar que también, más que una imagen estética, la creación de estos diseños que representan a su propia persona, actúan como una extensión de sus deseos: de cómo desearía y aceptaría verse.

La figura masculina responde al mismo estereotipo de “perfección física”; al que ella define como un cuerpo musculoso y fuerte donde además, el atractivo del rostro (cual para ella se representa en la finura de los rasgos) es una parte importante de la imagen. “Me gustaría tener un esposo así, fortachón. Ojos bonitos, todos finos, sin ningún defecto”.

Y en efecto, todos los personajes que Lucía describe están libres de algún defecto físico, y al poseer todos las mismas siluetas base, encerrándolos en el estereotipo que crea, los vuelve objetos que representan sus deseos y gustos, más que un reflejo de personas reales con rasgos diversos que no necesariamente responden a su concepto de “perfección”.

Las cabezas masculinas se llenaron de relaciones de sentido referentes a la experiencia y tradición de Lucía, pues cuando realizamos el diseño base de las cabezas de los hombres pidió que se colocara cierto tipo de peinado que veía a diario en sus compañeros de clase, así también como la colocación de un arete que para ella debía ir en la oreja izquierda porque de lo contrario se pensaría que es de mujer.

En cuanto a las cabezas femeninas, en el análisis de la segunda lectura encontramos una relación de tradición que nos hacía referencia a un modelo de diseño: la animación japonesa, más conocida como *anime*. En este canon, los ojos son un elemento importante que se exagera en el diseño de los rostros de los personajes. Lucía comentó durante el taller que ella conocía este tipo de modelos a través de imágenes y series que veía en la televisión o a través del Internet, por lo que al momento de realizar sus personajes intentó incluir el mismo estilo de diseño que le gustaba.

Pero no sólo tuvo una influencia en la creación de los ojos, sino que afirmó que la misma figura femenina que había diseñado también guardaba relación. “Me gustaría ser como ellas, tener buen cuerpo y así”, “también le gustan a una de mi salón, pero a esa le gustan como salen con mucha bubi... Esos, y las monas que están en trajes de baño, no sé, me llaman la atención”.

En un ejercicio extra realizado en clase con la presencia de Lucía y Natalia, les tomamos una foto y dejamos que decidieran qué aspectos cambiarían de su físico. Inmediatamente pidieron que se les cambiaran los colores de ojos y que sus pechos fueran más grandes. La “figura curvilínea” seguía saliendo insistentemente como un elemento muy importante para Lucía, lo que nos habla de qué tan arraigado tiene este aspecto y hasta qué punto han interferido los estereotipos culturales en sus propios gustos e imagen estética sobre el cuerpo de la mujer: “Las mujeres que están cuadradas, están así, pero no tienen chichis. Tienen como cuerpo de hombre”.

Los detalles respecto a la altura y al peso, fueron un intento de Lucía por realizarlos de acuerdo a datos reales. Sin embargo, la mayoría de ellos realmente no correspondió a la realidad, sino a la perspectiva que ella tenía sobre el peso y la altura ideal que consideraba para sus personajes. En el caso de los hombres, el ser alto y fuerte debía sobresalir a comparación de las mujeres, haciendo referencia a una idea de Lucía de que la figura masculina debe tener una superioridad física a la femenina.

En la descripción sociológica de los personajes, como decíamos anteriormente, la característica de clase social alta está en todos los perfiles.

En su vida anterior a la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”, Lucía no gozó de una buena economía que la sustentara e incluso comentaba que con su padre salían a buscar dinero en los cementerios. En la Casa Hogar encontró un espacio que la alejara de una preocupación monetaria, pues decía que ahí tenía asegurada la comida de todos los días, la ropa, la escuela, y otros servicios como en ningún otro lado más a lo largo de su vida.

Por lo que la representación de la riqueza en las descripciones para nosotros refleja un anhelo y deseo de Lucía de que en su extensión y su representación, es decir, en sus personajes, no exista esa preocupación monetaria que los aleje de la comodidad.

En cada uno de los perfiles, Lucía usó su conocimiento real para colocar la información sobre el origen de cada uno de los personajes.

La Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” reunió niñas y adolescentes en estado de riesgo de varios municipios del estado de Michoacán en sus instalaciones. Por lo que podemos ver que no sólo se trata de personajes que son provenientes de Morelia; Brenda, por ejemplo, venía de Zamora, y Natalia de Los Reyes.

Después, se construyó una extensión para albergar solamente a niños y adolescentes en Lázaro Cárdenas, que a través de una unión con la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” se pretendió que también funcionara como un vínculo en donde se asegurara que los hermanos de las mujeres se encontraran ahí para que pudieran convivir, lo que le dio a los integrantes de esa casa el apodo de “los hermanos de Lázaro”.

Así, comprendemos el porqué los personajes están divididos desde el comienzo en grupos de mujeres y hombres, y el porqué ellos residen en el municipio de Lázaro Cárdenas aún cuando en su descripción también difieren de lugar de nacimiento como ellas.

Revisando los pasatiempos, el hacer mucho énfasis en el deporte lo relacionamos con el gusto de Lucía por las actividades físicas. Uno de sus deportes favoritos es el voleibol, lo que se refleja directamente en el personaje principal y en las acciones dentro de su historia; por otro lado está el fútbol, que se encuentra en más de un personaje, y que nos habla de una relación de tradición, en la que, así como hemos revisado hasta ahora, se formula como uno de los deportes con más influencia en la cultura mexicana; y por último la natación, que entra en la descripción del perfil de un hombre, y que uniéndola con el hecho de que también se presenta como una de las actividades dentro de la historia, se identifica su influencia en Lucía por, simplemente, el lugar donde se lleva a cabo la narración: la playa,

donde una de las primeras actividades que realiza con sus amigos cuando va a visitarlos es nadar.

Cabe decir que, durante las entrevistas que se le hicieron a Lucía, siempre contó de sus personajes refiriéndose a las personas reales y no de acuerdo a las ficticias, por lo que era su percepción de sus datos y conocimiento de su vida real.

Lucy, el personaje que la representa, busca la convivencia con sus amigos y también la formación de un vínculo amoroso; aspectos que nos hablan de Lucía en dos ámbitos.

El primero nos hace referencia a la separación que vive con su hermano, quien al estar en Lázaro Cárdenas le imposibilita tener la convivencia continua que ella quisiera. Así mismo sucede con sus amigos que se encuentran en la misma casa hogar que su hermano, y a quienes no pueden ver hasta que la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” realiza un evento o los lleva de vacaciones.

El segundo ámbito nos habla de otra de sus prioridades; así como muchas adolescentes, a Lucía también le interesan las relaciones amorosas; gusto que se veía reflejado en la mayoría de sus conversaciones con sus amigas, volviéndolo un tema del cual le es importante hablar.

El personaje de Lucy también refleja la imagen que Lucía tiene de sí misma, una de las características que más resaltó fue su complejo de ser rencorosa. Para ella, el rencor es uno de los defectos que odia más de sí misma, y no sólo en la descripción hablaba de él, sino también durante el taller explicó que ese sentimiento le traía problemas constantemente. Sin embargo, durante la historia no vemos que este factor esté presente, de hecho, en ningún personaje se ven sus características negativas durante la historia, lo que nos habla de un deseo de Lucía por controlar una situación que vaya justo como lo esperado y que le permita disfrutar en todo momento sin encontrarse con ajenos y propios defectos que interfieran con ello.

El personaje de Natalia representa a una de las mejores amigas de Lucía y a una de nuestras participantes. Conociéndose desde antes de entrar a la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”, Natalia se volvió una de las personas más importantes para Lucía, pues a parte de la amistad que forjaron, sus situaciones familiares son parecidas: los hermanos de Natalia también están separados de ella en Lázaro Cárdenas.

Este mismo vínculo con Natalia hace que Lucía la describa de la mejor manera posible en el perfil referente a su personaje. Y de hecho, niega cualquier defecto o complejo que pudiera tener, colocándole sólo características positivas.

Otro elemento que se dio por la misma amistad, aunque es mínimo, es el hecho de ser el único personaje al que, rechazando las características físicas originales de la persona, le colocó rasgos que tomaban en cuenta los gustos de Natalia: Lucía decidió que el personaje de Natalia tendría ojos verdes.

- El personaje de Brendikes también nos habla de otra de sus amistades, así como una más de nuestras participantes: Brenda.
 - Brendikes, a comparación de Natalia, sí es descrita por Lucía marcando un defecto en su personalidad: presumida. Esta característica negativa también responde a la imagen que tiene Lucía sobre su amiga.
 - La relación entre ellas en la vida real no siempre fue la mejor, Lucía siempre reprochaba que Brenda fuera una persona “creída”, convenenciera, y envidiosa. Para ella, el hecho de que Brenda fuera una de las únicas a las que su tutor mandaba dinero y atendía frecuentemente, sin que esta compartiera nada de lo suyo, le daba ese carácter.
 - Así, Lucía muestra a Brendikes como un personaje a quien se le da bien “presumir las cosas y creerse mucho”, colocándolo incluso como una Facultad y como una de las Cosas malas referentes a su actitud.
 - Pily también es una de las amistades de Lucía, sin embargo, así como en el caso de Brenda, tampoco resultó una de las mejores relaciones de nuestra participante.
- Podemos ver en la descripción que hay muchos aspectos negativos que Lucía ha colocado al personaje, desde la misma ocupación (“callejera”), la educación (“secundaria trunca” a diferencia de los demás personajes que alcanzaban la preparatoria o universidad), el coeficiente intelectual (“burra”), los valores (“intolerancia, puras cosas malas”), el mismo sueño de vida (“no ser nadie”), algunas características que para Lucía son defectos físicos (“ojos feos, su nariz”), y por último, las cosas malas respecto a su actitud (“no quiere ser nadie en la vida”). Todas estas características nos hablan de la misma relación e imagen que Lucía tenía de Pily.
- Lucía conoció a Pily en la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” y tuvo una amistad con ella hasta que, así como muchas adolescentes residentes, se escapó y abandonó lo que tenía ahí. Al mismo tiempo, dejó de ir a la escuela como parte de las consecuencias, lo que provocó un gran resentimiento en Lucía por este hecho.
 - Muchas de las integrantes de la Casa Hogar están en contra de escaparse y reprimen a las que así lo hacen porque para ellas simboliza una clase de traición. Natalia, nuestra participante, nos hablaba que el hecho de escaparse generaba desconfianza en las demás hacia quien lo hacía.
 - Sin embargo, escaparse para muchas también es parte de una aventura más de su etapa de crecimiento, así como ir en contra de la autoridad que las ata a un lugar que ni siquiera consideran su hogar sino un impedimento para su propia liberación.
 - El personaje de Pily está repleto de esta indignación de Lucía hacia el hecho de que su amiga se haya escapado: “Lo que no me gustó fue que dejara de estudiar, que no siguiera adelante como ella había dicho”. Lucía refleja en este personaje una decepción que se describe a través de todas las características negativas que le ha colocado.

Así, el hecho de que se describa como “burra”, “no querer ser nadie en la vida”, “callejera”, responden a la situación de la persona real vista desde la perspectiva de Lucía.

Juan es, tanto en la historia como en la vida real, el hermano de Lucía.

Lucía coloca en Juan tanto sus propios deseos como los de su amiga Natalia representándolos en la motivación del personaje varonil: hacerse de una relación amorosa con Natalia. Con ello, cumple con su anhelo de imaginar a su hermano y a su mejor amiga juntos.

Ya que Juan es una de las personas más importantes y valiosas para Lucía, de nuevo vemos que esto se representa en la imagen positiva que ella le da a través de su personaje: los valores de respetuoso, honesto, responsable, alegre, y sin ningún complejo o defecto.

En cuanto a los últimos tres personajes: Alfredo, Julio y Charly, fueron basados en los amigos que Lucía tiene en la casa hogar de Lázaro Cárdenas.

Todos fueron descritos con datos reales y también influenciados por la imagen que Lucía tiene de ellos. Sin embargo, en las entrevistas, nuestra participante aportó más datos sobre ellos y el por qué los había escogido.

Cada uno impactó a Lucía de cierta forma: Charly fue su novio en un momento de su vida, Julio fue uno de los que ella pretendía, al igual que Alfredo, quien es uno de los más populares, según Lucía, por ser el más guapo de todos.

Así, podemos interpretar que cada uno de ellos fue escogido por haber atraído a Lucía de cierta forma: por la personalidad y principalmente por el físico, lo cual lo vemos reflejado en sus descripciones, donde todos incluyen la palabra “guapo” en el apartado de Aspecto en su fisiología.

En general, muchas de las características son parte del mismo conocimiento que Lucía tiene sobre las personas reales, por ejemplo: la descripción del sueño de vida de Natalia y Brendikes son idénticos al de las referencias. Por lo tanto, funcionan como elementos que son meramente referenciales al contexto de la participante, independientemente si fueron o no necesarios narrativamente.

5.2.1.6 Rosa

Anexo: AGI.6-6,7,9 PERSONAJES.

Rosa realizó un total de 7 personajes: Marilyn Gonzáles, el Diablo, Nora, Alina, Adriana, Joel, y Jorge.

Segunda lectura:

Rosa creó tres tipos de personajes en cuanto a fisiología: dos de ellos son elementos ficticios, y el tercer tipo corresponde a una silueta humana.

El personaje de Marilyn Gonzáles tiene el rol protagónico de la historia, y sus características fisiológicas corresponden a lo que alegóricamente se le conoce como Parca:

un ser que se representa mediante un esqueleto humano que viste una capa negra y sostiene una garduña.

Respondiendo como un símbolo de la Muerte, Marylin Gonzáles es descrita con características superiores a la raza humana, mostrando su propia inmortalidad a través de sus 500 años de vida; así como su naturaleza supernatural.

Marylin Gonzáles también es superior en cuanto a su altura, volviéndose un personaje visualmente imponente con sus 2 metros; además de una sonrisa que deja entrever sus dientes, lo que parece responder a la creación de un aspecto macabro por parte de la autora, pero que sin embargo se pierde un poco en cuanto a que la misma sonrisa nos genera una imagen más bien simpática del personaje.

Referente a la sociología, el personaje de Marylin es de clase alta, lo que se relaciona directamente al argumento de ser una heredera; pero a sí mismo, genera una bipolaridad en el personaje, una contradicción hacia uno de sus objetivos que explicaremos más adelante.

El personaje de Marylin está limitado en sus acciones, las únicas operaciones que hace como personaje se encierran en “matar gente”, por lo que las dos características como es la ocupación y vida hogareña se ven influenciadas por esa misma monotonía.

La motivación del personaje de Marylin está descrita en su mismo sueño de vida: ella quiere cumplir su manda, ese es su objetivo único el cual limita todo lo que hace y en cuanto piensa.

La manda la vuelve su esclava, y todas sus acciones se encausan respondiendo a esta misma motivación, que más que eso, se vuelve una necesidad del personaje para poder sobrevivir, para salir de su encarcelamiento.

Entre uno de los objetivos de Marylin está el matar gente rica, que es la bipolaridad que encontrábamos en cuanto a su propia sociología. Su pasado fue ser la hija de la familia más rica en la ciudad, pero después, su objetivo se vuelve cazar a la misma persona que alguna vez ella fue.

Marylin es un personaje altamente influenciado por la presencia del antagonista: el Diablo. Debido a él, el personaje de Marylin cambia no sólo de forma psicológica, sino también su misma naturaleza y nombre.

Siendo desechada su propia humanidad para volverse un ser inmortal y al ser poseedora de una deuda que la une al antagonista, Marylin se vuelve un objeto de uso, un medio para que el Diablo cumpla sus deseos; y mediante la imposición de un nuevo nombre para ella, este reafirma y completa su deshumanización al presentarla como su posesión y como un ente diferente: ella ahora es la Muerte, servidora del Diablo.

Así, Marylin se vuelve un personaje que más que buscar su propia motivación, está atada a la del antagonista, quien la jala y la saca de su comodidad, lo que la convierte en un elemento pasivo que responde a la acción de otros.

El Diablo, como ya hemos mencionado anteriormente, se presenta como aquél con el rol antagónico; será quien con su función de llevarle la contraria o interceptar el mundo de la protagonista, le genere un conflicto que desate su propia evolución o la de sus cercanos.

La fisiología del Diablo es un elemento interesante de analizar pues tiene varias características iconológicas pertenecientes al cristianismo.

Diablo se presenta como un ser parecido a un centauro, cuyo torso superior nos refleja su parte humana, mientras que su parte inferior alude a dos animales: según nuestra participante, al caballo y las patas de una gallina; lo que nos indica, así como en el caso de Marylin, su misma naturaleza supernatural.

Sobre su cabeza se ha colocado una corona, símbolo de supremacía, cuyo objetivo parece generar en el espectador la idea del nivel jerárquico del personaje con respecto a los otros. Es el "Rey", aquél que gobierna sobre los demás y de quien no se le puede huir ni contradecir.

Así mismo, la edad también le genera una superioridad ante los demás personajes con 5000 años, lo que demuestra su inmortalidad y una historia de vida más amplia que la del personaje de Marylin; esta diferencia de edad también es una alusión de ver al Diablo como un adulto que influye en apenas una niña, en este caso en la protagonista.

Referente a su sociología el Diablo también es un persona que es descrito como parte de la clase alta, sin embargo, el desarrollo de la narrativa también le crea una bipolaridad con este mismo elemento. El Diablo, a pesar de estar rodeado de una riqueza, no la percibe ni es acreedor de ella, lo que genera en el personaje la motivación que lo moverá durante la historia.

La motivación del Diablo es acabar con la gente rica de la ciudad que le recuerda a sus padres. Su motor de acción está directamente relacionado con su historia de vida, que combinado su psicología vengativa pretende extender el mismo dolor que sufrió hacia una representación de quien lo llevó a la miseria.

En la descripción colocada por Rosa, el Diablo también tiene como sueño de vida el cumplir sus mandas, sin embargo, durante la narración es más bien él quien acepta las mandas, y también quien impone los sacrificios de estas.

El Diablo funciona como el agente de cambio para la protagonista, pero lo hace obligándola a entrar a su juego. Su misma psicología agresiva intercepta con Marylin en modo de manipulación y posesión.

El Diablo se convierte en el titiritero imponiendo el camino de Marylin, pero es debido a esto que su función se vuelve doble: tanto como ser el motor para el cambio de la protagonista, como también, a partir de que esta funge como su extensión, facilitarle la tarea al darle las armas y las herramientas para lograr su misión.

Esto no quiere decir que el Diablo se convierta en un personaje de apoyo a la protagonista, sólo podría hacerlo si sus acciones reflejaran los deseos de esta misma, lo cual no es así: el Diablo ve cumplir sus deseos mientras Marilyn siga respetando la manda, lo que choca con el objetivo de ella que es darle fin a eso.

Así, que el Diablo sea una fuente de herramientas no significa que desee que Marilyn satisfaga su motivación, sino que genera más elementos de manipulación que referencian y responden sólo a sus deseos.

Para los siguientes personajes, Rosa no especificó a quién se refería con la “amiga”, quien aparece al final de la historia. Por eso mismo no podemos arriesgarnos a escoger un perfil equivocado que haga mención fisiológica, sociológica y psicológica de otro, por lo que lo analizaremos de manera separada a los demás.

El personaje “amiga” no es un reflejo de las motivaciones de la protagonista, pero tampoco responde a las del antagonista. Es una tercera fuerza actancial que aunque separada de los otros, al tener una motivación diferente a Marilyn, le da un rol también antagonico.

La motivación de la “amiga” era simplemente la de asistir a la fiesta a la que fue invitada, pero al volverse un objeto de caza, su motivación cambia a la de supervivencia.

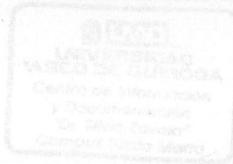
Por lo que este secundario se alza como la contraparte de las acciones de la protagonista, invirtiendo los roles: la “amiga” se vuelve ahora la víctima, y Marilyn la victimaria; y este hecho es la misma la función narrativa del personaje, simplemente ser el catalizador para cambiar y volcar la imagen de la protagonista, y para desatar el final de su evolución ante la ausencia del Diablo.

Finalmente, Alina, Adriana, Joel, Jorge y Nora, conforman un personaje grupal cuyo rol es terciario. De hecho, no son siquiera nombrados durante la narración de forma individual, sino que se presentan como los “muchachos”.

Fisiológicamente, se trata de humanos cuyas edades entran en un rango de 16 años a 24 años; lo que los hace más o menos compatibles y así los puede presentar en la historia como un grupo de amigos cuya motivación es salir a divertirse juntos.

Sociológica y psicológicamente, todos los personajes poseen las mismas características: todos tienen facultades para el baile y este se formula como la máxima prioridad de su vida cotidiana, su pasatiempo y sueño de vida. Con esta característica los personajes realizan una contribución a la narración que, a través de sus gustos, generan un ambiente para la continuación del desarrollo de la trama.

Pero limitarse a ello responde a su cualidad de personajes terciarios, cuya importancia narrativa no tiene que destacar, pero tampoco pasar por desapercibida, pues su simple aparición es debido a una necesidad narrativa: en este caso el cumplir la función de ser un simple vínculo para la aparición del personaje la “amiga”, así como ser elementos de relleno que ayuden a crear y complementar el ambiente pretendido en la historia.



Tercera lectura:

Rompiendo con el esquema que hemos encontrado hasta ahora donde cada uno de los personajes fue creado en base a una persona cercana a la participante, Rosa creó personajes que hacen mayor referencia a una relación de sentido respecto a la tradición.

Marylin, la protagonista, cuyo diseño y caracterización responde a una Parca que simboliza a la muerte como una entidad antropomórfica; nos habla de una imagen que está arraigada en Rosa, representativa del mismo concepto.

Por ejemplo, debido al mismo idioma español, el simple hecho de decir “la muerte”, crea la representación mental de un ente de figura femenina; así, interpretamos que se relaciona al hecho de que Rosa haya decidido que Marylin Gonzáles sea una mujer.

También, la portación de una garduña y una capa negra, elementos comunes en nuestro folkllore mexicano que son usados para personificar a la muerte, se utilizan en los diseños de Rosa, quien, insertada en este mismo contexto, muestra esta relación de sentido que adquirió, entonces, a través de su cultura.

Ocurre de la misma forma con el Diablo, quien también refleja este diálogo de tradición de nuestra participante con sus creaciones.

Esta figura del Diablo, que en un momento la participante describió con “patas de caballo y de gallina”, interpretamos que realmente hace referencia a una imagen donde se muestra a un ser bípedo cuyas piernas son las de una cabra y un gallo, una de las tantas representaciones que podemos encontrar en México del Diablo, por ejemplo: la descrita por nuestra participante fácilmente la podemos observar en la lotería.

Rosa pretendía escribir una historia de terror, y para hacerlo, tomó elementos que para ella hacían alusión al mal: el Diablo, describiéndolo como un manipulador, y Marylin (Muerte) como aquella que intercepta vidas a su voluntad. Todas son características que nos hablan sobre un estereotipo antagónico que comparte la participante.

Durante la producción, Rosa sustituyó continuamente los nombres de estos personajes. Sin embargo, eran cambios que respondían más a un impulso de momento que a una planeación de la historia. En una primera instancia, decidió que su protagonista llevaría el nombre de Marylin Gonzáles, sin embargo, otro día que se sentó a escribir quiso nombrar a uno de nosotros en su historia, por lo que la protagonista terminó llamándose Itzel; y por último, realizó la conversión del personaje a la Muerte, lo que sí respondía a una necesidad narrativa.

Así mismo pasó con el Diablo. Para mostrar que él había cambiado, realizó una conversión de nombre como parte de un efecto *flashback* (retroceso en el tiempo), es por eso que de repente nos habla de él como Óscar, nombre que eligió aleatoriamente.

Mientras realizaba al personaje del Diablo, se le preguntó a Rosa si se había basado en alguna persona para hacerlo, lo que contestó negativamente; pero después afirmó que sí le recordaba a uno de sus primos, sin embargo no comentó más.

Hay un elemento que nos llama la atención, así como en el caso de Lucía, quien había colocado a todos sus personajes en una clase alta, también Rosa hace mucho énfasis en el tema de la riqueza monetaria, tanto en cada uno de los perfiles de los personajes, como en ser un elemento que forma parte importante de las motivaciones de los principales.

Rosa muestra la riqueza monetaria como un estado natural de los personajes, pero también como un elemento de deseo que les genera sentimientos de avaricia, y también de envidia. Aún así, el dinero se vuelve la característica que une a los personajes, “amiga” y los demás personajes terciarios aparecen en la historia por este mismo elemento.

Por otro lado, desde un principio comentamos que existía una relación muy profunda entre los personajes que Rosa describía con la religión; reforzando esta misma idea, cabe destacar que todos los personajes terciarios son descritos como seguidores del cristianismo. Sin embargo, no podemos inferir con apoyo de datos contextuales sobre este punto en específico, puesto que nunca se tocó el tema con la participante; aún así, se puede llegar a pensar que Rosa habló en su historia de la única religión que ella conocía.

Los terciarios también tienen otro elemento en común, a todos les gusta bailar. Esta cualidad no se ve reflejada en la narración, ni siquiera cuando encontramos la justificación de que los personajes están ambientados en una fiesta; lo que nos da la posibilidad de interpretar que Rosa quiere representar uno de sus gustos a través de sus creaciones.

En la Casa Hogar suelen haber muchos talleres que le dan oportunidad a las integrantes de realizar actividades diversas que van desde lo cultural hasta lo físico. El baile es una de las más importantes para las adolescentes, a quienes veíamos continuamente atraídas por esta clase: hablaban sobre qué música les habían puesto, así como las coreografías que debían hacer. Pero no sólo eso, en Michoacán, se han formado muchas bandas gruperas que se reúnen para ofrecer conciertos en donde la gente puede ir a bailar, y se le invita a la población a asistir a estos llamados “bailes”; ya que Rosa se expresa en sus personajes específicamente de esta forma, podemos inferir que representa una referencia de sentido relacionada a estos gustos.

Concluido el análisis de personajes, nos aventuramos una vez más a seguir comprendiendo a través de las lecturas y el proceso de animación la forma en como se refleja la realidad de nuestras participantes. Con esto en mente, seguimos de igual forma, la segunda y tercera lectura en relación a la historia.

5.2.2 Etapa de Producción: Guión literario

Para adentrarnos en la comprensión del significado del guión literario a través del análisis literario y cinematográfico, nos propusimos observar los siguientes elementos: los ejes temáticos, el argumento, la trama, los diálogos y la voz narrativa.

5.2.2.1 Natalia

Anexo: AG1.1-8 HISTORIA

Segunda lectura:

Para analizar los *ejes temáticos* representativos en el guión literario de Natalia, elaboraremos una lista de conceptos temáticos que se repiten tanto en las acciones de los personajes, como en la narración en general.

La primera tabla realizada nos ayudará a encontrar referencias temáticas en cada oración o párrafo de la historia que presenta Natalia, subrayando los elementos que consideramos destacables y analizables en la columna izquierda, mientras que en la columna derecha anotaremos los temas de los que nosotros interpretamos que se habla en la primera columna, permitiendo la repetición con fines de contabilizar:

<i>Oraciones/párrafos estudiados</i>	<i>Referencias temáticas</i>
Había una vez en una gran ciudad de extraterrestres, un par de <u>amigos gigantes</u> que <u>salvaban al mundo</u> de un enorme Robot.	Extraterrestres Amistad Heroísmo
Pinki y Punki vivían juntos y tenían una <u>amistad</u> muy bonita.	Amistad
Pero un día los dos <u>superhéroes</u> fueron a <u>pelear</u> contra el Robot,	Heroísmo Lucha entre bien y mal
Lo fueron <u>derrotando</u> poco a poco y ellos guardaron las piezas del Robot en un baúl muy grande.	Lucha entre bien y mal
Pero un día dijo Punki: " <u>No me gusta que Pinki sea mejor que yo, ¿voy a hacer un plan? ¡Ya sé qué voy a hacer! ¡Voy a ser malo y a entrenar para ser mejor que él!</u> ".	Envidia representada en rivalidad Búsqueda de la superioridad
Y Pinki: "Como que Punki ya no quiere ser mi <u>amigo</u> , lo noto raro".	Amistad
Y Pinki un día encontró una carta que decía: "Pinki es <u>mejor que yo</u> y eso a mí no me gusta, ya no quiero ser su <u>amigo</u> , ahora quiero ser su <u>rival para ser mejor que él</u> ".	Envidia representada en rivalidad Amistad Rivalidad Búsqueda de la superioridad
A Pinki le duele que su <u>mejor amigo</u> sea su <u>oponente</u> .	Amistad Rivalidad
Pero un día, Punki fue a <u>destruir su casa</u> y <u>Pinki se enojó mucho</u> , pero Pinki aguantó.	Destrucción ligada a la provocación Frustración
Pasaron días y Punki sacó al Robot del baúl y lo armó; y Punki <u>empezó a destruir la ciudad</u> con su nuevo <u>amigo</u> el Robot.	Destrucción ligada a la provocación Amistad
Punki <u>provocó</u> a Pinki y le gritó: " <u>¡No eres mejor que yo, ven y pelea como hombre, yo soy más fuerte que tú y te traje un regalito</u> ".	Provocación Rivalidad Búsqueda de la

	superioridad
Y sale Pinki de su hogar y le dijo: “Yo y mi amiguito te vamos a <u>vencer</u> ”.	Búsqueda de la superioridad
Y lo <u>avientan</u> con su <u>superfuerza</u> a Pinki, pero Pinki se levanta y <u>sigue peleando</u> .	Lucha de poderes
Y Pinki empuja al Robot y a Punky y ellos se medio desmayan. Y ahí se quedan tirados y Pinki se va y dice: “No vale la pena”.	Decepción de una amistad
Ellos despertaron y dijo Punky: “Yo sé que hice mal en <u>querer ser mejor que Pinki</u> , él le hecha más ganas que yo y voy a destruir este Robot, no sirve para nada y también voy a pedirle disculpas a mi <u>mejor amigo</u> ”.	Envidia representada en rivalidad Amistad
Y le pide disculpas y su <u>amigo</u> le dice: “Sí, te disculpo, <u>yo sé que todo lo hiciste para ser mejor que yo</u> ”.	Amistad Envidia representada en rivalidad
Pero no crean que aquí la historia termina: Viene el gran Papá Robot a buscar <u>venganza</u> , esta historia continuará.	Venganza

En la segunda tabla presentamos el recuento de las referencias temáticas:

<i>Referencias temáticas encontradas</i>	<i>Número de apariciones</i>
Extraterrestres	1
Amistad	8
Heroísmo	2
Lucha entre bien y mal	3
Rivalidad y envidia representada en rivalidad	7
Búsqueda de la superioridad	4
Provocación y destrucción ligada a la provocación	3
Frustración	1
Decepción de una amistad	1
Venganza	1

Las referencias temáticas no sólo se representan en forma vertical, sino que también de manera horizontal. Una puede depender, ser una acción o una reacción de la otra. Para identificar los temas, necesitamos crear estos vínculos entre las referencias temáticas que nos ayuden a inferir una generalidad argumentada.

Encontramos relación en las siguientes referencias temáticas:

1) La “amistad” se relaciona directamente con la temática de “decepción de una amistad”, cual aunque representa un aspecto negativo, se da sólo porque existe la primera. Así, estas dos se unen en una sola temática: “amistad”.

2) El “heroísmo” es sólo un elemento integrante de la “lucha entre bien y mal”, pues se refleja en la palabra “bien”, la cual es asociada y comúnmente representada con un héroe, una “persona venerada por realizar proezas con gran valentía” (The Free Dictionary, 2013). Así, estos conceptos se unen en la temática: “lucha entre bien y mal”.

3) La “rivalidad”, “envidia representada en rivalidad” y la “búsqueda de la superioridad”, son tres elementos que pueden unirse a partir del contexto en que los estamos encontrando. La rivalidad se define como una “enemistad producida por emulación o competencia muy vivas” (RAE, 2014); esa “emulación” se define al mismo tiempo como “Imitar las acciones de otro procurando igualarlas e incluso excederlas” (RAE, 2014), lo que nos da como resultado un sinónimo de la “búsqueda de superioridad”, cuya última palabra es definida como la “preeminencia, excelencia o ventaja en alguien o algo respecto de otra persona o cosa”. La “envidia” por otro lado, se logra relacionar entre conceptos al definirse como “Emulación, deseo de algo que no se posee” (RAE, 2014). Unidas por la “emulación”, la “envidia” y la “búsqueda de la superioridad” son conceptos co-dependientes a la “rivalidad”, pero no le son superables, puesto que la “búsqueda de superioridad” del protagonista depende de la existencia de la amistad del protagonista con el secundario, volviendo a la inclusión del término de “enemistad” como el punto unión, lo que nos demuestra que la “rivalidad” es la temática clave representativa.

4) La “provocación”, vista desde el concepto “Irritar o estimular a alguien con palabras u obras para que se enoje” (RAE, 2014), sólo es un elemento que se muestra como consecuencia de la “rivalidad”. Pues la “rivalidad” también es vista desde el punto de la “competencia” definida como una “disputa o contienda entre dos o más personas sobre algo” (RAE, 2014); así, entendemos que la “provocación” sólo se da por ese deseo de disputa. De esta forma, “provocación” se une a la temática de “rivalidad”.

Las demás temáticas responden a relaciones completamente diferentes: “extraterrestres” cumple una función meramente contextual, “frustración” es más una reacción psicológica del personaje que no tiene un impacto más allá del detener al secundario sólo por un momento, y la “venganza” se utiliza como un tema alternativo que no afecta al desarrollo de la historia principal.

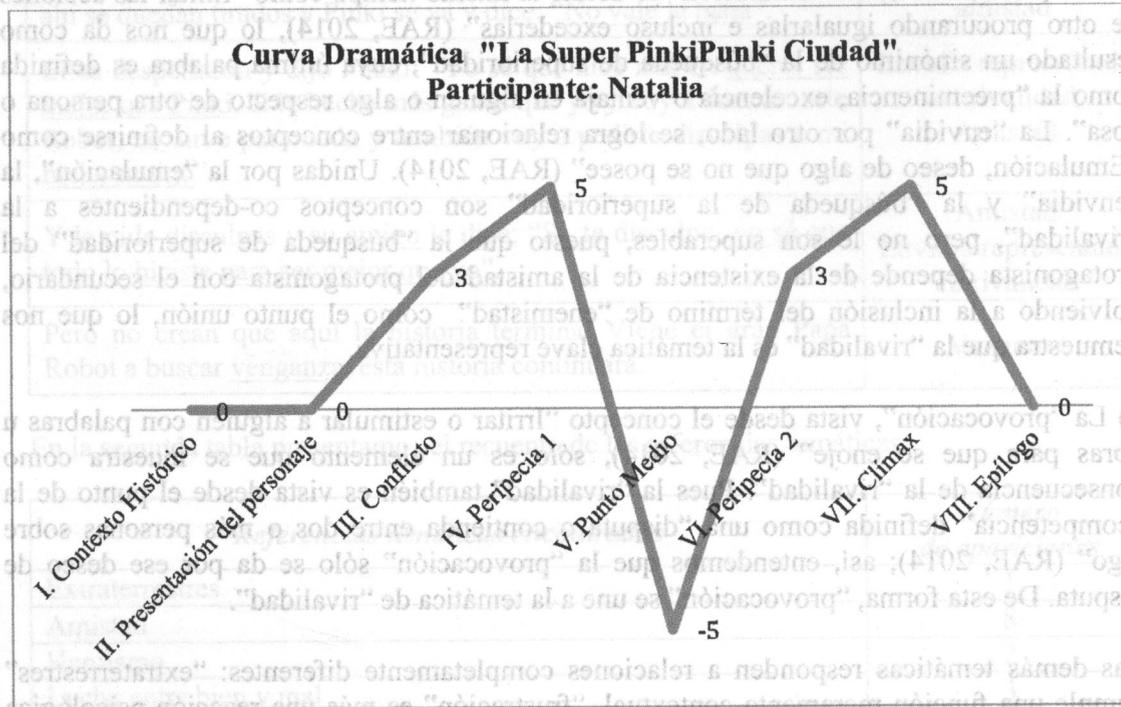
Tomando en cuenta las relaciones temáticas anteriores, mostramos una nueva tabla de referencias:

Referencias temáticas relacionadas	Número de apariciones
Amistad (decepción de una amistad)	9
Lucha entre bien y mal (heroísmo)	5
Rivalidad (envidia representada en rivalidad, búsqueda de la superioridad, y provocación y destrucción ligada a la provocación)	14

De esta forma podemos encontrar que el tema principal es la “rivalidad”, mientras que como temas secundarios están la “amistad” y “lucha entre bien y mal”.

Siguiendo con el **análisis del argumento**, realizaremos una gráfica que represente la curva argumental de la historia de Natalia, y con la cual después se procederá a estudiar el conflicto y la trama.

Como explicábamos anteriormente, la curva argumental es simplemente la cadena de acciones que representan el guión literario de nuestras participantes. Estudiando la historia de Natalia, y en base a la teoría ya explicada en sus capítulos correspondientes, se pudo elaborar la siguiente curva:



Como podemos observar, la curva dramática de la historia de Natalia responde al modelo presentado en la teoría del Capítulo 3. A continuación presentaremos la argumentación de tal esquema:

I. Contexto Histórico: En la historia de Natalia, el Contexto Histórico se representa mediante el espacio en que se lleva a cabo las acciones, en este caso, es la ciudad de extraterrestres. El Contexto Histórico de Natalia tiene la función de adentrar al espectador, desde un principio, a una historia de fantasía.

II. Presentación de personaje principal: Después de realizar la presentación del Contexto, Natalia va directo a la presentación tanto del personaje protagónico Punki, como del personaje antagonico Pinki (aunque este no tenga esa función en este preciso momento narrativo); realizando una importante descripción de su vida cotidiana (el hecho de que los dos sean amigos cuya ocupación es mantener en orden a la ciudad al luchar contra el Robot), sin conflictos o cambios aún.

III. Conflicto: Se entra a este punto en el momento en que el personaje de Punki comienza a cuestionarse sobre su vida cotidiana. Ahora tiene una motivación, una ambición, algo que necesita cambiar a través de abandonar su comodidad inicial.

El Conflicto se presenta en la siguiente línea, a la cual llamaremos “desencadenante”:

“Pero un día dijo Punki: “No me gusta que Pinki sea mejor que yo, ¿voy a hacer un plan?”.

Desde ese momento Punki, como personaje principal, nos está presentando tres variables a analizar: en primera, la frase “no me gusta que... sea mejor que yo” nos invoca a un desagrado por inferioridad; en segunda, el nombramiento de su amigo Pinki como punto de referencia para su comparación nos habla de una rivalidad; y por último, la presentación de la línea completa nos habla del objeto de deseo, en este caso, de su necesidad por el incremento de su propio poder.

Con estas tres variables, y analizando los modelos de conflictos en las 36 situaciones presentadas por Polti, podemos identificar el conflicto que Natalia nos presenta en la categoría de “Rivalidad de superior e inferior”, donde los elementos que lo integran son: un rival superior (el antagonico Pinki), uno inferior (el protagonista Punki), y el objeto (el poder); donde el rival superior derrota al rival inferior y gana el objeto de deseo.

IV. Peripécia 1: El cambio de 180° en la vida de Punki, se observa desde que toma la decisión de abandonar su vida cotidiana con un plan en mente. Ahora tiene su motivación planteada en acciones a lograr, aquellas que cree que le ayudarán a resolver su Conflicto.

La línea siguiente lo especifica:

“¡Ya sé qué voy a hacer, voy a ser malo y voy a entrenar para ser mejor que él!”.

Es en este punto donde el personaje decide dejar a un lado sus acciones previas, para responder a su Conflicto. Punki deja la salvación de la ciudad para entrenar su fuerza física y obtener poder que le dé la superioridad ante Pinki.

Después de esa frase, se llevan a cabo acciones para lograrlo: en primer lugar, Punki le hace saber a Pinki sobre su rivalidad enviándole una carta y destruyendo su casa; en segundo lugar, Punki saca al Robot, y comienza a destruir la ciudad con tal de aumentar su poder al realizar acciones que contradigan la naturaleza de Pinki; en tercero, Punki enfrenta directamente a Pinki en un intento por probarse a sí mismo su superioridad ante el otro.

Todas estas acciones responden a la misma necesidad del protagonista por obtener el poder ante el rival superior. Sin embargo, en esta parte de la historia estas no tienen un resultado satisfactorio.

V. Punto Medio: En este punto dramático, el personaje de Punki sufre su derrota; a pesar de haber realizado intentos por resolver su Conflicto, estos se ven frustrados por la parte antagonica: Pinki sigue siendo más fuerte que él.

Así, aunque la historia no desarrolle ampliamente este punto, el personaje de Punki se ve totalmente destruido en ánimos como para seguir luchando por la superioridad.

VI. Peripetia 2: Sin embargo, justo después del Punto Medio, el personaje de Punki encuentra la solución a su Conflicto, pero no se ve absuelto con la obtención de su objeto de deseo, sino con el abandono del mismo y la priorización de la amistad; lo que elimina la “rivalidad”.

Esta etapa está explícita en el monólogo del personaje:

“Yo sé que hice mal en querer ser mejor que Pinki, él le echa más ganas que yo, y voy a destruir este Robot, no sirve para nada, y también voy a pedirle disculpas a mi mejor amigo”.

Con este diálogo se representa la reflexión hecha por Punki en donde nos explica que ha comprendido la acción que debe emprender para darle el fin a su Conflicto.

VII. Clímax: Así, con la solución en las manos, Punki la lleva a cabo en acción: elimina al Robot y pide disculpas a Pinki.

Con el perdón entre los personajes, Punki resuelve su Conflicto; quizá no ganó poder, pero evolucionó al darse cuenta de lo que estaba haciendo mal y lo que debía priorizar: la amistad con Pinki.

VII. Epílogo: Por último, observamos a Punki y Pinki insertos nuevamente en una vida normal, de vuelta a la cotidianidad donde se dedican a ser héroes en conjunto para luchar contra el mal. El personaje principal vuelve a su comodidad inicial pero ya evolucionado, su Conflicto se ha resuelto, así también como el drama.

Sin embargo, el Epílogo también nos presenta una posible continuación, una intervención próxima que podría generar un nuevo Conflicto para los personajes; y en Natalia podemos observar este elemento en la inclusión del Papá Robot que va en busca de la venganza por su hijo derrotado.

En lo referente a la **trama**, la historia que nos plantea Natalia está descrita en modo cronológico, en una secuencia de sucesos que no propone saltos en el tiempo: como un *flashback* o un *flashforward*.

Se limita a contar la historia tal como ocurrió sin jugar con el acomodo y presentación de los hechos; por lo que no encontramos antes de tiempo escenas que tengan algún objetivo narrativo de aproximarnos a la intriga de cierto modo: ya sea incorrecto, o generando suspenso o curiosidad. Simplemente observamos cómo van ocurriendo las cosas a su tiempo y forma.

Sin embargo, como parte del dramatismo, Natalia no sólo nos describe las acciones de Punki, sino que también las de Pinki, lo que se sirve para ayudar a crearnos una imagen del protagonista comparando sus acciones con las del secundario, a quien a través de estas escenas nos expande sus sentimientos y nos obliga a reaccionar ante ellos.

Así, alejándose de sólo mostrarnos la vivencia del protagonista, Natalia incluye en la narración también secuencias ajenas a él que nos explican las consecuencias de sus acciones, generando una carga dramática diferente de la que se exploraría con sólo verlo a él en cuadro.

Los **diálogos** en la historia de Natalia son unos de los elementos narrativos más importantes, puesto que más que realizar la función de adentrarnos a la personalidad del personaje, son aquellos que en sí mismos marcan algunos vértices dentro de la curva dramática.

Como analizamos anteriormente, el primer diálogo (en este caso monólogo) que estableció Natalia en su historia: “No me gusta que Pinki sea mejor que yo, ¿voy a hacer un plan? ¡Ya sé qué voy a hacer, voy a ser malo y voy a entrenar para ser mejor que él!”, es tanto la señalación del Conflicto como el desbordamiento de la Peripecia 1.

El personaje principal es el que lleva la mayoría de los diálogos y monólogos, es quien más hace uso del sistema lingüístico vocalizado para dar a conocer sus cambios de pensamiento, sus ideas, y sus sentimientos. Conocemos a través de sus palabras lo que pasa en su cabeza sobre las acciones que emprende, o sobre lo que hará en un futuro; sus diálogos son tan directos que dejan a un lado la necesidad de mostrar metafórica o alegóricamente sus pensamientos.

Sin embargo, en el caso de Pinki, los diálogos son escasos, limitándose a fungir como un “lector” en cuanto encuentra la carta de Punki, pues no expresa nada suyo verbalmente, sino que, al contrario del otro, hace uso de sus acciones para mostrar sus sentimientos, por ejemplo: en lugar de hablar sobre su tristeza, Natalia hace uso de la animación para mostrarlo llorando o enojándose.

Pero en cambio, los dos diálogos siguientes y últimos de Pinki sí responden al modelo utilizado por Punki, en donde a partir de las palabras expresa su sentir, y sólo se limitan a eso; son diálogos generadores de acciones y reaccionan también a estas mismas, no son creados para rellenar espacios ni para explorar de manera profunda la personalidad del personaje en sus diferentes aspectos.

Los diálogos en *La Super PinkiPunki Ciudad* son referenciales al sentimiento inmediato de cada personaje respecto a su situación, y nos evocan directamente a la emoción sin basarse de figuras retóricas o de bastos soliloquios que indaguen poéticamente sobre el mismo hecho.

El **narrador**, aquél desde el cual se coloca el punto de vista de la narración, se utiliza en tercera persona en la historia de Natalia. Ningún personaje es acreedor de la voz narrativa, pero el autor sí lo es, y se trata de un narrador omnisciente.

Pero a pesar que la característica de este narrador es conocer todo lo que sucede en la mente de los personajes, este se limita mayormente a contar sólo las acciones conforme van

ocurriendo, sin meterse a profundidad en describir los sentimientos o ideas de los personajes.

Partes como: “A Pinki le duele que su mejor amigo sea su oponente”, sí describen la interioridad del personaje, sin embargo lo hace de manera superficial al no entablar un diálogo más profundo que permita al lector generar más razones para comprender la emoción de Pinki.

El narrador carece de dramatismo, por lo que su intervención se presta para ser repetitiva en la misma animación, puesto que en la estructura del guión escrito por Natalia no se planearon secuencias o elementos que se mostraran visualmente solos sin necesidad del narrador, lo cual deja caer a esta voz omnisciente en una redundancia verbal-visual a lado de la animación.

Tercera lectura:

Para comenzar, es interesante comentar una de las primeras diferencias que uno encuentra al leer las historias de todas nuestras participantes: Natalia fue una de las dos únicas participantes que no escribió una historia que contuviera el tema del romance, sino que más bien se centrara en algo más como la amistad; además de que no estableció personajes que se identificaran directamente con ella, sino que lo hizo de un modo metafórico.

Aunque pudimos analizar que el tema principal resultante de la historia de Natalia era la “rivalidad”, y la “amistad” figuraba como tema secundario, nos resulta preciso analizar primero la segunda unidad temática.

Como hemos visto hasta ahora, la amistad, el noviazgo, las relaciones con semejantes son unos de los temas más importantes a tratar entre las adolescentes, quienes se deslindan de las figuras de autoridad para concentrarse en nuevas formas de relación. Pero a diferencia de la mayoría de nuestras participantes a quienes les interesaba más la escritura sobre relaciones amorosas, Natalia se difiere del resto en el momento de la creación de su historia para hablar sobre la amistad.

Para comenzar a comprender el por qué de su elección, nos remitiremos a un comentario hecho por la participante en el taller: cuando se le preguntó a Natalia si había tenido novio ella lo negó, “es que lo veo como una pérdida de tiempo”.

A partir de ello se logra interpretar que simplemente, para Natalia, las relaciones amorosas no figuraban como una prioridad en ese momento, por lo que escribir una historia con ese tema no era de su interés; aunque, durante el desarrollo del taller, eso cambia conforme vive nuevas experiencias, e incluso llega a pensar en que si hiciera una nueva animación trataría de una relación amorosa.

En cuanto a la “rivalidad”, Natalia constantemente hablaba sobre lo que la había inspirado para escribir sobre el tema.

En la Casa Hogar, uno de los problemas cotidianos a los que se enfrenta era lidiar con distintas personalidades que no siempre le mostraban afecto. Las habitantes, aún cuando todas podían recibir los mismos tratos, siguen teniendo individualidad en sus cosas y en sus privilegios, así como lo comentábamos anteriormente.

Además de que el personaje de Pinki nos hablara sobre eso en su perfil, no sólo se queda ahí sino que esto se ve reflejado en el mismo Conflicto de la historia. Punky y Pinki se vuelven enemistades al momento en que uno posee y otro no, en donde surge una envidia que se convierte en rivalidad.

Natalia explicaba que en la Casa Hogar a ella le pasaba lo mismo: “Bueno, has de cuenta este pantalón, a unas niñas les gusta y me tienen envidia. ‘Hay que tu pantalón está feo’ y me lo pueden hasta romper. Me lo pueden rayar o lo que sea. No me gusta la envidia”.

Ella nos muestra, a través de su historia, su percepción sobre el tema, las emociones y sentimientos que deja entrever a través de sus personajes y sus acciones. La rivalidad la muestra negativamente, capaz de provocar tristezas, discusiones y pérdidas de amistad, como aquella que nos mueve negativamente bajo el deseo de superación que nace ante la comparación con el otro.

Ahora, en cuanto al argumento, y dejando a un lado el análisis del Contexto para el apartado de los fondos, y ya habiendo estudiado anteriormente a los personajes, nos movemos hasta el siguiente punto de la curva dramática: el Conflicto.

En *La Super Pinki Punky Ciudad*, el Conflicto nos vuelve a mostrar el tema de la rivalidad, que se asocia directamente con la anterior descripción contextual de la autora, pero que, sin embargo, la lucha entre poderes también se identifica con lo que desde los personajes interpretamos: es una representación de la relación de Natalia con su amiga Brenda. “Ella quería ser mejor que yo. Éramos como rivales, porque en las calificaciones íbamos las dos igualitas, yo era la mejor y ella no. Siempre tuvo rivalidad, así como de querer ser mejor que yo”, explicaba nuestra participante.

Las diferentes acciones que emprende Punky en su deseo de superar a Pinki podrían ser un reflejo de la riña constante entre Natalia y su amiga Brenda, quien incluso buscaba ayuda para, como ella dice en sus palabras, “hacerle la vida imposible”; esto se ve en la intervención del Robot como un actante ayudante de Punky, quien no era más que la imagen de las amistades de las que se apoyaba para molestar a nuestra participante.

La destrucción de la casa, el apoyo con el antiguo enemigo y el reto directo del protagonista al antagonista, nos muestra metafóricamente la representación que hace Natalia de la pérdida de la amistad, de la traición y la rivalidad que enfrenta de una manera diferente en su vida cotidiana: peleándose con su amiga, al saber que esta habla mal sobre ella con otras, y viéndose en competencia constante.

En la parte final de la historia, para Natalia, la auto-aceptación de la derrota de Punky no significaba darse por vencido ante sus ansias de ser mejor que Pinki, sino en buscar lo que se necesitara para ser mejor que él mismo. Esta interpretación sobre el final de la historia

no la llevó a cabo de manera escrita nuestra participante, pero durante las entrevistas siempre hizo énfasis en este aprendizaje; su objetivo, era que el público se quedara con una moraleja con la cual aprendiera a través de su historia que la envidia, la comparación y la rivalidad resultan inútiles porque cada quien es diferente.

En cuanto a los diálogos, Natalia hace uso de un lenguaje sencillo cuyas frases se ligan directamente a las acciones de los personajes. Pero en específico, hay un diálogo que nos llama la atención en cuanto a su referencia contextual: cuando Pinki ha derrotado a Punki, las únicas palabras que salen de su boca son: “No vale la pena”.

Este diálogo bien podría haber tenido dos acepciones: la primera es que se refiriera a que no valía la pena forzar o luchar por mantener una amistad con Punki, y la segunda es que no valiera la pena pelear con alguien porque se le ama.

Natalia explicó que este diálogo cumplía con la segunda suposición, “él no quería estar peleando con una persona que quería mucho y que era su amigo. No valía la pena pelear porque él era su amigo, y no se tenían que pelear”.

Si bien, este diálogo podría pasar por desapercibido, pero conversando con Natalia en diferentes ocasiones, pudimos notar una referencia de sentido relacionada a sus mismas experiencias. Para Natalia, una de las principales interferencias con sus amistades era encontrarse en constantes riñas por algo que para ella carecía de sentido.

Pero estas riñas, al mismo tiempo, las incluía como parte de su definición de amistad, lo que le permitió crear este diálogo como más que una representación de la personalidad del mismo personaje, pues para ella: “una amiga te apoya, así a veces, y cuando te sientes mal te da consejos; y también hay amistad de muchas formas, la de Pinki y Punki era de amigos que se pelearon por una cosa que ni al caso”.

La voz narrativa en la historia de Natalia la analizamos como de tercera persona, un narrador omnisciente; donde no es un personaje propio quien cuenta, sino el autor, ajeno pero consciente de todos los hechos.

Al ser una historia de ficción, Natalia no se permitió la idea de fungir directamente como actante en la narración, y se dedicó simplemente a describir y contarnos cómo se desarrollaba la historia, cumpliendo más una función narrativa que una que se identificara con ella de manera contextual.

Como un dato extra al análisis, convivir con Natalia en el momento de la creación de su historia nos permitió saber algo más de la elección de su tema. Conocemos ahora que Natalia utilizó sus vivencias para formar una historia, y que en cuanto ella fue experimentando diferentes situaciones personales a lo largo del taller, por ejemplo, su nuevo romance con su amigo Joel, le habían dado ganas de escribir sobre temas amorosos.

Pero en el momento en que ella dio por terminada su historia, nos dimos cuenta de algo interesante. Mientras trabajábamos se le preguntó sin ninguna intención si a ella y a las

demás participantes les gustaba hablar de su vida, inmediatamente Natalia lo relacionó de otra forma y expresó: “Yo podría hacer una historia de mi vida, pero no es tan impactante”.

Así, Natalia nos dio a conocer que antes de idear el concepto ya se había cerrado a la idea de escribir sobre su vida porque no la consideraba tan dramática como las que había escuchado de otras habitantes de la Casa Hogar, por lo que prefirió hacer una que narrara otro tipo de cuestiones más allá de las autobiográficas.

5.2.2.2 Elena

Anexo: AGI.2-8 HISTORIA

Segunda lectura:

Comenzamos con el análisis de *ejes temáticos* representativos en el guión literario de Elena, a través de la tabla usada anteriormente para encontrar referencias temáticas en cada oración o párrafo de la historia:

<i>Oraciones/párrafos estudiados</i>	<i>Referencias temáticas</i>
Eran dos niñas que <u>se caían mal, se peleaban</u> y no sabían por qué razón.	Enemistad
Bella se dio cuenta porque no había razón para pelear e hicieron un pacto que iban a ser <u>amigas</u> hasta la muerte. Se sobreprotegían una a la otra y no deseaban que nadie se lastimara.	Amistad
Hasta que llegaron a 6to año conocieron a un chavo llamado <u>Miguel</u> y quería con Bella, y Bella también quería con él. Estrella quería con él, entonces Bella veía que Miguel quería con Estrella y Bella no se quería hacer ilusiones con Miguel.	Amor Renuncia
Y <u>Ángel</u> quería con Estrella pero <u>tampoco quería hacerse ilusiones</u> , entonces le pidió a Bella que si quería ser su novia, y Bella le contestó que sí.	Amor Renuncia Conformarse
Entonces cuando Miguel se enteró le dijo a Estrella que si quería ser su novia, y Estrella le dijo que sí.	Conformarse
Entonces Bella le declara la verdad a Estrella y Estrella se fue corriendo y le contó a Miguel. Miguel fue con Bella y le preguntó si era cierto lo que le dijo Estrella.	Confesión
Entonces Bella le contestó: “Sí, pero entre tú y yo no puede haber nada porque tú andas con Estrella y ella es mi <u>mejor amiga</u> ”.	Renuncia Amistad
Pero Miguel le dice: “Ya con ella no quiero porque la indicada eres tú”.	Amor

Entonces Estrella se va a platicar con Ángel y le dice: “¿Cómo le hago si mi <u>mejor amiga</u> quiere con mi novio?”	Amistad Traición
Y Ángel le dice: “Pues <u>date un tiempo con tu novio e inténtalo con otra persona</u> , y si no funciona, <u>regresa con él</u> ”.	Renuncia Conformarse Exigencia
“¿Pero con mi <u>amiga</u> qué va a pasar?”	Amistad
“Pues deja que sean felices <u>tu amiga y tu novio</u> ”.	Amistad Amor
“Yo <u>tengo una novia que me quiere mucho y nunca se enamoraría de mi mejor amigo</u> ”.	Amor Traición Amistad
Pero Ángel no sabía que la <u>mejor amiga</u> de Estrella era Bella.	Desconocimiento Amistad
Entonces Ángel le preguntó a Estrella: “¿Y quién es tu <u>mejor amiga</u> ?”	Amistad
Entonces ella le dice: “Bella Lucía”. <u>Entonces Ángel le dice: “¡Pero cómo!”</u> . Y entonces Estrella le dice: “No vayas a decir nada de lo que te dije”.	Traición
Entonces Ángel va corriendo con Bella y la quiere abrazar pero Bella le dice: “No, espérate. Antes de todo tenemos que hablar”. Y Ángel le contesta: “Está bien, tienes algo que decirme”. Y Bella le contesta: “¡Sí! <u>Es que la relación entre tú y yo no puede funcionar</u> ”. Y Ángel le dice: “¿Por qué? ¿Acaso es que quieres con mi <u>mejor amigo</u> ?”.	Confesión Traición Amistad
Y Bella le contesta: “¿Y quién es tu <u>mejor amigo</u> ?” Y Ángel le contesta: “Miguel”. Y Bella se sorprende y dice: “Sí, <u>yo quiero con Miguel</u> ”.	Amistad Amor
Y Ángel dice: “¿Cómo pudiste hacerme esto? <u>Yo te amaba</u> ”.	Traición Amor
Y Bella le dice: “No es cierto, <u>tú quieres con Estrella. A mí no me engañas</u> ”.	Amor Traición
Y Ángel contesta: “Sí, <u>es cierto. Perdóname</u> ”. Y Bella le dice: “No hay problema, podemos quedar como <u>amigos</u> ”. Y Ángel dice: “Sí, perfecto”.	Confesión Perdón Amistad

<p>Entonces Bella va a buscar a Estrella y le dice: “Estrella, ¿puedo hablar contigo?”. Y Estrella contesta: “Sí, habla entonces”. Bella le dice: “<u>Perdóname</u>, yo <u>no</u> quería enamorarme de él, pero desde que lo vi <u>me gustó</u>”.</p>	<p>Perdón Renuncia Amor</p>
<p>Y Estrella le dice: “Sí, está bien. <u>Te perdono</u> pero no te puedo tener la misma confianza. <u>Al pensar que tú quieres con mi novio me llena de coraje</u>, así que no podemos seguir siendo <u>amigas</u>”.</p>	<p>Perdón Traición Amistad</p>
<p>Y Bella le contesta: “<u>No</u>, no me hagas esto, por favor. O sea, no por un hombre nos vamos a pelear. Mira, ¿sabes? <u>Quédate con Miguel</u>, no pasa nada”.</p>	<p>Súplica Renuncia</p>
<p>Y Estrella le dice: “<u>No</u>, tú quédate con él, yo me voy a dar tiempo con otra persona y tú diviértete con Miguel”. Y Bella dice: “¿<u>Y nuestra amistad</u>? ¿Qué va a pasar con ella?”. Y Estrella le dice: “Tengo que pensarlo, no estoy segura”. Y Bella le dice: “Bueno, ya me voy. Adiós”.</p>	<p>Renuncia Conformarse Amistad</p>
<p>Y se va caminando, entonces se encuentra con Miguel, y Miguel le dice: “Hola, ¿cómo estás?”. Y Bella le contesta: “Bien, bueno ya me voy”. Y Miguel le dice: “No, espérate, tengo que hablar contigo”. Y Bella le dice: “No, tú y yo no tenemos nada de qué hablar. <u>Ahorita lo único que me importa es que Estrella me hable, así que adiós</u>”.</p>	<p>Amistad Renuncia</p>
<p>Y así pasaron los días hasta que Estrella me habló y me dijo que lo había pensado muy bien. “Y quiero que seas muy feliz con Miguel”. Y yo le dije: “¿Por qué cambiaste de opinión?”. “Es que tú y yo hemos sido <u>amigas</u> desde pequeñas y no me puedo enojar por alguien que no vale la pena, y de todos modos, <u>ya ando con Ángel</u>”.</p>	<p>Amistad Amor</p>
<p>Y así pasaron los días hasta que <u>Bella anduvo con Miguel</u>. Pasó el tiempo y ya iban a la secu. Cuando el primer día de clase, <u>Bella estaba esperando a Estrella</u> pero <u>nunca llegó</u>, así que me metí a clase.</p>	<p>Amor Amistad Abandono</p>
<p>Cuando salimos de clases fui a la casa de Estrella. Cuando llegué me dijeron que esa <u>casa estaba en venta</u> y yo dije que no, que ahí vivía mi <u>amiga</u>.</p>	<p>Abandono Amistad</p>

<p>Entonces la vecina me preguntó que si yo era Bella, y yo le contesté que sí, y me entregó una carta que decía: “Hola Bella, ¿cómo estás? Sólo te escribo esta carta para decirte que me dio mucho gusto compartir muchos momentos juntas contigo. <u>Pero ya no nos vamos a poder ver</u>, me voy de la ciudad para España. Yo no quería pero me llevaron. Perdóname por dejarte sola pero así es el destino. Ojalá y algún día nos podamos volver a ver. <u>Te quiero, eres mi mejor amiga</u> y nunca te voy a olvidar”.</p>	<p>Abandono Amistad</p>
<p>Y así pasaron los días, <u>Bella con el corazón partido</u>. Cuando de pronto llegó Miguel y le preguntó: “¿Qué tienes? ¿Por qué no has ido a clases?”. Y Bella le contestaba: “<u>Porque he perdido a mi mejor amiga</u>”. Y Miguel le contesta: “No te preocupes, la puedes ver por el Face”. “Pero no es lo mismo, la extraño mucho”. Y abrazó a Bella.</p>	<p>Abandono Amistad</p>
<p>Pasaron los días y Bella tenía <u>muchas amigas</u>. Bella le hablaba por teléfono a Estrella y <u>nunca le contestaba, entonces decidió olvidarla</u>.</p>	<p>Amistad Abandono</p>
<p>Terminó primero, segundo y tercero de secundaria y ya era la graduación. Cuando llegó Estrella y gritó: “¡Bella!”, sentí que estaba soñando pero no, era realidad pero yo sabía que no sería igual porque yo ya tenía nuevas <u>mejores amigas</u>, y ella venía de paseo con sus <u>mejores amigas</u>. Entonces ya no tenía esperanza de que volviéramos a ser <u>mejores amigas</u>.</p>	<p>Amistad Amistad Amistad</p>
<p>Fui, saludé a Estrella y regresé a mi lugar cuando llegó Miguel y me preguntó: “¿Quién es ella?”. Y Bella le contesta: “<u>Es mi ex amiga Estrella</u>”. Y Ángel le dice: “Estrella, no puede ser, regresó”. Y Bella le contesta: “Sí, regresó, y <u>muy bien acompañada. Ya no nos necesita</u>”.</p>	<p>Amistad Traición</p>
<p>Entonces Miguel, Ángel y yo nos sentamos. Cuando empezó la clausura empezaron a proyectar todas nuestras fotos y Estrella le habla a Bella y le dice: “<u>No creí que fueras así</u>”. Y Bella le dice: “¿De qué me hablas? <u>Tú te fuiste, yo no tuve la culpa</u>”.</p>	<p>Traición Abandono</p>
<p>Y Estrella dice: “Pero me cambiaste, <u>¿recuerdas la promesa que hicimos? La rompiste</u>”.</p>	<p>Traición</p>

<p>Y Bella contesta: “Pero si fuiste tú la que no contestaste el teléfono todas las veces que te llamé. Todo el tiempo: ‘Sí, hola, Estrella y Diana no están disponibles’. Y desde allí pensé que yo <u>ya no era tu amiga y me empecé a juntar con más chavas, con Ángel y miguel, pero yo en ningún momento rompí la promesa, en eso todavía trato de cumplir mi promesa pero veo que ya no vale la pena. Con permiso, ya va a empezar mi baile y no quiero distraerme”.</u></p>	<p>Amistad Traición</p>
<p>Y Estrella le dice: “Te quiero pero nuestra <u>amistad</u> aquí termina, ya no tiene caso que siga aquí. Bye”.</p> <p>Y Bella le dice: “No te vayas, por favor. Quédate cuando termine el evento, por favor”.</p> <p>Entonces Estrella dijo que no podía porque era muy duro para ella.</p>	<p>Amistad</p>
<p>Entonces se fue Bella, lloró tanto que los ojos se le hicieron de tomate y decidió llamarle a Estrella y le dice: “Por favor, vamos a platicar”.</p> <p>Entonces Estrella le dijo que en dónde se veían y Bella le dijo que en el cine donde iban todo el tiempo y si ahí se vieran.</p> <p>Y Bella le dice: “¿Qué peli quieres ver?”.</p> <p>Y Estrella le dice: “La de Amanecer”.</p> <p>Y Bella le dice: “Esa empieza a las 9, por mientras hay que platicar”.</p> <p>Recordaron todos los momentos que pasaron y se volvieron a hacer <u>amigas por siempre</u>.</p>	<p>Amistad</p>

En la segunda tabla presentamos el recuento de las referencias temáticas:

<i>Referencias temáticas encontradas</i>	<i>Número de apariciones</i>
Enemistad	1
Amistad	27
Amor	10
Renuncia	8
Conformarse	4
Confesión	3
Traición	11
Exigencia	1
Desconocimiento	1
Perdón	3
Súplica	1

Encontramos relación en las siguientes referencias temáticas:

1) El término de “enemistad” se liga directamente al de “amistad” que se unen en primer plano por ser antónimos, pero más que nada porque uno es el causante del otro dentro de la historia de Elena. Así que podemos juntarlos a la categoría temática de “amistad”.

2) La referencia de “amor”, aún cuando puede relacionarse directamente a la “amistad”, se trata de forma diferente en la historia de Elena, por lo que se independizan en categorías diferentes; pues en este guión, “amor” lo hemos visto desde el ángulo de la siguiente definición: “Tendencia a la unión sexual” (RAE, 2014).

3) La “renuncia”, el “conformarse” y la “exigencia” se relacionan profundamente en esta historia. La “renuncia” como el “hacer dejación voluntaria, dimisión o apartamiento de algo que se tiene, o se puede tener” (RAE, 2014), el “conformarse” como “reducirse, sujetarse voluntariamente a hacer o sufrir algo por lo cual se siente alguna repugnancia” (RAE, 2014), y la “exigencia” como antónimo de la “renuncia” pero al mismo tiempo como consecuente al ser “Pedir imperiosamente algo a lo que se tiene derecho” (RAE, 2014). Estos tres términos hacen una curva que en la historia de Elena se presenta como una cadena de acción-reacción. Los personajes renuncian a amar a quien desean, y por lo tanto se conforman, tal vez no con algo que les cause repugnancia pero sí que no es de su total agrado, sin embargo, los personajes también exigen lo renunciado. Ya que “conformarse” y “exigencia” son términos que se desprenden y necesitan de la existencia de la “renuncia” en este contexto, los ubicaremos como sólo un tema en “renuncia”.

4) “Traición” también es relacionable con “desconocimiento”, “confesión”, “perdón” y “súplica”. En primera instancia, definiremos la “traición” como la “falta que se comete quebrantando la fidelidad o lealtad que se debe guardar o tener”, en el caso de la historia de Elena esta se muestra en diferentes acciones que los personajes emprenden contra la amistad del otro. Pero los demás conceptos se van enlazando a este de diferentes maneras. En el caso del “desconocimiento” desde el concepto de “no conocer” (RAE, 2014) es un estado que forma parte de la misma traición en este contexto: el desconocimiento se formula como parte paralela y no consecutiva de la traición. Mientras que la “confesión” como “declaración que alguien hace de lo que sabe, espontáneamente o preguntado por otro” (RAE, 2014), sí llega consecutivamente por el hecho de expresar esa traición y desprender el desconocimiento. También, de manera consecuente, llega el “perdón” como “dicho de quien ha sido perjudicado por ello: Remitir la deuda, ofensa, falta, delito u otra cosa” (RAE, 2014) y la “súplica” como “rogar, pedir con humildad y sumisión algo” (RAE, 2014) cuando el perdón no ha sido suficiente. Estos cinco conceptos se formulan sólo bajo la generación de la “traición”, por lo que podemos agruparlos en su categoría.

5) Por último es interesante ver una relación más entre conceptos. “Renuncia” y “traición” son dos términos que están relacionados contextualmente. Si vemos la “renuncia” desde el ámbito de apartarnos de algo que podemos tener, y que en este caso representa a lo que los personajes querían y que por el bien de otros rechazan, están al mismo tiempo cumpliendo con las características de la traición como la infidelidad hacia sus propios sentimientos; estamos hablando de una traición interior, diferente de la traición exterior de la que analizamos anteriormente, pero que al fin de cuentas concluye en “traición”. Así, con fines

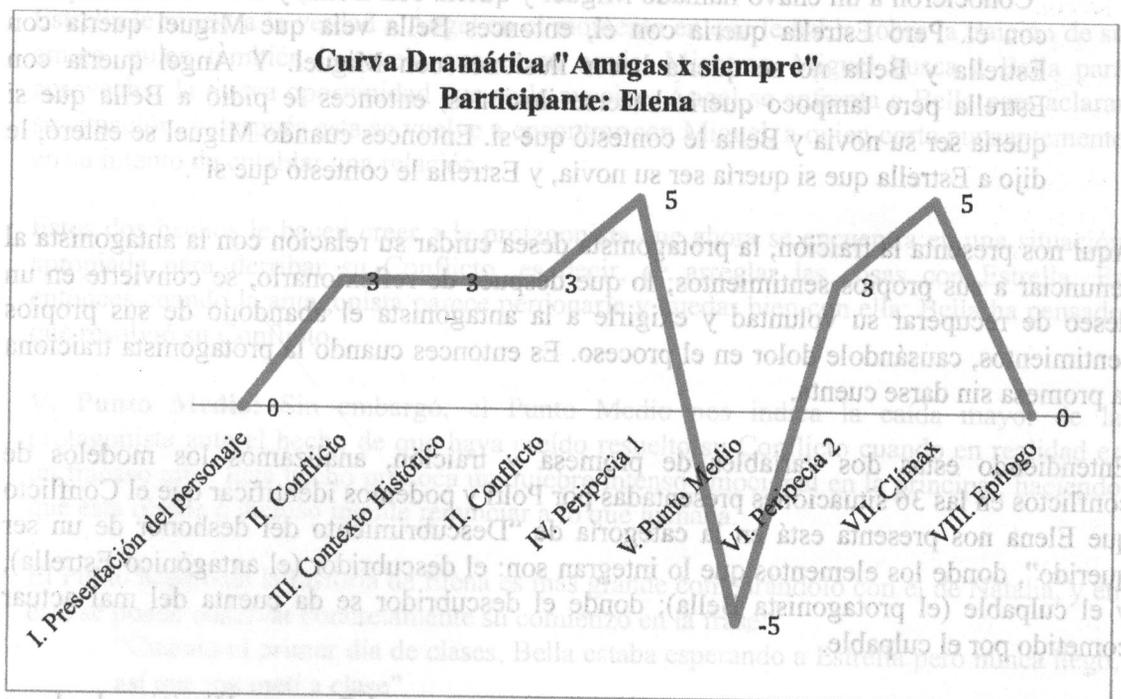
de generalización para crear los ejes temáticos, incluiremos la “renuncia” en la categoría de “traición” dejando de manera indirecta el que sea interna o externa.

Tomando en cuenta las relaciones temáticas anteriores, mostramos una nueva tabla de referencias:

Referencias temáticas relacionadas	Número de apariciones
Amistad (enemistad)	28
Amor	10
Traición (renuncia - conformarse, exigencia-, desconocimiento, perdón y súplica)	32

Podemos encontrar que el tema principal en la historia de Elena es la “traición”, y la “amistad” figura a la sombra de la primera, nada lejana a esta. Mientras que “amor” fácilmente queda como un tema secundario.

Si siguiendo con el **análisis del argumento**, realizaremos la gráfica que representa la curva argumental de la historia de Elena:



Como podemos observar, la curva dramática de la historia de Elena difiere un poco respecto al modelo presentado en la teoría del Capítulo 3 en cuanto al orden de aparición del Contexto Histórico, el Personaje y el Conflicto. A continuación presentaremos la argumentación de tal esquema:

I. Presentación del personaje: La historia comienza directamente con la aparición de los dos personajes principales: el protagonista y el antagonista, en donde se nos explica en una breve oración la situación previa entre estos dos.

II. Conflicto: En el caso de Elena, el Conflicto del personaje principal se muestra después de hacer su aparición, pues nos lleva directo a conocer qué es lo que está pasando con él, qué es lo que lo atará y qué es lo que deberá cumplir al final de la historia.

El Conflicto se presenta en el siguiente párrafo “desencadenante”:

“Bella se dio cuenta porque no había razón para pelear e hicieron un pacto que iban a ser amigas hasta la muerte. Se sobreprotegían una a la otra y no deseaban que nadie se lastimara”.

En este momento comprendemos qué mueve a la protagonista: una necesidad de guardar un pacto con la antagonista que consiste en salvaguardar su amistad al proteger a la otra y cuidarla de cualquier daño que pudiera recibir.

Sin embargo, el Conflicto se interrumpe ahí para presentar el Contexto Histórico en el que se llevará a cabo la historia. El Conflicto se reanuda explicándose con el siguiente párrafo:

“Conocieron a un chavo llamado Miguel y quería con Bella, y Bella también quería con él. Pero Estrella quería con él, entonces Bella veía que Miguel quería con Estrella y Bella no se quería hacer ilusiones con Miguel. Y Ángel quería con Estrella pero tampoco quería hacerse ilusiones, entonces le pidió a Bella que si quería ser su novia y Bella le contestó que sí. Entonces cuando Miguel se enteró, le dijo a Estrella que si quería ser su novia, y Estrella le contestó que sí”.

Aquí nos presenta la traición, la protagonista desea cuidar su relación con la antagonista al renunciar a sus propios sentimientos; lo que después de reflexionarlo, se convierte en un deseo de recuperar su voluntad y exigirle a la antagonista el abandono de sus propios sentimientos, causándole dolor en el proceso. Es entonces cuando la protagonista traiciona la promesa sin darse cuenta.

Entendiendo estas dos variables de promesa y traición, analizamos los modelos de conflictos en las 36 situaciones presentadas por Polti y podemos identificar que el Conflicto que Elena nos presenta está en la categoría de “Descubrimiento del deshonor de un ser querido”, donde los elementos que lo integran son: el descubridor (el antagónico Estrella), y el culpable (el protagonista Bella); donde el descubridor se da cuenta del mal actuar cometido por el culpable.

III. Contexto Histórico: En la historia de Elena, presentar el Contexto Histórico desde un principio no le fue necesario. E incluso cuando tuvo su aparición, este se vio totalmente reducido a una frase: “Hasta que llegaron a 6to año”. Con sólo decir eso, Elena nos está aclarando el cambio de tiempo que ocurrió entre los primeros párrafos y el Contexto en que realmente se van a narrar los hechos de la historia.

IV. Peripecia 1: La Peripecia nos describe el momento en que los personajes hacen su primer contacto con su Conflicto y su cambio de situación en 180°. En este caso, ante el

hecho de que el personaje principal Bella hace su primera mala decisión, se ve involucrada en su Conflicto: el traicionarse a sí misma desemboca el deseo de enmendarse con tal de volver a obtener lo que quería, acto que genera una traición a la promesa hecha con su amiga.

En esta línea se especifica el momento en que se pasa de la explicación del Conflicto a la intervención en el mismo:

“Entonces Bella le declara la verdad a Estrella”.

En ese momento el personaje abandona la comodidad que había significado el renunciar a lo propio: ahora Estrella siente atacado su propio derecho a estar con la persona que quiere al descubrir la traición que ha cometido su amiga, pues esta se ha convertido en una amenaza para arrebatarse lo que ella tanto anheló.

Ante esta acción se desliga una serie de intensas confrontaciones entre los personajes y en sí mismos. Estrella y Bella luchan internamente para comprender sus nuevos sentimientos hacia la otra, pero en el camino sólo van descubriendo más traiciones: Bella también ha engañado a Ángel, y Miguel ha engañado a Estrella, los dos han fallado al pretender que sí querían estar con los otros.

Estrella le muestra la verdad a Ángel en el momento en que le habla sobre la traición de su amiga, quien también le revela que es su novia. Mientras, Miguel busca a Bella para aprovechar la nueva oportunidad que se le avecina. Ángel se enfrenta a Bella para aclarar su situación, y después esta se vuelve a encontrar con Miguel, a quien corta punzantemente en su intento de entablar una relación.

Estos dos hechos le hacen creer a la protagonista que ahora se encuentra en una situación apropiada para derribar su Conflicto, es decir, de arreglar las cosas con Estrella. Es entonces cuando la antagonista parece perdonarla y quedar bien con ella; Bella ha pensado que resolvió su Conflicto.

V. Punto Medio: Sin embargo, el Punto Medio nos indica la caída mayor de la protagonista ante el hecho de que haya creído resuelto su Conflicto cuando en realidad es un fracaso más. Este hecho provoca un quiebre intenso emocional en la principal, haciendo que esta olvide o incluso intente renunciar a lo que luchaba.

El Punto Medio de la historia de Elena es más grande comparándolo con el de Natalia, y en este se puede observar concretamente su comienzo en la frase:

“Cuando el primer día de clases, Bella estaba esperando a Estrella pero nunca llegó, así que me metí a clase”.

En ese momento la protagonista aún no intuye correctamente lo que está pasando, sin embargo, se aproxima a ella el fracaso. Después comienza a darse cuenta de que sus problemas con Estrella no han terminado y que esta la ha abandonado; le ha dicho “adiós” sin despedirse con razón alguna.

Para Bella, esta acción significa la pérdida de su mejor amiga, a la que llora no tanto por la distancia, sino también por la culpa que guarda ante la traición que ahora comprende y hace suya. En este momento vemos al personaje en el quiebre total de su ser, en el vértice más bajo de la curva dramática, el cual se representa en el siguiente instante:

“Y así pasaron los días, Bella con el corazón partido cuando de pronto llegó Miguel y le preguntó: ‘¿Qué tienes? ¿Por qué no has ido a clases?’.

Y Bella le contestaba: ‘Porque he perdido a mi mejor amiga’”.

Pero el Punto Medio no termina en este momento, la protagonista continúa hacia su ascenso emocional, sin embargo aún está derrocada. Después de que la antagonista vuelve, las cosas siguen estando mal, la traición se hace presente nuevamente por las dos partes y la culpabilidad está en búsqueda.

La antagonista vuelve a ganar contra la protagonista al despedirse de su amistad por completo y al ver a esta entrar al modo de una súplica sin respuesta. Bella cae nuevamente en la línea:

“Entonces se fue Bella, lloró tanto que los ojos se le hicieron de tomate”.

Sin embargo, esta caída lleva al personaje a pensar en una solución.

VI. Peripécia 2: La protagonista se ilumina y descubre lo que tiene que hacer para resolver su Conflicto de una vez por todas.

Bella, después de haber llorado, realiza una acción que nos muestra la preparación para el escenario del clímax:

“Decidió llamarle a Estrella y le dice: ‘Por favor, vamos a platicar’. Entonces Estrella le dijo que en dónde se veían y Bella le dijo que en el cine donde iban todo el tiempo y si ahí se vieran”.

Aquí la protagonista aún no emprende el confrontamiento directo con su antagonista, ni con su Conflicto, las cosas aún pueden empeorar, o salir victoriosa.

VII. Clímax: Bella se encuentra con Estrella y comienza una escena que trata de la búsqueda del arreglo entre las partes mediante recordar los momentos que pasaron juntas.

Bella ya había descubierto que debía platicar seriamente con su amiga para resolver su Conflicto, y llevarlo a la acción es el clímax de la historia. Así, el deshonor como traición tiene un final optimista donde las dos partes se han perdonado y han decidido seguir con su promesa.

VIII. Epílogo: Este es el relato posterior a los hechos, aquí vemos como Bella y Estrella han mantenido su amistad hasta la muerte. Los dos personajes han hallado su calma después de la resolución del Conflicto, lo que acaba con la narración de la historia.

En lo referente a la **trama**, la historia que nos plantea Elena está descrita en modo cronológico, sin embargo, sí propone una secuencia diferente de sucesos que en la de

Natalia, por ejemplo, narra en un tiempo previo al Conflicto y luego da un salto años después en donde se estabiliza la narración.

También vuelve a ocupar otro salto a mitad del Punto Medio, lo que le permite crear una intriga en el espectador sobre lo que ocurrió con la protagonista y la antagonista en ese tiempo, y además generar una sensación asertiva de alejamiento entre estos que nos permita identificarnos con Bella y su sufrir.

La historia posee un ritmo lento en un principio, pues Elena se detiene a narrar el Conflicto detalladamente, luego va reduciendo la descripción y diálogos de los personajes conforme se va acercando más al Epílogo, lo que da una sensación de que la historia parece tardar más en acomodarse que en desarrollarse y concluir.

Así, al principio podría darnos la impresión de que la historia parece ir hacia un Conflicto amoroso al darle prioridad y mayor extensión a la Peripecia 1, lo que después se ve absuelto por el desarrollo y la conclusión que nos permiten entender cuál es, realmente, el problema a resolver.

Sin embargo, Elena acorta de sobremanera el clímax, incluso dejándonos a la deriva de nuestra imaginación la forma en que la protagonista se enfrenta por última vez a la antagonista, lo que le resta bastante fuerza dramática a la historia e incluso nos puede llegar a dejar insatisfechos.

Los **diálogos** representan la mayor parte de la historia de Elena y presentan diversas funciones narrativas:

Los primeros diálogos entre los cuatro personajes realizan una función de caracterización tanto de sus emociones, sus valores y su moral, así también como hablarnos de su propio Conflicto. En el siguiente diálogo, es decir, el primero de la historia en donde su hablante es Bella, podemos identificar esta función:

“Sí, pero entre tú y yo no puede haber nada porque tú andas con Estrella y ella es mi mejor amiga”.

Este diálogo evoca el respeto que guarda la protagonista con su antagonista, y también nos habla de su renuncia. Pero además de tener una función de caracterización, cumple con una de acción y de dramatización, pues es parte de la progresión y tensión de la escena.

De igual forma funcionan la mayoría de los diálogos siguientes que presenta Elena, donde los utiliza como parte esencial de la movilidad y ritmo de la historia. Los personajes se enfrentan entre sí mediante el diálogo, se ocultan y se revelan con él; así, se vuelve el elemento clave para crear la motivación de la posterior acción.

Por ejemplo, los personajes Ángel y Estrella se dan cuenta de la verdad por medio de su diálogo, más que por observar un hecho. Ángel y Bella también hacen lo mismo, se descubren mediante sus palabras.

El siguiente diálogo, a parte de ser de acción también es informativo:

“Pero si fuiste tú la que no contestaste el teléfono todas las veces que te llamé todo el tiempo: ‘Sí, hola, Estrella y Diana no están disponibles’. Y desde allí pensé que yo ya no era tu amiga y me empecé a juntar con más chavas, con Ángel y Miguel, pero yo en ningún momento rompí la promesa, en eso todavía trato de cumplir mi promesa pero veo que ya no vale la pena. Con permiso, ya va a empezar mi baile y no quiero distraerme”.

Aquí la protagonista informa al espectador lo que ocurrió en el salto de tiempo, descubriendo información importante que antes no le reveló con tal de que tuviera un impacto narrativo que afectara en su perspectiva sobre los dos personajes.

Los diálogos utilizan un lenguaje sencillo, sin uso de metáforas que le den una consistencia poética, por lo que estos más bien responden a un modelo más realista y simple en donde se limitan sólo a decir lo necesario para la trama sin ocuparse de adornar su forma a través de la retórica.

El **narrador** se utiliza de dos formas en la historia de Elena: en la mayor parte se usa un narrador omnisciente, pero de repente cambia hacia el punto de vista del protagonista.

Más pareciera una falta de atención de la autora el hecho de que se modifique la narración momentáneamente de tercera persona a primera persona, que una intención dramática, lo que deja al espectador un tanto extrañado ante tal cambio que se da inconsistentemente. Se pueden ver estas variaciones, por ejemplo, en el siguiente párrafo:

“Cuando el primer día de clases, Bella estaba esperando a Estrella pero nunca llegó, así que me metí a clase”.

Aquí pudimos observar la mezcla de la voz narrativa, que nos da la sensación de que quien narra es el mismo protagonista escondiéndose en la mayoría del relato como si fuera un omnisciente, lo que es negable, pues desde el principio el narrador nos hace ver que sabe más que cualquier personaje.

Para confirmarlo está el hecho de que el narrador pudo presenciar la plática entre Estrella y Ángel, además de sus sentimientos; lo que deja de lado la sospecha de que se trate de una protagonista narradora, pues si este fuera el caso, sólo podría ver su propio entorno y acciones.

Pero aún así es interesante observar este tipo de experimentos, donde el narrador omnisciente puede convertirse sin límites y fronteras en el protagonista, y darle voz en el momento en que pareciera lo más necesario para darnos su punto de vista y satisfacer más la curiosidad del espectador.

Tercera lectura:

Elena tardó en decidirse sobre qué historia iba a escribir, primero había pensado en algo de superación personal: contaría sobre una niña que al vivir experiencias traumáticas se volvía mala y luego regresaba a ser ella misma al desarrollarse personalmente, pero esta historia la desechó rápidamente, no duró más que la idea.

Elena se la pasaba contando durante el taller sobre los diferentes novios y amigas que había tenido, sus experiencias con ellos y sobre cómo la habían hecho sentir a lo largo del tiempo. Para nuestra participante, los temas que más le interesaban eran la amistad y el noviazgo, el amor.

De hecho, entre sus múltiples experiencias, nos compartió sus enamoramientos, sus decepciones y sus fallas en los dos ámbitos anteriormente enunciados. Y en cuanto decidió cambiar el tema del que estaba escribiendo su historia, afirmó que haría una sobre lo que le sucedía en ese tiempo: una relación complicada que la involucraba a ella, a su amiga y a dos de sus pretendientes. Así, se concentró en elegir un tema y argumento más adecuado a lo que en ese momento sentía interesante comunicar.

En el tiempo en que Elena escribió su historia, nos contó una anécdota interesante sobre una fuga de su escuela, donde en compañía de sus amigos salió a pasear a un lago. Creemos importante rescatar ciertas partes de esta plática que nos servirán para un posterior análisis:

“Y yo me senté y luego mi otro compañero se sentó, y duramos ahí como 20 minutos sentados esperando, y estábamos platicando y me dijo: ‘Oye, ¿a ti quien te gusta del salón?’, y yo le dije: ‘No pues me gustas tú, pero yo ya tengo novio’, y me dice: ‘Ah, órale’, y le digo: ‘¿Y a ti?’, y me dice: ‘Pues la verdad, quiero y me gustas tú’... Y luego nos estaban gritando: ‘¡Rodrigo! ¡Elena!’”.

Como anteriormente analizamos en los personajes, ya habíamos comentado que Elena se había basado en personas reales para diseñar los perfiles; Rodrigo es uno de sus pretendientes, quien en la historia es Miguel, mientras que Elena, como ya habíamos dicho, se trata de Bella.

No es nuestra necesidad reafirmar esta relación de sentido, sino unirla con la anécdota que puso a nuestra disposición y que sin lugar a dudas pudimos encontrar una gran similitud con lo que narró en su propio guión.

En su historia, Bella siempre quiso tener una relación con su amigo Miguel, quien así mismo también quería estar con ella, sin embargo, Bella decide tener un noviazgo con alguien más, lo que le impide moralmente unirse con una nueva pareja. Si nos podemos dar cuenta, sucede lo mismo en lo que nos ha contado Elena, quien rechazó a su amigo Rodrigo por tener novio, aunque eso no significara que no quisiera estar con él.

Así, tanto la anécdota como los personajes que la integran son prácticamente identificables en la historia de Elena. Miguel y Bella, Rodrigo y Elena, pasan por lo mismo en una situación muy parecida que nos indica que la autora se basó de su experiencia para escribir algo muy apegado a lo que había vivido.

Pero existe otro ejemplo interesante a descubrir. Después de que Elena nos contara esa parte de la anécdota, siguió hablándonos de lo que pasó después de eso:

“Luego llegó mi novio, y se me acercó, y me quería dar un beso. Y le dije: Ay no, y ya le tenemos que poner fin a nuestra historia, el lunes vamos a hablar”.

Si ponemos atención, sabiendo que el novio al que se refiere es el personaje de Ángel, podemos hallar también una similitud con la situación y el diálogo que estos dos interpretan:

“Entonces Ángel va corriendo con Bella y la quiere abrazar pero Bella le dice: ‘No, espérate. Antes de todo tenemos que hablar’. Y Ángel le contesta: ‘Está bien, tienes algo que decirme’. Y Bella le contesta: ‘¡Sí! Es que la relación entre tú y yo ya no puede funcionar’”.

Como podemos observar, Elena utilizó su misma experiencia adaptándola un poco a su historia y agregando más dramatismo. Sin embargo, el rechazo ante el cariño del otro, la necesidad de “hablar”, y el poner fin a la relación, son los elementos primarios que están en los dos; Elena nos está comunicado, desde su perspectiva y a través de su historia, lo que vivió.

En otro momento comentó algo que también se relaciona directamente con la narración:

“Dice Rodrigo que para qué hacerse ilusiones conmigo si yo quiero con Manuel. Agarra y hoy me dijo: ‘Ay ya dime, ¿sí vas a andar conmigo? Para cortar con Brenda’. Y le dije: ‘Ay pero ando con Manuel’... Ya borro a Rodrigo de mi lista, pues porque anda con Brenda, mi mejor amiga... Yo le dije que quedáramos como amigos porque la verdad no pasaría nada entre nosotros... Era como un perro de tres tortas y ahora me quedé sin ninguna”.

Aquí volvemos a encontrar el obstáculo al amor como ocurría con Miguel, quien buscaba formalizar con Bella a pesar de tener un compromiso con Estrella; y también vemos que aunque Brenda no fuera la amiga que representa Elena en la antagonista, la situación es casi exacta si la comparamos a la historia que escribe: ella rechaza a Miguel por su noviazgo y además porque involucra a su mejor amiga, pero al final, también termina con Ángel, por lo que se queda soltera nuevamente.

Como otra referencia de sentido respecto a su vida personal, Elena también nos contó sobre su relación con su novio:

“Manuel sí quiere con Lizeth, y yo sí le pregunté: ‘Si quieres nos damos un tiempo, tú andas con Lizeth y yo con Rodrigo’. Y me dijo: ‘No, una cosa es yo querer con Lizeth, y otra es querer andar con ella, porque yo sólo tengo ojos para ti’”.

En este caso, esta anécdota la representó en las siguientes líneas: en primera, cuando Ángel platica con Estrella:

“Entonces Estrella se va a platicar con Ángel y le dice: ‘¿Cómo le hago si mi mejor amiga quiere con mi novio?’. Y Ángel le dice: ‘Pues date un tiempo con tu novio e inténtalo con otra persona, y si no funciona, regresa con él’”.

En segunda, cuando Ángel se enfrenta con Bella:

“Y Bella le dice: ‘No es cierto, tú quieres con Estrella. A mí no me engañas’. Y Ángel contesta: ‘Sí, es cierto. Perdóname’”.

Aquí no es tan literal como en las demás, pero se trata de la misma esencia e idea, incluso utiliza las mismas frases pero divididas con fines dramáticos.

Como vemos, constantemente encontramos una relación directa entre la historia y su experiencia personal, y a veces pareciera que Elena nos está contando exactamente lo que vivió a través de unos personajes que incluso anteriormente tenían los mismos nombres de los interactuantes.

Por otro lado, es interesante haber encontrado en el mismo discurso de Elena que utiliza la palabra traición, a la cual nosotros llegamos por nuestro propio análisis, para referirse a las amigas con quien ha tenido un conflicto. Entre sus pláticas comentaba:

“Me traicionan mis amigas, ¿verdad que sí, Natalia? Tú nunca serías capaz de traicionarme, ¿verdad que no, Natalia?”

“Natalia explicó: ‘Es que su novio quiere conmigo, pero yo no’”.

“A las amigas traicioneras no les tengo mucha confianza”.

Así, de manera indirecta, podemos encontrar otra referencia: la traición no sólo fue una coincidencia, sino que forma parte del mismo lenguaje de Elena, y de su forma de interpretar el deshonor de una amiga.

Todos estos diálogos, y situaciones que hemos analizado hasta ahora fueron muy claras de interpretar debido a la extensa plática que pudimos tener con Elena, dejándonos entender tanto sus gustos como sus experiencias cotidianas, además de conocer sobre sus puntos de vista ante estas mismas y muchas otras situaciones más que compartió a lo largo del taller.

Dentro de la historia de Elena, hay algunos diálogos que también tienen referencias en base a su contexto, por ejemplo: Después de perder la amistad de Estrella debido a la distancia, Bella se pone triste y Miguel intenta reconfortarla:

“Y Miguel le contesta: ‘No te preocupes, la puedes ver por el Face’. ‘Pero no es lo mismo, la extraño mucho’. Y abrazó a Bella”.

Aquí aparece un elemento: “Face”, que está directamente relacionado con la compañía Facebook. Tanto para Elena, como para muchas de las habitantes de la Casa Hogar, Facebook ha sido una moda y también una necesidad para mantenerse en contacto con sus amigos ante la falta de salidas. Sin embargo, también significa un peligro, por el poderse vincular con su contexto de riesgo nuevamente.

De seguro no vemos todo esto en el diálogo, y tampoco es necesario para comprender de qué va la historia, pero “Face” tiene impacto: pudo no haber salido porque no afectaba en la narración, pero sin embargo está ahí, y es porque tiene cierta influencia en la autora.

“Face” es una referencia de su contexto, por más mínima que parezca, pero que en este momento es atractiva no sólo para la juventud sino de manera mundial. Y que quizá si leyéramos esto en unos años adelante, no entenderíamos a qué se refiere la participante.

También tenemos otra referencia de contexto en uno de los diálogos finales, Estrella y Bella deciden ir al cine:

“Y Bella le dice: ‘¿Qué quieres ver?’. Y Estrella le dice: ‘La de Amanecer’”.

Siguiendo con el mismo gusto de Elena por el ideal romántico y la búsqueda de la pareja, mientras ella se encontraba haciendo su historia se estrenó un film adolescente de la saga de *Crepúsculo*¹¹ de Stephanie Meyer. El film, basado en una novela, fue tan famoso entre el público joven que también se convirtió en una moda, e incluso muchos libros posteriores se vieron influenciados por este. La Casa Hogar suele poner películas para que todas las habitantes se entretengan viendo algo que les guste, esta saga en específico fue una de sus favoritas, todas hablaban de ella y la pedían con ánimos. *Amanecer* fue la cuarta parte, y como las otras, también fue puesta a disposición de las adolescentes de la Casa Hogar.

Este diálogo muestra también una pequeña influencia del momento, nos está señalando de manera indirecta el tiempo en que Elena coloca la historia: 2011, año en que se estrena la primera entrega de esta cuarta parte.

En cuanto a la voz narrativa, analizamos anteriormente que poseía ciertos errores de redacción, puesto que la autora manejaba dos narradores: uno en tercera persona que de repente se convertía en primera persona sin justificación dramática.

Pero esto es muy sencillo de interpretar cuando comprendemos que la autora básicamente estaba contando lo que le ocurrió, y que este cambio repentino en la narración se debe a su proyección con su mismo guión. Es como si se hubiera emocionado en escribir su historia que se vio inmersa en ella: nos contaba como un externo, pensando en que debía escribir una historia ficticia, y luego se olvidaba de ello y comenzaba a hablar desde su propia visión, como si nos contara lo que le ocurrió el día anterior desde la voz de Elena y no como Bella.

El narrador cambiante entre el omnisciente y primera persona la revela como un narrador yo-autor, quien dejó entrever su naturaleza como protagonista real de su historia verdadera; es decir, Elena nos refuerza de esta forma que lo que cuenta se trata de algo personal que incluso le hizo olvidar, en el momento de creación, el que se trataba de una adaptación ficticia y no de su anécdota real.

Como último punto, nos gustaría aclarar que después del diseño de personajes, Elena decidió eliminar el epílogo de su historia. Esto se debe a que la autora no quería crear más dibujos que representaran el crecimiento de sus personajes como lo estipulaba en sus últimas líneas. Dibujar se le hacía incómodo, fastidioso y ella misma aseguraba que no era buena en ello, así que para evitarse la molestia de diseñar más, decidió que su historia se acabaría con la conclusión del clímax: Bella y Estrella serían amigas para siempre pero ya no se vería más sobre su posterior relación.

5.2.2.3 Brenda

Anexo: AGI.3-8 HISTORIA

Segunda lectura:

Comenzamos con el análisis de ejes temáticos representativos en el guión literario

¹¹ *Crepúsculo*, film estadounidense del 2008 perteneciente a la saga literaria del mismo nombre, escrita por Stephanie Meyer.

de Brenda, a través de la siguiente tabla para encontrar referencias temáticas en cada oración o párrafo de la historia:

<i>Oraciones/párrafos estudiados</i>	<i>Referencias temáticas</i>
Había una vez una niña llamada Sofía que tenía dos <u>amigos</u> . Uno se llamaba Rafael y el otro Ricardo y todos los días jugaban a fútbol o a las trais.	Amistad
Pero un día, Ricardo le dio a Sofía una carta que decía: <u>Te amo</u> .	Amor
Y Sofía le mandó otra que decía: <u>Te quiero</u> .	Amistad
Pero Sofía lo quería como <u>amigo</u> , y luego Rafael le mandó otra que decía: <u>Eres lo máximo</u> .	Amistad Amor
Y Sofía <u>no se la contestó</u> .	Rechazo de amor
Y un día, Ricardo le mandó un <u>corazón</u> con un dibujo de gatito que decía: <u>Te amo</u> .	Amor Amor
Sofía <u>no se la contestó</u> y pues <u>los demás días que iban a la escuela ya no jugaban ni se hablaban</u> .	Rechazo de amor Pérdida de amistad
Entonces, <u>Sofía se empezó a juntar con otros niños de su salón como Susy, con ella todos los días se juntaban, y a Sofía le gustaba el hermano de Susy que se llamaba Pedro</u> .	Amistad Amor
Y un día que celebraron el Día del Maestro, Pedro <u>le mandó a decir que si quería ser su novia</u> .	Conquista Amor
<u>Ella le dijo que no, que porque él ya tenía novia</u> .	Rechazo de amor Infidelidad
Entonces él le mandó a decir que <u>no tenía novia</u> .	Infidelidad neutralizada
Entonces Sofía <u>le mandó a decir a Pedro que le dijera él</u> .	Conquista
Y pues él la llamó y <u>le dijo que sí o no</u> . Entonces Sofía se fue a su salón.	Conquista
Y al día siguiente Rafael y Ricardo le dijeron a Sofía <u>que se había pasado que porqué los despreció a los dos</u> .	Reclamo de amor
Y se fue con Pedro y Sofía les dijo que <u>ella no quería con ellos, o sea Ricardo y Rafael, que porque estaban muy chiquitos para ella</u> .	Rechazo

Y entonces, Sofía y Pedro <u>fueron novios mientras Pedro no salía de la primaria.</u>	Amor Obstáculo al amor
Pero había una niña que se llamaba Lupita, y <u>entonces ella quería con él.</u>	Rivalidad
Y Sofía <u>le dijo que le bajara a sus humos.</u>	Enemistad
Y entonces Sofía y Lupita <u>le dieron a escoger a Pedro.</u>	Rivalidad
Y Pedro <u>escogió a Sofía y se besaron, muy felices. Fin.</u>	Amor

En la segunda tabla presentamos el recuento de las referencias temáticas:

<i>Referencias temáticas encontradas</i>	<i>Número de apariciones</i>
Amistad	4
Amor	7
Rechazo de amor	4
Pérdida de amistad	1
Conquista	3
Infidelidad	1
Infidelidad neutralizada	1
Reclamo de amor	1
Obstáculo al amor	1
Rivalidad	2
Enemistad	1

Encontramos relación en las siguientes referencias temáticas:

- 1) El término de “pérdida de amistad” se liga directamente al de “amistad”. Aunque el primero hable del segundo en una manera negativa, los dos tratan de lo mismo: de “amistad”, por lo que con el fin de generalizar estos dos se unen a esa categoría.
- 2) “Conquista” se une a la categoría de “amor” al entenderla como “lograr el amor de alguien, cautivar su ánimo” (RAE, 2014). Y aunque se trate de manera negativa, teniendo el fin de generalizar, “rechazo de amor”, “reclamo de amor” y “obstáculo al amor”, también se unen a la categoría de “amor”, pues son términos que nacen como reacción posible o consecutiva de esta.
- 3) “Infidelidad” e “infidelidad neutralizada”, son dos referencias temáticas que se eliminan entre sí. Los personajes inmediatamente añaden y restan esta temática, que no pasa más allá de un simple diálogo o una preocupación momentánea de un personaje, pero que no resguarda una fuerza dramática o narrativa más allá que una simple confirmación que le da una seguridad a la protagonista. Por lo tanto, no es una temática que pueda unirse, ni

tampoco contarse como tal, puesto que no representa más que una mínima parte de un diálogo y no de la historia en sí.

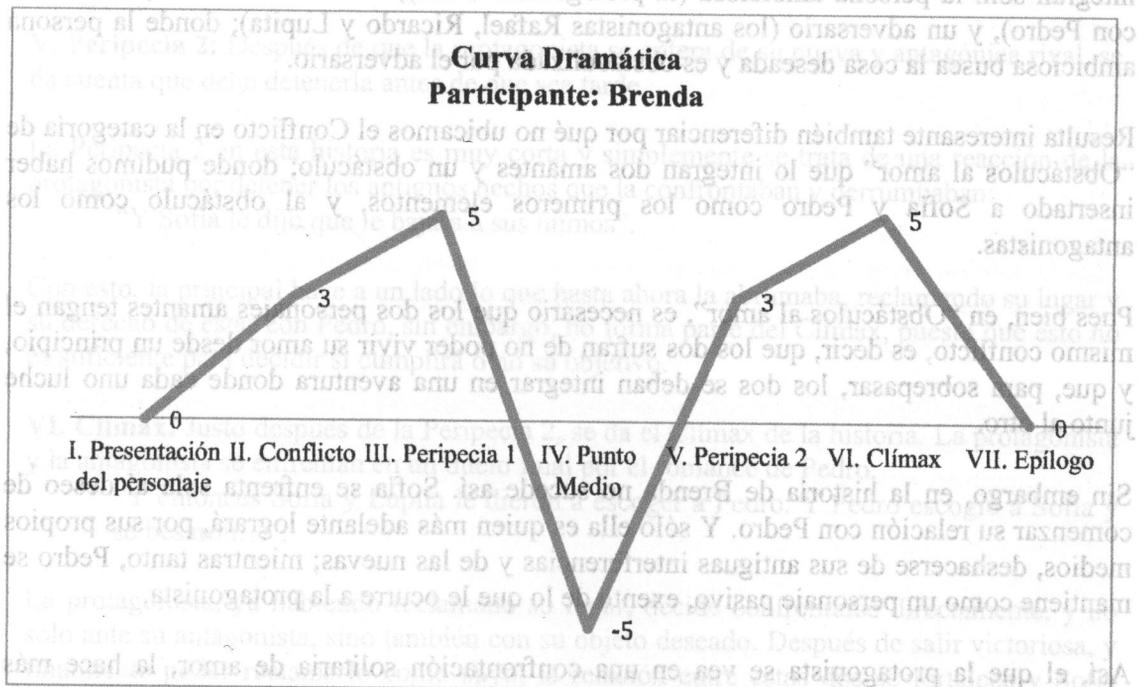
4) “Rivalidad” podría unirse en su definición a la temática de “enemistad” al entender la primera como “enemistad producida por emulación o competencia muy vivas” (RAE, 2014). Sin embargo, el primero es la razón del otro, y no viceversa: “rivalidad” se muestra como la temática génesis antes que “enemistad”, por lo tanto es la categoría que se usará.

Tomando en cuenta las relaciones temáticas anteriores, mostramos una nueva tabla de referencias:

Referencias temáticas relacionadas	Número de apariciones
Amistad	5
Amor	16
Rivalidad	3

Podemos encontrar que el tema principal en la historia de Brenda es “amor”, mientras que “amistad” y “rivalidad” se encuentran en un segundo plano que, aunque su aparición es menor, sí afectan dentro de la historia como catalizadores de nuevos conflictos y obstáculos de los personajes.

Siguiendo con el **análisis del argumento**, realizaremos la gráfica que representa la curva argumental de la historia de Brenda:



Como podemos observar, la curva dramática de la historia de Brenda difiere un poco respecto al modelo presentado en la teoría del Capítulo 3 en cuanto a que no incluye la presentación del Contexto Histórico en donde se lleva a cabo la historia. A continuación presentaremos la argumentación de tal esquema:

I. Presentación del personaje: Brenda comienza directamente con la presentación de su personaje principal: Sofia. Así como su situación inicial respecto a los dos personajes secundarios: Rafael y Ricardo, al contarnos lo que hacía todos los días con ellos, lo que nos da el panorama de cómo era su vida cotidiana y de su comodidad antes del Conflicto.

II. Conflicto: El Conflicto en la historia de Brenda ocupa una larga extensión para terminar de explicarse. Primero comienza con el cambio de comportamiento de los amigos de Sofia, quienes ahora desean entablar una relación romántica con ella, sin embargo, son rechazados. Ante esto, la protagonista abandona su vida cotidiana, pero no es muy grande el cambio, ni impactante como para ser llamado Peripetia 1, pues esta sale del problema y recupera su comodidad rápidamente. Pero este cambio es el que permite que Sofia se mueva de situación para encontrarse de forma oficial con su Conflicto principal: ella desea entablar un romance con Pedro.

Así, desde el momento del rechazo, se presenta el Conflicto: hay dos personas que buscan estar con la protagonista, pero la verdadera necesidad de ella es juntarse con Pedro.

Analizando las 36 situaciones presentadas por Polti, podemos identificar que el Conflicto que Brenda nos presenta está en la categoría de "Ambición", donde los elementos que lo integran son: la persona ambiciosa (la protagonista Sofia), una cosa deseada (el romance con Pedro), y un adversario (los antagonistas Rafael, Ricardo y Lupita); donde la persona ambiciosa busca la cosa deseada y es obstaculizada por el adversario.

Resulta interesante también diferenciar por qué no ubicamos el Conflicto en la categoría de "Obstáculos al amor" que lo integran dos amantes y un obstáculo; donde pudimos haber insertado a Sofia y Pedro como los primeros elementos, y al obstáculo como los antagonistas.

Pues bien, en "Obstáculos al amor", es necesario que los dos personajes amantes tengan el mismo conflicto, es decir, que los dos sufran de no poder vivir su amor desde un principio, y que, para sobrepasar, los dos se deban integrar en una aventura donde cada uno luche junto al otro.

Sin embargo, en la historia de Brenda no sucede así. Sofia se enfrenta sola al deseo de comenzar su relación con Pedro. Y sólo ella es quien más adelante logrará, por sus propios medios, deshacerse de sus antiguas interferencias y de las nuevas; mientras tanto, Pedro se mantiene como un personaje pasivo, exento de lo que le ocurre a la protagonista.

Así, el que la protagonista se vea en una confrontación solitaria de amor, la hace más allegada al conflicto de "Ambición", pues es la protagonista quien busca su objeto de deseo.

III. Peripecia 1: El momento en que cambia la vida de Sofía en 180° es en la siguiente línea:

“Y un día que celebraron el Día del Maestro, Pedro le mandó a decir que si quería ser su novia”.

El Conflicto no se resuelve en ese instante, aún se trata de una proposición, algo que de aceptar podría cumplir con lo que desea obtener. Sin embargo, sólo es el principio de una serie de eventos que la llevarán al Punto Medio.

En la Peripecia 1, Sofía cuestiona a Pedro sobre su fidelidad, como también sobre su forma de pedir la relación. Pero aún así, todo parece ir bien y la protagonista halla lo que busca al iniciar un romance con él.

IV. Punto Medio: Sin embargo, comienzan a ocurrir sucesos que complican la relación, lo que no la deja consolidarse. Los antiguos pretendientes se hacen notar nuevamente mostrando su desagrado a la protagonista, así también, sale a la luz una rival que se interpone e incluso cuestiona la relación para poder salir beneficiosa de ella.

El Punto Medio en la historia de Brenda es muy ligero que incluso podría pasar por desapercibido, en él no se intenta derrocar a la principal de manera psicológica ni física, sino sólo contradecir el hecho de que viva una situación “perfecta”.

Así, el Punto Medio aquí se trata de obstáculos que se le generan a la protagonista, ante su paraíso otorgado en la Peripecia 1, que sólo servirán para dos cosas: destruir la relación iniciada o fortalecerla.

V. Peripecia 2: Después de que la protagonista se entera de su nueva y antagonica rival, se da cuenta que debe detenerla antes de que sea tarde.

La Peripecia 2 en esta historia es muy corta y simplemente se trata de una reacción de la protagonista por detener los antiguos hechos que la confrontaban y derrumbaban:

“Y Sofía le dijo que le bajara a sus humos”.

Con esto, la principal hace a un lado lo que hasta ahora la abrumaba, reclamando su lugar y su derecho de estar con Pedro, sin embargo, no forma parte del Clímax, puesto que esto no es suficiente para decidir si cumplirá o no su objetivo.

VI. Clímax: Justo después de la Peripecia 2, se da el Clímax de la historia. La protagonista y la antagonista se enfrentan en un duelo final por el romance de Pedro.

“Y entonces Sofía y Lupita le dieron a escoger a Pedro. Y Pedro escogió a Sofía y se besaron...”.

La protagonista, ya habiendo reclamado su lugar, decide confrontarse directamente, y no sólo ante su antagonista, sino también con su objeto deseado. Después de salir victoriosa, y finalmente poder reclamarlo como suyo, la relación entre estos dos se fortalece y Sofía obtiene lo que desea, cumpliendo con su Conflicto.

VII. Epílogo: El Epílogo en esta historia se trata básicamente de la fórmula “y vivieron felices para siempre”. Lo podemos encontrar separado del Clímax por sólo una sola coma: “Muy felices. Fin”.

Con esta frase se indica que los problemas de la protagonista se han acabado, su Conflicto ha terminado y finalmente ha vuelto a su cotidianidad alejada de una situación dramática.

En lo referente a la **trama**, la historia que nos plantea Brenda está descrita en modo cronológico con un ligero salto en el tiempo en la presentación del Conflicto, donde se repasa de manera rápida los eventos fatídicos que ocurren en la relación entre Sofía y sus dos amigos. Al darnos una idea rápida sobre los acontecimientos, podemos notar los cambios que hay en sus relaciones, creando un efecto parecido a “encontrar las diferencias entre dos imágenes”, un efecto que sería muy diferente a mostrar cambios gradualmente.

Sin embargo, el Conflicto es muy extenso en la narración de Brenda, incluso más que el Punto Medio y la Peripecia, por lo que no se le dice al espectador de forma fácil y digerida sobre lo que va a preocupar a la protagonista. Este ritmo puede generarle una importancia innecesaria a ciertos elementos que no son impactantes narrativamente, por ejemplo: el hecho de que se haya enfocado a narrar de sobremanera la presentación del Conflicto, puede llegar a confundir y guiar al espectador a pensar que la historia tratará sobre el rechazo que sufren los amigos por Sofía.

Y de igual manera, le resta espacio al desarrollo de la Peripecia 1, Punto Medio, Peripecia 2, Clímax y Epílogo, que realmente se quedan cortos a comparación del Conflicto. Sin embargo, el ritmo de estos sigue siendo natural y congruente, pues las acciones pasan sin prisas y obtienen su reacción necesaria.

Los **diálogos** en la historia de Brenda también tienen una gran importancia e incluso tienen más apariciones que la descripción de la acción. Sin embargo, en Brenda se marca mucho el uso de dos tipos de diálogos diferentes: el directo y el indirecto.

Brenda utiliza el medio de la carta para crear la primera comunicación entre sus personajes. Los secundarios confiesan sus sentimientos a través de ellas, declaraciones que terminan de forma unilateral, pues la protagonista, al no ser parte del diálogo, le da a conocer al lector la sensación de incomodidad y rechazo hacia los secundarios.

Los demás diálogos utilizan el estilo directo, aunque pareciera ser que el personaje de Susy funcionara como un medio más para entablar la conversación entre Pedro y Sofía. Esta forma también sirve para darle al lector una sensación de jugueteo entre los personajes, quienes aún no se atreven a hablarse directamente aún cuando así lo desean.

En los últimos diálogos, el personaje de Sofía ya entabla conversaciones directas con su receptor deseado. Y así, pensando en los anteriores tipos de diálogo como referencia, podría verse una evolución del personaje a través de su forma de interacción, pues al final ella es directa y exige lo que desea, cuando al principio no podía ni contestar una carta.

Los diálogos que vemos utilizar, a parte de ser fragmentos informativos y narrativos, también son dramáticos, pues funcionan para comprender las emociones de los personajes y su evolución, así como generar dinamismo con sus diversas formas de presentarse.

El **narrador** dentro de la historia de Brenda sólo es de un tipo: omnisciente, puesto que sabe las acciones, pensamientos y sentimientos de cada uno de los personajes, así como el rumbo que estos tomaron y tomarán.

De hecho, si observamos, el narrador es incluso quien realiza los diálogos de cada uno de los personajes. No existen los guiones o las comillas en la forma en que Brenda narra los diálogos, sino que es a través del mismo narrador como los conocemos.

Entonces, el narrador funciona como la voz de cada uno de los personajes, y como quien cuenta cada una de sus decisiones y aventuras. Es un narrador que no le deja cabida a ninguno para robar su función.

La voz narrativa también omite el uso de la descripción detallada, creando escenas simples que sólo nos presentan las acciones y los sentimientos, sin ahondar ni recalcarlos de alguna forma dramática o poética a través de metáforas o descripciones de ambientación.

El narrador en Brenda lleva la antorcha que dirige la historia, sin embargo, se queda faltante a la hora de recrear las situaciones, dejándonos posiblemente insatisfechos como lectores, queriendo desear saber un poco más sobre lo que podría estar pasando en la cabeza de cada uno de los personajes.

Tercera lectura:

Cuando Brenda comenzó con el proceso de creación, había planeado realizar una historia que fuera sobre amistad, en específico, de dos personajes comerciales llamados Domo Rigo y Domo Danny¹², los cuales desechó al mismo tiempo que canceló la elaboración de ese guión.

Brenda estaba escribiendo cuando en una clase del taller comenzó a platicar con Elena, las dos participantes interactuaron y comentaron sobre sus historias; Elena le contó a Brenda sobre su historia de amor y amistad, donde la protagonista sería ella y los personajes secundarios serían personas que conocía.

Brenda se mostró encantada por la idea de recrear una historia de conquista y amor, por lo que después de esa charla con Elena, decidió cambiar el rumbo de lo que escribía y dejar a un lado el trabajo que había hecho hasta entonces para crear uno nuevo.

Como vemos, la elección y planeación de su historia cambió totalmente por las influencias cercanas que tuvo por parte de una de las participantes, la artista dejó a un lado una primera idea por otra después de escuchar y conocer las opciones elegidas por sus compañeras, lo

¹² Llamado "Domo-kun", una mascota de la cadena televisiva japonesa NHK que se volvió muy popular en Latinoamérica y Estados Unidos por sus productos y animaciones. Brenda utilizó el mismo diseño y nombre de este personaje para crear a los suyos cuando aún estaba realizando su primera idea.

que le abrió la mente a nuevas posibilidades que consideró más interesantes a su preferencia en ese momento.

Además de todo, Brenda decidió que su historia se trataría de algo que realmente le había pasado. Unos meses después en el taller, se le preguntó si su guion lo había basado en una experiencia: “A mí, pues, es que como no tenía nada qué contar, dije: ‘Pues voy a contar lo que me pasó’”. Y en repetidas ocasiones volvió a insistir que se había tratado de hechos reales, a excepción de ciertas partes donde prefirió utilizar la ficción.

Con esto también pasamos directo a las referencias de contexto encontradas en el argumento, si la historia de Brenda se escribió en base a sus vivencias, entonces quiere decir que también se trata de un relato que nos cuenta de ella de forma directa. Como hemos visto antes, sus personajes también fueron basados tanto en ella como protagonista, como en sus compañeros como secundarios; y ahora, también las acciones formaron parte de una realidad que se matiza ahora a través de sus ojos.

Pero a comparación de Elena, Brenda no nos llegó a contar las experiencias concretas que dieron origen a su historia, ni tampoco tuvimos pláticas que nos mostraran de manera obvia en lo que se había basado. Brenda fue reservada en un principio y poco a poco se fue abriendo en el taller, sin embargo, aún así hay ciertas referencias encontradas de lo que hemos aprendido de ella y su contexto.

Dentro de este análisis, se repiten ciertas relaciones que vimos en la creación de personajes: el fútbol y la incompatibilidad de los personajes debido a la edad se ve reflejada en la misma historia, y además como parte de referencias de sentido del contexto de participante.

Por ejemplo, en los primeros párrafos se identifica una primera relación:

“Uno se llamaba Rafael y el otro Ricardo y todos los días jugaban al fútbol o a las trais”.

Brenda no utiliza otro deporte para la descripción de las acciones de sus personajes, sino aquél que, como ya vimos antes, es de mayor interés para nuestra participante. Brenda se identificó así misma, y también los demás lo hacen, como a quien el fútbol es su deporte favorito; y además, cual es la actividad que suelen realizar en sus tiempos libres de la escuela. Ella incluso contó en una ocasión: “Has de cuenta que todos los días a la hora del recreo jugamos fútbol, a todos los de la escolta los ves jugando fútbol”. Así, de manera casi directa, se deja entrever que una costumbre de nuestra participante se entrelaza con la historia, proyectando, aunque sea de forma mínima, sus actividades y forma de vida hacia las acciones de sus personajes, más allá que sólo en su perfil.

Y en cuanto al siguiente párrafo:

“Y se fue con Pedro, y Sofía les dijo que ella no quería con ellos, o sea Ricardo y Rafael, que porque estaban muy chiquitos para ella”.

Vuelve a tocarse el tema de la edad, que para Brenda tuvo mucho impacto por su desarrollo escolar, cual se vio truncado y tuvo que reintegrarse con compañeros menores que ella.

Nuevamente, no sólo se presenta en el perfil de los personajes, sino también en el mismo argumento.

Esto se refuerza con el hecho de que a Sofía le interese Pedro, quien deduciendo de la historia y las preferencias de la protagonista, es un personaje con una edad mayor que los otros secundarios.

Durante el taller, Brenda comentaba sobre un muchacho que le gustaba de su escuela: “A mí no me caen bien los hombres. A mí nadie de la escuela me gusta, es que nadie está guapo, todos están feos. Antes me gustaba uno que iba en sexto, pero ya salió”. Tiempo después se le preguntó si este joven era el personaje que describió en su historia, y ella asintió. Y no sólo se encontró esa referencia, el hecho de que su relación platónica estuviera limitada por la salida de la primaria también la encontramos en la historia:

“Y entonces, Sofía y Pedro fueron novios mientras Pedro no salía de la primaria”.

La historia de la autora también va reflejando sus miedos, como fue, en este caso, la condición del amor temporal por una situación inminente. Así, ya sea de una forma u otra, existen diversos indicios de la vida de la autora que aún cuando parezcan mínimos, explican varias frases o decisiones de los personajes, incluso algunas penetran en el argumento generando factores importantes para que avance la narración.

Para la parte final del argumento, Brenda nos contó en las últimas sesiones en las que asistió al taller que la aparición del personaje de Lupita y su confrontación con la protagonista no estaba realmente basada en su experiencia: “Todo me pasó justo así. Menos lo último, lo de Lupita”.

En el tiempo en que hacían su historia, Elena y Brenda habían tenido discusiones y pleitos porque las dos querían entablar una relación romántica con un mismo muchacho. También, durante eso, las dos decidieron cambiar los nombres de sus personajes. Por lo mismo, se le preguntó a Brenda, a manera de deducción, que si la riña de Sofía con Lupita podría ser una representación de las confrontaciones con Elena, Brenda rió y aceptó que así era.

Brenda tuvo una influencia grande de Elena, primeramente, como pudimos ver, en la elección de su tema, después de haber compartido sus diferentes ideas sobre sus historias. Y finalmente, por una experiencia y una actitud hacia ella, donde Brenda decidió utilizarla para crear una nueva enemiga en su historia de acuerdo a lo que sentía por ella y no necesariamente por lo que había pasado en la realidad.

En cuanto a los diálogos, todos cumplen con una función narrativa, sin embargo, hay dos que nos llaman la atención puesto que salen de contexto e incluso no tienen ninguna consecuencia dramática:

“Ella le dijo que no, que porque él ya tenía novia”.

“Entonces él le mandó a decir que él no tenía novia”.

Estos dos diálogos, si bien no cumplen con algo importante en la historia, sí podrían tener un trasfondo contextual.

Elena llegó a compartir con Brenda la preocupación de que su pareja las engañara, cada una platicaba constantemente y opinaba sobre los muchachos que eran infieles ya fuera con ellas o con alguna de sus amigas.

El tema de la infidelidad se volvió un punto importante que se percibía en sus conversaciones relacionadas a temas amorosos.

El diálogo quizá no se vuelva una referencia exacta de una experiencia, pero sí es parte de su contexto; indirectamente Brenda nos está contando con ello sobre sus preocupaciones sociales y personales a la hora de escoger pareja.

Por lo que a la voz narrativa se refiere, Brenda utilizó de forma correcta una voz en tercera persona, que así como Natalia, no nos permite identificarla en un primer plano como la actriz de su misma obra, sino como un agente externo cuya visión es absoluta.

Pero eso no significó que no se tratara de su propia historia, ni que estuviera hablando sobre la visión de otros. Ella eligió contar lo que quería desde el único punto de vista que conocía, el omnisciente, como si se tratara de un relato ajeno a ella como autora aunque ahora sepamos que no fue así.

Después de que Brenda estuvo interrumpiendo su progreso en el taller por sus escapes de la Casa Hogar, platicamos con ella y nos pareció importante volver a preguntarle sobre su inspiración para su historia. Brenda, además de volver a decirnos lo que ya sabíamos, comentó algo muy interesante: “Es que no sabía qué contar, conté lo que me pasaba en ese momento. Después me pasaron muchas cosas más pero ya había escrito esta, ni modo de hacerla otra vez. Si escribiera ahora sería una de terror o de lo que pasó cuando me salí”. Aunque interesándose también en la ficción, Brenda insistió en volver a utilizar sus experiencias como punto de partida para sus escritos; sus vivencias y su necesidad por compartirlas se volvieron un material vasto que alentaron y provocaron a su creatividad.

5.2.2.4 Noemí

Anexo: AG1.4-8 HISTORIA

Segunda lectura:

Comenzamos con el análisis de *ejes temáticos* representativos en el guión literario de Noemí, a través de la siguiente tabla para encontrar referencias temáticas en cada oración o párrafo de la historia:

<i>Oraciones/párrafos estudiados</i>	<i>Referencias temáticas</i>
Era una vez un día muy <u>fastidioso y horroroso</u> . Entonces ocurrió que Sofía estaba muy <u>enojada</u> , nada le parecía, empezando por el clima del día hasta el <u>tipo más odioso</u> de la secundaria llamado Mauricio.	Disgusto Enemistad

<p>Mauricio se sienta justo enfrente de ella y le dice: - ¿Qué rayos quieres, no te he dicho que <u>no me caes bien</u>? Eres un aprovechado, vete de aquí.</p>	<p>Enemistad</p>
<p>- Está bien, como tú quieras, pero solamente una cosa sí te digo: necesito hablar contigo lo más pronto posible. - <u>Yo no tengo nada que hablar contigo.</u> - <u>Ok, algún día me tendrás que escuchar.</u> Que tengas un buen día.</p>	<p>Enemistad Súplica</p>
<p>Contesta amablemente Mauricio mientras Sofía dice: - Mich, <u>yo nunca hablaré con ese patán.</u></p>	<p>Enemistad</p>
<p>Pasa un poco de tiempo, se podrían decir unos 5 días. Mauricio pregunta a Yamilé, la amiga de Sofía: - ¿No sabes si Sofía tiene <u>novio</u>? - ¿Por qué la pregunta? ¿Te gusta o qué? - <u>Eso no se pregunta</u>, solo dime, ¿tiene o no novio? - No, no tiene novio. ¿Por qué? Mauricio, <u>dejando en duda a Yamilé</u>, dice: - Sólo quería saber, <u>dile que si puedo hablar con ella.</u></p>	<p>Amor Intromisión Intriga Súplica</p>
<p>Yamilé sale corriendo y le dice a Sofía: - Sofía, Sofía. <u>Dijo Mauricio que quería hablar contigo.</u> ¿Qué dices? Sofía responde: - <u>Después de todo no ha sido tan malo, es una persona muy amable y respetuosa. Sea lo que sea de lo que quiera hablar conmigo se merece que lo escuche y le ponga un poco de atención.</u></p>	<p>Súplica Reconocimiento</p>
<p>- Ok, ahorita mismo le digo a <u>Mauricio que aceptaste hablar con él como buenos amigos que serán, ¿verdad?</u> Sofía, sólo amigos... - Sí, claro. Ni lo dudes. Está bien que sea un chavo muy amable pero nunca sería capaz de tener una <u>relación más allá de la amistad. Sólo amistad.</u> - Lo que tú digas, tienes toda la razón. Yamilé sale de escena <u>dudando un poco de la situación.</u></p>	<p>Súplica Influencia Amor Amistad Intriga</p>
<p>Llega la hora de la salida y Mauricio se acerca a Sofía rápidamente y le dice: - Yamilé me dijo <u>que aceptaste a hablar conmigo.</u> - Sí, es cierto. <u>Acepté hablar contigo pero tengo muy poco tiempo.</u> ¿Ok? - Ok. - Entonces, será mejor que empieces de una vez por todas.</p>	<p>Aceptación Súplica</p>

<p>Mauricio, tratando de suavizar la situación, dice:</p> <p>- Mmm, ¿sabes? <u>Me encanta esa forma de ser que tienes tan cerrada haciéndote la que nada te importa cuando sabes que las cosas a tu alrededor están mal.</u></p> <p>- ¿Sabes? <u>No me importa lo que pienses sobre mí, ni tu opinión hacia mi persona. ¿Así que es todo lo que tienes que decir?</u></p> <p>- No. ¿Sabes? A parte <u>me gusta que eres muy linda cuando quieres y por eso quería saber si me puedes dar una oportunidad de conocerte un poco más.</u></p>	<p>Amor</p> <p>Enemistad</p> <p>Amor</p> <p>Súplica</p>
<p>- Mmm... Y, ¿como para qué quieres saber de mí?</p> <p>- ¡Es que no sé! <u>Me llamas la atención y siento que sería bueno que nos conociéramos un poco más.</u></p> <p>- Ok, entonces hay que conocernos.</p>	<p>Amor</p> <p>Aceptación</p>
<p>- Bueno, pues empecemos por: ¿Cuál es tu color favorito? Etc...</p> <p>Después de un tiempo, Mauricio decidió decirle a Sofia que <u>si quería andar con ella.</u></p>	<p>Amor</p>
<p>- Después de un tiempo pues creo que nos hemos conocido mejor y pues <u>quería preguntarte si querías andar conmigo.</u></p> <p>- No creo que sea mala idea. Ok.</p> <p>Y vivieron “happy forever”.</p>	<p>Amor</p> <p>Aceptación</p>

En la segunda tabla presentamos el recuento de las referencias temáticas:

<i>Referencias temáticas encontradas</i>	<i>Número de apariciones</i>
Disgusto	1
Enemistad	5
Súplica	6
Amor	7
Intrusión	1
Intriga	2
Reconocimiento	1
Influencia	1
Amistad	1
Aceptación	3

Encontramos relación en las siguientes referencias temáticas:

1) El término de “disgusto” como “fastidio, tedio o enfado que causa alguien o algo” (RAE, 2014), podría ligarse con el término de “enemistad”, sin embargo, este último no es causante directo del otro. El “disgusto” deja de ser una referencia temática en cuanto no vuelve a tener importancia narrativa y se encuentra sólo como parte de la ambientación de la primera escena.

2) La “enemistad” es un elemento que se da por la condición previa de la protagonista con el antagonista, y se observa independiente de cualquier otra categoría temática.

3) La “súplica” como “rogar, pedir con humildad y sumisión algo” (RAE, 2014), es una temática frecuente que genera un consecuente: la temática de “reconocimiento” como “dicho de una persona: Mostrarse agradecida a otra por haber recibido un beneficio suyo” (RAE, 2014). Quizá en definición no se aprecie la relación, pero en sentido, la súplica conlleva a una respuesta que puede ser el rechazar o el aceptar; el reconocimiento, por ser positivo, también genera de consecuencia a la “aceptación” en su definición de “aprobar, dar por bueno, acceder a algo” (RAE, 2014); la “aceptación” podría pasarse por desapercibida, sin embargo, es importante hacer notar que es una conclusión a la que llega la protagonista como respuesta de la “súplica”, no tanto porque venga de su propio impulso o deseo, lo cual haría que el término se transformase en otro. Así, “reconocimiento” y “aceptación”, como consecuentes de “súplica”, se unen a esta última categoría temática.

4) La temática de “amor” también es independiente de las demás, es una motivación que, se podría decir, impulsa a la “súplica” del antagonista. Sin embargo, la “súplica” no se vuelve una consecuencia directa al “amor”, sino que es una temática a parte derivada del estado previo de “enemistad” a la que tampoco se une, sino que sólo se da. “Amor” también se contabiliza de forma independiente sin relaciones.

5) La “intromisión” como “dicho de una persona: Meterse donde no la llaman, inmiscuirse en lo que no le toca” (RAE, 2014), entendiendo “inmiscuir” con su definición “tomar parte en un asunto o negocio, especialmente cuando no hay razón o autoridad para ello” (RAE, 2014), y la “influencia” como “poder, valimiento, autoridad de alguien para con otra u otras personas o para intervenir en un negocio” (RAE, 2014), se generan por la posición de la secundaria respecto a la protagonista. Las dos son temáticas que hasta cierto punto son contradictorias en su definición, pero también unidas por la misma. Las dos tienen como punto en común el “intervenir” como “tomar parte en un asunto” (RAE, 2014), y difieren en el hecho de que una no tiene el poder para hacerlo y la otra sí. La “intromisión” y la “influencia” no pueden unirse si no es por su punto en común, la “intervención”, que añadiendo su otra definición “interponerse entre dos o más que riñen” (RAE, 2014) responde justamente a la función de la secundaria a manera generalizada: ella se interpone entre dos y toma parte en el asunto. La “intervención” se vuelve la categoría temática más favorable para generalizar.

6) La “intriga” como el “manejo cauteloso, acción que se ejecuta con astucia y ocultamente, para conseguir un fin” (RAE, 2014), escapa como un elemento dramático, que no logra unirse con ningún otro, ni tampoco tiene una ligación narrativa importante, por lo que se puede restar de las categorías temáticas con el fin de generalizar.

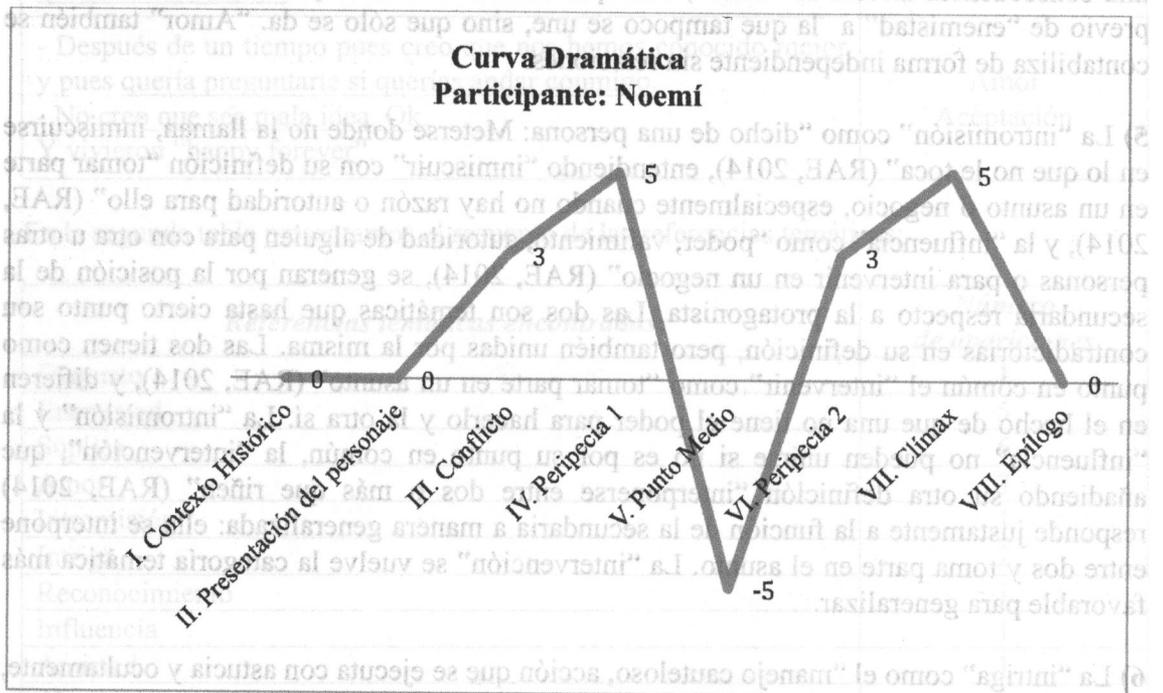
7) Por último, la “amistad”, así como el “disgusto”, no tiene un efecto narrativo interesante, es sólo parte de una condición que impone la secundaria a la protagonista, lo cual no va más allá de un simple diálogo que por esa misma naturaleza más bien responde a la temática anteriormente analizada de “intervención”. La “amistad” entonces pierde su capacidad de generar una categoría temática independiente.

Tomando en cuenta las relaciones temáticas anteriores, mostramos una nueva tabla de referencias:

Referencias temáticas relacionadas	Número de apariciones
Enemistad	5
Súplica	10
Amor	7
Intervención	2

Podemos encontrar que el tema principal en la historia de Noemí es “súplica”, mientras que “amor” figura después de la primera con sólo algunos números de apariciones de diferencia. “Enemistad” se va alejando un poco más de la primera, que aunque está más cerca que “intervención”, las dos quedan como temas secundarios.

Siguiendo con el **análisis del argumento**, realizaremos la gráfica que representa la curva argumental de la historia de Noemí:



Como podemos observar, la curva dramática de la historia de Noemí sí responde al modelo presentado en la teoría del Capítulo 3. A continuación presentaremos la argumentación de tal esquema:

I. Contexto Histórico: Noemí comienza su historia describiendo el ambiente en el que encontraremos después a la protagonista. Los dos adjetivos “fastidioso y horroroso” también son parte de la situación de Sofía, lo que tiene la función de ayudarnos a comprender y comenzar a hacernos la idea de que algo está mal. En este caso, sirve de

apoyo para presentar el Conflicto más adelante y observar la reacción que causa el antagonista en la principal.

II. Presentación del personaje: Justo después de narrar el Contexto Histórico, Noemí mete a la protagonista, ampliando la descripción del ambiente con más sensaciones ahora pertenecientes a ella.

III. Conflicto: Dentro de la Presentación del personaje comienza a vislumbrarse el Conflicto, la protagonista nombra al antagonista y lo que siente hacia él: Mauricio se muestra como el “dolor de cabeza” de Sofía. Sin embargo, eso no es todo, Mauricio comienza un diálogo con la principal que será el “desencadenante”:

“- ¿Qué rayos quieres, no te dije que no me caes bien? Eres un aprovechado, vete de aquí.

- Está bien, como tú quieras, pero solamente una cosa sí te digo: necesito hablar contigo lo más pronto posible.

- Yo no tengo nada que hablar contigo.

- Ok, algún día me tendrás que escuchar. Que tengas un buen día”.

A partir de este momento identificamos dos elementos importantes: Mauricio desea entablar una conversación con un fin, y Sofía se niega a escucharlo por un pre-juicio o juicio que tiene sobre él, a lo que anteriormente catalogamos simplemente como enemistad.

Seguidamente, el personaje de Yamilé también se involucra dentro del Conflicto, con la función de ser una influencia en la protagonista. Mauricio comparte un diálogo con ella, haciéndole ver sus peticiones y usándola como un medio para obtener su deseo, sin embargo esto también le afecta, pues Yamilé tiene las intenciones de crearle una imagen negativa para Sofía.

La constante insistencia de Mauricio, la mala imagen creada por Yamilé y las decisiones cambiantes de Sofía son las variables necesarias para catalogar que, en base a los modelos de conflictos en las 36 situaciones presentadas por Polti, el Conflicto que Noemí nos presenta está en la categoría de “Súplica”, donde los elementos que lo integran son: el persecutor (la secundaria Yamilé), el suplicante (el antagonista Mauricio), y la autoridad cuya decisión es dudosa (la protagonista Sofía); donde el persecutor acusa al suplicante de un mal, y la autoridad hace un juicio sobre el suplicante.

IV. Peripecia 1: El momento en que las cosas cambian por completo para la protagonista, es cuando vuelve la proposición de Mauricio, mediante Yamilé, exigiendo poder hablar con ella nuevamente. Sofía razona los motivos que hasta ahora había tenido para negarle al antagonista la posibilidad de hablar, y después de haber llegado a una conclusión, deja su lugar de confort y se aventura a cumplir las exigencias de Mauricio.

La protagonista, ya fuera de su comodidad inicial, se encuentra con Mauricio y lo deja hablar con ciertas reservas, sin embargo, al poco tiempo se topa con un desagrado.

V. Punto Medio: El desagrado del que hablamos es el Punto Medio en la historia de Noemí, que así como la Peripécia 1, no es tan dramático y podría casi pasar por desapercibido. Se trata de las siguientes líneas:

“- Mmm, ¿sabes? Me encanta esa forma de ser que tienes tan cerrada haciéndote la que nada te importa cuando sabes que las cosas a tu alrededor están mal.

- ¿Sabes? No me importa lo que pienses sobre mí, ni tu opinión hacia mi persona. ¿Así que es todo lo que tienes que decir?”.

En este momento el personaje de Sofía se da cuenta de que sus expectativas sobre una charla que mereciera su escucha se ha derrumbado por un comentario que le parece ofensivo. El antagonista ha “caído de su gracia”, haciéndola enojar e incluso arrepentirse de haber accedido, por lo que comienza una retirada, es decir, un retroceso sobre la situación; un Punto Medio.

Sin embargo, como dijimos, Noemí no deja caer a la protagonista hasta el fondo y prontamente la rescata con la Peripécia 2.

VI. Peripécia 2: Justo después de que la protagonista está a punto de retirarse, el antagonista genera otro diálogo que le da la respuesta y verdad detrás de su insistencia.

“- No. ¿Sabes? A parte me gusta que eres muy linda cuando quieres y por eso quería saber si me puedes dar una oportunidad de conocerte un poco más”.

Con este diálogo, la protagonista se da cuenta de su malentendido y cambia por completo su actitud cerrada hacia una curiosa.

“- Mmm... Y, ¿cómo para qué quieres saber de mí?”.

Así, Sofía está lista para saber qué debe hacer de ahora en adelante para deshacerse de su Conflicto, es decir, para darle fin a las súplicas del antagonista: él le pide poder conocerse, y ella acepta hacerlo, sólo falta llevarlo a la acción.

VII. Clímax: Siguiendo el diálogo, la Peripécia 2 se ve desplazada por el Clímax en el momento en que los dos personajes comienzan su interacción con el fin de conocerse:

“- Bueno, pues empecemos por: ¿cuál es tu color favorito? Étc...”.

Después de esto, Noemí emplea una narración que nos describe lo que ocurrió entre los personajes cuando ya los dos comenzaron a interactuar y convivir. La protagonista y el antagonista resuelven su Conflicto ante la aceptación de las últimas peticiones del suplicante.

VIII. Epílogo: Para terminar, Noemí incorpora el Epílogo con la última línea de su historia:

“Y vivieron ‘happy forever’”.

Donde básicamente le cuenta al espectador lo que ocurrió con sus personajes después de haber resuelto el Conflicto, y también sobre la vuelta a la comodidad de la cotidianidad inicial.

En lo referente a la **trama**, la historia que nos plantea Noemí está descrita en modo cronológico, con algunos desplazos en el tiempo hacia delante que funcionan como puntos de separación en el argumento.

El ritmo de la historia centra más importancia en los hechos del Conflicto y de la Peripecia 1, cuales tienen una mayor extensión que el resto de los momentos dramáticos. Hasta se podría decir que la presentación del Conflicto es demasiado larga para la extensión de la historia en su totalidad, incluso pudiendo ser percibido erróneamente como parte de la Peripecia 1, la cual sólo tiene una entrada que, ante esto mismo, parecería tardía.

Por otro lado, el modo tan breve y superficial de abordar el Punto Medio hace que este se pierda en contacto con la Peripecia 2, la cual parece quitarle fuerza antes de tiempo. La forma de tratar al Punto Medio nos genera una ligera sensación de que el protagonista no ha caído lo suficiente como para evolucionar.

Sin embargo, Noemí logró sacar una curva dramática que vuelve a ascender con un buen ritmo en la Peripecia 2, aunque, así como Elena, recae en el Clímax al utilizar una rápida descripción de los elementos que suceden en este, sin dejar al espectador la posibilidad de observar cómo es que la protagonista se enfrenta a su Conflicto; pero también, a comparación de la otra participante, en el caso de Noemí, sí nos deja observar cómo le da el final a este.

Noemí también hace un buen uso de la capacidad de su narrador omnisciente para presentarnos hechos ajenos a la protagonista, con lo cual podemos ver parte de los esfuerzos del antagonista por obtener lo que desea. Estos cambios en los que podemos apreciar más allá de las acciones de Sofía le dan dinamismo a la historia, así como un descanso y una explicación más amplia al lector sobre lo que ocurre en totalidad.

Los **diálogos** en la historia de Noemí, así como en la de Brenda, también representan una gran parte de su historia, incluso más que las acciones que llevan a cabo los personajes.

Los diálogos son tan importantes que de ellos depende la movilidad de cada uno de los personajes, con ellos nos enteramos de lo que piensan y lo que harán. De hecho, el narrador se limita mucho a describir lo que ocurre en la mente de cada personaje porque este ya lo ha dicho o lo dirá con sus propias palabras.

Los personajes se relacionan más a través de sus diálogos, que incluso por sus acciones. La historia se vive y se representa en las palabras de los principales y secundarios, y casi no hay escena que no sea así.

Los diálogos son los que generan las curvas dramáticas, son los que nos explican las personalidades y también las motivaciones de cada uno de los personajes; todos son diálogos vivos con la función de generar acción y trama, sin que ninguno se vuelva incidental o extra, es decir, están hechos exclusivamente para que su aparición modifique y cause efectos importantes en la historia.

El **narrador** dentro de la historia de Noemí también es de un tipo omnisciente, con lo que tiene la capacidad de observar todo lo que ocurre tanto externa como internamente en la vida de los personajes.

Sin embargo, el narrador que utiliza Noemí es un tanto diferente a otros que hemos visto hasta ahora. Observemos la primera línea de la historia:

“Era una vez un día muy fastidioso y horroroso”.

Sin especificar un porqué o si es que lo ha dicho un personaje, este narrador parece dar su opinión sobre lo que ve, lo que no lo quita de ser un omnisciente, sino que Noemí hace uso de otra de sus funciones: su capacidad de adoptar posturas respecto a los acontecimientos, lo que lo vuelve un narrador interesante.

Noemí también fue la única participante que utilizó al narrador para dar acotaciones cinematográficas:

“Yamilé sale de escena dudando un poco de la situación”.

Sin embargo, no especifica si se deba prescindir de la narración de esa línea en el momento de la animación, o si se dejará con la función de reforzar lo que el espectador verá, dando con ello un toque hasta cierto punto teatral.

Noemí crea un narrador que, como dijimos anteriormente, se limita mucho en cuanto a descripción, notificando simplemente las acciones de los personajes que crean cambios de escena, y muy pocas veces hablándonos sobre lo que pasa sentimental, emocional o ideológicamente con cada uno de ellos.

Tercera lectura:

Así como con Elena o Brenda, y más adelante Rosa, con Noemí no pudimos realizar entrevistas, lo que nos limita un tanto el análisis, sin embargo, aún así poseemos nuestra convivencia con ella y los comentarios que hizo sobre su historia en el paso del tiempo que estuvo en el taller.

Respecto al tema elegido, Noemí fue de las participantes que en cuanto se le comentó que debía crear una historia supo exactamente de qué la iba a hacer. En ese tiempo, Noemí tenía una relación amorosa con un joven, y desde el inicio decidió que su historia sería sobre ellos dos.

Y en cuanto al argumento, Noemí comenzó a escribir su historia, y tal como analizamos anteriormente, decidió que ella sería la protagonista, interpretada desde los ojos de su personaje. Así mismo, definió a otro de sus personajes como su novio en ese entonces, e incluyó a una de sus amigas.

Noemí empezó su relato preguntándose cómo sería su primera línea. Para ella, escribir el típico: “Era una vez, en un día soleado”, le parecía una frase “cursi”, que no iba con lo que quería transmitir. Ese día Noemí estaba un tanto fastidiada, por lo que decidió que describiría parte de lo que sentía en ese momento, y como el día estaba nublado, entre risas

comentó que escribiría: “Era una vez un día nublado con truenos, tormenta”, lo que terminó desechando para remplazarlo con la introducción que sí utilizó:

“Era una vez, un día muy fastidioso y horroroso”.

Esta ambientación también concordaba con la situación en la que se encontraban sus personajes en su historia.

Con la presentación y los primeros diálogos de los personajes Sofía y Mauricio, como espectadores podemos llegar a la conclusión de que entre estos dos había una situación previa que no se mostraba, y la cual influye en el modo en que se tratan y dirigen al comienzo de la historia. Esto se relaciona directamente con una experiencia de Noemí, ella comentó durante el taller que antes de formar una relación con su novio tenía una imagen mala de él: “Es que al principio no nos llevábamos nada bien, es que él se llevaba muy mal con un amigo mío, no se hablaban, entonces a mí me caía gordo. No le pondré que era por mi amigo, simplemente que me caía mal”. Así, nos habla de que no sólo se basó en sus conocimientos para describir el perfil de los personajes, sino también para formarles una biografía que influenciara en su mismo actuar de acuerdo a como ella lo había vivido. Y es esta biografía la que genera toda una ambientación y movimiento, volviéndose el Conflicto incluso un consecuente de la misma.

Mientras nuestra participante escribía, se le preguntaba constantemente si su historia estaba basada en algo que realmente vivió, a lo que ella contestaba afirmativamente. Noemí estaba intentado hacer y describir todo tal cual había pasado, desde sus personajes, hasta la historia.

Sin embargo, un día Noemí comentó que había dejado a su novio, y que había pensado en desechar su historia, pues ya no veía cómo podría seguirla escribiendo. Como hasta ahora todo lo que ella había escrito estaba basado en algo real, recurrir a la ficción parecía desconcertarla.

Pero aún así, se observaba que eran más grandes las ansias de Noemí por escribir algo que representara sus deseos y hechos convenientes para ella, que describir una situación real que no la dejaba para nada alegre.

Noemí, entonces, dejó de basar su historia en lo que le había pasado para plasmar lo que ella hubiera querido que ocurriera, e incluso comentó: “Aquí le pondré una mentira: ‘Y vivieron felices para siempre’, porque pues yo ya terminé con mi novio”.

Así, la historia se vuelve una mezcla entre la realidad y la ficción, que responde a los hechos desde la perspectiva de Noemí sobre lo que vivió, así como de los deseos que tenía respecto a la misma situación.

En los diálogos, Noemí también nos habla sobre su misma forma de pensar. Si vemos en la conversación que entabla Sofía con Yamilé sobre Mauricio, la protagonista dice:

“Después de todo no ha sido tan malo, es una persona amable y respetuosa. Sea lo que sea de lo que quiera hablar conmigo se merece que lo escuche y le ponga un poco de atención”.

En esta larga argumentación sobre si el personaje principal debe o no atreverse a escuchar al antagonista, Noemí da una indirecta lección de ideología personal a su lector. En primer lugar, habla sobre los valores del respeto y la amabilidad, concluyendo que se debe responder a ellos con el reconocimiento, es decir, la acción de distinguir a los demás por algún acto o una cualidad.

Existe otro diálogo que nos gustaría rescatar. En la conversación de Mauricio con Sofia, este le dice:

“Me encanta esa forma de ser que tienes tan cerrada haciéndote la que nada te importa cuando sabes que las cosas a tu alrededor están mal”.

Leyendo la historia, podemos saber perfectamente que en ningún momento se presentó a la protagonista con alguna situación complicada a parte del enfado que sentía por Mauricio. Este diálogo no respondía a ningún escenario contado en la historia, sino que más bien podría pensarse que era parte de una imagen previa que tenía el antagonista.

Pero sabiendo que se trata de una historia que está basada en la mayoría en las experiencias reales de Noemí, este diálogo puede responder a una descripción indirecta de su forma de ser. Sabemos que Noemí, al ser habitante de la Casa Hogar, ha pasado por muchas vivencias difíciles que hemos escuchado a lo largo del taller. Quizá este diálogo, y sólo nos atrevemos a dar una suposición, haya estado influido por esa misma forma que tiene la participante de responder ante sus situaciones de estrés y de prejuicio hacia su persona, lo cual tiene consciente:

“No me importa lo que pienses sobre mí, ni tu opinión hacia mi persona”.

Era común que las habitantes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra” se quejaron sobre la forma en que los demás pensaban de ellas sólo por saber que han vivido situaciones difíciles, y responder de una manera indiferente o agresiva fue parte de las barreras que crearon para rechazar esas mismas opiniones que los demás se hacían sobre ellas.

Noemí no fue una exclusión, y eso podría estar representándonos en el diálogo que hemos analizado; pues nos habla de ello desde la reacción de la protagonista, quien toma incluso como una ofensa el que alguien hable sobre sus problemas.

Por último, referente al narrador, Noemí hizo buen uso de una voz omnisciente, sin dejarle pensar al espectador que se trataba de su propia voz. El narrador podrá tener cierta opinión que concuerda con la de la protagonista, pero no es lo suficiente fuerte para pensar que se trata de la perspectiva de esta, oculta en la de una tercera persona.

Noemí pudo haber utilizado la primera persona para contar su historia, puesto que hablaba de ella, sin embargo, eso también le hubiera limitado escribir sobre ciertas escenas del modo en que lo hizo.

Hasta ahora la única conclusión a la que se puede llegar sobre el uso constante de la voz narrativa omnisciente en las historias de las participantes es que es el único recurso narrativo del que realmente tienen conocimiento.

5.2.2.5 Lucía

Anexo: AG1.5-8 HISTORIA

Segunda lectura:

Comenzamos con el análisis de *ejes temáticos* representativos en el guión literario de Lucía, a través de la siguiente tabla para encontrar referencias temáticas en cada oración o párrafo de la historia:

<i>Oraciones/párrafos estudiados</i>	<i>Referencias temáticas</i>
Había una vez un <u>grupo de amigas</u> que siempre estaban juntas para todo, pero más en tiempo de vacaciones, ya que se reunían para ponerse de acuerdo <u>a dónde iban a ir</u> .	Amistad Viaje
Brendikes dijo: “¡Estuviera bien ir a Zamora!”. Pero Natalia no le agradó y dijo: “No, mejor a los Reyes”. Pily y Lucy dijeron al mismo tiempo: “¿Qué les parece a Lázaro y sirve que visitamos a <u>nuestros amigos</u> de allá?”. A todas les agradó la idea y empezaron a arreglar las cosas.	Viaje Amistad
Natalia hizo las reservaciones en el Hotel Casa Blanca y Lucy lo del transporte, y Pily y Brenda les hablaron a Lázaro para que <u>estuvieran listos los amigos</u> para cuando llegáramos.	Amistad
En Lázaro nos tocó arreglarnos rápido y que los <u>amigos</u> nos estaban esperando para <u>irnos a la playa</u> , ellos llevaban todo preparado.	Amistad Viaje
<u>Estando ya en la playa nos fuimos a poner el traje de baño para luego jugar un rato volibol y después nadar un rato en el mar.</u> <u>Cuando salimos de nadar fuimos a comer un coctel de camarón con unas micheladas.</u>	Convivencia
<u>Acabando de comer caminaron por la playa para esperar la puesta del sol.</u> Luego de eso se iban a ir al hotel para descansar, ya que al día siguiente iban a ir a la fiesta de Charly que les había preparado de bienvenida a todas sus amigas.	Convivencia Amistad
Estando en la fiesta llegaron todas bien arregladas ya que ellas eran las festejadas. Todos bailaron y cantaron mucho y al final <u>le dieron las gracias a sus amigos</u> por todo lo que le habían hecho por ellas.	Convivencia Agradecimiento Amistad

<u>Luego se fueron al cine para estar otro rato juntos, pero sólo los amigos.</u>	Convivencia Amistad
<u>Natalia anda con Juan, en su relación todo iba bien y él le dijo aprovechando si se quería casar con ella, y Natalia llorando por la emoción dijo que sí.</u>	Amor Amor
<u>Empezaron las preparaciones para la boda. Ya que todos los amigos estábamos reunidos, decidieron los novios casarse antes de que se acabaran las vacaciones para que los ayudáramos para que todo saliera bien.</u>	Amor Amistad Reunión Amor Viaje
<u>Lucy le ayudó a Natalia a escoger el vestido de novia y las demás a buscar el salón, los adornos, y los hombres el traje del novio, los boletos de avión para irse a las Vegas.</u>	Amistad Amor Amistad Amor Viaje
<u>Cuando llegó el día de la boda todo estaba ya listo todo. Acabándose la misa se fueron todos al salón donde iba a ser la fiesta.</u>	Amor
<u>Comieron, bailaron y luego fue el brindis. En ese momento Juan decidió hablar:</u> “Bueno, yo le doy gracias a Dios porque puso en mi vida a la mujer que amo”, la abrazó y la besó.	Convivencia Agradecimiento Amor
<u>Luego su hermana que era Lucy: “Bueno, yo le doy gracias a Dios porque mi hermano y mi mejor amiga ya son ahora un matrimonio feliz”.</u>	Familia Agradecimiento Familia Amistad Amor
<u>Después de eso partieron el pastel y luego Natalia decidió aventar el ramo y lo atrapó Lucy. En eso, Charly le dijo que si se quería casar con él y ella le contestó que sí.</u>	Amor
<u>Luego se fueron todos y quedaron sólo los amigos. Todos estaban contentos por todos los sucesos de esas vacaciones.</u>	Amistad Viaje
<u>Luego los recién casados se retiraron y después los demás. Pily, Brenda, Julio y Alfredo se fueron a sus casas, y Lucy y Charly se quedaron de ver al día siguiente para que fueran a la playa ellos dos nada más.</u>	Amor Amistad Amor
<u>Estando en la playa, Charly le dijo: “¡Quédate a vivir aquí conmigo!”</u> <u>Lucy, sin pensarlo tres veces, dijo que sí.</u>	Amor

2 años después se <u>volvieron a juntar</u> pero ahora ya eran más porque <u>Natalia y Juan</u> ya tenían <u>1 hijo de un año</u> .	Reunión Amor Familia
<u>Lucy tenía 5 meses de embarazo</u> , <u>Pily se juntó con Alfredo</u> y <u>tenían una hija de 1 año y medio</u> , y <u>Brendikes con Julio</u> , pero ellos <u>apenas se iban a casar</u> . En fin, todos viven felices hasta ahora.	Familia Amor Familia Amor

En la segunda tabla presentamos el recuento de las referencias temáticas:

<i>Referencias temáticas encontradas</i>	<i>Número de apariciones</i>
Amistad	13
Viaje	6
Convivencia	5
Agradecimiento	3
Amor	15
Reunión	2
Familia	5

Encontramos relación en las siguientes referencias temáticas:

- 1) El término de “amistad” cual se define como “afecto personal, puro y desinteresado, compartido con otra persona, que nace y se fortalece con el trato” (RAE, 2014) se relaciona con el término de “convivencia”, es decir, el “vivir en compañía de otro u otros” (RAE, 2014), en la cual el segundo forma parte del primero indicado incluso desde la definición de este como “el trato” visto como “comunicar, relacionarse con un individuo” (RAE, 2014). En la historia, Lucía utiliza la convivencia como una forma de representar la amistad entre los personajes, es por esto que esta misma englobará en su mismo término al otro concepto.
- 2) La categoría de “viaje” también puede ser un campo temático, sin embargo, este se da como consecuente de la misma “convivencia” de la que estábamos hablando, siendo sólo una representación de esta de manera definida. Por lo tanto, “viaje” también se une a “amistad” como parte de “convivencia” que está insertada en esa misma categoría.
- 3) El “agradecimiento”, ligado por su definición a la “gratitud” como el “sentimiento que nos obliga a estimar el beneficio o favor que se nos ha hecho o ha querido hacer, y a corresponder a él de alguna manera” (RAE, 2014), es un eje temático importante que se vive de manera independiente a la “amistad” y al término de “amor”. Pues aunque puede caber en aquellos dos si se tratara de iguales, se desprende porque se trata también de un afecto hacia un ser superior. Los personajes muestran agradecimiento a Dios en dos de las veces, y a sus amigos una sola vez. Así, el “agradecimiento”, siendo independiente del “amor” y la “amistad”, y más como una temática que se muestra por ellos sin tampoco ser consecuente, se vuelve una categoría a parte.

4) La “reunión”, que volviendo a su raíz “unir” muestra una de sus definiciones como “dicho de una persona: Agregarse o juntarse a la compañía de otra”; y sabiendo que Lucía le ha añadido el contexto de “reunión de amigos”, se trata de un término que también se relaciona a la “convivencia” y por lo tanto a la “amistad”, a la que se une en su categoría.

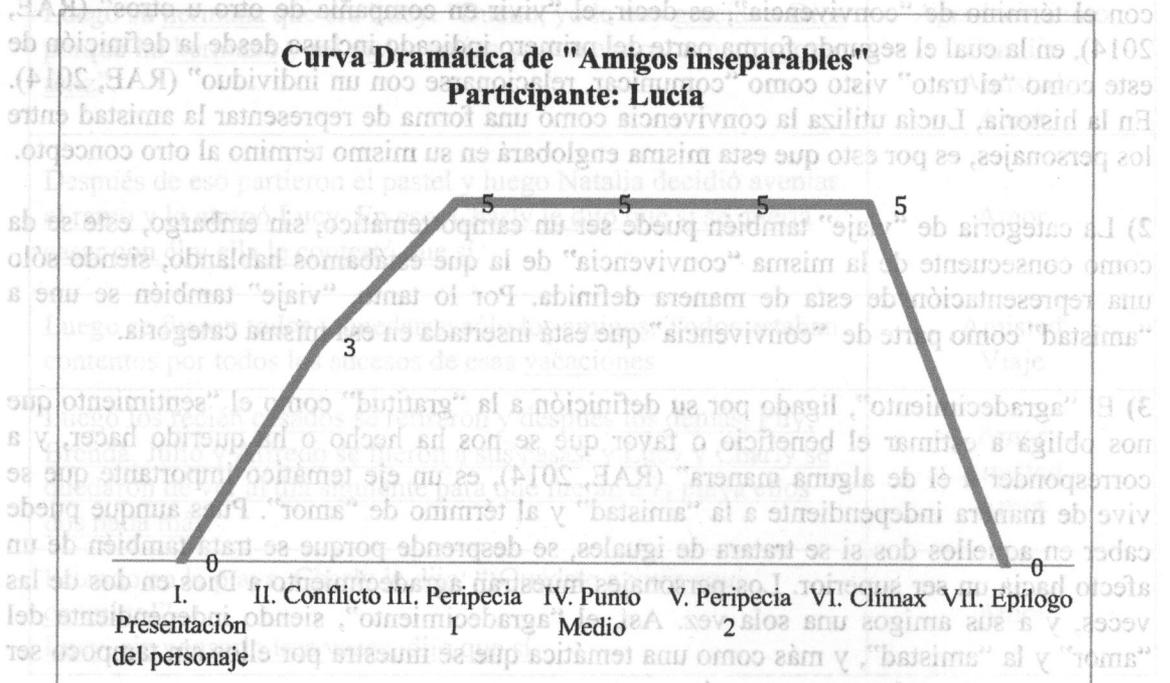
5) La “familia”, desde la definición “conjunto de ascendientes, descendientes, colaterales y afines de un linaje”; vista desde el contexto que Lucía nos presenta, es un término consecuente al “amor” de pareja que se describió en su historia. “Familia” se une a “amor” con el fin de generalización.

Tomando en cuenta las relaciones temáticas anteriores, mostramos una nueva tabla de referencias:

Referencias temáticas relacionadas	Número de apariciones
Amistad (Viaje, convivencia, reunión)	26
Agradecimiento	3
Amor (Familia)	20

Podemos encontrar que el tema principal en la historia de Lucía es “amistad”, mientras que “amor” figura después de la primera con sólo algunos números de apariciones de diferencia. Y por último, “agradecimiento” queda como un tema secundario.

Siguiendo con el **análisis del argumento**, realizaremos la gráfica que representa la curva argumental de la historia de Lucía:



Como podemos observar, la curva dramática de la historia de Lucía difiere al modelo presentado en la teoría del Capítulo 3 por la falta de Contexto Histórico, y la diferencia en el Punto Medio, que sí se encuentra en la escala pero en el área positiva, afectando también el vértice de la Peripécia 2. A continuación presentaremos la argumentación de tal esquema:

I. Presentación del personaje: Lucía comienza su historia presentando a las protagonistas, las cuatro amigas, en su ambiente de comodidad. Nos describe lo que suelen hacer cotidianamente, y luego introduce al Conflicto al hablar sobre lo que se vuelve “especial” dentro de su vida diaria.

II. Conflicto: Podemos observar el Conflicto de las protagonistas en cuanto comienzan a hablar sobre lo que hacen en las vacaciones: ellas se reúnen para ponerse de acuerdo a dónde irán. Así, las principales planean un viaje y cada una de ellas opina sobre lo que quiere, pero todas acceden a una única opción: Lázaro.

Explícitamente, el Conflicto se muestra en el siguiente diálogo y oración “desencadenante”:

“Pily y Lucy dijeron al mismo tiempo: ‘¿Qué les parece a Lázaro y sirve que visitamos a nuestros amigos de allá?’.

A todas les agradó la idea y empezaron a arreglar las cosas”.

Lo que las protagonistas desean se resume en viajar a Lázaro para lograr el objetivo por el cual aceptaron ese lugar: ver a sus amigos y convivir con ellos. Es decir, el viaje, que antes se percibía como el objetivo principal, se vuelve sólo un camino para cumplir la meta que ahora realmente les interesa y capta su curiosidad: sus amigos.

Sin ninguna otra variable más, la búsqueda del cumplimiento del objetivo es suficiente para catalogar que, en base a los modelos de conflictos en las 36 situaciones presentadas por Polti, el Conflicto que Lucía nos presenta está en la categoría de “Tener un objetivo, lograr un fin”, donde los elementos que lo integran son: un solicitante (las protagonistas: las amigas Brendikes, Natalia, Pily y Lucy) y un adversario que se niega (los antagonistas: los amigos Juan, Charly, Julio y Alfredo); y en el cual, el solicitante está en desacuerdo con el adversario que se niega a darle al solicitante el objeto que está en posesión del adversario. En este caso, el objeto se define como el “vivir un tiempo de amistad”, este elemento, así como la “negación” de la que se habla, los explicaremos más adelante en el desarrollo del análisis de la curva dramática puesto que la historia de Lucía así lo requiere.

III. Peripécia 1: Este momento comienza en cuanto las protagonistas han arribado a Lázaro, su viaje finalmente comienza y su cotidianeidad se rompe por lo mismo, es ese momento “especial” que se describió en la Presentación del personaje.

En este punto, vemos a las protagonistas disfrutar, pensando incluso que están cumpliendo con su Conflicto en su totalidad: están conviviendo con sus amigos como ellas planeaban, y pasan momentos felices junto a ellos.

IV. Punto Medio: Sin embargo, pasa algo que rompe con su plan, con lo que habían hecho hasta el momento. Juan decide tomar la relación con Natalia a un punto diferente, rompiendo el esquema de amistad que ellas buscaban para llevarlo a un asunto romántico.

Es entonces cuando las prioridades de cada protagonista cambian dramáticamente, ahora no se trata de lo que deseaban en un principio, sino que sus planes se han visto interceptados por la necesidad romántica de los antagonistas.

En este caso, el Punto Medio que nos presenta Lucía es muy diferente al que hemos venido estudiando, incluso podríamos decir que no es un Punto Medio, pues las protagonistas no se ven frustradas de manera negativa, sino al contrario.

Sin embargo, sí actúa como Punto Medio en el momento en que los antagonistas cambian el camino de las protagonistas, frustrando la realización de su Conflicto, el cual sólo era pasar tiempo con sus amigos.

Lucía utiliza al Punto Medio para cambiar el rumbo del Conflicto, las protagonistas no obtienen tal vez sólo un viaje con amigos, sino que ahora se enfrentan a un posible romance, lo que cambiará aún más su vida.

Debido a que las protagonistas no recaen anímicamente en este vértice, se puede decir que el Punto Medio no tiene la fuerza dramática que debería, y se queda estable respecto a la Peripecia 1 y la Peripecia 2, sirviendo sólo como puente para cambiar de dirección a las protagonistas y resaltar a ciertos personajes de aquí en adelante.

V. Peripecia 2: Aquí los roles han cambiado, Lucy ahora es la protagonista y los demás se han vuelto secundarios. Ella aún comparte el Conflicto de la historia, y ahora que los antagonistas han decidido cambiar su rumbo debe descubrir cómo resolverá lo que tiene frente a ella.

En el momento en que atrapa el ramo de Natalia y Charly decide proponérselo, Lucy descubre lo que quiere: ese viaje de amigos también desea convertirlo en una relación romántica.

Por lo tanto, Lucy ya está segura de lo que desea, siente que su Conflicto puede resolverse al terminar su viaje, pero también ha obtenido algo más que no pensó que llegaría a ella; así que cuando lo ve frente a sí, no duda en tomarlo.

VI. Clímax: Ya que Lucy ha hecho la decisión, es momento de hacerlo realidad. Mientras los demás se van, dando por terminado el viaje, Lucy y Charly se quedan de ver para pasar un tiempo juntos, y es entonces cuando él decide volver a cambiarle el rumbo a la protagonista y pedirle que se quede.

El Conflicto de Lucy y las antiguas protagonistas se ha resuelto, el viaje con sus amigos ha concluido, pero quizá no como ellas planeaban, pues una ha decidido que su viaje no se terminará y más bien se quedará ahí.

Como podemos ver hasta ahora, esa “negación” de la que hablamos en el Conflicto es realmente el choque de objetivos entre protagonistas y antagonistas. Ellos deseaban una relación romántica que frustraba el viaje de “sólo amigos” que ellas planearon, con lo que respondieron a su función de ser “el adversario que se niega a darle al solicitante el objeto que está en posesión del adversario”; los antagonistas les “negaron” la simple amistad, cambiándola al final por lo que ellos querían dar: la relación romántica.

VII. Epílogo: Lucía nos narra qué ocurrió con los personajes dos años después de los sucesos principales de la historia, y con eso nos mete directo al Epílogo.

Ya que todo ha pasado, podemos ver a los personajes regresar a su cotidianidad, a su calma diaria pero envuelta por su evolución. Cada uno ha cambiado, su Conflicto se ha resuelto e incluso Lucía concluye con sus historias con la frase:

“En fin, todos viven felices hasta ahora”.

Quizá hasta dándonos a entender que pueda existir un nuevo Conflicto más adelante.

En lo referente a la **trama**, la historia que nos plantea Lucía está descrita en modo cronológico, haciendo uso de recapitulaciones, así también como con algunos desplazos en el tiempo hacia delante que funcionan como puntos de separación en el argumento.

La Presentación de los personajes en la historia de Lucía se hace a través de una recapitulación, dándole al espectador la posibilidad de conocer un poco sobre la vida previa de las protagonistas, generando un efecto de acercamiento de este hacia ellas: el espectador es informado sobre la cotidianidad de los personajes, y así no entra en total ignorancia al Conflicto.

Otra recapitulación se hace al final, con un salto en el tiempo hacia delante, donde el narrador nos describe lo que ocurrió con cada uno de los personajes. Este salto impacta al espectador al ver más cambios a parte de los que se crean en el Clímax, por lo que se vuelve un efecto dramático importante que pretende generar más empatía con el receptor al darle a conocer qué ocurrió con los personajes de los cuales se preocupó o se alegró durante la historia.

Lucía hace un buen uso del ritmo de cada uno de los arcos de la curva dramática, cada etapa tiene una extensión apropiada que deja satisfecho al espectador en cuanto a lo que viven los personajes. La Peripecia 2 es la única fase que no es tan amplia como se prevé, sin embargo, lo narrado en ella es suficiente para adentrarse al Clímax correctamente.

Nos es necesario volver a retomar el hecho de que el Punto Medio no tenga la fuerza dramática que se supone debe tener. Esto no quiere decir que la historia esté mal hecha, sino que es simplemente otro modelo que tiene más similitud con un relato.

Pero es cierto que el Punto Medio genera la fuerza necesaria para un gran cambio en el personaje, y por lo tanto, avivar su evolución. En la historia de Lucía, como no existe esto explícitamente, la evolución de los personajes no se percibe, o se ve muy suave; lo que puede ser un punto negativo, pues desafía la atención del espectador.

Los **diálogos** en la historia de Lucía sólo están presentes en el Conflicto, Punto Medio y Clímax, mientras que en algunas otras partes de la historia existen pero de forma indirecta, como podemos ver en la siguiente línea:

“Y al final le dieron las gracias a sus amigos por todo lo que habían hecho por ellas”.

Este tipo de diálogos indirectos tienen por medio al narrador, quien nos los hace llegar a los espectadores en nombre de los personajes.

Por otro lado, ya que la narración de Lucía favorece a la descripción de las acciones y el ambiente, los diálogos directos son pocos pero bien utilizados. En el Conflicto, vemos diálogos que funcionan también como una presentación de todas las protagonistas, así como de sus gustos y prioridades. En el Punto Medio pasa lo mismo, los monólogos de Juan y Lucy nos hablan sobre ellos mismos, pero también sirven para generar dramatismo, exponiendo las emociones de cada uno al espectador. Y por último, en el Clímax, el diálogo entre Charly y Lucy también tiene una función dramática, y además actuante; tanto la protagonista, como el espectador, pretenden ser sorprendidos con la declaración de Charly que se muestra con alegría y énfasis, y a parte, esta confesión genera una fuerza motora que cambia los caminos de acción en la narración.

Ese cambio constante entre la voz del narrador y personajes para los diálogos, brindan dinamismo a la historia; y Lucía lo maneja adecuadamente al darle su tiempo y espacio adecuado a cada uno para resaltar.

La **voz narrativa** dentro de la historia de Lucía también es parecida a la fórmula que utilizó Elena; existen dos narradores que se intercalan: un omnisciente y uno en primera persona, como vemos a continuación:

“A todas les agradó la idea y empezaron a arreglar las cosas.

Natalia hizo las reservaciones en el Hotel Casa Blanca y Lucy lo del transporte, y Pily y Brenda les hablaron a Lázaro para que estuvieran listos los amigos para cuando llegáramos.

En Lázaro nos tocó arreglarnos rápido...”.

Quizá también por descuido y falta de atención por parte de la autora es que la narración cambia de voz. En un principio y durante la mayor parte de la historia leemos al omnisciente, mientras que repentinamente escuchamos una voz protagónica, lo que desconcierta al espectador que no tiene ninguna información sobre el contexto de creación de la historia.

Sin embargo, dejando ese aspecto de lado, que más bien trataremos en la tercera lectura, la voz narrativa es la que domina la historia por la gran cantidad de acciones que describe, pero se ve limitada en cuanto a la generación de la ambientación, en la cual no realiza mucho trabajo de descripción.

Aún así, el narrador compensa su falta de ambientación al presentarnos los pensamientos de cada uno de los personajes, complementando la historia con sus reacciones y conclusiones

ante lo que les sucede a su alrededor; lo que guía al espectador a compartir ciertas emociones.

Tercera lectura:

Para Lucía, su hermano y sus amistades que ha forjado en la Casa Hogar representan parte de lo que más le importa; pero también el amor de pareja, un tema que siempre le resultó interesante y del cual le gustaba hablar. “La amistad puede ser más fuerte que cualquier envidia o cosilla, y que luego puede llegar a ser más fuerte. Que en vez de ser amistad, puede ser amor con otra persona que tú nada más pensabas que iban a ser amigos; pero que al final terminan siendo familiares o esposos, otra cosa más unida”, contestó Lucía en la entrevista sobre lo que le gustaría que su historia dejara de moraleja. Con ello, la participante nos deja entrever los elementos que considera interesantes en su historia: la amistad, el amor, y la familia, lo que concuerda con lo analizado anteriormente en los ejes temáticos.

Para el análisis del argumento, nos es importante hacer una recapitulación para observar en qué circunstancias entró Lucía al taller, sobre lo que en ese momento impactaba en su vida, y si es que tuvo cierta influencia con lo que escribió.

Un poco antes de que Noemí saliera del taller, ya habíamos conversado con Lucía sobre entrar al grupo. Noemí, quien era su amiga, nos comentó en una de sus últimas participaciones que Lucía ya tenía pensado hacer una historia sobre todas ellas en la playa.

Días después, Natalia y Lucía fueron a Lázaro Cárdenas como una actividad de la Casa Hogar, con el fin de que vieran a sus hermanos y convivieran con ellos.

Después de ese descanso, las participantes finalmente se integraron al taller, para Lucía sería la primera vez, y durante esas sesiones estuvieron hablando sobre los jóvenes que más les llamaban la atención en lo físico, así como aquellos con los que querían tener una relación amorosa.

Y en cuanto Lucía empezó a escribir su historia, Natalia le brindó ideas sobre lo que podía narrar: “Ponle cuando fuimos a Lázaro”, le dijo. Lucía no estaba segura, pues decía que esa vez no había ido con todas sus amigas que quería incluir.

Lucía empezó a planear y las demás participantes comenzaron a tener más ideas que le compartieron, todas querían que las juntase con el muchacho que más les gustaba de Lázaro Cárdenas. Lucía escuchó a cada una y junto con ellas armó las parejas que iban a salir en su historia.

Así, las participantes fueron una influencia directa en Lucía a la hora de la creación de su historia, no sólo le brindaron ideas respecto a lo que ella quería, sino a lo que cada una deseaba. Sin embargo, a la hora de escribir, Lucía hizo caso omiso a varias propuestas y lo terminó planeando como ella quería.

Además, durante los primeros intentos de escribir, eliminó algunos personajes: Noemí no saldría, aunque lo había pensado, por el hecho de que esta ya se había dado de alta de la

Casa Hogar, también borró a Diana Karen, porque ya no le caía bien, y por último, tampoco incluyó a Elena, puesto que ya se había escapado de la Casa Hogar.

Lucía también tuvo la misma duda de Noemí: si su historia debía comenzar con un “había una vez”, típica de los cuentos. Aunque sea un detalle pequeño, vemos en esto un reflejo de una tradición que se impuso en la manera en que la participante pensaba de debía comenzar a escribir, más que por lo que realmente quería poner. Aunque a Lucía se le dijo que era tan libre como ella quisiera, terminó colocando ese inicio de frase en su historia.

En el desarrollo de la historia, las cuatro protagonistas, que también ya analizamos que se relacionan directamente con alguien que conoce Lucía, deciden ir a Lázaro Cárdenas a visitar a sus amigos.

Como vimos anteriormente, el estilo de vida de Lucía, de tener a su hermano separada de ella en otro estado, así como la influencia de sus amigas, contribuyó a que escribiera sobre esas etapas de vida. Lucía describe tanto en su Conflicto como en la Peripecia 1, todo lo que suelen hacer estando juntos cuando van de visita.

Incluso Lucía nos comentó que no se había acordado de algo en específico para escribir la historia, pero que aún así utilizó las vivencias que había tenido para escribir: “Me acordé de cuando fuimos a Lázaro, se me vinieron cositas. Pero no nos casamos, ni nada... Siempre, las veces que he ido, voy con Natalia y siempre está allá mi hermano y está Charly y todos los chicos... Lo que hacemos es jugar y convivir”.

Durante el Punto Medio, Lucía transforma las relaciones de sus personajes de amistad a amor, respondiendo a sus deseos y gustos. El caso más obvio es el de su amiga Natalia y su hermano Juan. En la vida real, Lucía tiene una relación muy cercana con Natalia, y escucha sobre lo que esta quisiera: ser pareja de Juan. Lucía cumple en su narración con los deseos de Natalia, e incluso la convierte en parte de su familia, lo que representa el amor que tiene por ella.

En cuanto a la pareja de Lucy, Charly, sabemos que se trató de un joven con el que Lucía entabló una relación. Ella nos comentó que la historia de estos dos personajes se había dado de esa manera porque, en el proceso de creación, la participante le tenía gran afecto, e incluso había escrito palabras que Charly le había dicho: “Cuando estaba escribiendo la historia, entonces, bueno ya lo había cortado, y empezaron los mensajes de que él daría todo por que yo regresara con él, y si yo regresaba con él, él sería capaz de venirse para Morelia para que viviéramos juntos, que porque yo era la mujer de su vida y que él soñaba tener sus hijos conmigo y así. Y por eso lo puse”.

En este caso, Lucía utilizó otra de sus experiencias para convertirla en parte de la narración, quizá también respondiendo a sus deseos del momento, a lo que a ella le hubiera gustado que pasara.

Por otro lado, las otras relaciones parecen sólo responder a una complacencia de parte de Lucía a sus amigas; pues estas no tuvieron un contexto con la realidad, ni un impacto dramático en la historia.

En el Epílogo, Lucía nos habla de la creación de la familia. Así como en el caso de Natalia, para la participante fue importante recalcar el hecho de que las relaciones no fueron pasajeras, sino que evolucionaron y se convirtieron en familias. “Es como una muestra de amor que se tuvieron y luego ya regresan otra vez a reunirse pues para que vean qué pasó, que ya uno tiene dos hijos, para que vean que en este mundo ya nada los puede separar mas que la muerte o algún problemilla que tengan ahí entre ellos”, dijo.

Este es el último de los deseos de Lucía: la permanencia. La participante da a entender que más que el hecho de que la situación se dé, quiere que se mantenga y de manera positiva, lo que nos da pie a hacer una reflexión sobre la historia en general.

Lucía diferencia su historia de las demás porque esta no le provoca algo negativo a las protagonistas; no hay nadie que las separe, no pasa algo malo, todo se vuelve crecimiento sin decadencia de por medio.

Este hecho nos dio mucha curiosidad, ¿por qué Lucía no habría de poner alguna figura o situación villana que hunda a sus personajes para lograr su evolución? Existen las figuras antagónicas que contrastan con los objetivos de las protagonistas, pero al fin de cuentas las situaciones que viven son buenas y optimistas.

En la entrevista quisimos confrontar a Lucía por este mismo hecho y ella comentó algo muy importante que nos gustaría retomar: “Porque ya me ha pasado eso, me gustaría que mi vida fuera ya feliz, que todo ya estuviera perfecto. Que no pasara nada malo... Porque a mí me gustaría tener un final feliz en mi vida, y no tenerla así. Pues que todo lo que me pasó ya se quede atrás y todo lo que quiero que me pase sea feliz y agradable, que no vengan cosas malas”.

Escuchando a Lucía, interpretamos que su decisión es como una confesión de que el hecho de cuidar a sus personajes de situaciones que los confronten negativamente se refleja también como un deseo personal de lo que ella quiere para sí misma y sus personas queridas.

Como vimos, la historia de Lucía habla de ella y de sus amigos como personas maduras, quienes ya están dispuestas a iniciar relaciones duraderas que más tarde puedan volverse familiares. Este hecho se relaciona directamente a que Lucía dijo durante las entrevistas que su historia no sería de algo que le habría pasado, aunque tuviera mucha semejanza, sino que más bien sería de algo que iba a pasar. Y en efecto, como hemos analizado, es una historia que representa sus deseos y añoranzas, lo que ella quisiera que ocurriera en un futuro.

En cuanto a los diálogos, los primeros nos hablan sobre el perfil de los personajes, que ya hemos analizado. Lucía utiliza rasgos verdaderos de las personas en las que basó a sus protagonistas para hacerlas opinar sobre a dónde quieren ir, pues cada una propone su lugar de origen.

Después tenemos los diálogos de la boda del personaje de Natalia; estos en específico son de nuestro interés. En cada uno de ellos podemos ver un agradecimiento a Dios, unido a la

religión católica por también el tipo de ceremonia que los personajes han llevado a cabo en la historia.

Lucía, viéndose reflejada en su protagonista, nos muestra sus creencias religiosas y su necesidad de agradecer ante un ser superior, reflejando lo significativo que es para ella el hecho de que su amiga se haya unido con su hermano, recalcando nuevamente que la familia y la permanencia de sus amistades es un hecho de suma importancia para ella.

Por último, así como en el caso de Elena, también revisamos que Lucía mezcla la voz narrativa entre omnisciente y primera persona. Lo que nos da la misma interpretación: Lucía, al estar contando sobre sí misma, dejó entrever este hecho de manera inconsciente en su trabajo. No creemos que lo haya hecho con una intención dramática, sino que se trató de una falta de atención y experiencia de la autora, que en un momento se dejó llevar exponiendo que se trataba sobre algo personal.

5.2.2.6 Rosa

Anexo: AG1.6-8 HISTORIA

Segunda lectura:

Comenzamos con el análisis de ***ejes temáticos*** representativos en el guión literario de Rosa, a través de la siguiente tabla para encontrar referencias temáticas en cada oración o párrafo de la historia:

Oraciones/párrafos estudiados	Referencias temáticas
Había una vez en el cerro junto a un pueblo que se llamaba el Puente del <u>Terror</u> donde viven muchas personas y una <u>familia</u> que era la más <u>rica</u> .	Terror Familia Riqueza
La mamá decía que toda la <u>herencia</u> que ellos tenían se le iba a quedar a su hija por ser la <u>única</u> . <u>La hija</u> decía que cuanto antes <u>fuera mejor</u> . El papá decía que se iba a ir de <u>viaje</u> a París.	Riqueza Avaricia Viaje
Entonces 3 días después, su papá <u>falleció</u> y su mamá de la niña se <u>impresionó</u> cuando le dieron la noticia que su esposo <u>falleció</u> , y su mamá cayó <u>muerta</u> de la <u>impresión</u> .	Muerte Trauma Muerte Muerte Trauma
5 meses después, la hija cumplió 23 años, ella se llamaba Marilyn Gonzáles, se <u>apartó</u> de sus cosas y se <u>fue</u> a E.U. ella estaba muy contenta por haber <u>viajado</u> .	Migración Viaje
Pero pasaron los años y ella hizo una <u>manda</u> que había hecho ella. Pasaron 40 años y ella todavía no <u>moría</u> y ya <u>tenía 150 años</u> .	Religión Muerte Inmortalidad

Ella vestía de negro y traía su cuchillo y decidió <u>matar</u> gente por cumplir la <u>manda</u> que había prometido.	Muerte Religión
Se le aparece el <u>Diablo</u> y la empieza a <u>manipular</u> a la muchacha y ella tuvo que cumplir la <u>manda</u> que le prometió al <u>Diablo</u> que era <u>matar a las personas que la habían echado a la perdición.</u>	Mal Manipulación Religión Mal Muerte Venganza
La muchacha llamada Itzel, empezó su <u>manda</u> a los <u>100 años</u> . Cuando ella estuvo a punto de su partida para cumplir la <u>manda</u> que había hecho, pero sucedió algo muy importante que fue la <u>muerte.</u>	Longevidad Religión Muerte
Después del segundo en que <u>murió</u> , su <u>alma</u> se quedó en el lugar donde había hecho la <u>manda</u> en una ciudad llamada Tenteticot.	Muerte Sobrenatural Religión
<u>Su cuerpo se deshizo pero sus huesos los recogía y empezaba a matar a la gente más rica de la ciudad porque así eran los papás del llamado Óscar; que lo habían despreciado a su hijo por haber nacido deforme y le daban de comer pedacitos de carne cruda.</u>	Sobrenatural Muerte Riqueza Venganza Repudio Enfermedad Descuido
Y le dijo que ella iba a ser nombrada la <u>Muerte</u> . Pero hubo un pequeño problema que eso tuvo que ser para siempre. Él le obsequió el cuchillo y una esfera de <u>crystal mágica.</u>	Muerte Sobrenatural
El cuchillo era <u>mágico</u> porque cuando nacían personas con mucho <u>dinero</u> y en <u>la bola se aparecía</u> en qué lugar estaba y ella utilizaba el cuchillo para <u>asesinar</u> a esas personas con el <u>cuchillo sangrado</u> que tenía.	Sobrenatural Riqueza Sobrenatural Muerte Muerte
Pero llegó un día donde las personas tenían la oportunidad de vivir y hacían unas cuevas profundas que ponían los <u>cráneos</u> dentro de ellas y hacían <u>rituales.</u>	Muerte Religión
Pero un día al hacer una fiesta, invitaron a una <u>amiga</u> entonces ella entró con un <u>gran temor</u> y <u>escalofríos</u> . Pero estando en plena fiesta los muchachos se fueron a donde habían unas cascadas, ella los siguió hasta llegar.	Amistad Terror
Ellos no se querían ir y ella sigue caminando y después <u>se pierden en las cuevas</u> pero después de caminar se encontró un <u>enchufe</u> y lo jaló y encendió las luces pero algo la <u>perseguía</u> por donde estaba el enchufe de luz.	Extravío Persecución

Y la persona que la iba <u>persiguiendo</u> iba quebrando los focos y ella llegó donde había una barrera de <u>cráneos</u> y ella empezó a tirar los <u>cráneos</u> pero con trabajos.	Persecución Muerte Muerte
Se subió arriba de ellos y cayó del otro lado donde estaba el baile. Ella se arrastró donde estaba la entrada pero de repente entraron unos <u>policías</u> donde estaban las personas y <u>sacaron a unos y otros que se quedaron encerrados</u> .	Policíaco Rescate
Y después la muchacha despertó y vio a sus <u>amigos</u> y se dio cuenta que todo era una broma, y después se fueron a su casa y terminaron la <u>pesadilla</u> . Fin.	Amistad Terror

En la segunda tabla presentamos el recuento de las referencias temáticas:

<i>Referencias temáticas encontradas</i>	<i>Número de apariciones</i>
Terror	3
Familia	1
Riqueza	4
Avaricia	1
Viaje	2
Muerte	15
Trauma	2
Migración	1
Religión	6
Inmortalidad	1
Manipulación	1
Mal	2
Venganza	2
Longevidad	1
Sobrenatural	5
Repudio	1
Enfermedad	1
Descuido	1
Amistad	2
Extravío	1
Persecución	2
Policíaco	1
Rescate	1

Encontramos relación en las siguientes referencias temáticas:

1) El término de “terror” entendido como “miedo muy intenso” (RAE, 2014), une en su categoría a las referencias de “extravío”, “persecución” y “policíaco” a la que se le une

“rescate” como consecuente, por ser términos cuya finalidad es generar este sentimiento como parte del dramatismo de la obra.

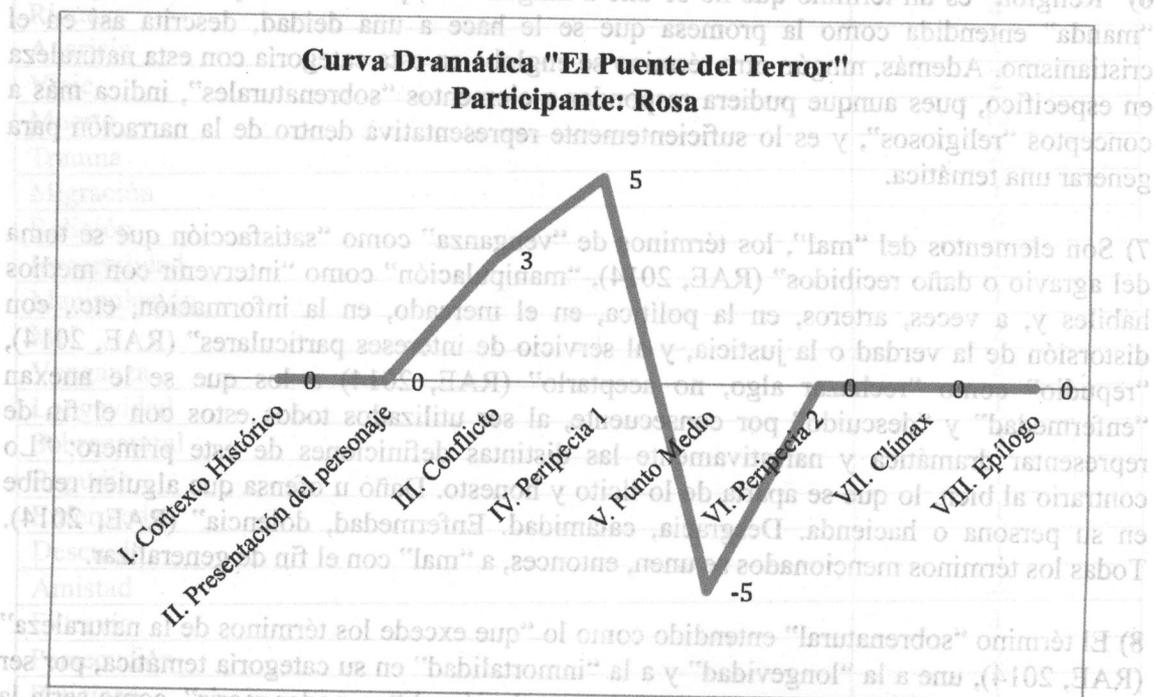
- 2) “Familia” es una temática que no tiene alcance en la narración, por lo que se disuelve por sólo aparecer como un elemento de la historia.
- 3) “Riqueza” como “abundancia de bienes y cosas preciosas” (RAE, 2014) une a “avaricia” a su categoría, al ser esta generalizable con la misma por definirse como el “afán desordenado de poseer y adquirir riquezas para atesorarlas” (RAE, 2014).
- 4) “Viaje” se une con “migración” al entenderse la primera como “traslado que se hace de una parte a otra por aire, mar o tierra” (RAE, 2014), y a la última como “desplazamiento geográfico de individuos o grupos, generalmente por causas económicas o sociales” (RAE, 2014), también respondiendo a la necesidad de generalización.
- 5) “Muerte” une a “trauma” a su categoría, no por alguna relación en definición, sino por ser un término consecuente, pues sólo existió por y debido a la “muerte”. Aunque “muerte” podría agregarse a la categoría del “mal”, que analizaremos más adelante, esta es suficientemente fuerte para mostrarse independiente.
- 6) “Religión” es un término que no se une a ningún otro, pues sólo responde a la palabra “manda” entendida como la promesa que se le hace a una deidad, descrita así en el cristianismo. Además, ningún otro término se engloba en esta categoría con esta naturaleza en específico, pues aunque pudiera responder a elementos “sobrenaturales”, indica más a conceptos “religiosos”, y es lo suficientemente representativa dentro de la narración para generar una temática.
- 7) Son elementos del “mal”, los términos de “venganza” como “satisfacción que se toma del agravio o daño recibidos” (RAE, 2014), “manipulación” como “intervenir con medios hábiles y, a veces, arteros, en la política, en el mercado, en la información, etc., con distorsión de la verdad o la justicia, y al servicio de intereses particulares” (RAE, 2014), “repudio” como “rechazar algo, no aceptarlo” (RAE, 2014) a los que se le anexan “enfermedad” y “descuido” por consecuente, al ser utilizados todos estos con el fin de representar dramática y narrativamente las distintas definiciones de este primero: “Lo contrario al bien, lo que se aparta de lo lícito y honesto. Daño u ofensa que alguien recibe en su persona o hacienda. Desgracia, calamidad. Enfermedad, dolencia” (RAE, 2014). Todas los términos mencionados se unen, entonces, a “mal” con el fin de generalizar.
- 8) El término “sobrenatural” entendido como lo “que excede los términos de la naturaleza” (RAE, 2014), une a la “longevidad” y a la “inmortalidad” en su categoría temática, por ser estos símbolo de elementos ficticios que hacen alusión al “no poder morir”, como sería la definición del último término mencionado.
- 9) Por último, “amistad”, al igual que “familia”, es un término de ambigüedad narrativa por su falta de impacto en la historia, por lo que se excluye de su denominación como temática.

Tomando en cuenta las relaciones temáticas anteriores, mostramos una nueva tabla de referencias:

Referencias temáticas relacionadas	Número de apariciones
Terror (Extravío, persecución, policiaco, rescate)	7
Riqueza (Avaricia)	5
Viaje (Migración)	3
Muerte (Trauma)	17
Religión	6
Mal (Venganza, manipulación, repudio, enfermedad, descuido)	8
Sobrenatural (Longevidad, inmortalidad)	7

Podemos encontrar que el tema principal en la historia de Rosa es la “muerte”, mientras que el “terror” y lo “sobrenatural” figuran después del primero con un número igual de apariciones. Y por último, “riqueza”, “viaje”, “religión” y el “mal” quedan como temas secundarios.

Siguiendo con el **análisis del argumento**, realizaremos la gráfica que representa la curva argumental de la historia de Rosa:



Como podemos observar, la curva dramática de la historia de Rosa difiere al modelo presentado en la teoría del Capítulo 3, donde se diferencia la Peripecia 2, el Clímax y el Epílogo por no presentar curvatura. A continuación presentaremos la argumentación de tal esquema:

I. Contexto Histórico: Rosa inicia su narración describiendo el entorno en el cual se llevará a cabo su historia: “*en el cerro junto a un pueblo que se llamaba el Puente del Terror*”, y así también, ambienta al describir sobre la cantidad de habitantes, un elemento que nos cuenta indirectamente sobre la vida en ese lugar.

II. Presentación del personaje: Inmediatamente después del Contexto, Rosa presenta al personaje principal en su propio ambiente, contándonos sobre sus personas cercanas, prioridades, forma de ser (al describir sus reacciones sobre lo que vive cotidianamente) y su motivo primero: Ella desea el dinero de la herencia de sus padres a quienes prefiere ver ya muertos.

III. Conflicto: Después de la entrada del personaje, comienza a aparecer el Conflicto, la vida de la protagonista cambia con la muerte de sus padres y se van presentando los hechos que deberá resolver durante la historia.

El Conflicto como tal se lee en el siguiente párrafo “desencadenante”:

“Pero pasaron los años y ella hizo una manda que había hecho ella. Pasaron 400 años y ella todavía no moría, y ya tenía 150 años”.

El personaje principal se vio envuelto en cumplir una promesa a una deidad, en este caso visto más como un ser superior maligno, el Diablo. La protagonista deberá responder ante él para lograr lo que ella busca: morir.

Observando esta configuración, en base a los modelos de conflictos en las 36 situaciones presentadas por Polti, el conflicto que Rosa nos presenta está en la categoría de “Vítima ante la crueldad o desgracia”, donde los elementos que lo integran son: un desdichado (la protagonista: Marylin Gonzáles/Itzel/Muerte) y amo o desgracia (el Diablo); y en el cual, el desdichado sufre de la desgracia o a manos del amo.

IV. Peripécia 1: Ante el Conflicto, la vida de la protagonista cambia repentinamente, ahora es una asesina por la voluntad y manipulación de su amo, el Diablo. El personaje comienza a realizar acciones que cree que la llevarán a cumplir su objetivo.

Cada vez mata a más personas, incluso aquellas que responden a los intereses personales del Diablo, más allá que a la propia manda de la protagonista. Está siendo usada, pero ella cree que esto la llevará a cumplir lo que desea.

V. Punto Medio: La protagonista muere, pero aún cuando eso era lo que quería se da cuenta de que se ha vuelto un ser inmortal, por lo que la muerte es realmente inalcanzable ahora, su deseo se ha deshecho cuando el Diablo la ha convertido en la misma Muerte cuya existencia es infinita y no existe nadie más que le pueda dar descanso.

El Punto Medio le quita las esperanzas a la protagonista de obtener lo que desea, se ve inmersa en su Conflicto de la manera más profunda, debilitándose ante la circunstancia. Lo que también vemos reflejado a través de la misma narración:

“Pero hubo un pequeño problema, que eso tuvo que ser para siempre”.

Con esta línea, Rosa describe el punto más bajo de la principal, es un hecho que ya no hay retorno, se ha destrozado lo que buscaba, su motivación.

VI. Peripecia 2: De aquí en adelante perdemos a la protagonista, e incluso vemos a otro personaje que se ha robado la atención: “la amiga”.

La Peripecia 2 que marca Rosa es errónea para los estudiosos de las teorías que hemos revisado, puesto que esta se lleva a cabo por otro personaje fuera del protagónico, lo que evita su evolución.

Como vemos, ya no se habla más de la Muerte, ni siquiera se menciona, pero es evidente que ha pasado tiempo y que las circunstancias han cambiado, lo que también nos hace pensar que hay algo que se nos oculta como espectadores.

Podríamos interpretar que es un silencio dramático, que el protagónico se nos esconde para mostrarse evolucionado. Pero esto no sucede en la Peripecia 2, pues sólo la viven los nuevos personajes, dejando a un lado la historia principal.

La Peripecia 2 deja a un lado el encuentro de la solución al Conflicto de la protagonista, enfocándose sólo en prepararnos para el Clímax, sin añadir el poder dramático que puede sugerir; por lo que en la gráfica, la hemos dejado en el nivel de la cotidianeidad, el 0.

VII. Clímax: El Clímax que tenemos en la historia de Rosa es más que nada propiedad de la historia del nuevo personaje; no estamos viendo que la protagonista luche o haga un último intento por deshacer su maldición o cumplir su manda. La protagonista es la misma, sin evolución alguna, desde el Punto Medio.

Sin presentárnosla directamente y haciendo uso del suspenso, Rosa nos indica que quien ataca a la mujer es la Muerte, que con esa acción nos cuenta que no ha cambiado, sigue haciendo lo mismo: matar.

El Punto Medio bajó a la protagonista, y volvió a subir en la Peripecia 2 hacia su cotidianeidad, pero no fue más allá, sus acciones se estancaron volviéndose iguales.

Es cierto que el personaje tiene la capacidad de hacer evolucionar a otros, pero en este caso ese no era su objetivo primero o motivación, la protagonista simplemente siguió su camino sin buscar nada más, fue derrotada en el Punto Medio y ahora sólo “sobrevive” haciendo lo único que sabe sin resolver ningún Conflicto.

VIII. Epílogo: Respondiendo a la Peripecia 2 y Clímax, el Epílogo es parte de la historia de la “amiga”, quien se ha robado el final de la protagonista:

“Y después se fueron a su casa y terminaron la pesadilla”.

Rosa no cuenta nada sobre lo que le sucedió a la Muerte; sabemos que seguía matando por lo narrado en el Clímax, pero nunca se hizo evidente. La autora dejó a un lado el Conflicto, cual no fue resuelto y terminó derrotando a la protagonista desde mucho antes del final.

Quizá también podría llegar a decirse que la historia de la Muerte terminó en el Punto Medio: viéndose derrotada, y que sin una Peripecia 2 o Clímax, se pasó a su Epílogo, donde vemos una historia alterna que muestra cómo es que la Muerte sigue deambulando haciendo sus fechorías, ahora desde los hechos que le ocurren a la “amiga”, aunque claramente ese ya sería parte de otro conflicto a analizar.

En lo referente a la **trama**, la historia que nos plantea Rosa está descrita en modo cronológico, con varios desplazos en el tiempo hacia delante que funcionan como puntos de separación en el argumento.

Ya que la intención de la autora es que el espectador tenga visión de varias etapas de vida de la protagonista, los desplazos de tiempo son de suma importancia. En un primer momento, los pasos rápidos tienen la función de presentarnos al personaje y sus características, así como los motivos que lo mueven en cuanto se encuentra con su Conflicto.

Pasan meses, pasan años; en la historia de Rosa es importante observar los cambios radicales de tiempo, los cuales afectan directamente a la trama, como si fueran actuantes circunstanciales. El continuo pase de los años parece tener la función de hacer sentir al espectador como si estos no tuvieran importancia, generando un efecto dramático que nos deja entender perfectamente lo que la protagonista siente: “los años pasan y pasan sin acabarse de contar”.

En la Peripecia 1, el ritmo de la historia se alenta para dar atención a la aparición del Diablo y sus peticiones, sin embargo sigue sin utilizarse un “tiempo real”, recurriendo más a lo que podría considerarse una “recapitulación” de los hechos.

Del mismo modo se lleva a cabo el Punto Medio, aunque en este podemos observar un *flashback*, donde la narración nos lleva hacia atrás para conocer la historia del Diablo; y luego regresarnos a la línea de la historia principal.

En la Peripecia 2 volvemos a tener un cambio de tiempo, y de ahí en adelante la narración se vuelve en “tiempo real”, mostrándonos los acontecimientos como si acabaran de ocurrir, y así igual sucede del Clímax al Epílogo.

Este tipo de cambios de ritmo y de tiempo crea un gran dinamismo en la historia de Rosa, sin embargo, incluso la diferencia entre el estilo de “recapitulación” y “tiempo real” genera un cambio de ambientación que nos lleva a seguir pensando en la diferencia narrativa y dramática que se forma con la inclusión del personaje de la “amiga”.

Los **diálogos** en la historia de Rosa, son casi nulos y de estilo indirecto, dichos por el narrador. Específicamente, son sólo dos en toda la narración:

“La hija decía que cuanto antes mejor”.

“Y le dijo que ella iba a ser nombrada la Muerte”.

Analizando el segundo en específico, el diálogo funciona dramáticamente; ya que no existen otros diálogos más dentro de la narración, el que está se vuelve valioso, y más si

tiene contenido que refuerce esa capacidad de sobresaltar al espectador. En este caso, el nombramiento de la Muerte a través de un diálogo indirecto resalta más que si el narrador hubiera seguido el relato desde su perspectiva. El diálogo hace ver especial el momento y la información que se brinda, aún cuando no es dicho por la misma voz del Diablo.

El **narrador** dentro de la historia de Rosa también es de un tipo: omnisciente, capaz de tener todo el panorama.

Rosa brinda en su historia un gran poder a la voz narrativa, haciendo que esta sea el encause único por el que el espectador conozca la historia.

La voz narrativa en la historia de Rosa no se enfoca a hablarnos simple y limitadamente sobre los acontecimientos que afectan el rumbo de la historia, sino que también nos conecta con otros sucesos que nos explican sobre los personajes y sus características en otras situaciones ajenas a su Conflicto, ampliándonos el panorama sobre lo que vemos como receptores.

El narrador también es de carácter descriptivo; Rosa genera buenos ambientes al hablar sobre los sentimientos de los personajes, las cosas a su alrededor que provocan emociones, así como la inclusión del mismo sentir del narrador con el fin de absorber la atención:

“Cuando ella estuvo a punto de su partida para cumplir la manda que había hecho, pero sucedió algo muy importante que fue la muerte”.

El narrador agrega dramatismo con la presencia de sus propias opiniones, en donde parece que juega con el espectador al esconder y revelar la información que conoce sobre los personajes en cuanto así lo cree adecuado; creando una cierta cualidad de suspenso.

Rosa vuelve al narrador tan importante como a un personaje, que aunque no tiene acción o reacción sobre la historia, el espectador puede quedar satisfecho con su visión. El dramatismo que crea el narrador se vuelve un elemento indispensable que genera el estilo de la historia.

Tercera Lectura:

Rosa, así como en el caso de Natalia, no escribió una historia que hablara sobre sus experiencias, o donde el personaje principal fuera su propia representación. Rosa se decidió por la ficción, respondiendo más a sus gustos e influencias.

En una sesión, Rosa comentó que había visto una película de terror llamada *La Huérfana*¹³, y que le había gustado tanto que ella también había pensado en hacer una del mismo género, en donde también existiera alguien que matara a todos.

Con lo anterior vemos una clara relación con los ejes temáticos que encontramos en su historia: relacionados al miedo, a lo negativo, a lo violento o a la muerte, todos representativos del terror; hasta en el argumento, en donde añade a ese personaje con la motivación de asesinar: la Muerte.

¹³ La Huérfana, film estadounidense de terror y suspenso del año 2009.

La ficción que nos presenta Rosa en su argumento tal vez no es parte de su biografía, pero sí de sus influencias socio-culturales que le han mostrado modelos de historias de terror en donde el asesinato pareciera ser algo carente de impresión, algo común que hasta podría volverse masivo.

Cuando se le preguntó a Rosa si en algún momento el personaje principal disfrutaba matar, ella aseguró que sí, como si se tratara de algo divertido e interesante; incluso como una moda.

Al no utilizar el humor negro, ni mostrar las reacciones del impacto psicológico y social que tiene el asesinato en su historia, nos hace pensar que Rosa ve a la muerte de cierta manera infantil, donde se ignora y se es inconsciente de las repercusiones de esta; lo que podría ser ligado a la cotidianidad con la que se trata este tema en el contexto de la participante (la familia, la escuela, los medios de comunicación, la publicidad, la música, etc.).

Por otro lado, en la historia, así como en la creación de los perfiles, se vuelve a tocar el tema de la riqueza. Rosa comentaba que la Muerte sólo castigaba a la gente mala, sin embargo, en su texto la Muerte enjuicia a cualquiera con riqueza monetaria, lo que genera un silogismo que presenta una construcción lógica del pensamiento de Rosa: “aquél que posee riqueza, es malo”.

Sobre el mismo asunto, a Rosa se le preguntó si al personaje Diablo le gustaba matar ricos, a lo que ella contestó afirmativamente. Esto es consecuente de la historia del mismo personaje, quien desea matar y derrocar a aquellos que, poseyendo riqueza, lo enviaron a la miseria. Lo que nos vuelve a remarcar esta misma tendencia y presentación de la riqueza monetaria como un símbolo del mal y viceversa.

En cuanto a otros elementos interesantes a analizar en la historia de Rosa, encontramos la migración a Estados Unidos que hace la protagonista desde su lugar de origen. En el momento de creación, se le preguntó a la autora si ella conocía personas que se hubieran ido a ese país, ella contestó afirmativamente. Además, en otra ocasión, Rosa había comentado que el pueblo del cual narraba era realmente Morelia, por lo que estamos ante una sugestiva relación contextual entre su historia y la situación de Michoacán como una de las entidades que registran mayor porcentaje de personas que salen de México para vivir a otros países¹⁴.

Por otro lado, Rosa había visto otro filme de terror en los días en que escribió su historia, y le había gustado tanto que había querido escribir algo parecido. Al buscar referencias en la realidad sobre lo que Rosa había escrito del personaje del Diablo, nos dedicamos a analizar la misma historia que le describe:

¹⁴ En el Censo de Población y Vivienda 2010 realizado por el INEGI, se tiene contabilizada a la población que nació en Michoacán de Ocampo con un número de 4 351 037, de los cuales 43 350 residen actualmente en Estados Unidos de América; número que rebasa a la mayoría de las entidades del país.

“Que lo habían despreciado a su hijo por haber nacido deforme y le daban de comer pedacitos de carne cruda”.

Curiosamente, al buscar palabras como “bebé deforme carne cruda” en los buscadores de Internet, lo primero que encontramos eran referencias a filmes que tenían esos elementos. En especial encontramos: *The Unborn 2* de 1994, en donde en la trama figura un bebé deforme y de naturaleza maligna cuya madre lo alimenta con carne cruda. A pesar de que hay múltiples filmes que pudieran contener ciertos elementos parecidos como el caso de *It's alive* de 1974, los elementos que se describieron en la narración de Rosa se ven más apegados a la versión del primer filme mencionado. Es necesario decir que no es certera esta aseveración, pero hay muchas posibilidades de que Rosa haya añadido escenas o acciones que le gustaron de las películas que en ese momento tuvieron impacto en ella y por las cuales decidió escribir una historia de terror.

Por último, creemos necesario resaltar la importancia religiosa que se percibe también dentro de la historia de Rosa, independientemente del perfil de los personajes, pues más allá de nombrar al Diablo o la Muerte, Rosa describe situaciones que nos remontan a lo religioso:

“Pero pasaron los años y ella hizo una manda que había hecho ella”.

“Pero llegó un día donde las personas tenían la oportunidad de vivir y hacían cuevas profundas que ponían los cráneos dentro de ellas y hacían rituales”.

De nuevo se observa de manera breve una influencia contextual en el discurso de Rosa, pues las “mandas” y los “rituales” contienen definiciones de carga religiosa. La primera por parte del Cristianismo, elemento que se repetía también en los perfiles, y la segunda por el mismo hecho de representar el conjunto de ritos de una religión; lo que nos abre la posibilidad de interpretar que de alguna u otra forma Rosa tuvo más cercanía con la religión en su propio contexto, quizá en su misma familia o en sus costumbres cercanas.

Después del análisis del guión cinematográfico/historia continuaremos con las lecturas e interpretaciones de los fondos, sin embargo, encontrará nuestro lector que se reducirán las participantes analizadas. Noemí, Lucía y Rosa salieron de la Casa Hogar antes de poder continuar con esta etapa del proyecto, cada una por una razón distinta. Con el fin de agilizar el análisis, preferimos abordar el tema del abandono del proyecto en las Conclusiones, sin que ello signifique que se le reste importancia, pues como hemos estudiado desde el Capítulo 1, la recesión del proyecto es también un hecho digno y válido de interpretación hermenéutica.

5.2.3 Etapa de Producción: Fondos

En esta sección analizaremos los fondos a través de su función narrativa, descripción de los elementos del escenario, la composición y el simbolismo.

5.2.3.1 Natalia

Anexo: AG1.1-10 FONDOS

Natalia realizó un total de 2 fondos: la ciudad y la casa.

Segunda Lectura:

Natalia creó escenarios dinámicos que le dieran la oportunidad de mover ciertos elementos; así, generó fondos ventajosos donde la utilería pudiera sacarse del fondo y usarse cuando se necesitara.

Aunque Natalia describió que la historia se llevaba a cabo en una ciudad de extraterrestres, más adelante veremos que los diseños son, hasta cierto punto, realistas, donde sin tener referencia alguna sobre el tipo de habitantes, creeríamos que se trata de una historia de humanos.

El primer fondo creado por Natalia se trata de una ciudad. Este escenario tiene la función de resguardar y ambientar las batallas de los personajes, por lo que fue diseñado para destruirse, lo que al mismo tiempo genera una segunda función: marcar la evolución y paso del tiempo en la narración. A continuación lo presentamos:



En esta fotografía ya vemos el fondo final con todos sus recursos, cambios y movimientos hechos durante de la animación; anteriormente las ventanas de los edificios estaban completas y sin rupturas.

El fondo se compone básicamente por un cielo azul con unas nubes blancas y un sol, una serie de edificios de composición uniforme pero escala diferente, una banqueta con dos árboles, una luz de calle y el pavimento de asfalto.

Entre los elementos de utilería en la fotografía, se encuentran solamente las tres siluetas negras, el cofre en el centro, y un automóvil a la derecha.

En cuanto a la composición del fondo, podemos observar que se trata de un escenario casi simétrico.

Los edificios con escalas diferentes dibujan un esqueleto simétrico ente todos, dejando al edificio más alto al centro, luego edificios pequeños y al borde edificios medianos. Así mismo, este dinamismo respecto a las alturas genera una respiración visual, los edificios no terminan imponiéndose al cerrar el campo del cielo, como ocurriría si todos fueran de la misma altura, sino que dan una sensación incluso más realista al tener esa diferencia.

La elección de Natalia por realizar edificios de color y forma similar es acertada, pues no atrae de más la mirada. El amarillo chillante de las ventanas se neutraliza perfectamente con el gris, creando una composición que está dispuesta a resaltar a los personajes en su entorno sin tampoco dejar que el fondo sea opacado por completo.

Los árboles también figuran dentro de la simetría, estos dos pareciesen marcar aproximadamente los bordes del espacio central, generando un llamado de atención para nuestra vista en esa zona, pues estos, con su mismo color y tono cálido, diferente del resto, atraen la mirada.

Las nubes también son parte de elementos que resaltan, y colocándose en zonas que responden a la ley de los tercios, generan un ambiente que armoniza, además de que decora al cielo, sin dejar que el azul domine y por lo tanto se pierda.

El asfalto y la banqueta responden también a la ley de los tercios, generándonos la línea de horizonte del mismo fondo. El color negro coincidentemente genera un resalte hacia los árboles, y rompe con lo bicromático de los edificios, creando un dramatismo al ser el único tono que crea contraste.

El fondo en sí mismo hace un triángulo que guía la vista al centro, así como podemos observar en la siguiente imagen, donde también hemos colocado la ley de los tercios y la línea del horizonte:





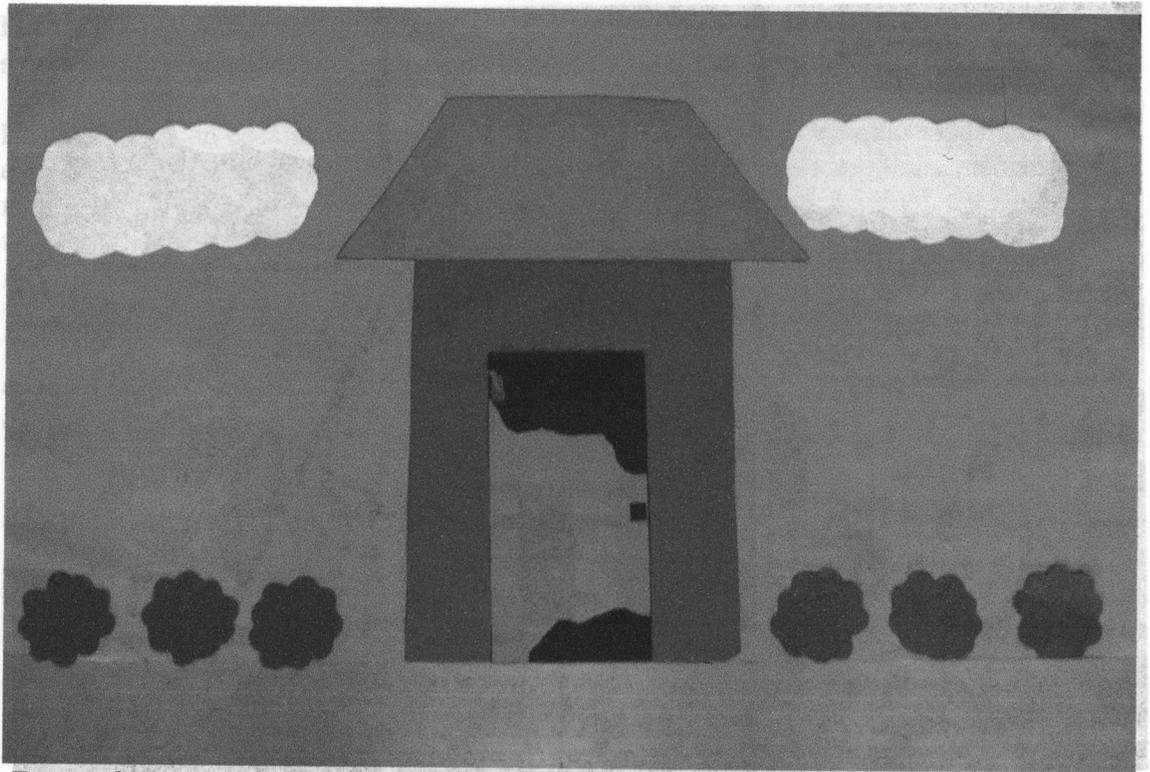
En rojo se representa el triángulo, en azul las líneas de la ley de los tercios, y en verde la línea del horizonte.

El acomodo de los elementos juegan con nuestra mirada hacia el centro, lo que nos lleva a prever adelantadamente que la mayoría de los movimientos de la animación estarán colocados dentro o cerca del triángulo, que es donde convergen la mayoría de las líneas.

El fondo de la ciudad nos habla simbólicamente de tecnología, pues sólo se muestran grandes edificios, y pocos árboles, lo que plantea un mundo gobernado por el crecimiento y desarrollo, la urbanización y el empoderamiento.

No es una ciudad que tenga casas, en donde se nos venga a la cabeza que se habla de familias; sino se trata de edificios que expresan más sobre el trabajo o la vida rápida. Aún así, se describe un ambiente pacífico y sencillo, limpio y agradable a la vista, cualidades que ayudan a la narración a crear un atmósfera perfecta para que en el momento en que Punky decida destruir, se cree un contraste que vuelva a la ciudad un lugar generador de ruido y de elementos visuales vastos, incluso saturados.

El segundo fondo de Natalia se trata de la casa del protagonista Punky y antagonista Pinki. El hogar de estos dos tiene la función dramática de albergar las escenas más sensibles y emocionales, aquí se presenta la amistad y también se rompe; con su destrucción también se marcan distintos tiempos en la historia, por lo que su función también se basa en describir cambios del arco dramático.



En esta fotografía ya vemos el fondo final con todos sus recursos, cambios y movimientos hechos durante de la animación; anteriormente la puerta estaba completamente roja, no rota como ahora la vemos.

El segundo fondo se compone por el mismo cielo azul y nubes blancas, una casa y una banqueta con una serie de arbustos.

Al igual que el anterior fondo, pero de forma más obvia, podemos observar que se trata de un escenario de composición simétrica: tanto la casa se puede partir a la mitad, y la cantidad de arbustos y nubes son las mismas en cada lado.

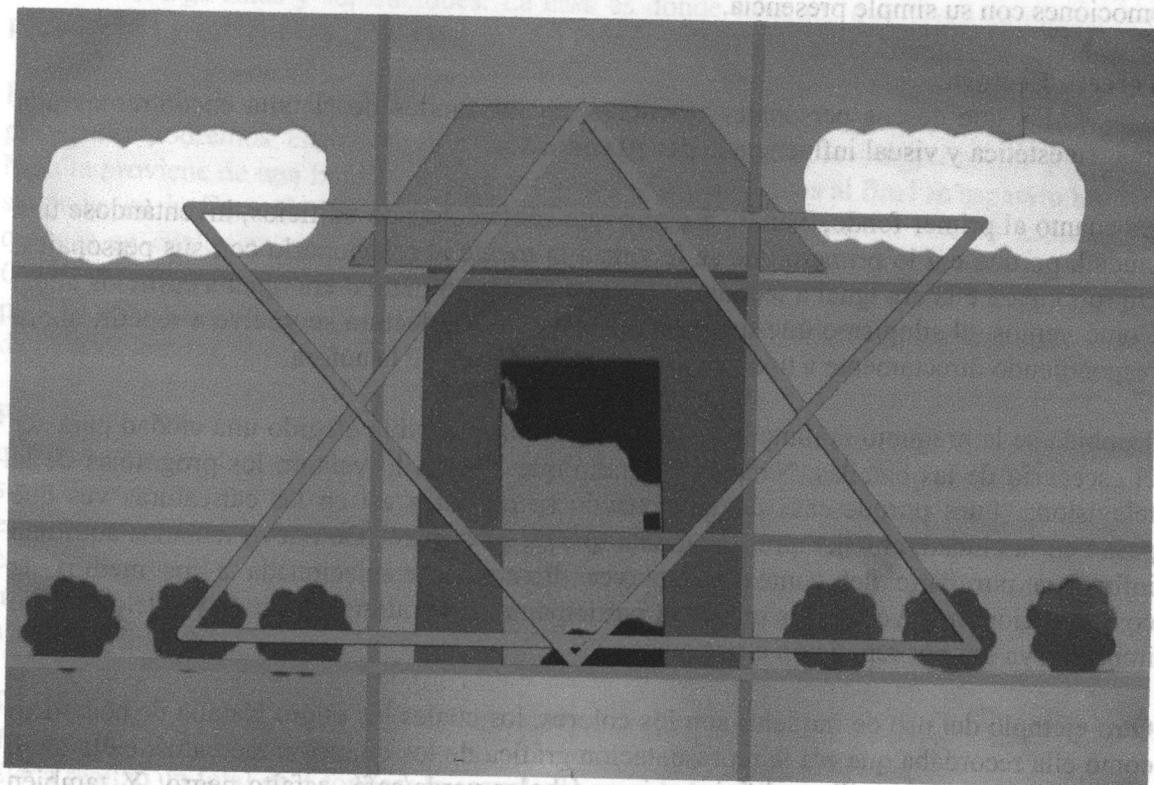
La casa es el elemento que llama más la atención, además de por su escala, por sus colores chillantes y contrastantes con el resto: el rojo y el negro, los cuales dominan en la paleta de colores utilizada.

La forma de la casa es muy parecida, o quizá casi idéntica, a un modelo de representación infantil: un prototipo donde la base de la casa figura como un rectángulo, el techo en un triángulo y la puerta rectangular al centro inferior de la estructura.

Los arbustos fueron hechos a partir de un mismo molde, por lo que su silueta es idéntica, con algunas diferencias no muy remarcadas. Tanto estos como las nubes parecen simplemente adornar el entorno, creando una sensación de pasividad y naturaleza, a comparación de los fondos de la ciudad donde reinaban los edificios.

Considerándose también como decoraciones, los arbustos y las nubes no pretenden ser exagerados, lo que es también un punto a favor, pues de esta forma se lee perfectamente lo que la autora quiere destacar del fondo: la casa, y sólo la casa.

A continuación mostramos la colocación de las líneas de la ley de los tercios, los triángulos y la línea del horizonte para entender la lectura del fondo:



En este caso tenemos una clara ordenación de los elementos que guían la mirada hacia el centro, desde la composición hasta los colores, todo le indica al espectador que debe fijar su mirada a la casa.

A comparación de la ciudad, donde el fondo parecía estar más saturado de elementos, en este caso se encuentra una casa sola.

A primera instancia, este acomodo podría interpretarse como una expresión de la autora sobre el sentimiento de la soledad, sin embargo, en este caso lo comprendemos diferente.

La casa es el símbolo de la familia, de lo nuestro y lo cómodo, es aquello que nos pertenece; visto de esta forma, la casa no es sinónimo de la soledad sino más bien una representación de la interiorización, donde tiene la función emotiva de generar un espacio que se percibe como exclusivo de quien lo habita, y no hay nada más que sea ajeno a ello.

Es por eso también que la aparición del Robot en el ambiente de la casa pareciera una "intromisión", y el por qué se vuelve una ofensa hasta para el mismo espectador la

destrucción de la casa; pues se percibe y valora este fondo como la “burbuja de protección y amor” de los personajes, algo con lo que el receptor puede identificarse.

Los fondos de Natalia son realmente narrativos, ellos mismos nos cuentan parte de la historia, y ya que Natalia no realizó una larga descripción sobre el Contexto Histórico, estos escenarios se preparan para complementarlo en la animación al buscar ambientar y generar emociones con su simple presencia.

Tercera Lectura:

Más que deseos personales o valores, en los fondos de Natalia encontramos una imagen estética y visual influenciada por su contexto.

En cuanto al primer fondo, Natalia aseguró que había colocado edificios, inventándose una ciudad, porque era lo primero que se le veía a la mente al relacionarlo con sus personajes. Un robot para ella era igual a tecnología, lo que al mismo tiempo era igual a edificios altos. Como vemos, el silogismo que realizamos en la segunda lectura se vuelve a repetir, ahora respondiendo directamente a una imagen estética y visual de la autora.

También se le preguntó durante las entrevistas el porqué había elegido una ciudad para ser el escenario de las batallas. Natalia respondió que ella así lo veía en los programas de la televisión: “Pues porque casi siempre cuando se pelean o así en las caricaturas ves que pasan en la ciudad, ahí siempre. Imagínate que en su cuarto”. De nuevo tenemos aquí una influencia por parte del contexto, esta vez directamente relacionada a los medios de comunicación, a través de los cuales la participante se va alimentando de modelos que le impactan ya sea por repetición o por gusto.

Otro ejemplo del uso de modelos son los colores, los cuales los eligió Natalia de acuerdo a como ella recordaba que era la representación gráfica de los objetos inmediatos: cielo-azul, nubes-blanco, sol-amarillo, edificios-grises, árboles-verde/café, asfalto-negro. Y también ocurrió con las formas: nubes-polígonos curvados, sol-círculo con extensiones lineales, edificios-rectángulos, árboles-polígonos curvados/cilindro. Estas representaciones son modelos enseñados a lo largo de la vida de la protagonista, las cuales ahora considera como parte de sus propias interpretaciones de su contexto.

Simbólicamente, para Natalia, la ciudad de su fondo era un sinónimo de libertad pero también de peligro. La influencia de las mismas experiencias de la participante se hace presente una vez más, Natalia afirmaba en conversaciones que a ella le daba miedo estar sola en la calle por todas las noticias y comentarios que escuchaba sobre lo que ocurría en su entorno; sin embargo, también tenía compañeras que al escaparse y regresar comentaban de todas las aventuras que habían pasado, deseando de nuevo esa “libertad”. Se podría interpretar que el fondo responde a una opinión de la participante sobre lo que vive con respecto a su propia ciudad, donde viéndolo desde el ámbito de la historia: “hay tranquilidad, aventuras, personas buenas, personas malas, y también batallas”.

Por lo que respecta al segundo fondo, Natalia aseguró que el tipo de casa que había dibujado tenía ese modelo porque era el único que ella conocía: “Así las dibujaba cuando era chiquita”. Sin embargo, el modelo de casa que la participante dibuja es uno que se ha

enseñado y diseñado a lo largo de los años en la sociedad, no se trata de un modelo realista, pues no responden a los diseños que la participante encontraría en su ciudad de residencia, sino más bien a uno creado a partir de la imaginación.

Simbólicamente, para Natalia, la casa representa algo bueno y también algo malo. Respecto a lo bueno es porque representa la protección y el amor; en cuanto a lo malo, es porque también alberga riñas y separaciones. La casa es donde sabemos que viven su amistad el protagonista y antagonista, pero de la misma forma ahí se declaran la enemistad.

La participante de cierta forma nos habla de su visión sobre el hogar, y si rebuscamos un poco más podremos encontrar ciertas similitudes en su propia biografía. En primera, Natalia proviene de una familia de padres que peleaban y quienes al final se separaron; y en segunda, en la Casa Hogar, la participante vive una continua amistad con las habitantes, quienes en cualquier momento son propensas a escapar, evitando que se vuelvan a ver. Como vemos, quizá esto no esté directamente relacionado a su historia o al mismo fondo, pero la relación simbólica de Natalia se extiende a su misma historia, mostrándonos lazos de pensamiento.

Por último, cabe decir que Natalia también se vio influenciada por sus compañeras de taller, quienes estaban al pendiente de la realización de sus fondos. Ellas comentaban y opinaban sobre los colores que debía usar, sin embargo, Natalia era la última que decidía cuál elegir; esto es un punto importante a tener en consideración, pues la autora podrá estar en constante diálogo con su contexto, sin que eso signifique que influya directa e inconscientemente en su obra, sino que también se presenta como parte de sus posibilidades a explorar y elegir.

5.2.3.2 Elena

Anexo: AG1.2-10 FONDOS

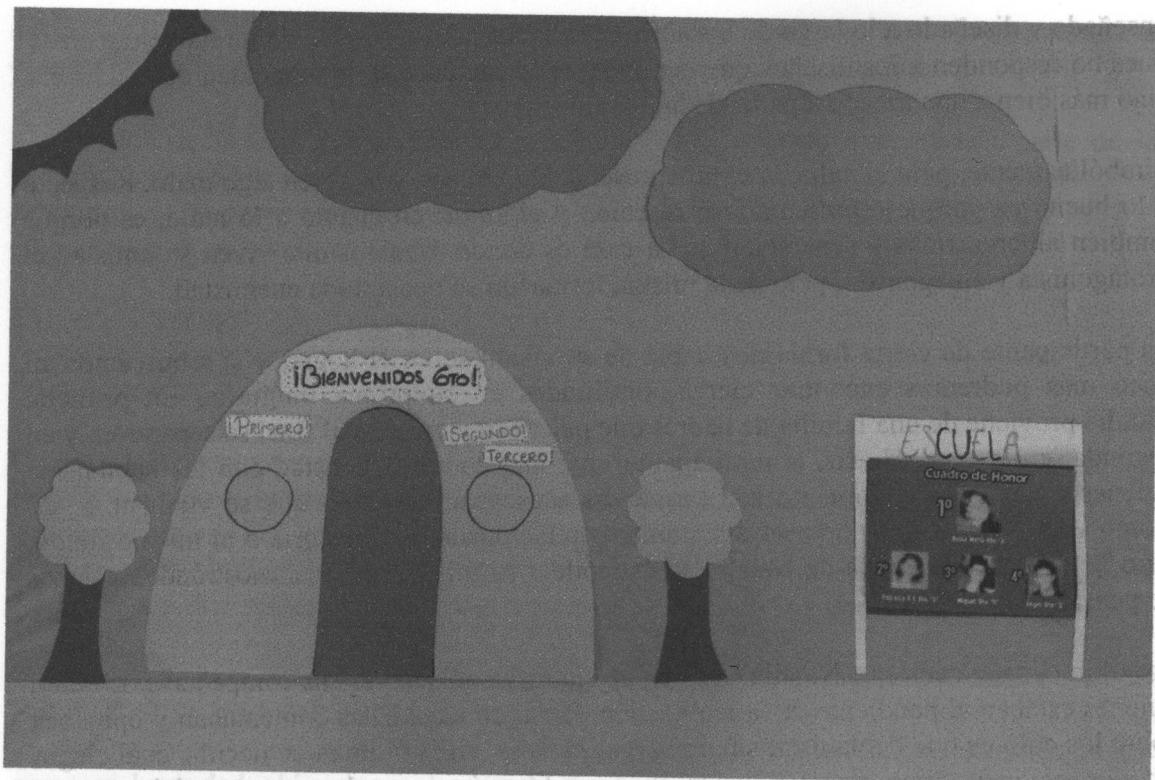
Elena realizó un total de 3 fondos: la escuela, la casa de la amiga y el cine.

Segunda Lectura:

Elena creó un fondo base para la escuela y la casa de la amiga con tal de que pudiera mover sólo los elementos que necesitara para la escena, es por eso que tanto sol, cielo, nubes y la línea de tierra son idénticos en estos dos escenarios.

En cuanto al primer fondo, se trata de la escuela donde se lleva a cabo la mayoría de la historia.

La escuela tiene la función narrativa de dar los cambios de tiempo, ayudada de la utilería de carteles que nos indica el pase de grados escolares. Y dramáticamente es el lugar donde ocurre la amistad y la enemistad de la protagonista y antagonista.



El fondo se compone básicamente por un cielo rosa con unas nubes azules y un sol verde-morado, un edificio rosa en un casi semicírculo, una banqueta amarilla con dos árboles verde-morado, y por último un mural escolar.

Entre los elementos de utilería en la fotografía, se encuentran los carteles de los grados escolares que están sobrepuestos en el edificio, así como el relleno del mural cual es un cuadro de honor.

En cuanto a la composición del fondo, podemos observar que se trata de un escenario que no es simétrico, aunque el acomodamiento de los árboles respecto al edificio lo es.

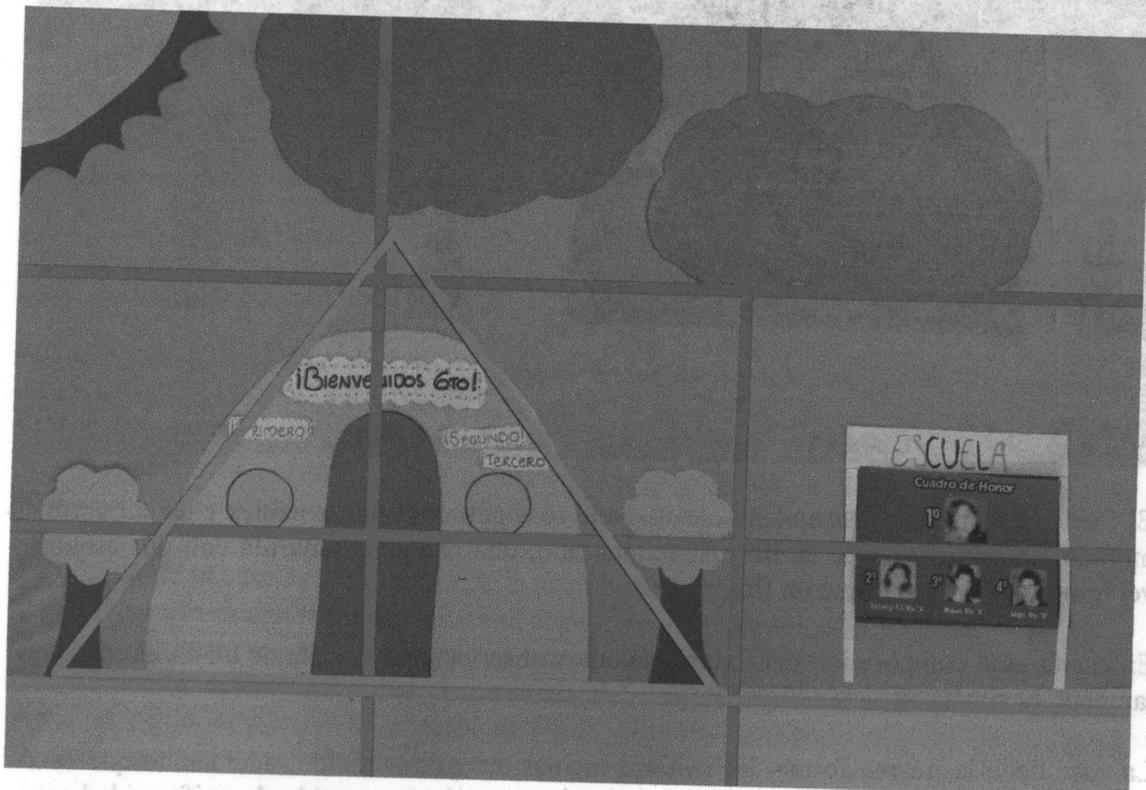
El edificio de la escuela tiene una forma muy particular, semicircular, y así mismo su puerta y ventanas tienen terminaciones circulares; las cuales nos hacen dudar como espectadores sobre el tiempo o espacio en que se lleva a cabo la historia, pues esta estructura da un aire futurístico¹⁵, además de ser también una referencia a los iglús en zonas heladas.

El cuadro de honor es uno de los elementos que más llaman la atención dentro del fondo por su misma forma que, siendo rectangular, rompe con las curvas que la autora maneja en el diseño de todo el fondo; así mismo por el color verde, que destaca entre los tonos rosados, azules y amarillos que dominan el espacio.

¹⁵ Esto debido a que podrían asociarse con las casas iglú diseñadas para un soporte ecológico de la vivienda, por ejemplo: hogares bioclimáticos.

El sol y las nubes, así como los árboles figuran como los elementos naturales en el cuadro, y sus colores nos hacen dudar sobre el mismo origen del espacio en que se acomodan y sobre la materia de la que, figurativamente, están hechos; por ejemplo, podríamos pensar que se trata de un mundo extraterrestre; o tomando de referencia ese verde extravagante como sinónimo de radioactividad, podríamos pensar que ese sol está contaminado, al igual que el cielo que se ha pintado de rosa. Simplemente, la alteración de los colores de los elementos que poseen más modelos y estereotipos dentro de nuestra sociedad puede llegar a confundir al receptor cuando estos no tienen una intención narrativa, que es lo que ocurre en este caso.

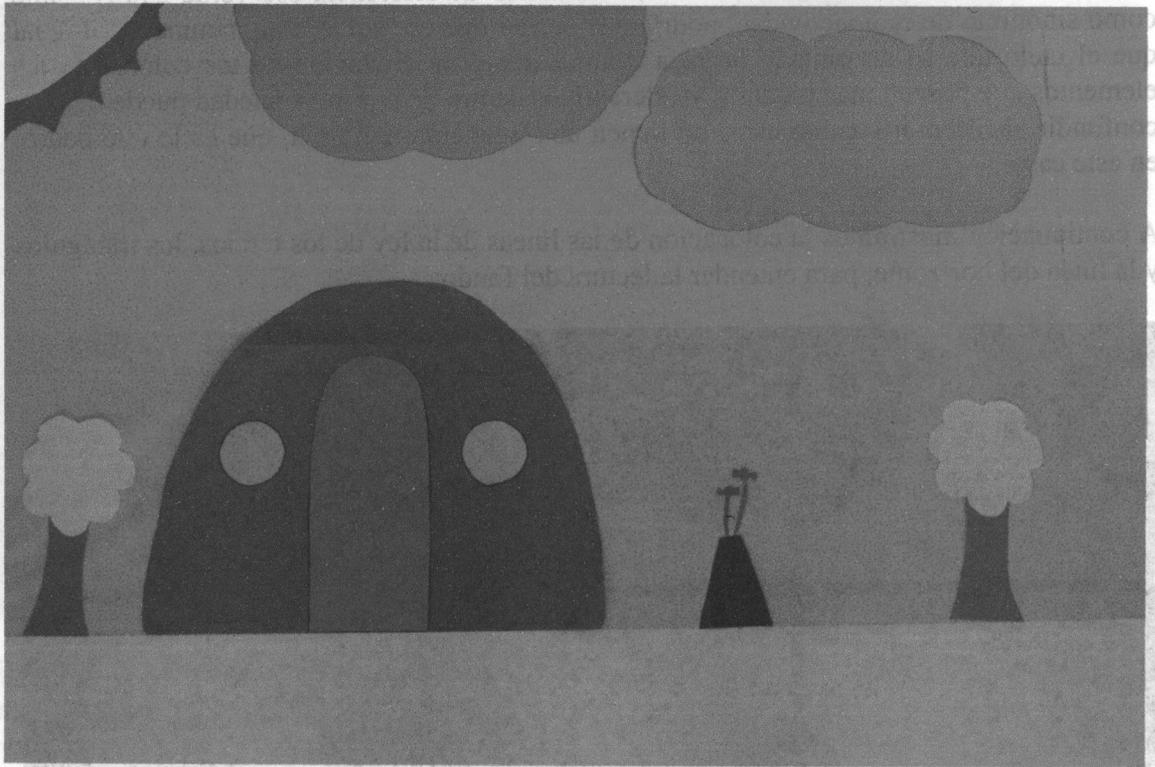
A continuación mostramos la colocación de las líneas de la ley de los tercios, los triángulos y la línea del horizonte, para entender la lectura del fondo:



En este caso tenemos una clara ordenación de los elementos que guían la mirada en primera instancia hacia el edificio, donde se junta tanto la ordenación triangular, como la ley de los tercios y la línea del horizonte.

El fondo, simbólicamente, nos cuenta narrativamente sobre la vida escolar de los protagonistas; el cuadro de honor está hecho para hacer sobresalir a la protagonista, con él sabemos que es la mejor de su escuela. Así, podría decirse que se trata del entorno que Bella domina, es aquél que la representa más y sobre el cual tiene control.

El segundo fondo que presenta Elena se trata de la casa de Estrella, la antagonista. Su función narrativa es totalmente espacial, pues es ahí donde la protagonista se da cuenta que su amiga se ha ido, pues ya no vive ahí.



El fondo se compone básicamente por un cielo rosa con unas nubes azules y un sol verde-morado, un edificio verde en un casi semicírculo, una banqueta amarilla con dos árboles verde-morado, y por último un florero.

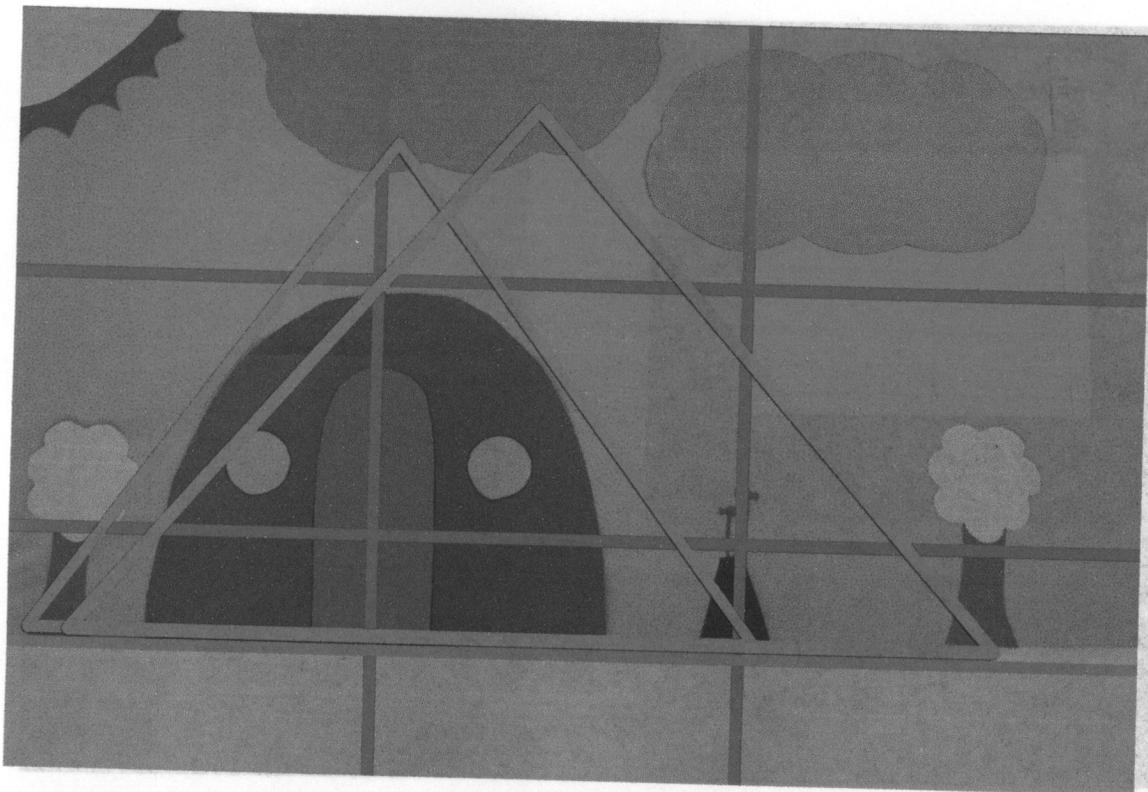
En cuanto a la composición del fondo, podemos observar que se trata de un escenario que tampoco es simétrico.

La casa tiene la misma forma del edificio escolar del primer fondo, además de que está insertada en el mismo entorno; esto le brinda al espectador un sentido de uniformidad con la obra, lo que le permite adentrarse a una “cotidianeidad” sobre el diseño.

Las flores del florero también presentan formas diferentes, no son curvilíneas y ni siquiera representan realmente a una flor, pues Elena les dio forma de dulces.

Los demás elementos son repetidos del fondo anterior, aunque los árboles están acomodados de una forma distinta.

A continuación mostramos la colocación de las líneas de la ley de los tercios, los triángulos y la línea del horizonte, para entender la lectura del fondo:

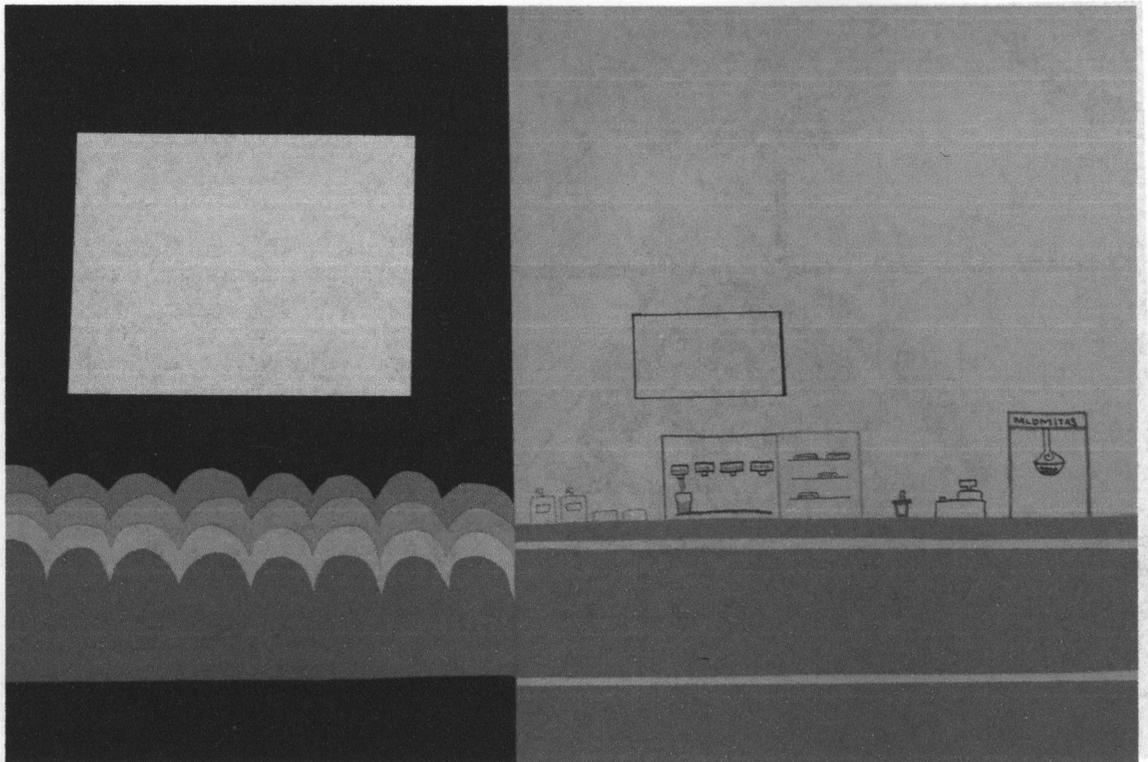


En este caso tenemos una ordenación de los elementos conformada por dos triángulos, en primera, la creada por la casa, el florero y el árbol de la izquierda; y en segunda, la creada por los dos árboles y la atracción de la mirada hacia el azul de las nubes. Estas formas traen en consecuente una mirada hacia el centro, apegado hacia la línea vertical izquierda, justamente donde se encuentra la puerta de la casa, que además, resalta en color rojo.

Si el fondo de la casa es el lugar donde la protagonista pierde a su amiga, este se convierte simbólicamente en una representación del abandono o separación. Sin embargo, el fondo en sí mismo no nos lo cuenta, pues no genera el dramatismo suficiente de acuerdo a sus elementos y sus colores como para expresar modelos de sentimiento: por ejemplo, el uso de tonos fríos para ambientar la tristeza. El fondo más bien responde al gusto de la autora, dejando a un lado su capacidad dramática para complementar a la historia.

Por otro lado, el fondo de la casa se vuelve el lugar que dominaba la antagonista, es su "nido" y sinónimo de sí misma, es el entorno que habla de ella aún cuando no está presente.

Y por último, tenemos dos fondos dentro de un solo cuadro. Se trata de la dulcería del cine y la sala de proyección. La función de estos dos escenarios es ubicar el clímax de acuerdo a lo que ocurre narrativamente: la protagonista invita a la antagonista a resolver ahí sus problemas.



El fondo de la dulcería se compone por un mostrador rojo que tiene comida a la venta, y una pared amarilla; mientras que el fondo de la sala de proyección tiene una pared negra, unas butacas multicolor y un cuadro blanco como pantalla.

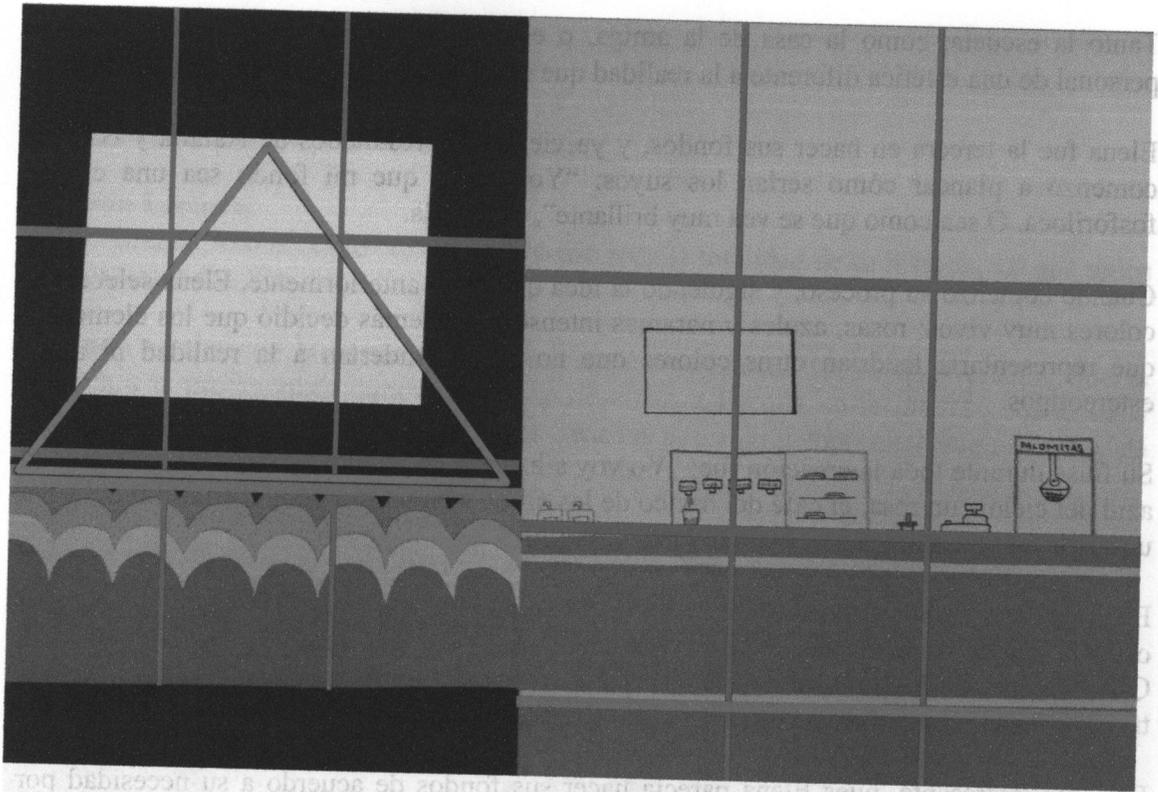
En cuanto a la composición de la dulcería, podemos observar que se trata de un escenario que no cumple con la simetría debido a sus objetos; y en cuanto a la sala, la simetría sí se percibe.

La dulcería tiene dos colores vivos que llaman la atención, pero que ocupan tanto espacio que se neutralizan a la vista, lo que ayuda a resaltar a los personajes principales que brindan más colores a la escena.

Y en cuanto a la sala de proyección, la pared negra tiene la función de simular la oscuridad. Por otro lado, este es un fondo que habla de los personajes aún cuando no están, pues al estar la pantalla de frente, autocompletamos que estos se encuentran ahí aún cuando no los podemos observar.

A continuación mostramos la colocación de las líneas de la ley de los tercios, los triángulos y la línea del horizonte, para entender la lectura del fondo:

A continuación mostramos la colocación de las líneas de la ley de los tercios, los triángulos y la línea del horizonte, para entender la lectura del fondo:



En este caso tenemos una ordenación de los elementos que no genera ningún resalte en la dulcería, aún cuando responde a la ley de los tercios. En cuanto a la sala de proyección, si existe un triángulo que se forma por los asientos y la atracción de la mirada a la pantalla; además, el mismo recuadro blanco conforma 2/3 partes del fondo, dejando en la parte baja a los asientos, y por lo tanto, resaltando sobre todo tanto por su escala como por su color.

Simbólicamente, el cine en conjunto es el lugar neutral entre las dos principales, la protagonista tuvo la escuela como su dominio, y la antagonista su casa. El cine es el lugar donde ninguna de ellas sobresale, por lo que es el escenario adecuado para que la acción de la tregua se lleve a cabo.

Por último, la pantalla también le da la capacidad a la autora de utilizarla como un recurso dramático, pues al simbolizar el recuento de una historia, nos habla de la misma situación de los personajes, quienes llegaron al cine con tal de revivir sus momentos en compañía mutua.

La mayoría de los fondos de Elena responden más al gusto de la autora que a la necesidad dramática; sin embargo, no quiere decir que esté mal, puesto que como están bien realizados, expresan más bien una necesidad estética de la obra.

Tercera Lectura:

Elena creó fondos que tenían la función de contextualizar una historia basada en su experiencia, sin embargo, no se trató de escenarios realistas.

Tanto la escuela, como la casa de la amiga, o el cine, son parte de una representación personal de una estética diferente a la realidad que más bien responde a su creatividad.

Elena fue la tercera en hacer sus fondos, y ya viendo los resultados de Natalia y Brenda, comenzó a planear cómo serían los suyos: “Yo quiero que mi fondo sea una ciudad fosforiloca. O sea como que se vea muy brillante”, decía ella.

Cuando comenzó su proceso, y siguiendo la idea que tenía anteriormente, Elena seleccionó colores muy vivos: rosas, azules y naranjas intensos. Y además decidió que los elementos que representaría tendrían otros colores que no corresponderían a la realidad ni a los estereotipos.

Su frase durante toda la creación fue: “Yo voy a hacer algo nuevo”, y con ello cambiaba el azul del cielo a un rosa, el café del tronco de los árboles en un morado, el amarillo del sol a un verde con morado, etc.

Elena parecía querer destacarse entre las demás participantes, siempre afirmando sobre su originalidad al hacer sus elecciones. “De este amarillo será la escuela, las nubes color azul. Qué imaginación la mía, ¿verdad?”, alardeaba. Y en ocasiones parecía compararse con los trabajos de sus compañeras: “o sea yo voy a cambiar, yo voy a hacer algo nuevo”.

Esto fue interesante, pues Elena parecía hacer sus fondos de acuerdo a su necesidad por mostrarse original y única ante las demás; más que por sus gustos, aunque también correspondiera a estos. Elena negó en un momento que sus fondos estuvieran hechos con esa intención, sin embargo, sus conversaciones mostraban ese discurso de manera indirecta.

Aún así, cabe decir que Elena también retomó elementos de los fondos de sus compañeras.

En cuanto a las formas, a la participante le había gustado cómo sus compañeras habían diseñado sus objetos, así que Elena imitó a Natalia en los árboles, y las nubes; y en el sol, al modelo que realizó Brenda.

Elena llamó la atención de sus compañeras con sus fondos diferentes y extravagantes, por lo que varias se acercaron a proponerle nuevas formas y colores que añadir; incluso le dieron ideas sobre colocar un periódico mural en el escenario escolar, algo que terminó incluyendo.

Con esto podemos ver que su entorno inmediato de creación artística fue muy influyente en su producción, tanto como para diferenciarse del resto como también para usar los elementos que gustaba de ellos y usarlos en su propio trabajo.

Por último, también hubo elementos que Elena creó sin influencias de terceros. Por ejemplo, se basó en sus gustos por los dulces para representar las flores del florero del escenario de la casa; y en el periódico mural quiso utilizar su propia foto para mostrarse como la primera de su clase, como una clase de extensión de su ego y representación de su deseo de ser una buena alumna, aún cuando sus compañeras se burlaban de que esa no era una de sus cualidades.

5.2.3.3 Brenda

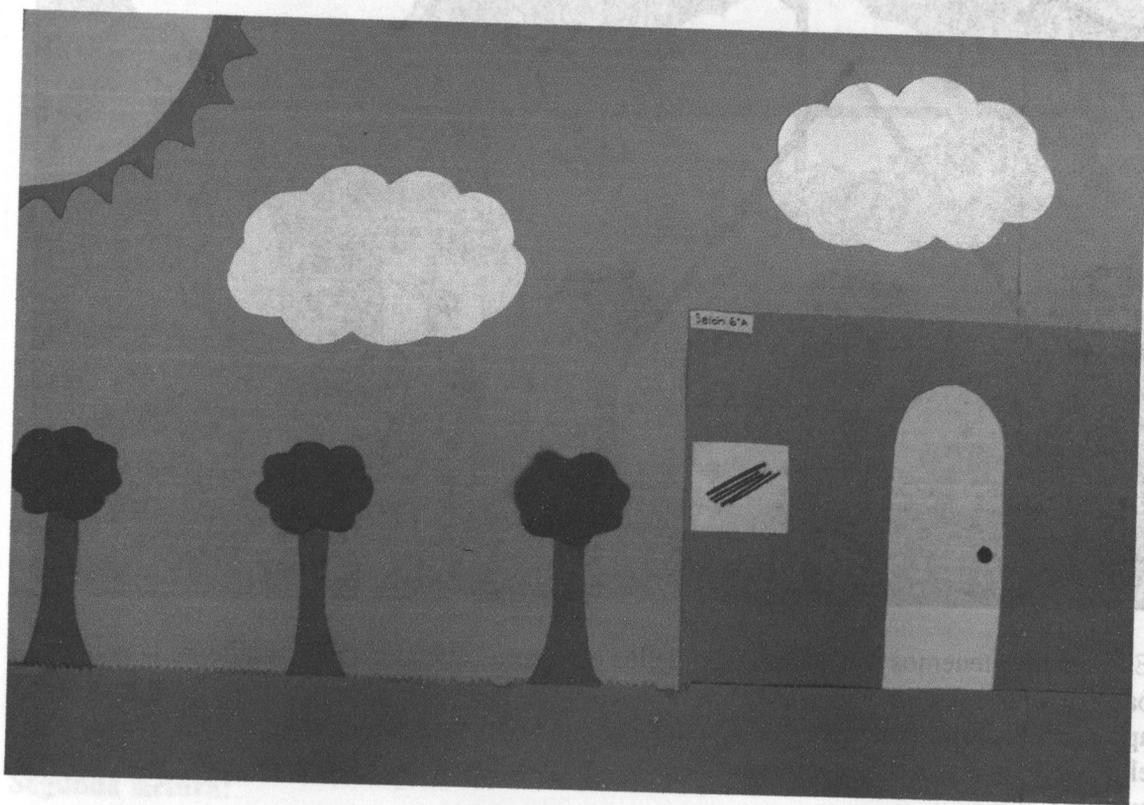
Anexo: AG1.3-10 FONDOS

Brenda realizó un total de 1 fondo: la escuela.

Segunda Lectura:

Brenda sólo necesito crear un escenario para la totalidad de su historia, así que todos los elementos son fijos.

El fondo se trata de la escuela, cuya función es resguardar todas las aventuras que le suceden a la protagonista durante el tiempo escolar; a Brenda no le interesó contar nada fuera de ello. También tiene la función de crear los pases de tiempo mediante utilería, y de tener diferentes espacios para la dinámica de la historia.



El fondo se compone por un cielo azul, nubes blancas, un sol amarillo/rojo, un edificio morado/amarillo que representa a la escuela (específicamente al salón de 6°A), un suelo con pasto verde, y una zona despejada con tres árboles verde/café.

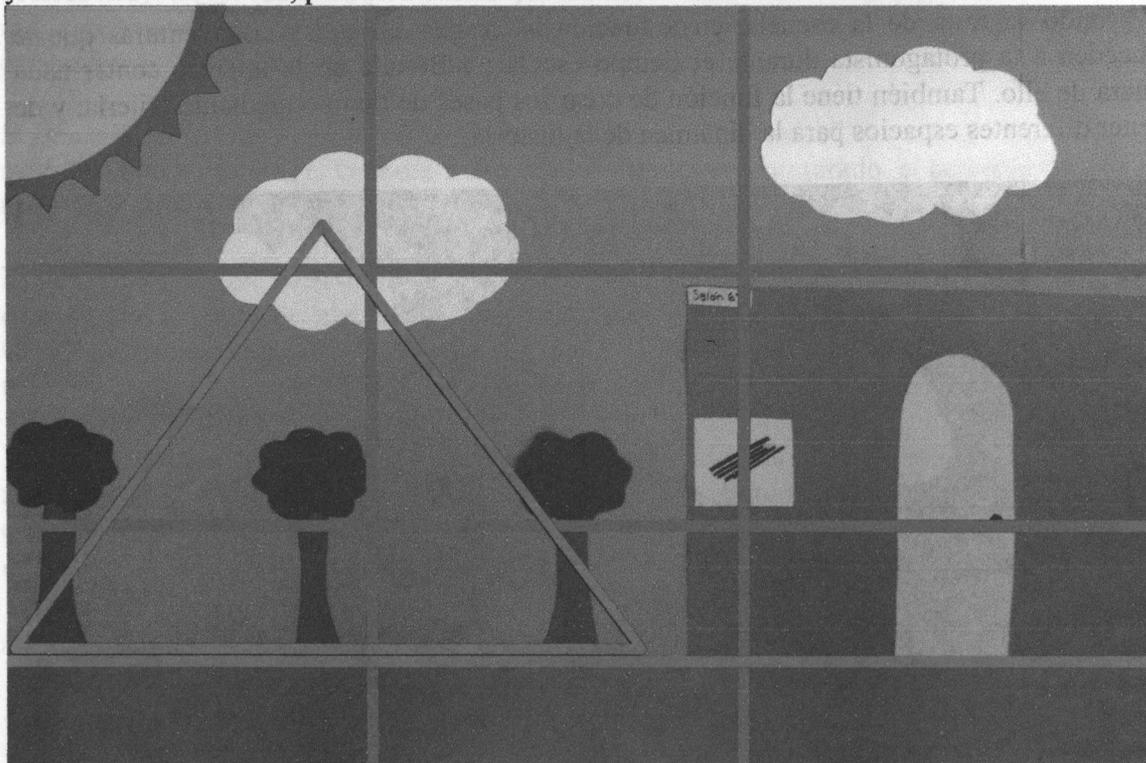
El fondo de Brenda no es simétrico, ni lo pretende, puesto que su necesidad principal es brindarle diferentes espacios de acción a la animación.

En primer lugar tenemos al salón de clases que por sus colores vivos como el amarillo y el resaltante como el morado nos hacen desviar la mirada hacia su estructura. Así también, la escala del objeto excede el tercio del cuadro, por lo que se alza imponiendo un discurso: el

de espaciar al receptor sobre dónde están sucediendo los hechos, lo que se ayuda con el cartel escolar del salón de clases en la esquina superior izquierda.

Por otro lado, tenemos un espacio abierto y natural, un patio donde sobresale el pasto y los árboles que en él se encuentran. El patio genera un respiro en la composición, creando un ambiente de tranquilidad y paz para los ojos del espectador.

A continuación mostramos la colocación de las líneas de la ley de los tercios, los triángulos y la línea del horizonte, para entender la lectura del fondo:



En este caso tenemos una ordenación de los elementos que genera un resalte en la zona del patio gracias a la atracción visual de la nube que se posa sobre los árboles, la cual crea una aproximación triangular que llama la atención de la mirada del espectador, incluso más que el edificio, que por su mismo tamaño pierde importancia conforme el receptor se adapta al cuadro.

El escenario preparado por Brenda carece de unidades metafóricas, no existe un discurso simbólico con dirección a la generación de drama. El fondo está simplemente hecho con los elementos que la autora consideró necesarios para posar las acciones de sus personajes, sin que este implicara un dominio de alguna emoción. Por ejemplo, comparando la escuela de Elena con la de Brenda, en esta no existe la personalización de la protagonista como la dueña del lugar, sino que se muestra como un espacio neutral, y al ser el único fondo, eso realmente no tiene un sentido narrativo.

Tercera Lectura:

Brenda fue la segunda que realizó su escenario, y podemos notar una cierta influencia de los diseños de Natalia en su propio fondo, pues tanto las nubes como los árboles comparten las mismas formas y colores.

Más allá de la influencia del contexto directo, la participante también está compartiendo los mismos modelos y estereotipos de la representación de los objetos que nos presentó primeramente Natalia, y es por eso que decidió crearlos así.

Así mismo, en cuanto a los colores, Brenda también obtuvo la idea de usar el amarillo para las ventanas por la experimentación que había hecho su compañera previamente. Es decir, nuestra participante se enriqueció con los trabajos anteriores con tal de usar lo que le parecía útil y de buen gusto en su propio proyecto.

Para el diseño del acomodo de los elementos, Brenda simplemente buscaba recrear la escuela de una manera personalizada, sin ser por completo realista. Además de que, para ella, era importante que los personajes tuvieran un espacio donde pudieran realizar sus acciones.

Brenda solía jugar fútbol en sus recreos, en un espacio abierto de su escuela, por lo que en su fondo recrea un jardín donde sus personajes puedan representar lo mismo que ella conoce.

Sin tener una interpretación más amplia para nosotros sobre el fondo de Brenda, podemos concluir que este escenario se trata de una representación de los elementos más importantes para la participante sobre su escuela: pues este se presenta como su lugar de recreación y socialización, aquél que habla sobre su diversión y convivencia con sus amistades.

5.2.4 Etapa de Producción: Animación

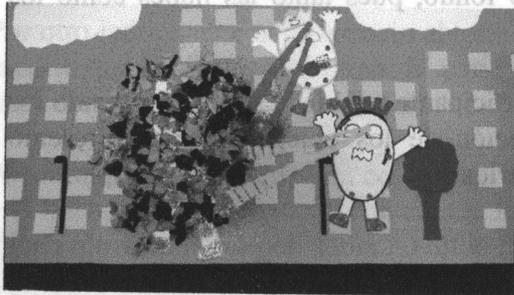
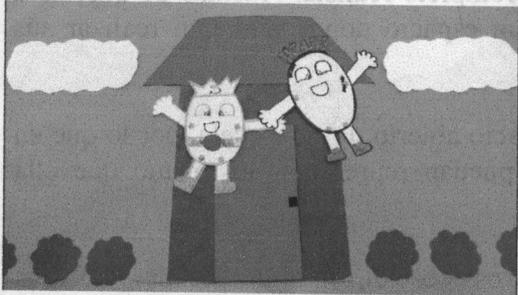
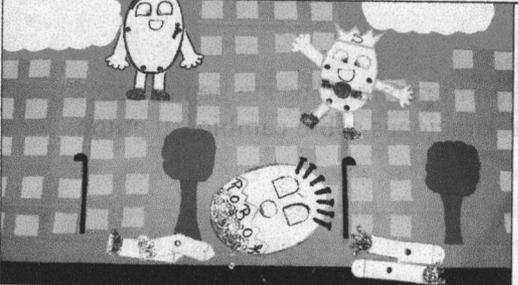
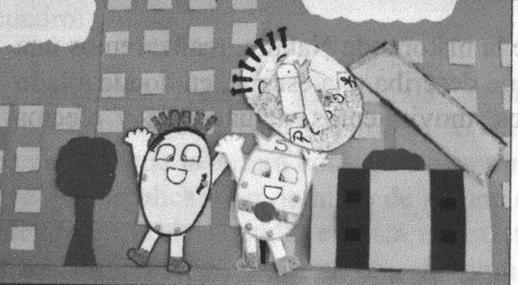
Para adentrarnos en el análisis de la animación tomaremos los siguientes elementos en cuenta: plano, "actuación", efectos especiales y aclaraciones sobre cambios al guión.

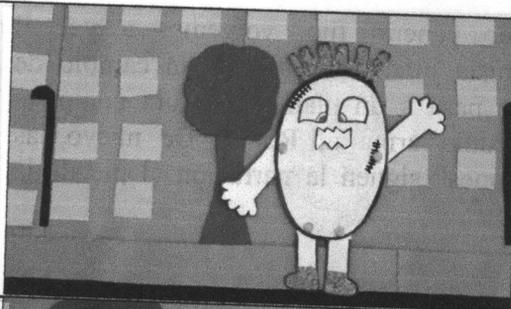
5.2.4.1 Natalia

Anexo: AG1.1-12 ANIMACIÓN

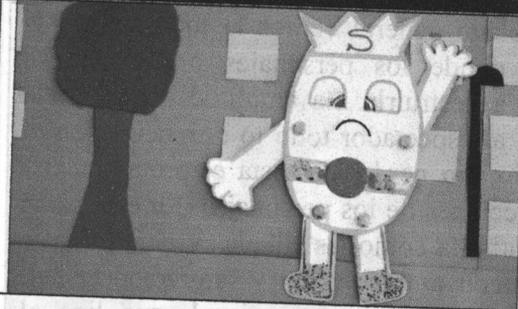
Segunda lectura:

Para el análisis del proceso de animación de la historia de Natalia, realizaremos una tabla con la exposición de la captura de una toma que describa una escena, en donde a lado realizaremos los comentarios respecto a los planos, movimientos, actuaciones y efectos especiales utilizados:

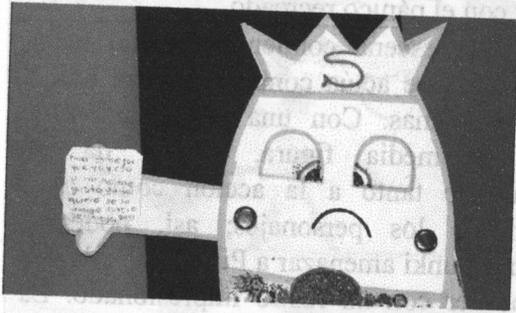
Toma de Escena	Comentarios
	<p>La escena comienza como un <i>zoom out</i> desde un plano de detalle del sol a un plano de general donde podemos observar a tres personajes. Este movimiento funciona como una descripción ambiental indirecta: “el día era soleado”, lo que provoca un sentimiento de tranquilidad que se contrapone a la batalla de los personajes. En esta secuencia se realizaron acciones y efectos especiales que no venían descritos en el guión: los personajes tienen poderes como rayos, y con ello derrotan al Robot.</p>
	<p>De nuevo, volviendo al plano general con un <i>zoom out</i>, los personajes se muestran agarrados de las manos. Se hace un plano de figura entera de cada personaje, así como un plano de detalle en las manos. Después se realiza un movimiento circular de cámara con los personajes como eje, y se vuelve a un plano de detalle para observarlos entrar a su casa. Todos estos planos y movimientos tienen como función presentarnos a los personajes, a los cuales ya vimos anteriormente pero ahora con detalle, además conocemos más sobre su relación al ver sus manos unidas y que entran a la misma casa.</p>
	<p>En un solo plano general fijo, los personajes avientan y, por consecuente, desarman al Robot. La función de esta escena acompaña a la narración, ejemplificando también cómo es que los personajes luchan contra el Robot.</p>
	<p>En otro plano general fijo, se hace uso de un elemento de utilería: el cofre. Los personajes ya entrados en escena ocultan al Robot en el baúl.</p>



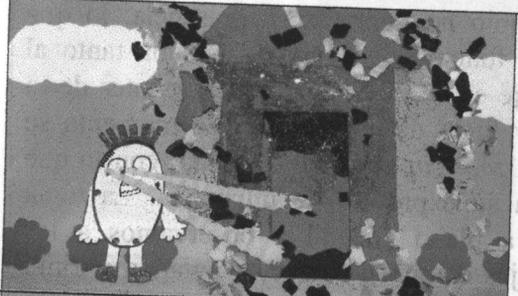
De un *zoom out* a un plano de figura entera, el personaje Punky finalmente hace su aparición en solitario. La función de esta escena es desencadenar el conflicto, así que para acompañar el hecho de que escuchamos la voz y pensamientos del protagonista, la toma sólo lo muestra a él, en un espacio donde su yo domina.



De la misma forma ocurre en esta escena, el personaje de Pinky está a figura entera y también le sirve como un momento a solas con el receptor, donde sólo escuchamos su voz y sus ideas.



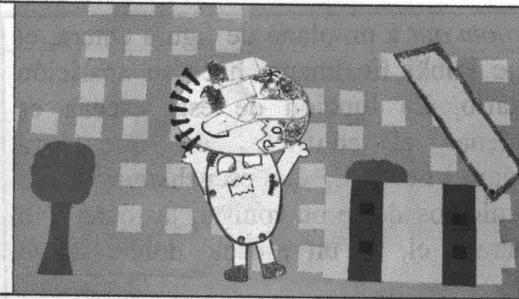
La escena comienza con Pinky en un plano general fijo, lo que cambia a un plano de media figura. La función hasta este momento de la escena es que el receptor pueda observar la carta, darse una idea, así como a través de la voz de Pinky, sobre lo que está ahí escrito. Después, la toma se mueve a un plano general fijo, y esta lejanía sufrida por el cambio de plano, combinada con las lágrimas que salen de los ojos de Pinky, generan un entorno dramático que emana cierto sentimiento de soledad.



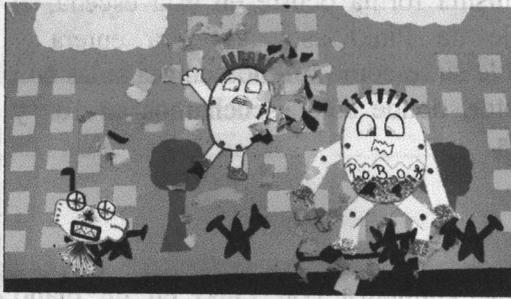
De vuelta a un plano general, pero perteneciente a otra escena, el personaje Punky destruye con sus rayos la casa. El plano general tiene la función de dejarle ver claramente al espectador lo que ocurre en la toma.



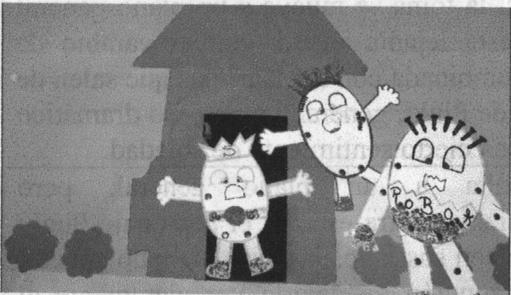
Con una toma un poco más abierta que la anterior, observamos de mejor manera los escombros que se han acomodado en la escena. El personaje de Pinky entra y se coloca casi en medio del escenario destruido. El plano deja ver la reacción de Pinky, sin embargo, no es tan dramática como pudo haber sido el mostrar un primer plano en su expresión enojada.



En plano general fijo, volvemos a ver al protagonista junto al baúl. En un cambio de toma, se pasa a un plano de figura completa donde Punky arma al Robot. De nuevo las “actuaciones” siguen la narración al pie de la letra.



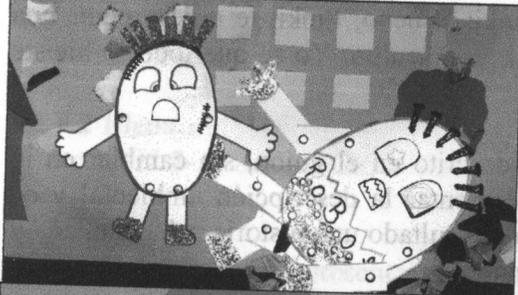
En un plano general vemos la totalidad de la ciudad, donde los personajes principales se dedican a destruirla. La amplitud del plano le muestra al espectador todo lo que ocurre en el escenario, sin perder de vista el protagonismo de las acciones de los personajes. En este caso, se usó utilería como las siluetas y el automóvil para generar ambientación y saturación visual: el resultado es un estrés visual, que liga al receptor con el pánico recreado.



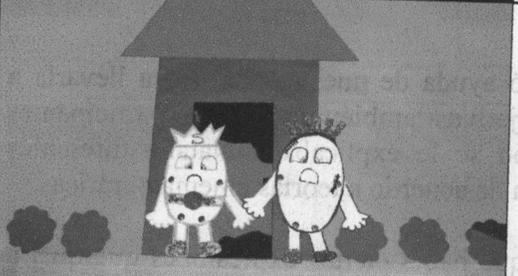
La siguiente escena comienza con un plano general fijo, que actúa como base para unir a las demás tomas. Con una intercalación de planos de media figura, se le da un protagonismo tanto a la acción como a la reacción de los personajes; así, podemos observar a Punky amenazar a Pinki, que a la vez podemos ver con un rostro impresionado. La llegada del Robot ocurre en plano general, que al principio no deja ver su presencia, lo que tiene la función de dejar en la duda tanto al personaje como al espectador, ignorantes de lo que hay fuera de cuadro. En ese momento se hace un *zoom in* al rostro de Pinki, con lo que refuerza su expresión de impresión. La toma vuelve a plano general y observamos a los personajes entrar en acción, aventando a Pinki al borde izquierdo del escenario.



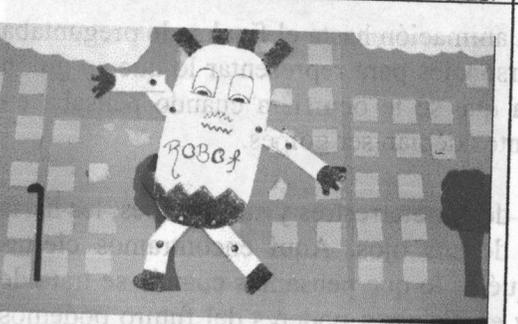
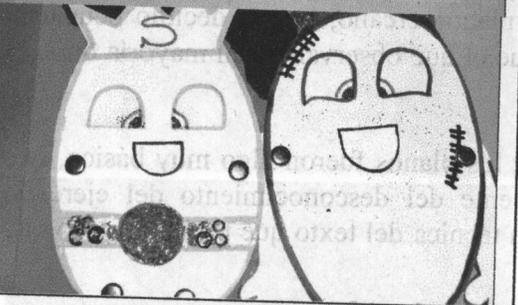
En este plano general fijo, vemos a Pinki aparecer del borde derecho del fondo, lo que le da continuidad a la secuencia aún cuando cambiamos de escena. La narración se complementa con las acciones que emprenden los personajes en la pelea, yendo más allá de lo que literalmente dice el narrador. La escena termina con un plano casi de figura completa, donde vemos con mayor detalle cómo ha quedado Pinki y los demás personajes.



Aún en el mismo plano pero con un cambio de tiempo, se da pie al monólogo de Punky. Después vemos la destrucción definitiva del Robot, algo que no estaba descrito en el guión pero que se decidió realizar.



En un plano general fijo podemos observar tanto el escenario como a los dos personajes reencontrados, aún cuando la escena exige tomas cercanas por el sentimentalismo que maneja, el resultado del uso de esta toma se vuelve importante cuando al final de la escena se realiza un *zoom in* al rostro de los personajes que ya se han perdonado, representando la cercanía que han vuelto a tener. Así, el plano general anterior aún tenía la función de destacar esa distancia entre los personajes, que se disuelve al final.



Con varios cambios de toma, utilizando planos de detalle, aparece el Robot Papá. El uso de estos planos tiene la función de generar un suspenso narrativo al no mostrarle al espectador todo lo que ocurre en el cuadro y lo cual exige su atención. La toma se abre al final en un plano de figura entera que nos revela al personaje, con la función de complementar la idea que se ha hecho el espectador sobre los detalles que observó anteriormente.

Las actuaciones que generó Natalia para cada uno de sus personajes son mayormente improvisadas, mientras que otras responden literalmente a la voz narrativa. Así, podemos encontrar secuencias en donde lo que dice el narrador sea exactamente lo que vemos en la animación, mientras que en otras, la narración generalizada se expande en acciones certeras que no fueron descritas en el guión.

El guión sufrió mínimos cambios, Natalia adaptó u omitió algunas partes del narrador y también añadió algunos diálogos. La escena del clímax es donde se puede apreciar más el cambio:

Guión: "Y le pide disculpas y su amigo le dice: 'Sí, te disculpo. Yo sé que todo lo hiciste para ser mejor que yo'".

Animación: “Punki le pidió disculpas a Pinki: ‘Bueno, Pinki, te quiero pedir una disculpa por lo malo y egoísta que fui’. ‘Sí, te disculpo. Yo sé que todo lo hiciste para ser mejor que yo’”.

La animación de Natalia siguió muy de cerca lo descrito en el guión, sin cambiar en lo mínimo el argumento, así mismo, ayudó a complementar la descripción ambiental y de acción que no se hizo en la narración, dejando como resultado una historia más detallada y visual que se extiende más allá de las palabras del narrador.

Tercera Lectura:

La animación fue un proceso que requirió ayuda de nuestra parte para llevarla a cabo. Como parte del taller, donde uno de los objetivos también era que las participantes pudieran aprender, a cada paso de la animación se le explicaba a Natalia diferentes alternativas que podía tomar para contar su historia de acuerdo a teorías cinematográficas.

Así, en cuanto a los planos, Natalia comentaba que había ciertas expresiones que quería enfatizar y se le explicaba que podía utilizar un plano cercano, lo que decidió ocupar; a todo lo demás le dejó un plano general fijo, que fue el que observamos en mayoría durante la animación.

Debido a la inexperiencia de nuestra participante, los planos fueron algo muy básico, que no por ello no dicen nada; nos habla exactamente del desconocimiento del ejercicio cinematográfico, una autora que aún no domina la técnica del texto que presenta, pero que no por eso es carente de significado.

Respecto a las “actuaciones”, desde el inicio de la animación hasta el final se le preguntaba qué tipo de acciones quería que realizaran sus personajes para representar lo que su guión decía. Se le dijo que podía hacer cualquier cosa que se le ocurriera cuando pensaba en batallas, entonces Natalia aportó que los movimientos debían ser golpes.

Pero también decidió que, debido a que se trataba de extraterrestres y superhéroes, les haría poseer poderes como rayos láser que salieran de sus ojos. Aquí encontramos ciertas referencias a estereotipos o modelos literarios, ¿qué es lo que pensamos cuando se trata de extraterrestres? Tecnología avanzada, el futuro, y en cuanto a poderes del futuro podemos pensar en rayos láser como elementos que se repiten en muchas producciones a las cuales Natalia seguramente tiene y tuvo acceso. Por ejemplo, una referencia muy cercana podría ser “Superman”, famoso superhéroe que tiene la habilidad de lanzar rayos láser como parte de sus poderes. A esto le agregamos que también hay una semejanza con el diseño del vestuario de Pinki, en donde los dos tienen una S.

Lo último que Natalia agregó fueron algunos diálogos, pues ella pretendía dejar que los personajes interactuaran entre sí con sus mismas voces, restando unas cuantas líneas al narrador.

La animación de Natalia no pasó por muchos cambios de guión durante el proceso, y los que se hicieron fueron más por una cuestión técnica; así, la participante no agregó más que

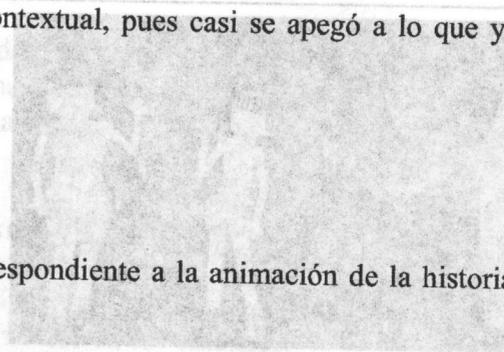
acciones que no tuvieron una gran referencia contextual, pues casi se apegó a lo que ya estaba narrado.

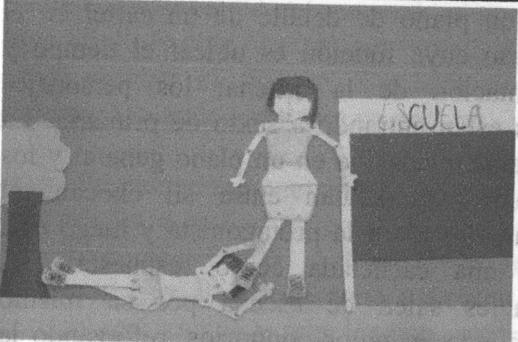
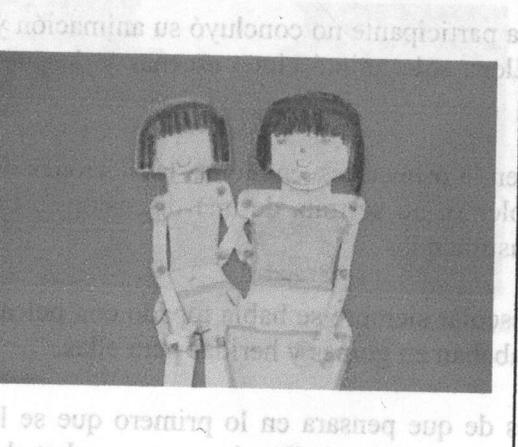
5.2.4.2 Elena

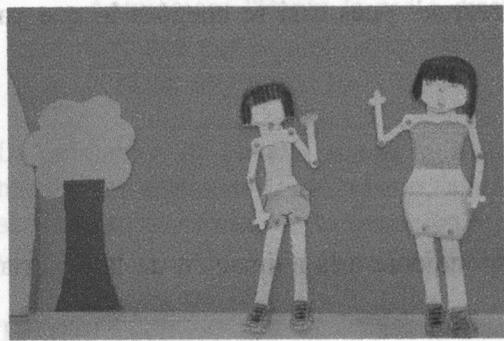
Anexo: AG1.2-12 ANIMACIÓN

Segunda lectura:

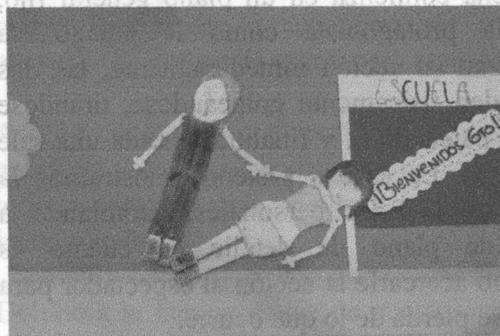
A continuación presentamos la tabla correspondiente a la animación de la historia de Elena:



<i>Toma de Escena</i>	<i>Comentarios</i>
	<p>La escena comienza en un plano general fijo, tanto la protagonista como la antagonista comienzan su acción inmediatamente, las dos se agreden físicamente golpeándose, tirándose al piso, pateándose, y finalmente cada una sale de cuadro. La escena pretende mostrarnos la acción de los dos personajes, cambiando a tomas de plano de detalle en cuanto es necesario acercarle la acción al espectador para que no se pierda de lo que ocurre.</p>
	<p>De un <i>fade in</i> con desenfoque comienza la segunda escena, la cual también es un cuadro fijo de un plano de figura entera que casi raya al plano general. La narración, así como el uso del escenario genera una sensación de introspección, el plano ayuda a que sólo sea la figura de la protagonista la que resalte de una forma un tanto surrealista.</p>
	<p>La escena siguiente trabaja un plano americano que deja ver la acción del abrazo entre amigas, además de que podemos observar claramente las expresiones. Por otro lado se hace un cambio de toma a un plano de detalle que se utiliza para dar énfasis cuando la protagonista se toma de manos con la antagonista. Luego el plano vuelve al americano para terminar la acción del abrazo. Estos planos se dedican a hacer que el espectador se enfoque en la acción, pues incluso el fondo ha perdido relevancia al mostrarse sólo el cielo, lo que le da un resalte mayor a lo que ocurre con los personajes.</p>



La escena comienza con un plano general que ubica al receptor en el espacio en el que se lleva a cabo la acción: la escuela. Después de ello, la autora pasa a un plano de figura entera, que elimina parte del escenario para concentrarnos en lo que hacen los personajes. Hasta el final de la acción, el movimiento fijo de cámara que había perdurado hasta entonces hace un *travelling* hacia la izquierda, desapareciendo a los personajes de escena.



En la siguiente toma, se hace un *zoom out* desde un plano de detalle de un cartel en el escenario cuya función es ubicar el tiempo y ambientación de la escena: los personajes apenas están entrando a sexto de primaria. La cámara se queda fija en un plano general y los personajes interactúan entre sí: chocan, el personaje ayuda a la protagonista y luego esta le da una cachetada como respuesta. Los personajes salen de escena por su mismo movimiento en polos contrarios, reforzando la ambientación de enojo y separación creada por las acciones.

Elena realizó un cambio en el argumento de su historia: la protagonista, en su primer encuentro con Manuel decide pelearse con él. Pero fuera de ese cambio no hubo otro más que resultara importante resaltar. Como en el caso de Natalia, lo que hizo fue ampliar la falta de descripción en su guión a través de la “actuación” de sus personajes en la animación.

Tercera Lectura:

La lectura previa fue breve debido a que la participante no concluyó su animación y se quedó en la primera fase de su realización; Elena sólo animó cinco escenas y después abandonó la Casa Hogar.

En lo poco que podemos observar, notamos que en la primera escena todas las acciones de los personajes son de un carácter agresivo y violento; no se trata de una discusión, o un simple empujón, los personajes realmente están lastimándose.

Elena nos contó durante el taller que en su vida escolar siempre se había topado con peleas con sus compañeras o amigas; encuentros que acababan en golpes y heridas para ellas.

La animación que Elena generó se ideó después de que pensara en lo primero que se le venía a la mente cuando pensaba en una pelea: “Jalarse el cabello, darse una cachetada, tirar a la otra al piso. También quiero que le pegue en una ubi”, decía riéndose. Y después de divertirse animando incluso hizo un comentario cómico donde hacía consciente lo que había hecho: “¿No crees que es mucha violencia?”, se carcajeaba.

Para animar, Elena escogía acciones que le recordaban lo que estaba narrado, por ejemplo, si se traba de una escena de amistad, los personajes debían abrazarse o andar juntos; es decir, la participante usaba sus referencias y formas de actuar para darle vida a las palabras de su guión.

Otro ejemplo fue la escena de cuando se encuentra Bella y Miguel: esta no fue descrita en el guión y Elena se inventó en el momento lo que pasaría. Ella quería que ellos fueran los primeros en encontrarse y que, además, sus acciones obedecieran a la realidad que ella había vivido cuando conoció a uno de sus últimos novios en ese entonces.

Elena comentaba: “A mí me pasó así con Pedro... de pronto no sé en qué iba que me caí y lo tiré a él, le dije: ‘Ay amigo, fíjate’”. Y justo así fue como decidió qué pasaría, e incluso quiso agregar el diálogo. También dijo que quería que la protagonista le diera una cachetada cuando terminara de pararse.

Su guión entonces comenzó a extenderse cuando la animación realizó la descripción que en este faltaba, e incluso agregó más ritmo y dramatismo a ciertas escenas que podrían haber pasado desapercibidas. Así, la breve animación de Elena resultó una mezcla entre la adaptación literal de su historia, así como la ampliación de esta con unidades de sentido que se desprendieron de la relación con su contexto.

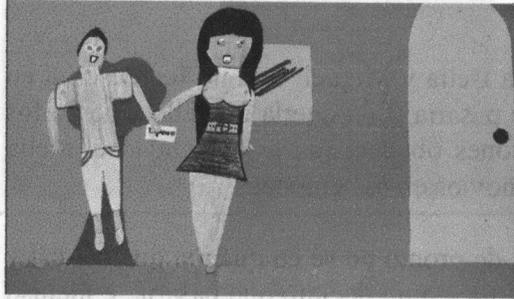
5.2.4.3 Brenda

Anexo: AG1.3-12 ANIMACIÓN

Segunda lectura:

A continuación presentamos la tabla correspondiente a la animación de la historia de Brenda:

<i>Toma de escena</i>	<i>Comentarios</i>
	<p>La primera escena se mantiene en un plano general para mostrar tanto el ambiente como a los personajes, realizando una función descriptiva del contexto. Con un cambio de toma se realiza un salto de tiempo que se observa sólo por la diferencia de acciones; el mantener las mismas características de la toma anterior da a entender al espectador que se mantiene cierta continuidad a pesar de las diferencias dentro del cuadro.</p>



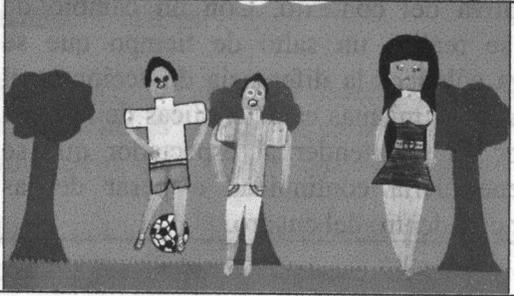
Esta escena comienza con un *zoom out* de un plano de detalle del cartel “Salón 6º A”, a un plano general; de nuevo cumpliendo con una función contextual. La escena cambia a un plano de media figura que nos deja observar la acción de abrir la carta más de cerca, y luego vuelve a un plano general; inmediatamente cambia a un plano de detalle de la carta, lo que nos deja ver lo escrito en ella, y luego pasa a un primer plano que nos describe la reacción de la protagonista. La escena vuelve a una toma general que nos muestra la otra interacción entre los personajes. Se repite el uso de la toma de plano de detalle para observar el contenido de la carta, y el primer plano para la reacción del personaje. Por último, se vuelve al plano general donde los personajes salen de cuadro.



En plano general, el personaje masculino entra en el cuadro, y ya que la acción (regalar la carta) es la misma, se repite el uso de plano general-de detalle-primer plano-general.

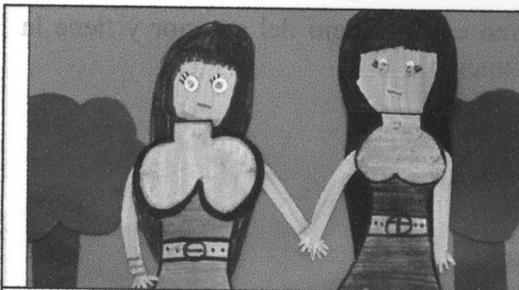


En esta ocasión, aún cuando la acción es la misma, la toma se mantiene fija, pues ya el narrador ha contado lo que está escrito en la carta.



La toma se queda fija en un plano general, mostrando a los tres personajes, pero sin perder de vista tanto la acción como sus expresiones faciales.

La animación que Elena generó se ideó después de que pensara en lo primero que se le venía a la mente cuando pensaba en una pelea: “Jalarlo el cabello, darse una cachetada, tirar a la otra al piso. También quiero que le pegue en una ubi”, decía riéndose. Y después de divertirse animando incluso hizo un conversatorio cómico donde hacía consciente lo que había hecho: “¿No crees que es mucha violencia?”, se carcajeaba.



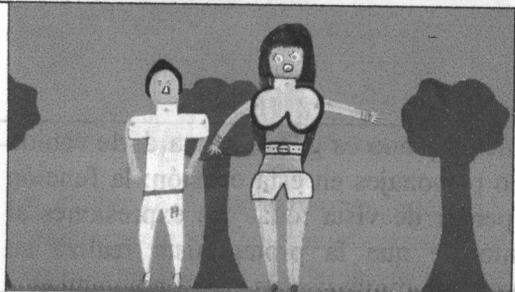
Iniciando en un plano general, observamos a los dos personajes acercándose; la toma cambia a un plano americano, casi un plano de media figura, que tiene por función dramática mostrar la cercanía de los personajes, así como su interacción. El plano cambia a general y los personajes toman rumbos contrarios.



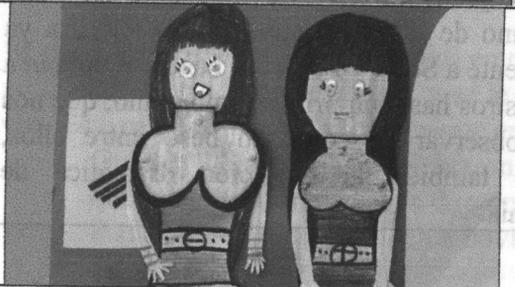
Esta escena comienza en un plano general, se muestra cómo la protagonista se acerca al personaje masculino. Ya juntos, el plano cambia a media figura, que se concentra también en la interacción y las expresiones faciales; funcionando como complemento para la narración que habla sobre el enamoramiento de Sofia con Pedro. La toma cambia a un plano general para darle espacio visual a la acción de los personajes: saltar.



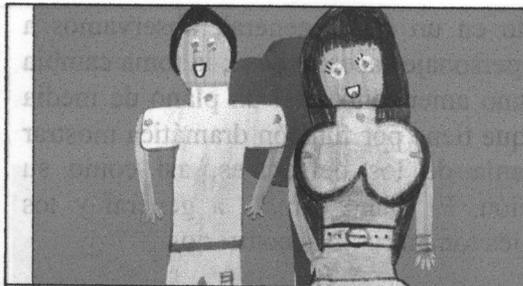
La escena entra con un plano de detalle al letrero “¡Feliz día del maestro!”, para ubicarnos en el tiempo, siguiendo a la narración. Con un *zoom out* se llega a un plano general que nos muestra cómo los personajes se acomodan en el cuadro. Se cambia a un plano de figura media que da paso al diálogo, se observa tanto al emisor como las reacciones del receptor. Después vuelve a un plano general que muestra la salida de Susy del cuadro.



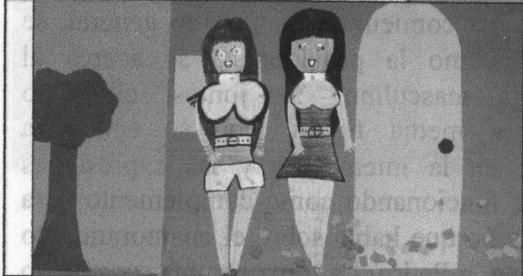
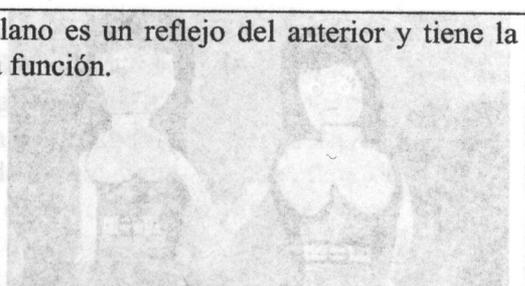
Con otro plano general, en esta ocasión fijo, y el personaje de Susy entrando por la parte derecha del cuadro, se logra un efecto de continuidad; la acción está ocurriendo sin o con mínimos cambios de tiempo y espacio.



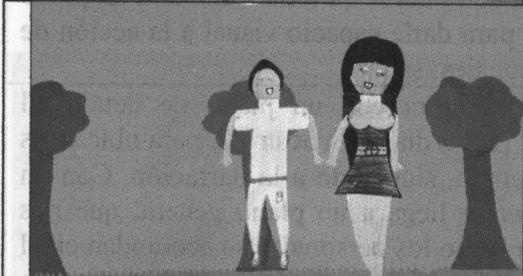
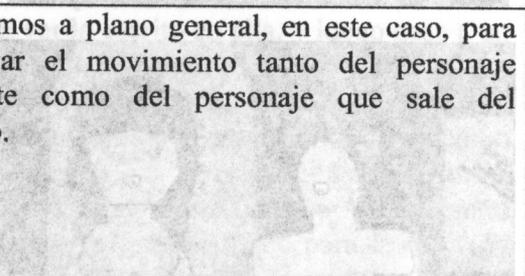
El plano es de media figura desde el principio, y así como en el caso anterior, el personaje de Susy entra ahora por la parte izquierda manteniendo el efecto de continuidad.



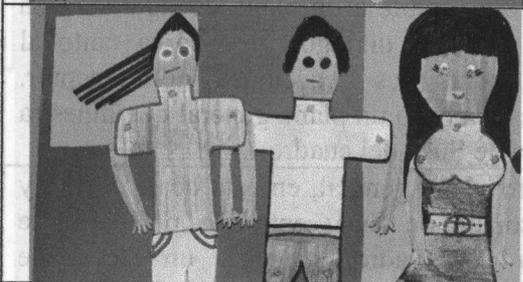
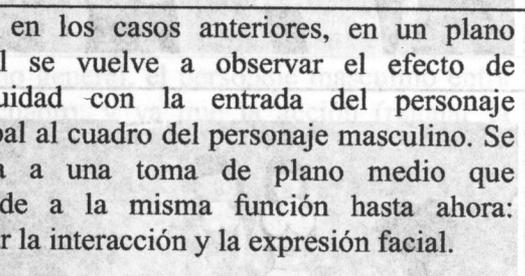
Este plano es un reflejo del anterior y tiene la misma función.



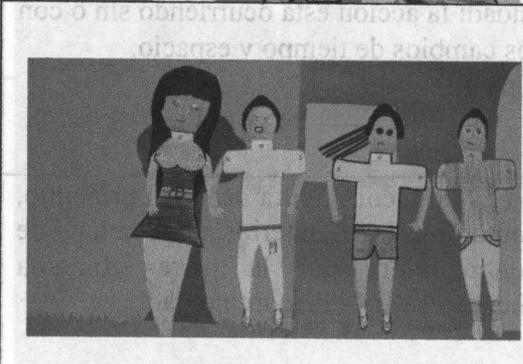
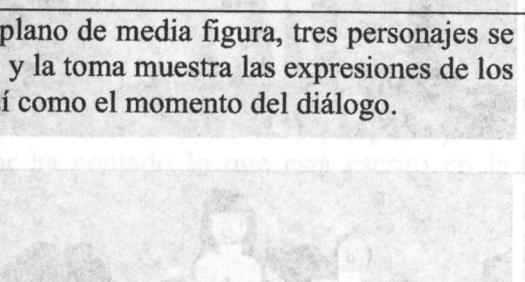
Volvemos a plano general, en este caso, para observar el movimiento tanto del personaje entrante como del personaje que sale del cuadro.



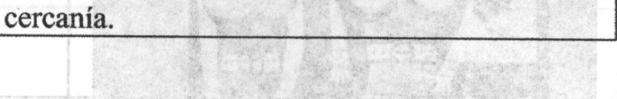
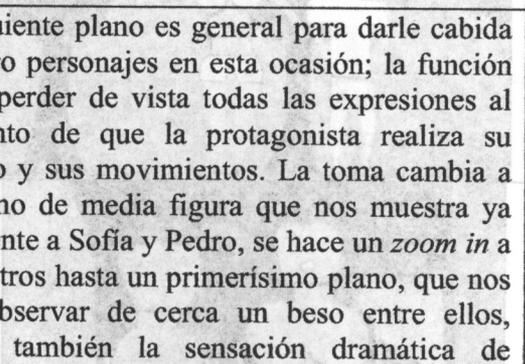
Como en los casos anteriores, en un plano general se vuelve a observar el efecto de continuidad con la entrada del personaje principal al cuadro del personaje masculino. Se cambia a una toma de plano medio que responde a la misma función hasta ahora: mostrar la interacción y la expresión facial.

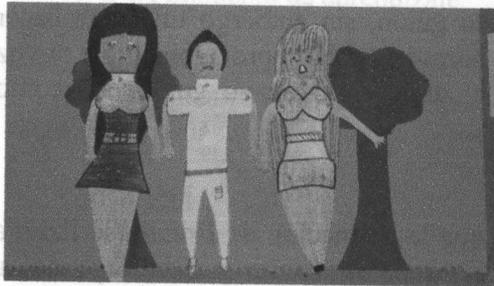


En un plano de media figura, tres personajes se juntan, y la toma muestra las expresiones de los tres, así como el momento del diálogo.

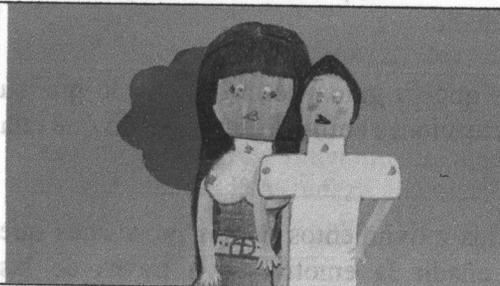


El siguiente plano es general para darle cabida a cuatro personajes en esta ocasión; la función es no perder de vista todas las expresiones al momento de que la protagonista realiza su diálogo y sus movimientos. La toma cambia a un plano de media figura que nos muestra ya solamente a Sofia y Pedro, se hace un *zoom in* a sus rostros hasta un primerísimo plano, que nos deja observar de cerca un beso entre ellos, dando también la sensación dramática de cercanía.





En un plano general, la protagonista entra a cuadro uniéndose a los dos personajes ya presentes. Este plano también desea mostrar las reacciones de todos los personajes, pero hace un *zoom in* de media figura que lleva como eje central el rostro expresivo de Pedro, quien ha quedado encomendado con la elección de su pareja. Después de esto se generan dos tomas que también son de media figura, sin embargo, en cada una se resta a un personaje femenino del cuadro; la función de estas tomas es darle protagonismo a Pedro al mostrar visualmente el proceso de su elección, como si valorara las “opciones”. Por último, se cambia a un plano de media figura pero que va por debajo de los hombros hasta la mitad de los muslos, lo que nos permite observar al centro la acción que ocurre con las manos de Pedro y Sofia, las cuales se juntan y nos dan a entender lo que ha decidido el personaje. Se realizan dos tomas rápidas de primer plano a las expresiones de Sofia y Lupita, y en esta última se hace un *zoom out* a un plano americano que permite observar su partida.



Por último, la toma cambia a un plano de figura media que hace un *zoom in* al rostro de los personajes pero que mueve su curso hacia el cielo del escenario. Este movimiento es usado como un recurso visualmente narrativo cuya función es dar conclusión a lo mostrado.

En cuanto a las actuaciones que realizó Brenda, sus personajes hicieron las acciones paralelamente de lo que el narrador describía. Lo que realmente se añadió fueron las expresiones faciales, es decir, sus reacciones sentimentales ante lo que les ocurría.

El guión de Brenda sí sufrió cambios en cuanto a los diálogos, para comenzar, se cambió el protagonismo de la voz narrativa y se le dio a los personajes la oportunidad de brindar su voz. Este cambio se nota especialmente en la secuencia del día del maestro:

Guión: “Y un día que celebraron el día del maestro Pedro le mandó decir que si quería ser su novia. Ella le dijo que no, que porque él ya tenía novia. Entonces él le mandó a decir que él no tenía novia. Entonces Sofia le mandó a decir a Pedro que le dijera él”.

Animación: “Y un día que celebraron el día del maestro... Susy: ‘Dice Pedro que si quieres ser su novia’. Sofia: ‘Dile que no, porque él ya tiene novia’... Susy: ‘Oye,

dice Pedro que él no tiene novia'. Sofia: 'Susy, dile a Pedro que me diga él'. Susy: 'Oye Pedro, dice Sofia que la llames tú'".

También se agregaron diálogos al momento de animar:

Guión: "Y pues él la llamó y le dijo que si o no. Entonces Sofia se fue a su salón".

Animación: "Y entonces Pedro la llamó. Pedro: '¿Sí o no?'. Sofia: 'Sí, acepto'. Entonces Sofia se fue a su salón".

La animación de Brenda también fue muy fiel a su guión, sin embargo tuvo que hacer muchos cambios para restarle importancia a la voz narrativa y darle protagonismo a la voz de sus mismos personajes, creando más fluidez y dinamismo en su guión, así como permitiendo una mejor interpretación del mismo.

Tercera Lectura:

Antes que nada nos es importante recalcar que la animación de Brenda se llevó a cabo en dos etapas, pues se tuvo que suspender en un momento por la fuga de la participante de la Casa Hogar; sin embargo, se completó después de que regresara.

La creación de la animación fue casi paralizada por todas las consecuencias que trajo su huida, pues se encontraba en castigo, y además seguía con ideas de fugarse nuevamente. Aún así se encontraron los medios para que la participante pudiera continuar su trabajo, lo que le dio mucha felicidad.

Brenda fue la segunda en comenzar el proceso de animación, ya habiendo comprendido y aprendido lo que fue el trabajo con su compañera Natalia.

La participante se apegó totalmente a las acciones que su guión describía, por lo que su proceso de animación fue realmente rápido; y las actuaciones eran guiadas sobre lo que ella conocía y solía hacer.

Así, Brenda utilizaba sus experiencias para crear los movimientos de sus personajes que respondieran a lo narrado, y sólo se dedicó a añadir la emotividad a través de las expresiones faciales y corporales de sus personajes.

Por ejemplo, Brenda decidió que el personaje principal reaccionaría con tristeza al enterarse de que su amigo la pretendía; también que Sofia estaría distanciada después de esos hechos, sin participar en el fútbol.

De la misma manera creó las escenas de romance. Se le solía preguntar qué acciones identificaban al noviazgo, ella contestaba que el andar con las manos agarradas, abrazos o besos; pero también la vergüenza y los nervios.

Generar las actuaciones de los personajes entonces significó una representación de las acciones simbólicas de lo que para Brenda significan ciertas situaciones: la amistad se representaba con la convivencia, el juego, la plática; el romance era más un asunto físico, andar de manos, besarse, pero también tener problemas de celos y competencia.

Brenda también fue corrigiendo su guión en cuanto a los diálogos; se había dado cuenta que le había faltado agregar algunos que eran importantes y que, por un descuido a la hora de escribir, no los añadió.

Realizar la animación le dio a Brenda momentos de diversión, experimentación y de juego con las actuaciones; de crear nuevas formas de representar acciones o sucesos de forma visual, de conocer sobre un poco de teoría cinematográfica y fotografiar, por lo que también se volvió un momento de aprendizaje.

5.2.5 Etapa de Producción: Actuación de voz

Para adentrarnos en el análisis de la voz tomaremos los siguientes elementos en cuenta: intensidad, tono, timbre y actuación; así como el simbolismo de estos.

5.2.5.1 Natalia

Natalia creó cuatro voces para sus cuatro personajes y una más para narrador.

Segunda lectura:

Para este análisis explicaremos cada elemento de la voz de los personajes en una tabla individual:

Punki	
<p>Intensidad: La mayoría del tiempo el personaje ocupa un volumen de voz medio-alto. Esto ocurre después de su transformación a un villano; y no funciona como algo improvisado, pues esta intensidad provoca en el espectador sensaciones. En el caso de Punki, la voz a volumen alto no es sinónimo de alegría, sino que nos indica rudeza, agresividad, enojo; pues esta complementa a las acciones destructivas del personaje.</p>	<p>Tono: Punki tiene un tono grave de voz, esto también respondiendo a su estereotipo de villano. Simbólicamente, el impacto de la frecuencia se asocia con lo poderoso, lo varonil o lo serio; y en este caso responde a la misma función, el uso del tono grave en Punki se utiliza como clave para representar auditivamente la fuerza del personaje.</p>
<p>Timbre: Punki muestra un timbre “Trueno”, pues su voz está hecha para llenar el espacio acústico y poseer presencia a través de la textura ronca, dura y pesada de su voz. Simbólicamente se utiliza esta voz para dar el efecto de supremacía, al ser la dominante en escena; en el caso de Punki ayuda no sólo a reforzar sus cualidades como personaje, sino también a brindarle protagonismo a través de su voz.</p>	<p>Actuación: Punki suele tener una actuación de voz que nos evoca enojo y malicia; el personaje hace uso de risas exageradas que responden a un modelo de “risa malvada”. También utiliza un ritmo y acentuación de palabras clave que refuerzan ciertos elementos de los diálogos del guión, por ejemplo, el famoso “regalito” de Punki a Pinki, en donde la actuación de voz trata de llegar al espectador no sólo a través de lo que dice, sino también el modo en que lo hace: la voz del personaje evidencia el goce de una maldad, lo que termina complementando el perfil del personaje.</p>

Pinki	
<p>Intensidad: En toda la animación, el personaje de Pinki utiliza un volumen de voz bajo. Simbólicamente, esto podría usarse como una característica sumisa del personaje, pero en este caso la asociamos como la tranquilidad y serenidad que emana el personaje. Esta intensidad, a parte de lo anteriormente dicho, también provoca que pensemos que los diálogos de Pinki son hasta cierto punto internos o de reflexión; pues además de que el volumen es bajo, el personaje suele hablar para sí mismo, o sin presencia de alguien más.</p>	<p>Tono: Pinki tiene un tono agudo de voz que sirve para contrastarse con la del protagonista. La voz aguada suele asociarse con lo dulce, lo infantil, alegre o familiar, cualidades que encajan directamente con el personaje, pues siendo Pinki un superhéroe es una representación de lo positivo. Así, su tono se vuelve un reflejo de su personalidad amigable y cálida.</p>
<p>Timbre: Pinki tiene un timbre de voz que va desde “Dulce” hasta “Blanca”; pues su voz es de cierta manera suave, pero aguda. Estos dos timbres se utilizan para connotar lo infantil y la ingenuidad; características que se pueden observar en la descripción del personaje de Pinki como alguien bueno, que tiende a ayudar a los demás.</p>	<p>Actuación: Pinki tiene una actuación de voz que podría parecernos, como en el caso de la intensidad, un poco sumisa; sin embargo, el personaje de Pinki no fue hecho para resaltar, sino para moverse con la narrativa. Su voz responde a su personalidad, pero lo deja en segundo plano respecto a la voz del protagonista; su actuación es moderada, los acentos y el ritmo es hasta cierto punto homogéneo, siempre con un estilo dramático de tristeza o desganado. Sin embargo, esto mismo es lo que nos explica más sobre lo que ocurre en la mente de Pinki, quien se encuentra deprimido por el cambio de su amigo; es la misma actuación de voz la que complementa la descripción, mostrándonos auditivamente lo que en sus palabras no dice.</p>

Tanto el Robot, como el Papá Robot, comparten el mismo modelo de voz, por lo que los analizaremos juntos:

Robot y Papá Robot	
<p>Intensidad: Estos dos personajes utilizan un volumen de voz alto; siempre se encuentran gritando cada vez que entran en escena. Ya que son personajes de naturaleza agresiva, el uso de este volumen responde a la misma; además de que también tiene la función de crear contaminación auditiva, lo</p>	<p>Tono: Los dos poseen un tono grave, sin embargo, la voz del Papá Robot es aún más baja; esto respondiendo a la cualidad de la voz por recrear una sensación de madurez entre menos frecuencia crea. Los tonos graves de estos dos personajes también pretenden mostrar fuerza, sin embargo, al ir</p>

que evoca en el receptor una sensación nada agradable que se va asociando con la presencia de los personajes.	más allá del tono de Punky, nos deja más bien una sensación de pesadez, que incluso se une a su peso visual y material.
Timbre: Estos personajes también poseen un timbre “Trueno”, cuya textura “gruesa” nos evoca de nuevo la cualidad de “poder”.	Actuación: Debido a la falta de diálogos para estos dos personajes, la actuación de voz de los robots se reduce a gruñidos que connotan la agresividad de sus movimientos; así también como gritos y gemidos que sólo funcionan como respuesta a las acciones que le ocurren a los personajes en la animación.

La voz del narrador es tranquila y natural, dando a entender que su función es simplemente contar los hechos, dejando a un lado la actuación que podría hacerlo ver como un ente que influye en la historia.

Tercera lectura:

La selección de las voces no fue un tema muy planeado con Natalia, como lo sería para otras participantes que desde que hicieron sus personajes sabían qué persona querían que los interpretaran.

Aún cuando Natalia decidió la voz de sus personajes en el momento, sí sabía cómo quería escucharlas, y entonces decidió que ella haría las de cada uno.

Sin embargo, durante el proceso, y ante lo nuevo que estaba aprendiendo, se sintió apenada y quería que alguien le mostrara cómo debía actuar una voz; es por eso que Punky terminó con una voz diferente a la suya.

Natalia quería que Punky generara un tono grave y ronco, pero no lento; pues así como describimos anteriormente, la participante tenía en mente el estereotipo de un villano con esa voz. “Como que ronco es de malos”, decía.

La voz de Pinky sí decidió hacerla ella. Para ayudarla a entrar en el personaje, Natalia recreó la personalidad del antagonista, y mientras lo hacía comenzó a hablar en primera persona, describiéndose. Pinky pasó a ser nuevamente una extensión de Natalia, sin embargo, la voz siguió respondiendo a otro modelo, puesto que no decidió ponerle su voz natural. En cambio, la participante mostró una influencia: “Conozco a alguien que es grande y maduro, y habla como chiquito. Para mí, él podría hablar así”, comentó.

También los Robots formaron parte de una influencia cultural, la voz de estos responde a un modelo que los describe como electrónicos; y a parte de eso, poderosos y grandes. Natalia se negaba a perfilarlos con voces agudas, pues no le parecía que fuese una buena idea.

Podemos decir, que, a parte de que Natalia se guiara por modelos pre-establecidos para idear las voces de sus personajes, también pensó en su público y el efecto de concordancia que quería lograr auditivamente; ella pretendía que sus personajes expresaran maldad,

cariño o poderío a través de su voz, y lo logró al utilizar la influencia cultural, más allá de crear una forma auténtica.

En cuanto al narrador, la participante decidió darle su propia voz; ya que se trataba de una historia de su autoría, parecía que quería firmarla de esa manera. El narrador, como vemos, no ejerce una actuación, algo que podría haberle dado más dinamismo a la obra, sin embargo, sólo se trataba de un efecto de “cuentacuentos”, así, Natalia utilizó su voz para leerle al mundo su obra, sin una necesidad dramática de por medio.

5.2.5.3 Brenda

Brenda creó tres voces para personajes, y una para narrador; no continuó con la creación de otras tres voces faltantes.

Segunda lectura:

Aquí tenemos la explicación cada elemento de la voz de los personajes de Brenda en una tabla individual:

Sofía	
Intensidad: La voz del personaje principal se mantiene en un volumen medio, con algunos cambios durante la animación; esto más debido al tono dramático que se quiere lograr en cada diálogo, sin embargo, no forma parte de una necesidad narrativa. La intensidad de voz del personaje sólo responde a su personalidad: con ello se sabe que no es tímida, o muy extravagante, pero que se hace escuchar aún así.	Tono: Sofía tiene un tono medio de voz, no está entre los agudos, y tampoco entre los graves, aunque podríamos decir que está más apegado al último. Este tono le da un toque natural a la voz del personaje, y el no estar entre los agudos le da una personalización “segura” y “agradable”, pero no lo suficientemente fuerte como para caer en lo “varonil” o “poderoso”.
Timbre: Sofía tiene un timbre de voz que se aproxima más a la “Cálida”. Es un timbre suave y armonioso en sí mismo, sin embargo también tiene fuerza que no lo hace caer en lo “Dulce”. La voz “cálida” se utiliza para personajes seductores, y con ello vemos una semejanza con la personalidad de Sofía, cuya meta es conquistar al muchacho que le gusta.	Actuación: El personaje de Sofía es dinámico pero no está del todo logrado. La actuación propone varios usos de la voz, llevándola desde la “presunción”, hasta la “calma”, y utilizando diversos acentos y ritmos que le dan toque y complementan la personalidad de la protagonista. Con la actuación podemos escuchar seguridad, confianza, y al mismo tiempo, exigencia.

Susy	
Intensidad: Susy mantiene un volumen de voz neutro, con mínimo cambio, casi nulo. Esto ayuda al personaje a mostrar su lugar dentro de la animación; Susy es co-protagonista, así que su función es acompañar a la principal sin resaltar más que ella. La intensidad de voz se vuelve un	Tono: De igual manera que Sofía, Susy tiene un tono medio de voz, en este caso un poco más agudo. Esta variación nos muestra diferencias entre personajes, Susy dará la sensación de ser más alegre o cariñosa que la protagonista, por el mismo efecto que crean las frecuencias auditivas.

<p>factor que también da jerarquía a los personajes, los más fuertes sobresalen, los neutros pueden pasar por desapercibidos.</p>	
<p>Timbre: Susy tiene un timbre de voz que podría clasificarse en “Dulce” pues su textura es cálida pero al mismo tiempo connota tranquilidad o incluso timidez. Su timbre se vuelve un poco más “sumiso” al de la protagonista, por lo que tampoco posee una textura que le dé fuerza mediante su voz, conservando así su rol secundario.</p>	<p>Actuación: La actuación de voz de Susy casi recae en una monótona lectura del diálogo, sin crear variados acentos o ritmo. Esta misma linealidad en la actuación nos puede hablar de una falta de práctica, pero también sirve como complemento a la función narrativa de Susy: ser vínculo, pues su plática se reserva a una citación continua de los otros dos personajes.</p>

Lupita

<p>Intensidad: Lupita solo tiene un diálogo, y utiliza un volumen de voz alto. En este caso, esta intensidad responde al contexto del diálogo, pues el personaje está exigiendo una respuesta, su intención es ser escuchada.</p>	<p>Tono: El tono de Lupita es más agudo que los demás, pero eso no le quita la “seguridad” de los graves, puesto que no llega a ser chillona, ni tampoco infantil. Esto brinda que, como en el uso de la intensidad, su voz permita resaltar, haciendo competencia a la protagonista.</p>
<p>Timbre: En este caso Lupita puede ser clasificada con una voz “Campanuda”, es decir, es enérgica pero también es elegante. Es una voz que nos emite la “seguridad” del personaje, pues su textura es fuerte pero no es ronca. Este mismo timbre, por su majestuosidad, pareciera ser usado por la autora con la intención de darle presunción al personaje y así complementar su carácter.</p>	<p>Actuación: El único diálogo de Lupita nos afirma lo dicho en las tres características anteriores, su actuación pretende mostrar su presunción y su exigencia. Su actuación, a pesar de ser un personaje secundario, sí cambia de acentuación, por lo que genera un dinamismo que provoca escucharla. Su voz se vuelve desafiante, autoritaria y presumida, lo que influye en crear en el receptor una opinión sobre ella, que en este caso pareciera ser negativa.</p>

Al igual que con Natalia, la voz del narrador de Brenda es tranquila y natural, donde su función también es simplemente contar los hechos que ocurren, dejando a lado una posible intervención dramática en la historia.

Tercera lectura:

En el momento de comenzar con las voces, Brenda ya tenía una imagen acústica de cómo quería que sonaran las voces de sus personajes.

Concordando con el análisis en la segunda lectura, la participante quería que su protagonista tuviera una voz sensual, y para lograr eso decidió no ser ella la que le pusiera la voz. Buscando entre sus conocidas eligió a una de sus compañeras de casa para interpretarla.

Así, con el deseo de que el personaje simbolizara la sensualidad y la coquetería, Brenda demostraba su interés porque su protagonista fuera todo un ícono de la conquista: es decir, que no sólo su personalidad, su meta y sus acciones la guiaran hacia ello, sino también su voz.

Con ello en mente, Brenda decidió que haría las voces femeninas restantes: Susy y Lupita. Y usando modelos de voz aprendidos de su contexto, creó las voces que pudimos analizar anteriormente. Lupita expresaba la presunción con su acento, Susy la timidez con su neutralidad; estereotipos que culturalmente han sido apropiados.

Como en el mismo caso de Natalia, Brenda decidió basarse en lo que ya conocía para crear la voz y actuación de sus personajes, sin buscar alguna nueva tendencia, puesto que fue justo así que encontró el medio adecuado para hacerse llegar al receptor fácil y directamente.

Por último, la voz narrativa de la animación de Brenda también fue su propia voz, y de igual manera sirvió como una firma de la autora, quien contaría su historia con sus propias palabras.

5.2.6 Etapa de Preproducción: Edición, sonorización y musicalización

A pesar de que es una gran etapa en la realización de cualquier audiovisual, para el caso especial de esta animación, por como fue realizada, no resultó muy larga. No hubo cambios en montaje, y el guión permaneció idéntico en esta fase, por lo que lo único que analizaremos será: descripción, función dramática y narrativa de la música, la agrupación de sonidos y los silencios, y el uso de transiciones.

5.2.6.1 Natalia

Segunda lectura:

El análisis de la música, sonidos y silencios de la animación de Natalia se presentará en una tabla que contiene el número de la escena, los tracks, la descripción y las funciones.

<i>Escena</i>	<i>Track</i>	<i>Descripción y funciones</i>
1	Mini Boss	Utilizando un fuerte impacto sonoro, esta canción introduce al espectador directo a la sensación de batalla. Se trata de compases repetitivos, de tiempos rápidos y tonos graves que evocan en el receptor una sensación de peligro.
1	Explosion 02 Explosion 03 Metal Crash 01 6037 – Track 8 6004 – Track 91 Junk Crash 01 Junk Crash 02	La mezcla de todos estos sonidos responde exactamente a los golpes que intercambian los personajes, además del efecto que estos tienen con su ambiente. Los rayos láser de los principales terminan de identificarse visualmente a través de su sonido. Sólo auditivamente podemos darnos cuenta de los materiales, y su peso, que se pretenden representar, y

	Junk Crash 03 Junk Crash 04 Junk Crash 05 Metal Strike 01	que de otra forma quizá no podríamos identificar correctamente. Por ejemplo: el metal de Robot.
2	お仕事中です	En esta ocasión, la música está casi en primera plano en toda la escena, y se trata de una canción que infunde alegría por sus tonos agudos, ritmo movido y nítido. La música nos habla del momento de amistad en sí mismo, complementando directamente a lo que habla el narrador.
2	Door Lock Unlatch & Open, Close & Latch	Este sonido también actúa sólo como una respuesta a la acción ambiental: los personajes abren una puerta, y para complementar el realismo de la acción, eso es lo que escuchamos.
3	Boss Battle	Así como en la primera escena, la música es de ritmo rápido con una función de saturar el oído del espectador, creando sensaciones de nerviosismo. En esta ocasión, se juntan dos escenas a través de la misma canción, lo que nos da la continuidad de la acción a pesar del cambio de espacio.
4		
3	Junk Crash 01 Junk Crash 02 Junk Crash 03 Junk Crash 04 Junk Crash 05	De nueva cuenta, tenemos la acción y reacción sonora, cada movimiento genera un audio, y los elementos obtienen materia y peso.
4	Metal Crash 01 Metal Strike 01 Wind Howl 04	
5	シャウト	La musicalización con guitarra eléctrica en bajos nos da como resultado una textura pesada y rasposa, la cual además da protagonismo a cualquier agudo que la sobreponga. En este caso es ideal como un fondo que, al unirse con la voz y rol del personaje principal, termina de evocar la maldad.
6	悲壮	La utilización del piano en esta canción genera por sí misma un toque sentimental; ritmo lento, graves y agudos intercalados, además de una gran utilización de silencios, genera un efecto dramático que nos podría evocar tranquilidad, pero también tristeza, que es para lo que en esta escena se pretende usar.
7		
7	決意	Sustituyendo a la anterior canción, se utilizan los tonos agudos de esta. Este cambio es aún más dramático, pues siguiendo con la utilización de sólo el piano, y además sólo agudos y silencios, genera un acompañamiento que explota sentimentalmente al personaje.
8	Radio Hit 02	Rayos láser y explosión son la sonorización de esta

	Radio Hit Digital Bull Horn 02	escena. No se pretende el uso de más, puesto que la concentración auditiva está en la acción principal, la destrucción de la casa y la narración.
8	シャウト	Esta música, al ser utilizada ya en los momentos de protagonismo de Punky después de su cambio de motivación, crean lo que podría llamarse el tema del personaje; es decir, la canción que personaliza y caracteriza a los momentos que están relacionados con el personaje al que se le asigna, creando en el espectador una conexión auditiva con este y la música que lo acompaña.
9		Así, aunque la escena nueva nos muestre a Pinky, se pretende que el espectador siga teniendo en mente que se habla de la acción de Punky con la música y la narración.
10	Junk Crash 01 Junk Crash 02 Junk Crash 03 Junk Crash 04 Junk Crash 05	Todos estos sonidos responden a la función de la acción-reacción que analizamos anteriormente, así como de los materiales.
10	クライマックスに 向かって叫べ！	Con esos ritmos rápidos y repetitivos que concluyen en notas largas y agudas; se puede generar una sensación de misterio, pero también de complot. En estas escenas se trata de la preparación de Punky para generar el duelo con su antagonista; así, esta música acompaña esa conspiración, mostrándole al espectador que ahí algo malo se trama y gesta.
11		
12		
10	Screams Male 01 Screams Male 05 Female Scream 2 Female Scream 3 Male Scream 2 Junk Crash 01	Lo que vemos y escuchamos en estas escenas, es una completa saturación, tanto visual como sonora. Como podemos percatarnos en nuestra lista de tracks, vemos que hay una gran cantidad de golpes, gritos y explosiones; cada uno de estos correspondiente a reacciones y sonidos que pueden o no tener una relación visual específica dentro del cuadro. Lo que se busca es dar vida a la batalla que observamos, a través de una descripción sonora del pánico. Para este mismo objetivo también tenemos alarmas de carros, sirenas y estallidos, murmullos y voces que generan la diversidad de la ciudad, y más aún, que contrasta con la tranquilidad que antes se vivía.
11	Junk Crash 02 Junk Crash 03 Junk Crash 04 Junk Crash 05	
	Metal Slide 01 Metal Slide 02 Metal Slide 03 Metal Slide 04	
	Car brake crash Car alarm Tire Screech	
	Lightbulb Break 02 Lightbulb Break 03	
	12	

	<p>Glass Break 01 Glass Break 02 Glass Break 03 Familia en restaurante Window Break 01 Window Break 02 Deranged Woman Screaming</p>	
12	Boss Battle	En la escena 12 ocurre un cambio de música retumbante; el efecto que se logra con esto es crear una separación entre las acciones de los personajes: de la conspiración de Punky a la acción y batalla con Pinki. Así, la música, más que dar un énfasis dramático, también genera transiciones musicales.
13		
12	<p>Jet 01 Explosion 02 Explosion 03 Junk Crash 01 Junk Crash 02 Junk Crash 03 Junk Crash 04 Junk Crash 05 Metal Strike 01</p>	En esta escena, la sonorización también es a base de acción-reacción, no se pretende lograr más que provocar los efectos de los materiales y golpes.
13		
14	家に帰ろう	Como anteriormente analizamos, otra vez se utiliza el modelo del piano para la creación de una atmósfera sentimental que evoque a la tristeza y a la reflexión.
14	<p>Junk Crash 01 Junk Crash 02 Junk Crash 03 Junk Crash 04 Junk Crash 05 Metal Slide 01 Metal Slide 02 Metal Slide 03 Metal Slide 04</p>	Además de generar sonidos que respondan a la acción, el movimiento mecedor del personaje y sus sonorización restante crean una sensación de soledad, pero también de tranquilidad, puesto que es como si todos los demás sonidos cesaran para darle paso al silencio ambiental.
15	雨狩りを歩けば	De nuevo se utiliza el modelo del piano, que en esta escena vuelve a acompañar un momento sentimental.
16	<p>Creature Foot Step 01 Creature Foot Step 02</p>	Los pasos del Robot son protagónicos al inicio de esta escena, pues es parte de lo único que se le quiere mostrar al espectador. Con ello se le ayuda al receptor a obtener pistas a través del sonido para complementar mentalmente la idea de lo que ve.
16	The Boys	Esta canción ya no pretende hacer un uso dramático de la música, sino fungir como la transición que da

		terminación a la historia.
17	Bad	<p>Cruzándose con la anterior, entra la canción de los créditos. Esta es la segunda canción con letra, pero la única en donde realmente se escucha lo que dice el cantante.</p> <p>“You know I’m bad”, se puede escuchar. Aquí podemos encontrar una función más de la música, donde a partir de la letra se cuenta parte del argumento, ya sea de forma directa o indirecta, como es en este caso. Al ver la historia sabemos que Punky se ve atraído por la malicia, y esta canción parece reflejar ese momento.</p> <p>Así, la canción final se vuelve como un recordatorio de la historia en general, por lo que se le podría denominar su “tema principal”.</p>

En cuanto a las transiciones, la animación pudo dar para más, puesto que todas tienen un uso muy básico. Sólo hay dos tipos de transiciones y sus funciones son muy claras: los fundidos a negro dominan los cambios de escena que protagonizan el sentimiento, y los cortes directos cuando se quiere lograr continuidad entre escenas. Más allá de estas funciones, estas dos transiciones marcan también los ritmos de la animación, los fundidos a negros dan un ritmo más lento, mientras que los cortes directo lo agilizan.

Como hemos dicho desde un inicio, el montaje no tuvo cambios respecto al guión mas que añadir ciertos elementos de utilería que ya mencionamos en el fondo, los ritmos se midieron de acuerdo a las voces y a la música, así como a la necesidad de que la acción se viera a un tiempo claro y natural.

Tercera Lectura:

Como la participante tenía apenas la capacitación que le habíamos dado sobre posproducción, la musicalización y sonorización fue un proceso de serendipias; descubrimientos a lo largo del proceso que llevaron a la conclusión que ahora vemos, pues más que componer o mandar a elaborar canciones, Natalia tenía cierta percepción musical sobre lo que se quería transmitir a través de lo auditivo, y mediante la continua búsqueda en bibliotecas musicales fue encontrando poco a poco lo que quería.

Así, Natalia buscó directamente en bandas sonoras que hubieran sido realizadas para películas, series o videojuegos de superhéroes para sus escenas de batalla; o de drama para las escenas sentimentales.

Con ello, la autora se guiaba por lo que la música le quería decir, y luego lo comparaba con el momento que se quería musicalizar en su historia; si su percepción auditiva coincidía con lo que veía, la canción era aceptada.

Podríamos decir, que más que modelos o estereotipos, es una cultura musical la que aquí existe. Así, lo que se interpreta es que la selección musical forma parte de la habilidad de la autora por escuchar la narrativa de la música: la que nos cuenta una historia a través de notas aún cuando no nos dice nada a través de palabras.

Por otro lado, hubieron sólo dos canciones que Natalia escogió que eran populares y comercializadas. Ya que ella no quería poner canciones con letra en la mayor parte de su animación, pidió dejar estas dos para el final.

Influenciada por lo que en ese momento se estaba escuchando en su mismo contexto, escogió la de *The Boys*¹⁶; mientras que inspirada en el film *Megamente*¹⁷, donde el protagonista también es un villano, decidió utilizar *Bad*¹⁸, canción que era el tema de créditos de este film.

De una u otra forma, las canciones finales forman parte de influencias contextuales, más que de una necesidad narrativa, como ocurrió con todos los demás temas; pero aún así, podemos decir que sirvieron como una firma de sus gustos o del tiempo en el que elaboró su animación.

Los sonidos fueron más un estudio básico de materia y volumen, la necesidad de Natalia era sólo comparar, tan lo menos un poco, o exagerar, el sonido que se esperaba de los elementos visuales de la historia con los que se tenían al alcance en nuestra biblioteca. Así fue como decidió que se generaran golpes y explosiones, que hubiera ruido en la ciudad o que se escucharan los rayos láser de los principales.

En cuanto a las transiciones, la participante no tenía conocimiento sobre el tema, sin embargo se le capacitó para que supiera cómo podría usarlas. Aún así, decidió utilizar cortes directos y fundidos a negro que le parecían lo más fácil de usar. Por lo tanto, el uso de las transiciones fue sólo un ejercicio para aprender, pero no hubo más que eso.

Que haya falta de elementos a analizar, a modo técnico, en la posproducción, también se debe a la naturaleza del trabajo, y además, del nivel de proyecto que se presenta, el cual se pretendió que fuera realizado con la mayor sencillez posible para que la autora pudiera crearlo por sus propias manos, sin depender en amplia manera de terceros.

¹⁶ *The Boys*, canción del 2012 interpretada por Nicki Minaj, correspondiente a su álbum *The Re-Up*.

¹⁷ *Megamente*, film de animación estadounidense del año 2010 dirigida por Tom McGrath.

¹⁸ *Bad*, canción de 1986 interpretada por Michael Jackson, correspondiente a su álbum *Bad*.

CAPÍTULO 5 LECTURA FINAL, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Lectura Final

De seis proyectos comenzados en la Casa Hogar, sólo uno vio su conclusión al final del curso. Como pudimos percibirnos a lo largo de las lecturas del capítulo anterior, la mayoría de los trabajos se estancaron en la preproducción, y algunos otros en la producción, dejando incompleta la realización del texto. Hasta este momento no habíamos profundizado la razón, la importancia o la repercusión que significó esto, puesto que nuestra anterior intención era concentrarnos en el texto elaborado e interpretarlo con el contexto de la autora. Sin embargo, dado el carácter expansivo y flexible de la hermenéutica, y como hemos explicado en el Capítulo 1, este paradigma teórico pretende utilizar todos los datos a su alcance para generar interpretaciones, entre ellas, la comprensión de la suspensión del proceso creativo del texto.

La primera participante que abandonó temporalmente su animación fue Noemí, quien se escapó de la Casa Hogar después de ir a la escuela.

La fuga de Noemí desató muchas reacciones entre las participantes y habitantes del lugar: escaparse se volvía un sinónimo de desconcierto y tracción, pero también de aventura y rebeldía.

CAPÍTULO 5

LECTURA FINAL, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

En el caso de la mayoría de las compañeras se vivió un ambiente frío hacia Noemí, pues la despreciaban por haberse ido. Como comentó al momento: "Mira si quieres, de aquí, ven a verme y yo te voy a enseñar a hacer lo que yo sé hacer. Yo de aquí no me pienso ir más a prostituir, primero yo usará aquí con una concha, con una cama, con un bocado en la boca y con algo calentito para tomar y comer, que estar allá afuera prostituyéndome por 10 pesitos que no me alcanzan ni para un pinche jabón de baño para lavarme la sola. Perdón por decir tantas groserías".

En cambio, Rosa fue una de esas participantes que encontraron en la fuga de Noemí algo espectacular; estaba encantada con el hecho de huir, de vivir y de explorar el mundo fuera de las manos de la institución que la albergaba. Ese día, ella dijo que se le hacía algo emocionante y temerario, y que sin lugar a dudas quería hacer. Muy confiada expresó sobre el caso cuando se le preguntó por su opinión: "Que muy pronto seremos nosotras".

Al día siguiente Noemí regresó y nos comentó que sólo se había saltado la escuela y las horas de regreso por ir a un concierto al que no le era permitido asistir. La Casa Hogar la regañó, y ella creyó que sus actos no habían tenido repercusión. Sin embargo, aproximadamente un mes después, Rosa realizó su escape y no se volvió a escuchar sobre ella en la institución.

Poco tiempo después, Noemí se dio de alta de la Casa Hogar, su hermano pidió su custodia e hizo los trámites necesarios para sacarla del lugar y llevarla a vivir con él. Así, dentro de las mismas fechas, Rosa y Noemí dejaron inconcluso su trabajo por razones muy diferentes.

CAPÍTULO 5

LECTURA FINAL, DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Lectura Final

De seis proyectos comenzados en la Casa Hogar, sólo uno vio su conclusión al final del curso. Como pudimos percatarnos a lo largo de las lecturas del capítulo anterior, la mayoría de los trabajos se estancaron en la preproducción, y algunos otros en la producción, dejando incompleta la realización del texto. Hasta este momento no habíamos profundizando la razón, la importancia o la repercusión que significó esto, puesto que nuestra anterior intención era concentrarnos en el texto elaborado e interpretarlo con el contexto de la autora. Sin embargo, dado el carácter expansivo y flexible de la hermenéutica, y como hemos explicado en el Capítulo 1, este paradigma teórico pretende utilizar todos los datos a su alcance para generar interpretaciones, entre ellas, la comprensión de la suspensión del proceso creativo del texto.

La primera participante que abandonó temporalmente su animación fue Noemí, quien se escapó de la Casa Hogar después de ir a la escuela.

La fuga de Noemí desató muchas reacciones entre las participantes y habitantes del lugar: escaparse se volvía un sinónimo de desconcierto y traición, pero también de aventura y rebeldía.

En el caso de la mayoría de las compañeras se vivió un ambiente frío hacia Noemí, pues la despreciaban por lo que había hecho. Elena incluso comentó al respecto: “Mira si quieres, de aquí, ven a verme y hasta los 18 años me vas a tener todavía aquí. Yo de aquí no me pienso ir allá a prostituir, prefiero yo estar aquí con una cobija, con una cama, con un bocado en la boca y con algo calentito para tomar y comer, que estar allá afuera prostituyéndome por 10 pesitos que no me alcanzan ni para un pinche jabón de baño para lavarme la cola. Perdón por decir tantas groserías”.

En cambio, Rosa fue una de esas participantes que encontraron en la fuga de Noemí algo espectacular; estaba encantada con el hecho de huir, de vivir y de explorar el mundo fuera de los muros de la institución que la albergaba. Ese día, ella dijo que se le hacía algo emocionante y temerario, y que sin lugar a dudas quería hacer. Muy confiada expresó sobre el caso cuando se le preguntó por su opinión: “Que muy pronto seremos nosotras”.

Al día siguiente Noemí regresó y nos comentó que sólo se había saltado la escuela y las horas de regreso por ir a un concierto al que no le era permitido asistir. La Casa Hogar la regañó, y ella creyó que sus actos no habían tenido repercusión. Sin embargo, aproximadamente un mes después, Rosa realizó su escape y no se volvió a escuchar sobre ella en la institución.

Poco tiempo después, Noemí se dio de alta de la Casa Hogar, su hermano pidió su custodia e hizo los trámites necesarios para sacarla del lugar y llevarla a vivir con él. Así, dentro de las mismas fechas, Rosa y Noemí dejaron inconcluso su trabajo por razones muy diferentes.

Lucía se unió al taller después de la salida de Noemí, y se anexó gracias a esta misma. Durante un largo tiempo no existieron contratiempos para continuar con los proyectos, pero ocurrieron nuevos eventos.

Brenda decidió escaparse cuando estaba en la escuela, y al igual que en el caso de Noemí, se generaron diversas reacciones: Lucía comentaba que si regresaba, ya no podría volver a entrar a la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”, puesto que las habían amenazado con que quien saliera de ahí ya no volvería a entrar, así que quizá la trasladarían a otro lado, “y si la llevan no va a ser a una que digas: ‘Uy, qué bonito’, la van a llevar a una fea para que sepa valorar lo que tenía aquí y que no va a tener allá”, dijo la participante.

Días después Brenda volvió a la Casa Hogar y estuvo castigada durante un tiempo, aislada de las demás habitantes en un cuarto de las oficinas, con el objetivo de que no anduviera pregonando sobre “aventuras” que incitaran a las demás a fugarse.

Sin embargo, al poco tiempo Elena y Brenda decidieron escaparse juntas. Para Elena sería la primera vez que lo haría, mientras que para Brenda sería la segunda.

Después de unas semanas, los elementos de seguridad dentro de la Casa Hogar comentaron que las participantes regresaron pero que sólo se aceptó el retorno de una: Brenda. ¿La razón? Elena fue recogida por la policía en estado de drogadicción y la Directora decidió no aceptarla con tal de cuidar a las demás habitantes.

La Directora nos comentó que, durante su fuga, las participantes cayeron en manos equivocadas: la prostitución y la drogadicción a base de inhalantes las atrapó en su “exploración del mundo”; y dentro de la Casa Hogar, Natalia platicó que Brenda presumió de entrar en fiestas y de quedarse dormida en casas de drogadictos y alcohólicos, como si todo lo que hizo no fuera otra cosa más que un logro.

Cuando regresaron las participantes, la policía de la Casa Hogar sólo pudo quejarse: “Y como dijo la Directora: ‘Las que salgan de aquí, las que se escapen de aquí, no quiero que regresen’, ¿entonces a qué le tiran las muchachitas? Si no hay otra Casa Hogar a la que puedan regresar, han de cuidar sus pasos. Luego les dan estudios, les dan todo, ¿qué más quieren? De menos a que tengan su mayoría de edad y puedan abrir sus alas y volar. Ya nadie les va a decir nada. Pero bueno, es su espíritu”.

Debido a su “aventura”, Brenda regresó, pero Elena fue a parar a un albergue para personas con problemas de adicción: no volvió a pisar la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”.

Después del incidente, Brenda vivió en total desconcierto e inquietud, pero retomó el trabajo y pronto volvió a unirse al grupo. Aún así, no la sentíamos cómoda con su situación, a pesar de que se incorporó nuevamente a su escuela y actividades, si le preguntábamos sobre si pensaba en escaparse otra vez, rápidamente contestaba: “A la vez. Es que allá fuera me gusta estar, me gustan los ambientes, los amigos, conocer gente”.

Brenda hizo otro intento por escaparse y fue castigada y aislada de inmediato. Nuevamente perdió el contacto con su proyecto. En ese tiempo comentó: “Qué chiste tiene estar aquí, si

ya ni me dejan salir a la escuela, y ese es un derecho de nosotras. Da igual entonces estar o no en la Casa Hogar. Mejor me voy". Ella también dijo que si se iba, no creía seguir asistiendo a la escuela, porque tanto el colegio a donde iba y la Casa Hogar, tenían sus papeles, y ella no podría hacer nada de esa forma.

Unos días después, Natalia nos platicó que Brenda ya no planeaba escaparse, puesto que le habían hecho llegar una habladuría de que su tutor había sido el culpable de la muerte de su madre y que sólo la cuidaba para insertarla en la prostitución cuando fuera grande. Brenda se llenó de tristeza y en la Casa Hogar circulaban rumores de que la iban a trasladar a otro lado por lo mismo.

Al cabo de unas semanas, Brenda fue trasladada de la Casa Hogar al mismo albergue en donde se encontraba Elena. No se explicó sobre ello.

El trabajo continuó con Natalia y Lucía; pero esta última se dio de alta para irse a vivir con sus tías, quienes pidieron su custodia, siendo así como nos quedamos solamente con Natalia, la única que logró terminar su proyecto.

Discusión y Conclusiones

El objetivo de esta investigación era conocer de qué forma se reflejaba, en la producción de una animación, la realidad y vida de una adolescente, en nuestro caso, una joven en situación de riesgo.

En un principio, nuestro supuesto de investigación hacía referencia a que los hechos de vida más importantes de cada una de nuestras participantes influenciaría o se vería completamente representado en el trabajo de su creación.

Sin embargo, específicamente hablando de nuestros casos ya analizados, este supuesto encontró tanto coincidencias como extensiones de sí mismo.

En primer lugar, se pensaba que por el mismo contexto social y psicológico que vivían las adolescentes de la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra", se encontrarían casos en los que estas jóvenes crearían animaciones que hablaran sobre el pasado que las llevó a su situación actual. Es decir, se esperaba que de alguna u otra forma, se viera reflejada su realidad familiar, o social como conflicto principal de sus historias.

Pero al realizar nuestro trabajo de campo nos fuimos dando cuenta que no ocurría de esa manera, es decir, las experiencias y vivencias respecto a su situación de riesgo se mostraban pero no literalmente, ni siquiera como punto culminante en sus historias.

Las adolescentes no recurrieron a sus problemas pasados o a su vida familiar, sino que más bien crearon historias a partir de las vivencias más cercanas a ellas en tiempo, espacio e interés del momento. Así, encontramos historias que hicieron referencia a su actual noviazgo, a una situación que les había ocurrido la semana pasada, la película que recientemente habían visto o al chico que en ese momento les gustaba.

Sus historias respondieron a su necesidad de contar lo que en ese instante les atraía, lo que sentían necesidad de comunicar; más que a recurrir a una experiencia lejana o definitiva de su vida pasada como podría ser la separación de su hogar o la inserción en la Casa Hogar, o alguna problemática a la que se vieron expuestas como fue la violencia, drogadicción o prostitución.

Los trabajos de cada adolescente referían a su tradición mediante sus costumbres y aprendizajes sociales. Cada uno de sus proyectos nos hablaron de influencias contextuales, como podría decirse de los estereotipos corporales y también gráficos. Por ejemplo, lo que más observamos fue la representación de la figura femenina en cada una de sus historias como la mujer curvilínea, todas ellas concordando con una misma proporción que nos habla de esa imagen estética masiva con la que han tenido relación.

También observamos múltiples referencias de sentido relacionadas a la vida personal de cada una. Quizá no nos topamos con historias o escenas que nos llevaran directamente a su biografía respecto a su situación de riesgo, pero cada una de ellas utilizó los conocimientos de su entorno (su hogar o su escuela), de las personas conocidas, de su personalidad, gustos e intereses para realizar su trabajo.

Como dijimos en un principio, las experiencias que tuvieron durante el tiempo de preproducción, influyó de sobremanera para elegir tanto su tema, su historia, e incluso en algunos casos, para casi revivir de forma literal lo que les sucedió.

Por otro lado, las influencias sociales más fuertes que generaban impacto para crear cambios en las historias durante el proceso fueron las mismas participantes y sus amigos. Por ejemplo, Brenda decidió cambiar su tema de amistad a uno de amor en un día que conoció el trabajo de Elena. Es decir, el ambiente o el enriquecerse de otras personas, convivir con ellas y conocer mundos diferentes a lo suyo, así como de sentirse en libertad para crear, generó una co-relación entre su texto, producto de ellas, y la influencia de su entorno social.

Las influencias sociales podían ir desde lo más simple a lo más representativo. Generaban movimientos principalmente en la elección de los nombres de sus personajes, o en que las autoras desearan cumplir un deseo personal de las amigas sobre las que escribían, es decir, pensaban en su público.

Las participantes también hicieron uso de sus valores. Sus personajes, proyecciones a veces de sí mismas, reflejaban su manera de ver y reaccionar en la vida. En sus historias nos inculcaban ideologías sobre el bien y el mal, sobre la amistad o el amor. También nos hablaban sobre lo que consideraban reprochable: como la traición, la pereza o la ambición. Cada una de sus historias contaba de manera diferente, a veces directa o indirectamente sobre los valores y ética de la misma autora a través de las características, actitudes y acciones que recreaban sus personajes, y cómo estas terminaban desenvolviéndose dentro de su historia de animación.

También intervinieron sus deseos personales. La mayoría tenían algo en común, sus animaciones planeaban contar una historia cuya meta fuera darle un final feliz a los personajes que a ellas las representaban, o a aquellos con los que tenían cariño. Noemí, por ejemplo, afirmó que aún cuando su historia era algo real, su desenlace sería un deseo: el final feliz que su relación no tuvo en vida real aquí se mostraría porque ella así lo hubiera querido. Así, incluso se modificaban los relatos basados en sus vidas; al ser dueñas y amas de su narración, tenían el poder de cambiar, inventar o recrear a voluntad todo lo que obedeciera a sus deseos personales. Sus historias se volvieron una extensión de la representación de la satisfacción de sus necesidades, donde todo lo que alguna vez quisieron hacer, pensar o decir, estaba al alcance de su lápiz.

Los rasgos de edad estudiados en el Capítulo 3 también se pudieron observar; la mayoría de las participantes escogió un tema relacionado con el amor y la amistad, donde se concuerda que son estos conflictos primarios en su edad adolescente. Tampoco se mostraban figuras de autoridad, eran desconocidas dentro de sus historias, y las participantes incluso se colocaban como adultas independientes, como fue en el caso de Lucía, donde sus personajes podían ir a cualquier lado, sin limitaciones ni responsabilidades. O, por ejemplo, la escuela era representada como un espacio delimitado a la socialización, donde cada uno de los personajes se esforzaba por sobresalir ante su semejante.

La animación les dio la facultad como autoras de modificar, crear y expandir su universo a su gusto y placer; generar movimientos y alteraciones de sus experiencias contadas que apelaran más a sus intereses, valores y gustos.

El hecho de enfocar el análisis en el proceso creativo de la producción de la animación, nos permitió, como investigadores, estar en mayor contacto con las autoras y conocer de primera mano los hechos grandes y pequeños que influían en el desarrollo de sus trabajos.

También tuvimos la oportunidad de que las participantes explicaran sus animaciones y la razón detrás de ellas, delimitándonos así algunas interpretaciones erróneas, o también permitiéndonos generar un debate que incluso pudiera contradecirlas de acuerdo a las observaciones que habíamos hecho de su trabajo y proceso.

La cercanía con las autoras, nos permitió tener una más clara relación con sus textos, porque el hecho de poder convivir en el contexto justo de la producción, nos dio acceso a conocer sus preocupaciones, limitaciones o ventajas y habilidades que influyeron en la expresión de su creatividad.

Observamos las influencias de estilo, de estética y narrativa que creaban en ellas las otras participantes, así como las situaciones semanales que les llevaba cambiar algunas cosas de su animación; aspectos que de haber analizado en un texto ya finalizado, quizá habrían quedado en el olvido, o no hubieran sido siquiera registrados.

Con ello, respondiendo a nuestra pregunta de investigación, y analizando nuestro supuesto, podemos decir que la realidad de las adolescentes de la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra" sí se vio reflejada en sus animaciones, no necesariamente mostrando acontecimientos específicos traumáticos de su vida, sino a partir de su personalidad, sus gustos, sus valores,

su tradición y contexto de producción del mensaje, y las influencias tanto directas como indirectas que se mezclaron constantemente en un juego de creatividad con un suceso que en ese momento querían comunicar.

Quizá nuestra pregunta de investigación ahora nos parezca corta, sencilla o que su aportación sólo apelaría a contestar algo de lo que en la psicología, sociología o comunicación ya se tiene conocimiento. La producción del arte como forma de expresión, comunicación, reflejo o no del autor, es un tema que se ha estudiado mucho desde varias perspectivas. Sin embargo, una de nuestras intenciones como investigadores era poder llevar a cabo un ejercicio sobre esas teorías; una investigación de la cuál fuéramos nosotros mismos los que desglosáramos, a partir de nuestro trabajo de campo y análisis, lo que ahora expusimos en nuestro supuesto; y más que nada, que se hiciera comprobable, desde nuestro paradigma, a través de las experiencias que aquí contamos.

En los trabajos que revisamos en la investigación, hubo muy pocos que se dedicaran a conocer a fondo al autor para interpretar la relación con su texto. En primera, era debido a la falta de cercanía tanto temporal como espacial; se trataba de análisis de personas famosas a las que no se tenía alcance ni para una entrevista, o de biografías generales que difícilmente partían de información sobre la época exacta e influencias en el desarrollo de la obra. Como una rebeldía de nuestra parte por crear una investigación que tuviera un acceso real al autor, independientemente de si este era famoso o no en sociedad, se ideó una investigación que tuviera por objetivo la observación y registro de la mayor cantidad de condiciones personales y contextuales en las que el autor creaba.

Por otro lado, en el área cinematográfica, deseábamos romper con el estilo utilizado en trabajos como *Especios de Luz* de Alberto Beuchot, en el cual este realizó una serie de análisis hermenéuticos que sólo ligaban a las obras cinematográficas con su riqueza simbólica, desechando por completo al autor.

Entendíamos que un análisis que involucrara interpretar toda la obra y autor de una producción a larga escala sería igual que intentar investigar a todo el elenco. Pero aún así no nos rendíamos en la búsqueda de una posibilidad, y por ello, elegimos crear nuestras propias condiciones que nos dieran acceso a este objetivo: generar trabajos individuales de nuestras participantes que nos permitieran apoyarnos de la idea hermenéutica de estudiar también al autor en la producción cinematográfica.

Teniendo ya las condiciones para generar conocimiento en el área de animación con el paradigma que pretendíamos, aplicamos una mezcla entre el análisis cinematográfico y una lectura de comprensión contextual que nos permitieron una interpretación que finalmente podía darse el lujo de considerar la individualidad simbólica del texto y la del autor; así como la interconexión entre estos.

Otra de nuestras pretensiones como investigadores fue el cumplimiento de una responsabilidad social, de la que somos deudores como poseedores de conocimientos, habilidades y herramientas que nos han otorgado nuestros estudios y educación.

Desde el principio se tuvo en mente generar una investigación que no se quedara en papel, y que el trabajo de campo pudiera ser aprovechado para beneficiar de alguna forma a la sociedad, devolviendo parte de la riqueza que sus datos simbolizaron para este proyecto.

Así, el Taller de Animación, creado para este proyecto, tuvo como objetivo (a parte de la recolección de datos) generar un espacio para que las participantes pudieran sentirse cómodas de expresarse, de dar rienda suelta a su creatividad, y de saber que pueden crear productos con su firma que son útiles y valorados tanto para sí mismas como para la sociedad en las que están insertadas.

El Taller pretendió fomentar su espíritu artístico, así como brindarles nuevos conocimientos de los cuales pudieran hacer uso tanto en ese entonces como para sus futuros intereses.

Saber que lo pretendido pudo lograrse, es decir, que generamos un espacio de desarrollo tanto personal como artístico, nos llenó de gran satisfacción. Y aunque también sufrimos la pérdida del contacto con nuestras participantes; la confianza, respeto y amistad lograda con ellas dentro del Taller fue uno de los tesoros más grandes que pudimos obtener a lo largo de esta investigación.

Toda la investigación, el taller y las lecturas hermenéuticas, por más esfuerzo y tiempo que nos costaron, formularon en nosotros el deber moral de darle voz a aquellas personas que nos prestaron de su tiempo, de su espacio y de su entusiasmo, sin esperar nada a cambio.

Esas etapas, sin lugar a duda, simbolizaron una gran carga de trabajo, pues su objetivo era obtener cualquier mínima unidad de sentido que saltara a nuestra visión interpretativa; pues como investigadores, no queríamos perdernos ningún elemento que comunicara el texto que nos pudiera ayudar a unir, despegar o confrontar otros datos.

Nuestra investigación significó invertir en muchas horas de lectura, escritura, en dinero, en esfuerzo y en tiempo. Sin embargo, estos años nos brindaron un gran cantidad de conocimiento, experiencias y valores que nos permitieron crecer más de lo que éramos al comenzar con el proyecto.

Ciertamente, en el tiempo del Taller, como ahora mismo, quedó el deseo de acabar con todas las animaciones; queríamos que cada una de nuestras participantes concluyera con sus proyectos para analizarlos de principio a fin, pues creíamos que con sólo sus historias no iba a ser suficiente para ver reflejada su realidad. Pero caímos en cuenta de que justo esa era la "realidad", pues frente a nosotros teníamos a unas personas en una situación inestable, y era esa misma permanencia o renuncia el verdadero empoderamiento y fragilidad que debíamos estudiar.

Por ello, sabíamos que teníamos que respetar su ciclo de vida y sus experiencias, que había que soportar sus escapes, sus regresos, sus encierros o sus regaños, su pereza o su necesidad de conversar en lugar de trabajar aún cuando eso significaba retrasar o suspender los proyectos; pues a fin de cuentas, eso era parte de su realidad, y nosotros queríamos crear vínculos de apoyo, espacios de confianza, escapes emocionales y creativos, que les hiciera

saber que no sólo estábamos ahí como agentes pasivos: recolectores de datos, sino como una figura amigable con quien podían ser ellas mismas sin preocuparse de las consecuencias de decir lo que realmente pensaban sobre lo que les ocurría; solamente de esta forma pudimos sentirnos con la capacidad, responsabilidad y permiso de generar un trabajo interpretativo y social que le hiciera justicia a la riqueza interna de sus textos.

Así, la investigación, más que dar como resultado seis proyectos de animación terminados, interpretó un reflejo del dinamismo de las vidas de las adolescentes de la Casa Hogar “Gertrudis Bocanegra”.

Y es hasta aquí, querido lector, que decidimos terminar con nuestra interpretación, dejando ahora en sus manos y en la de la comunidad académica el crear nuevas relaciones de sentido a través de sus propios prismas; invitándolos siempre a ir más allá de nuestras palabras que hoy quedan registradas aquí, con tal de que estos datos trasciendan para beneficio, conciencia y fe de la humanidad.

Esperamos que esta investigación también nos recuerde que, como seres humanos, podemos llegar a ser cautivos de prejuicios: al principio del proyecto, preguntamos entre nuestros compañeros cercanos sobre lo que creían que estas adolescentes escribirían, todos concordaban en que sería sobre su situación de riesgo; sin embargo, nos dimos cuenta de que no fue así, que somos nosotros quienes debemos cambiar nuestras percepciones, pues a través de esta investigación recordamos que no a todos les gusta hablar de sus tragedias, ni siquiera a unas jóvenes como ellas a quienes la sociedad les recuerda a cada momento que sufrieron, pues a pesar de que exista el dolor, también existe la alegría, y estas adolescentes no sólo están hechas de sus problemas sino de diferentes emociones, recuerdos y experiencias que las van llenando cada día con una historia nueva que contar.

El día de la proyección de su animación, Natalia nos invitó a convivir más con ella, así como con las demás habitantes. Nos platicaron que finalmente sabían que Rosa también fue a parar al mismo albergue en donde estaban Elena y Brenda, y que a veces se encontraban con ellas cuando salían a tomar talleres. Natalia comentó que se veían bien, y que cada vez que se las encontraba, se intercambiaban cartas para contarse sobre su vida y darse ánimos.

Por otro lado, a través de nuestro contacto sabemos que Noemí se encuentra bien, y que Lucía también tiene una vida pacífica y divertida. Y, por último, que Natalia sigue en la Casa Hogar dando lo mejor de sí, valorando sus oportunidades y luchando cada día por obtener un sustento que le permita seguir adelante para volver con sus hermanos y tener un futuro pleno.

A las participantes del Taller de Animación: “las chicas de la Casa Hogar”, siempre les tendremos un enorme agradecimiento por compartir su tiempo, su creatividad y sus historias que nos hicieron conocer sus alegrías, sus preocupaciones y tristezas; y que sin lugar a dudas, esperamos que hayan dejado hoy en nuestro lector, una viva imagen de su luz que se esfuerza a través de estas páginas por llegar más allá de esas paredes.

Natalia contestó: “Siento que todo valió la pena, ahora tendré algo que mostrar:
sí, algo que yo hice”
(Última sesión: 12 de abril del 2013).

BIBLIOGRAFÍA

Elena dijo animada y en voz alta: “¡Sí! ¡Podremos ser famosas!
Mostraremos que podemos ser alguien aunque estemos en esta casa hogar”
(Primera sesión: 24 de marzo del 2012).

BIBLIOGRAFÍA

- Agencia Informativa (2010, Abril 29). DIF Estatal lleva a Paty Lu a casa hogar para niñas. *Agencia Informativa*. Consultado el 21 de febrero del 2012. www.agenciainformativa.com/noticia.php?id=10756
- Agencia Informativa Digital (2011, Marzo 11). Niñas de la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra" viajaron a la playa. *AIDI Agencia de Información Digital*. Consultado el 05 de diciembre del 2011. http://www.aidi.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=10316:niñas-de-la-casa-hogar-gertrudis-bocanegra-viajaron-a-la-playa&catid=54:resultados&Itemid=90
- Albarrán, G. (1986, Junio 17). En el Distrito Federal la infancia no es prioridad: se multiplica la producción de niños que viven, crecen y mueren en las calles. Recuperado de <http://pangaea.org/street-children/district/mexico/> btm
- Alcalá, R. (2002). *Hermenéutica: Teoría e interpretación*. México: Plaza y Valdés
- Álvarez-Gayou, J.L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. México: Paidós Educador
- Asociación de Intercambio de Adopción de Estados Unidos (2010). Definición de términos. En *ADOPTTEL*. Consultado el 27 de febrero del 2012. <http://www.adopttel.org/adoptel/centroDeRecursos/terminos.aspx>
- Barajas, B. (2011, Abril 29). Alto índice de niños violentados, en abandono y maltrato reporta DIF Michoacán. Consultado el 06 de diciembre del 2011. <http://www.difmichoacan.com.mx/vernota.php?id=166563>
-
- Bañales, G. (2004). *La Torre Eiffel: Teoría sobre la imagen*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Bebot, A. (2006). *Espesos de luz: Aproximaciones a la hermenéutica cinematográfica en tres casos*. México: Lúmena.
- Bebot, M. (2000). *Tratado de hermenéutica analógica: Hacia un nuevo modelo de interpretación*. México: Editorial Traca.
- Cárvalo, H. (2005). *Hermenéutica y Análisis Cualitativo*. *Cinta de Moabio*, 23. Recuperado desde: <http://www.revistas.uchile.cl/index.php/CDM/article/viewFile/26081/27386>
- Carnocci, M., Lozano, A. (2011). *Arte, intervención y acción social: La creatividad transformadora*. España: Editorial Grupo 5.
- Carrillo, A. (2002). *Obra de arte, hermenéutica y educación: Para la crítica de Heidegger y Gadamer*. *A Parte Rei: revista de filosofía*, 24. Recuperado en: <http://seroi.patric.mec.es/~ctanoaz/1/carrillo24.pdf>
- Casas, A. (2005). *Música para cine*. México: Universidad Autónoma de México.
- Casas, Armando (2007). *Cuadernos de estudios cinematográficos 1: Cine y cinematográfico*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Casetti F. Y Di Chio F. (2007). *Cómo analizar un film*. España: Paidós.
- Cuñillas, S. (2012, Enero 12). 200 mil menores trabajadores en situación de riesgo en Michoacán. *Cambio de Michoacán*. Consultado el 3 de octubre del 2014. <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/vernota.php?id=166563>
- Castellá, M., Corceles, M., Iniesta, A., Bañales, G., Vega, N. (2011). La voz del autor en la escritura académica: una propuesta para su análisis. *Revista Signos*, 44 (76). Chile. Recuperado en: <http://www.scielo.cl/pdf/signos/v44n76/a01.pdf>

BIBLIOGRAFÍA

- Agencia Infomanía (2010, Abril 29). DIF Estatal lleva a Patylu a casa hogar para niñas. *Agencia Infomanía*. Consultado el 21 de febrero del 2012, www.agenciainfomania.com/noticia.php?id=10756
- Agencia Informativa Digital. (2011, Marzo 11). Niñas de la Casa Hogar "Gertrudis Bocanegra" viajaron a la playa. *AIDI Agencia de Información Digital*. Consultado el 08 de diciembre del 2011, http://www.aidi.com.mx/index.php?option=com_content&view=article&id=10316: ninas-de-la-casa-hogar-gertrudis-bocanegra-viajaron-a-la-playa&catid=54:resaltadod&Itemid=90
- Albarrrsn, G. (1996, Junio 17). En el Distrito Federal la infancia no es prioridad: se multiplica la producción de niños que viven, crecen y mueren en las calles. *Proceso*. Recuperado de http://pangaea.org/street_children/latin/mexico3.htm
- Alcalá, R. (2002). *Hermenéutica: Teoría e interpretación*. México: Plaza y Valdés.
- Álvarez-Gayou, J.L. (2003). *Cómo hacer investigación cualitativa*. México: Paidós Educador.
- Asociación de Intercambio de Adopción de Estados Unidos (2010). Definición de términos. En *ADOPTEI*. Consultado el 27 de febrero del 2012, <http://www.adoptei.org/adoptei/centroDeRecursos/terminos.aspx>
- Barajas, B. (2011, Abril 29). Alto índice de niños violentados, en abandono y maltrato reporta DIF Michoacán. *Cuasar TV*. Consultado el 08 de diciembre del 2011, <http://www.youtube.com/watch?v=6JEH0YvtOEM>
- Barthes, R. (2001). *La Torre Eiffel: Textos sobre la imagen*. España: Ediciones Paidós Ibérica.
- Beuchot, A. (2006). *Espejos de luz: Aproximaciones a la hermenéutica cinematográfica en tres casos*. México: Limusa.
- Beuchot, M. (2000). *Tratado de hermenéutica analógica: Hacia un nuevo modelo de interpretación*. México: Editorial Itaca.
- Cárcamo, H. (2005). *Hermenéutica y Análisis Cualitativo. Cinta de Moebio, 23*. Recuperado desde: <http://www.revistas.uchile.cl/index.php/CDM/article/viewFile/26081/27386>
- Carnacea, M., Lozano, A. (2011). *Arte, intervención y acción social: La creatividad transformadora*. España: Editorial Grupo 5.
- Carrillo, A. (2002). *Obra de arte, hermenéutica y educación: Para la crítica de Heidegger y Gadamer. A Parte Rei: revista de filosofía, 24*. Recuperado en: <http://serbal.pntic.mec.es/~cmunoz11/carrillo24.pdf>
- Casas, A. (2005). *Música para cine*. México: Universidad Autónoma de México.
- Casas, Armando (2007). *Cuadernos de estudios cinematográficos 1: Guión cinematográfico*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Casetti F. Y Di Chio F. (2007). *Cómo analizar un film*. España: Paidós.
- Casillas, S. (2012, Enero 12). 200 mil menores trabajadores en situación de riesgo en Michoacán. *Cambio de Michoacán*. Consultado el 3 de octubre del 2014, <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/vernota.php?id=166563>
- Castelló, M., Corcelles, M., Iñesta, A., Bañales, G., Vega, N. (2011). La voz del autor en la escritura académica: una propuesta para su análisis. *Revista Signos, 44 (76)*. Chile. Recuperado en: <http://www.scielo.cl/pdf/signos/v44n76/a01.pdf>

- Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública (2005, Febrero). Reporte Temático Núm. 1 Violencia y maltrato a menores en México. *Centro de Estudios Sociales y de Opinión Pública*. Consultado el 23 de febrero del 2012, <http://www.diputados.gob.mx/cesop/doctos/VIOLENCIA-MENORES.pdf>
- Chávez, B. (2003). *El arte como forma de comunicación*. México: Universidad Vasco de Quiroga.
- Chávez, R., Rivera, L., Ángeles, A., Díaz, E., Allen, B., Lazcano, E. (2009). Factores del abuso sexual en la niñez y la adolescencia en estudiantes de Morelos, México. *Rev Saúde Pública*, num 43 (3). Recuperado en <http://www.scielo.br/pdf/rsp/v43n3/177.pdf>
- Chion, M. (1999). *El sonido: música, cine, literatura*. España: Paidós Ibérica.
- Comisión Estatal de los Derechos Humanos Michoacán (2011, Mayo 6). Inicia CEDH de oficio vs Casa Hogar por presunto maltrato. *Comisión Estatal de los Derechos Humanos Michoacán*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://cedhmichoacan.org.mx/WYSIWYG/boletin.php?boletin=244>
- Davis, R. (2004). *Escribir guiones: desarrollo de personajes*. España: Paidós.
- Del Prado, J. (2000). *Análisis e interpretación de la novela: Cinco modos de leer un texto narrativo*. España: Editorial Síntesis.
- Diario Gente del Balsas (2011, Mayo 4). Entrega Magdalena Ojeda un autobús y un vehículo para fortalecer programas sociales de DIF Estatal a beneficio de la niñez. *Diario Gente del Balsas*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://gentedelbalsas.mx/morelia/item/1344-entrega-magdalena-ojeda-un-autob%C3%BAs-y-un-veh%C3%ADculo-para-fortalecer-programas-sociales-de-dif-estatal-a-beneficio-de-la-ni%C3%B1ez>
- Diario Visión (2010, Diciembre 29). Niñas de la Casa Hogar el DIF disfrutaron de la pista de hielo. *Diario Visión*. Consultado el 21 de febrero del 2012, www.eldiariovision.com.mx/noticia/nota,3886/
- Domínguez, J. (1997). *Hermenéutica*. Madrid, España: Serie Lecturas.
- Eco, U. (2001). *La definición del arte*. España: Ediciones Destino.
- Eleisegui, P. (2009). *Cine de animación*. Digital desing, 03.
- Erausquin, M. Matilla, L. (2001). *Imágenes en acción: análisis y práctica de la expresión audiovisual en la escuela activa*. España: Ediciones Akal.
- Escutia, M. (2010, Diciembre). Ofrece Magdalena Ojeda Arana posada a niñas de Casa Hogar del DIF Estatal. *Radiar Noticias Michoacán*. Consultado el 21 de febrero del 2012, radiarnoticiasmichoacan.blogspot.com/2010/12/ofrece-magdalena-ojeda-arana-posada.html 1/3
- Escutia, M. (2010, Julio). Acude Ojeda Arana a presentación de trabajos artísticos de las niñas de la Casa Hogar. *Radiar Noticias Michoacán*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://radiarnoticiasmichoacan.blogspot.com/2010/07/acude-ojeda-arana-presentacion-de.html>
- Escutia, M. (2011, Febrero). Entrega Leonel Godoy certificados de educación básica en la Casa Hogar Gertrudis Bocanegra. *Radiar Noticias Michoacán*. Consultado el 30 de noviembre del 2011, <http://radiarnoticiasmichoacan.blogspot.com/2011/02/entrega-leonel-godoy-certificados-de.html>
- Espinosa, L., Montini, R. (2007). *Había una vez... Cómo escribir un guión*. Argentina: Nobuko.

- Everaert, N. (2011). "¿Qué hace una obra de arte? Un modelo Peirceano de la creatividad artística". *Utopía y Praxis Latinoamericana*. Vol.1, no.40. Venezuela. En: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/279/27904005.pdf>
- Ferraris, M. (2005). *Historia de la Hermenéutica*. México: Siglo XXI.
- Fierro, C., Fortoul, B. y Rosas L. (1999). *Transformando una práctica docente: Una propuesta basada en la investigación acción*. México: Paidós.
- Flores, P. (2008). *El lenguaje en Hans-George Gadamer (Tesis de pregrado)*. Universidad Vasco de Quiroga, Michoacán, México.
- Fondo de Naciones Unidas para la Infancia México (n.d.). Huérfanos. En *UNICEF México*. Recuperado en: http://www.unicef.org/spanish/media/media_45290.html
- Fondo de Naciones Unidas para la Infancia México (n.d.). Violencia y maltrato. En *UNICEF México*. Recuperado de http://www.unicef.org/mexico/spanish/proteccion_6932.htm
- Franco, L. (2011, Julio 26). En México, 29 mil niños huérfanos en el abandono. *La Crónica de Hoy*. Consultado el 08 de diciembre del 2011, http://cronica.com.mx/nota.php?id_notas=594516
- Fundación Quiera de la Asociación de Bancos de México (2005). Comunicado de prensa (Fecha: 18/08/2005) *Quiérellos: Fundación Quiera de la Asociación de Bancos de México y Fundación Televisa unidos por los niños en situación de calle*. Consultado el 23 de febrero del 2012, http://www.abm.org.mx/sala_prensa/comunicado-18-08-05.htm
- Gadamer, H. G. (1999). *Verdad y Método I*. España: Ediciones Sígueme.
- Gadamer, H. G. (2002). *Verdad y Método II*. España: Ediciones Sígueme.
- Gadamer, H. G. (2003). *Verdad y Método I*. España: Ediciones Sígueme.
- Gambrich, E. (1998). *Arte e ilusión: estudio sobre la psicología de la representación pictórica*. Natalia: Editorial Debate.
- García del Moral y Mora, A. (2001). El creador infantil: la creación en el niño y el significado de su arte como actividad lúdica, educativa y comunicativa. *Revista Fuentes*, 3. Recuperado en: http://institucional.us.es/fuentes/gestor/apartados_revista/pdf/numeros_anteriores/nn_wfjcd.pdf
- García, J. M. (2003). En los orígenes de la Hermenéutica contemporánea: F.D.E. Shleiermacher. *Azafea: revista de filosofía*, 5. Recuperado en: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/68839/1/En_los_origenes_de_la_hermeneutica_conte.pdf
- Gil, I. (2012, Abril). Entrevista con Joaquín Aldape, Jefe del Departamento de Jóvenes y Niños en Riesgo del DIF Michoacán: *Situación en Michoacán del adolescente en riesgo*. Grabación en audio.
- Gil, M. (2006). *Animación 2D*. Consultado el 25 de octubre del 2011, Universidad de Murcia, sección de Informática Gráfica. Recuperado en: <http://dis.um.es/grupos/sig/08BI/Animacion2D.pdf>
- Gobierno de Michoacán. (2011, Marzo 6). Niñas de la Casa Hogar Gertrudis Bocanegra jugaron un partido de futbol contra Monarcas Morelia Categoría 98. *Página oficial del Gobierno del Estado de Michoacán*. Consultado el 08 de diciembre del 2011, http://www.michoacan.gob.mx/Comunicados_gobernador/Ninas_de_Casa_Hogar_Gertrudis_Bocanegra_jugaron_un_partido_de_futbol

- González, C., Ramos, L., Vignau, L., Ramírez, C. (2001). El abuso sexual y el intento suicida asociados con el malestar depresivo y la ideación suicida de los adolescentes. *Salud Mental*, num 6 (24). Recuperado en <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/416/41614302.pdf>
- Gutiérrez, R., Vega, L. (2008). Niñas y niños "callejeros", uso de sustancias y su atención en México. *Revista peruana de drogodependencias: Análisis e investigación* Consultado el 23 de febrero del 2012, http://grupotelso.com/inepar1/images/stories/ARCHIVOSPDF/revista_peruana_de_drogodependencias_numero_6_2008.pdf#page=55
- Hablemos de Radio (2012). *Clasifica tu voz*. Inforadio: Universidad Complutense de Madrid. Consultado el 08 de septiembre del 2014, <http://hablemos-de-radio.blogspot.mx/2012/04/clasifica-tu-voz.html>
- Heinich, N. (2002). *La sociología del arte*. Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- Hernández, M. (s.a.). *La Actuación como Fórmula de Vida*. Seminario de Asesoría en Expresión Verbal y Expresión Corporal. México.
- Hernández, R. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill Interamericana.
- Herrera, A. (2011, Junio 23). Expulsa el DIF a jovencita. *La Voz de Michoacán*. Consultado el 21 de febrero del 2012, recuperado en: <http://anuario.upn.mx/index.php/noticias-educativas/2011/645-la-voz-de-michoacan/38596-expulsa-el-dif-a-jovencita.html>
- Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2011). *Estadísticas a propósito del día del niño: Datos de Michoacán de Ocampo*. Consultado el 3 de octubre del 2014, <http://www.inegi.org.mx/inegi/contenidos/espanol/prensa/aPropositom.asp?s=inegi&c=2788&ep=57>
- Kagoshima, M., Guerra, I. (2001). *Consideraciones sobre la educación para los niños trabajadores*. En Pieck, E. Los Jóvenes y el trabajo: la educación frente a la exclusión social. (pp. 201-217). México: Universidad Iberoamericana Ciudad de México.
- Kaplan, L. (1991). *Adolescencia: el adiós a la infancia*. Argentina: Paidós Psicología Profunda.
- Kohan, Silvia (2008). *Escribir una novela que atrape al lector*. España: Ediciones El Andén.
- La Jornada Michoacán (2012, Febrero 12). Celebran segundo aniversario de la casa hogar Gertrudis Bocanegra. *La Jornada Michoacán*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://www.provincia.com.mx/2012/02/celebran-segundo-aniversario-de-casa-hogar-gertrudis-bocanegra/>
- La Jornada Michoacán. (2010, Febrero 13). Establece gobierno del estado una Casa Hogar para niñas desamparadas. *La Jornada Michoacán*. Consultado el 30 de noviembre del 2011, http://www.lajornadamichoacan.com.mx/2010/02/13/index.php?section=municipio_s&article=010n2mun
- La Jornada Michoacán. (2010, Febrero 15). La Casa Gertrudis Bocanegra, conjunción de esfuerzos: Ojeda. *La Jornada Michoacán*. Consultado el 30 de noviembre del 2011, http://www.lajornadamichoacan.com.mx/2010/02/15/index.php?section=municipio_s&article=014n1mun

- La Opinión XYZ (2011, Diciembre 23). El Planetario de Morelia en la Casa Hogar de niñas "Gertrudis Bocanegra". *La Opinión XYZ*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://laopinionxyz.com.mx/?p=4644>
- Larroyo. (1979). *Sistema de la estética*. México: Editorial Porrúa.
- Lenguaje y filosofía (2011). *Guía: El círculo hermenéutico*. Colombia: Colegio San Ignacio de Loyola. Recuperado en: <http://lenguajeyfilosofia.wikispaces.com/Gu%C3%ADa+El+c%C3%ADrculo+hermen%C3%A9utico>
- Lizarazo, D. (2004). *Iconos, figuraciones, sueños: Hermenéutica de las imágenes*. México: Siglo XXI Editores.
- Llanos, R. (2007, Junio 26). En la ciudad de México hay 20 mil niños en situación de abandono: comisión de la ALDF. *La Jornada*. Consultado el 22 de febrero del 2012, <http://www.jornada.unam.mx/2007/06/26/index.php?section=capital&article=032n1cap>
- López, M. (2006) *Creación y posibilidad, aplicaciones del arte en la integración social*. España: Fundamentos.
- Martínez, M. (2002). *Hermenéutica y Análisis del Discurso como Método de Investigación Social*. Revista Paradigma, 23 (1). Recuperado en: <http://prof.usb.ve/miguelm/hermenyanalisisdisc.html>
- Martínez, M. (2009). *La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja*. Revista Latina de Comunicación Social, 12. Consultado el 25 de octubre: del 2011, <http://redalyc.uaemex.mx/src/inicio/ArtPdfRed.jsp?iCve=81911786041>.
- Martínez, M. (2010). Casa Hogar Gertrudis Bocanegra, una esperanza de vida para niñas. *Cuasar TV*. Consultado el 08 de diciembre del 2011, <http://www.youtube.com/watch?v=NicNpxTohU>
- Mi Morelia (2010, Octubre 18). Ojeda Arana convive con niños de casa hogar en el zoológico de Morelia. *Mi Apatzingán Noticias*. Consultado el 21 de febrero del 2012, www.miapatzingan.com/imprime_notas.php?id=57024
- Mi Morelia. (2011, Mayo 13). Infantes de la Casa Hogar Gertrudis Bocanegradisfrutan de la Expo Feria Michoacán 2011. *Mi Morelia*. Consultado el 30 de noviembre del 2011, <http://www.mimorelia.com/noticias/65760>
- Milenio. (2009). México, segundo con más huérfanos en América Latina. *Milenio Online*. Consultado el 08 de diciembre del 2011, <http://impreso.milenio.com/node/8676429>
- Mora, A. (2011, Agosto 28). Acude Magdalena Ojeda a la presentación de la orquesta sinfónica "Esperanza Azteca Bicentenario". *Diario Panorama del Pueblo*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://panoreamadelpueblo.info/?seccion=noticias&id=6411>
- Murillo, A. (2009). *Taller teórico y práctico de guionismo*. Material de clase.
- Neria, G. (2011, Julio 30). México, segundo lugar latinoamericano en niños en orfandad: Sáenz. *El Independiente de Hidalgo*. Consultado el 12 de diciembre del 2012, www.elindependientedehidalgo.com.mx/index.php/salud/36-politica/40163-20110730-p7-n3
- Núñez, M. (2008). *La tradición hermenéutica en la sociología contemporánea*. México: Miguel Ángel Porrúa.
- Organización Panamericana de la Salud (2005). *Atención comunitaria a personas con trastornos psíquicos*. Washington DC: Organización Panamericana de la Salud.

- Ortíz O. y Lanceros P. (2001). *Diccionario de Hermenéutica*. España: Universidad de Deusto.
- Ortiz, R. (2000). *La irreverencia del arte. Caricatura y sociedad*. México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Pareyson, L. (1954-2014). *Estética: Teoría de la formatividad*. España: Ediciones Xorki.
- Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación: Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. España: Ediciones PPU.
- Piérola, V. (2003). *Manual para la Sistematización de Experiencias de Educación y Comunicación*. Ecuador: Editorial Quipus.
- Pinel, V. (2004). *El montaje: el espacio y el tiempo del filme*. España: Paidós.
- Pinilla, S. (2005). *Guía Metodológica: "Aprendiendo a sistematizar la experiencia: Proyectos pilotos en las subcuencas de Los Hules-Tinajones y Caño Quebrado, República de Panamá"*. Recuperado en: http://www.asocam.org/portal/sites/default/files/publicaciones/archivos/GCO_0012.pdf
- Quadratin. (2011). *Boxeadora visita casa hogar Gertrudis Bocanegra*. *Quadratin* Consultado el 08 de diciembre del 2011, <http://www.quadratin.com.mx/Noticias/Sucesos/Boxeadora-visita-casa-hogar-Gertrudis-Bocanegra>
- Quesada, Y. (2011, Mayo 6). *Interviene CEDH en casa hogar Gertrudis Bocanegra*. *Semanario de Zacapu*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://sintesisdemichoacan.com/noticia/articulo,1850/>
- Quesada, Y. (2011, Mayo 6). *Promete CEDH continuar la investigación de la casa hogar "Gertrudis Bocanegra"*. *Semanario de Zacapu*. Consultado el 21 de febrero del 2012, <http://sintesisdemichoacan.com/noticia/articulo,1854/>
- Real Academia Española (2014). *Diccionario de la Lengua Española*. Consultado en: <http://www.rae.es/>
- Ricoeur, P. (2006). *Teoría de la interpretación*. México: Siglo Veintiuno Editores, Universidad Iberoamericana.
- Rodríguez, M. (2007). *Animación, una perspectiva desde México*. México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Rojas, R. (1989). *Investigación Social: Teoría y praxis*. México: Plaza y Valdés.
- Sánchez, A. (1997). *Metáfora y cognición*. España: Universidad Nacional de Educación a Distancia. Recuperado en: <http://es.scribd.com/doc/25324955/Metáfora-y-cognición>
- Sánchez, R. (2003). *Posmodernidad, hermenéutica y educación*. México: Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo.
- Santana, R., Sánchez, R., Herrera, E. (1998). *El maltrato infantil: un problema mundial*. *Salud Pública de México*, num 001 (vol. 40), 1-8. Recuperado en: <http://redalyc.uaemex.mx/pdf/106/10640109.pdf>
- Secretaría de Salud (2006). *Informe Nacional sobre Violencia y Salud*. México: Secretaría de Salud.
- Seeger, L. (2000). *Cómo crear personajes inolvidables: Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas*. España: Paidós.
- Selby, A. (2013). *La animación*. España: Blume.

- Subirats, C. (2010). La teoría conceptual de la metáfora de Gómez Hermosilla. C. Assunção, G. Fernandes y M. Loureiro, eds. *Ideias Linguísticas na Península Ibérica*. Alemania: Nodus Publikationen.
- Taylor, R. (2000). *Enciclopedia de técnicas de animación*. Barcelona: Editorial Acanto.
- Tessier, G. (2004). *Comprender a los adolescentes*. España: Ediciones Octaedro.
- Totucous (2011). *Círculo hermenéutico Gadamer*. Recuperado en: <http://commons.wikimedia.org/wiki/File:C%C3%ADrculoHermen%C3%A9uticoGadamer.jpg>
- The Free Dictionary (2013). *K Dictionaries Ltd*. Consultado en: <http://es.thefreedictionary.com/>
- Uribe, L. (2006). Heidegger y Ortega y Gasset: Notas incompletas sobre historia como hermenéutica. *Revista de Filosofía*, 15. Recuperado en: <http://bit.ly/1rv4JGx>
- Vargas, L. (2004). *El teatro como proceso alternativo de comunicación (Tesis de pregrado)*. México: Universidad Vasco de Quiroga.
- Vera, P. (2011, Febrero 20). Celebran primer año de la Casa Hogar para Niñas Gertrudis Bocanegra. *Núcleo Informativo*. Consultado el 30 de noviembre del 2011, <http://www.nucleoinformativo.com/inicio/estado/7512-celebran-primer-ano-de-la-casa-hogar-para-ninas-gertrudis-bocanegra.html>
- Vergara, F. (2011). Gadamer y la hermenéutica de la comprensión dialógica: historia y lenguaje. *Revista de Filosofía*, 69 (3). Recuperado en: <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4235862>
- Viviendo mi ciudad (2011, Diciembre 15). Ofrecen posada a niñas de la Casa Hogar Gertrudis Bocanegra del DIF Estatal. *Viviendo mi ciudad*. Consultado el 21 de febrero del 2012, http://www.viviendomiciudad.com/index.php?option=com_content&view=article&id=16822&catid=1009&Itemid=ED%AF%80%ED%B2%AB
- Wells, P., Quinn, J. y Mills, L. (2010). *Dibujo para animación*. Barcelona: Blume.