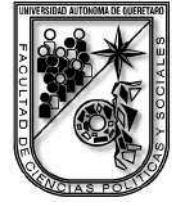




**Universidad Autónoma de Querétaro**  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
Licenciatura en Comunicación y Periodismo



**El análisis psicoanalítico del film de la serie animada *She-Ra y las princesas del poder* y la determinación del Trastorno Límite de la Personalidad en el personaje Catra.**

**Tesis**

Trabajo de grado para obtener el título de  
Licenciada en Comunicación y Periodismo

**Presenta**

Rocío Angélica Martínez Guzmán

**Dirigido por:**

Benjamín Islas de León

Santiago de Querétaro, Qro; a 25 de Abril 2024



Dirección General de Bibliotecas y Servicios Digitales  
de Información



El análisis psicoanalítico del film de la serie animada  
She-Ra y las princesas del poder y la determinación  
del Trastorno Límite de la Personalidad en el  
personaje Catra.

**por**

Rocío Angélica Martínez Guzmán

se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons  
Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional](#).

**Clave RI:** CPLIN-252177



**Universidad Autónoma de Querétaro**  
Facultad de Ciencias Políticas y Sociales  
Licenciatura en Comunicación y Periodismo



**El análisis psicoanalítico del film de la serie animada *She-Ra y las princesas del poder* y la determinación del Trastorno Límite de la Personalidad en el personaje Catra.**

**Tesis**

Trabajo de grado para obtener el título de  
Licenciada en Comunicación y Periodismo

**Presenta**

Rocío Angélica Martínez Guzmán

**Dirigido por:**

Benjamín Islas de León

**SINODALES**

Mtra. Eloísa Laurentina Valerio López

Mtra. Alejandra López Beltrán

Mtro. Leonardo Licea Bárcenas

Mtro. Abraham Trejo Martínez

Santiago de Querétaro, Qro; a 25 de Abril 2024

## RESUMEN

El cine se destaca por representar, por medio de una historia o mensaje, un acercamiento a una realidad específica que determina el modo de pensar o actuar del espectador, sus sentimientos, convicciones, deseos, etc. Debido a esta influencia que tiene en la sociedad y sus audiencias, es importante ahondar en los discursos que produce. El análisis se hace más urgente cuando se involucran temas referentes a la salud mental; el trastorno límite de la personalidad (TLP) afecta a 1.5 % de la población mexicana y sus síntomas alteran significativamente las relaciones, conductas y afectos del paciente.

El principal objetivo de esta investigación es analizar la construcción del discurso en la serie animada *She-Ra y las princesas del poder* y determinar, a partir de una lectura interpretativa, la representación de tres de los síntomas del TLP y una de sus posibles causas, en uno de los personajes centrales de la serie (Catra).

Mediante la realización de un *análisis psicoanalítico del guión de película*, se describen los elementos que conforman la construcción del personaje y se identifican cinco etapas evolutivas de éste. Los resultados conllevan un profundo entendimiento de Catra, al conocer su historia, miedos, deseos y todo aquello que lo hace un personaje único y complejo. Al mismo tiempo, a través de un *análisis sintagmático* de la serie, se analizan cuatro tipos sintagmáticos (tres escenas y una secuencia por episodios) y su respectiva generación de sentido proporciona el reconocimiento de sentimientos como el miedo y la ira en el personaje. Además de patrones abusivos y relaciones personales complejas.

La investigación concluye que el discurso en el guión de *She-Ra y las princesas del poder*, y más específicamente en el personaje Catra, aborda elementos que representan al TLP. Pues los resultados arrojan una infancia de abusos como la causa del TLP en Catra, así como un patrón de relaciones personales intensas e inestables, las dificultades para controlar la ira y los intentos frenéticos por evitar el abandono, como síntomas del trastorno.

## ABSTRACT

Cinema stands out for representing, through a story or a message, an approach to a specific reality that determines the viewer's way of thinking or acting, their feelings, convictions, desires, etc. Due to this influence it has on society and its audiences, it is important to delve into the speeches it produces. The analysis becomes more urgent when issues related to mental health are involved; Borderline personality disorder (BPD) affects 1.5% of the Mexican population and its symptoms significantly alter the patient's relationships, behaviors and emotions.

The main purpose of this research is to analyze the construction of discourse in the animated series *She-Ra and the Princesses of Power* and determine, based on an interpretive reading, the representation of three of the symptoms of BPD and one of its possible causes, in one of the central characters of the series (Catra).

By carrying out a psychoanalytic study of the film script, the elements that make up the construction of the character are described and five evolutionary stages of the character are identified. The results lead to a deep understanding of Catra, knowing her history, fears, desires and everything that makes her a unique and complex character. Meanwhile, through a syntagmatic analysis of the series, four syntagmatic types are analyzed (three scenes and a sequence by episodes) and their respective generation of meaning provides the recognition of feelings such as fear and anger in the character. In addition to abusive patterns and complex personal relationships.

The investigation concludes that the discourse in the film script of *She-Ra and the Princesses of Power*, and more specifically in the character Catra, addresses elements that represent BPD. Well, the results show a childhood of abuse as the cause of Catra's BPD, as well as a pattern of intense and unstable personal relationships, difficulties controlling anger and frantic attempts to avoid abandonment, as symptoms of the disorder.

## DEDICATORIA

*A todas las valientes personas que viven con un trastorno mental  
y a Christian Metz*

## AGRADECIMIENTOS

*A mi madre, por su apoyo y amor incondicional que me permitieron tener una vida extraordinaria. Me enseñaste que un millón de sueños me pueden mantener despierta y, gracias a ti, estoy cumpliendo uno de ellos. Gracias por todo.*

*Agradezco a mi hermano por ser el mejor compañero de vida. Por lo que has hecho para que yo pueda concentrarme en este proyecto. Por la paz, el amor y el apoyo que me has transmitido siempre.*

*Doy gracias a mi abuelita por desvelarse conmigo durante la carrera, por sus atenciones, cuidados y cariños.*

*Agradezco a mi hermana mayor, Claudia, por siempre estar para escucharme. Y por introducir la serie a mi vida e inspirar este trabajo.*

*Agradezco infinitamente a mi mejor amiga y hermana July, por caernos, suspirar y levantarnos siempre juntas.*

*Mil gracias a mi maestro y director de tesis, Benjamín Islas de León, por enseñarme a siempre dar lo mejor de mí. Por creer en el proyecto y por todo su apoyo y retroalimentación durante la carrera y en la creación de esta tesis.*

*Gracias a mi mejor amigo, Oswaldo, por su amistad y apoyo incondicional.*

*Gracias a Abby, porque en ella he encontrado la mejor amiga, compañera y colega. Gracias por todo tu apoyo y amistad desde ese día en área básica hasta el día de hoy.*

*Muchas gracias a mi coordinadora y maestra Ale, por acompañarme y guiarme en mi viaje por la carrera, ya sea siendo jefa de grupo, alumna o persona. Gracias por tu arduo trabajo y la pasión que le pones a cada una de tus clases.*

*Al inicio de la carrera siempre se presenta un atisbo de incertidumbre, pero, gracias a Leo y sus inspiradoras clases de fotografía, las dudas desaparecieron rápidamente y supe que había encontrado la carrera a la que pertenecía.*

*Gracias al profesor Victor Jaramillo, por siempre impulsarme a tomar una pluma y escribir.*

*Agradezco a la maestra Eloísa Valerio por siempre impulsarme a ser mejor, sus enseñanzas las tengo todavía muy presentes y me han ayudado innumerables veces.*

*Mil gracias a todos los profesores que formaron parte de mi trayecto por la universidad, por inculcarme un pensamiento crítico hacia el mundo. Por su conocimiento, dedicación y consejos, gracias.*

*Doy gracias a mis sinodales, Abraham Trejo Martínez, Eloísa Valerio López, Leonardo Licea Bárcenas y Alejandra López Beltran, por su tiempo, apoyo y retroalimentación.*

*Agradezco a todos los grandes amigos que hice durante la carrera y aquellos que ya me acompañaban desde antes y los cuales fueron un sistema de apoyo muy importante en este proceso: Paula, Aline, July, Cristina, Abby, Oswaldo, Gaby y Nancy.*

*Finalmente, agradezco a mi yo de quince y veinte años, por haberse mantenido fuerte y valiente. A ella, a Billy Joel y a su hermosa Viena.*



*Te ofrezco una campana  
el mercader de susurros  
Es sumamente valiosa  
una pieza de museo, no tiene precio  
No, gracias, respondo  
No deseo poseer nada  
Pero es una campana maravillosa  
una pieza ceremonial  
una campana admirable  
Mi cabeza es una campana  
murmuro  
entre  
dedos vendados  
ya dormida.*

**Patti Smith**

## TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN .....	15
CAPÍTULO 1. Planteamiento del problema .....	18
1.1 Trastorno límite de la personalidad: panorama actual .....	22
CAPÍTULO 2. Objetivos y preguntas de investigación .....	25
2.1 Objetivo general .....	25
2.2 Objetivos específicos .....	25
2.3 Pregunta general .....	25
2.4 Preguntas específicas .....	25
CAPÍTULO 3. Estado del arte .....	27
3.1 Lo que ya sabemos .....	27
3.2 La semiótica como metodología para el estudio de la representación de las enfermedades mentales en las series de TV. Estudio de caso: <i>My Mad Fat Diary</i> ....	28
3.3 Análisis semiótico de un texto filmico. Aproximaciones al lenguaje cinematográfico y a la significación de la película <i>Waking Life</i> .....	29
3.4 Aesthetic Representation of Antisocial Personality Disorder in British Coming-of-Age TV Series .....	30
3.5 Portrayals of mental illness of teens in popular tv shows: <i>13 reasons why</i> and <i>Atypical</i> .....	31
3.6 How mental illness is portrayed in children's television .....	31
3.7 Configuraciones de las imágenes de las enfermedades mentales en la serie animada <i>BoJack Horseman</i> .....	32
3.8 Análisis de personajes y tristeza positiva en la narrativa de Pixar .....	33
3.9 <i>Otra animación infantil es posible. Un análisis de las series Steven Universe, She-Ra y Star Vs Forces of Evil</i> .....	34
CAPÍTULO 4. Marco Teórico .....	37
4.1 La importancia del cine .....	37
4.2 Análisis psicoanalítico del film .....	41
4.2.1 Análisis psicoanalítico del guión de película .....	41

4.2.2 La influencia de los medios en la formación del sujeto .....	45
4.3 Análisis sintagmático del film .....	47
4.3.1 La gran sintagmática del film .....	47
4.3.2 La generación de sentido .....	55
4.4 Trastornos de personalidad .....	60
4.4.1 Trastorno límite de la personalidad .....	62
CAPÍTULO 5. Metodología .....	67
5.1 Enfoque cualitativo .....	67
5.2 Investigación descriptiva .....	69
5.3 Diseño transversal .....	69
5.4 Técnicas y herramientas .....	70
5.5 Población y muestra .....	70
5.6 Instrumento .....	72
CAPÍTULO 6. ANÁLISIS .....	77
6.1 Análisis psicoanalítico del guión de película .....	77
6.2 Análisis sintagmático .....	81
CAPÍTULO 7. ANÁLISIS DE RESULTADOS .....	89
CAPÍTULO 8. CONCLUSIONES .....	99
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	104
ANEXOS .....	110

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 .....	57
<i>Recorrido generativo</i>	
Tabla 2 .....	58
<i>Valores fundamentales</i>	
Tabla 3 .....	59
<i>Tipos de actantes</i>	
Tabla 4 .....	59
<i>Elementos de enunciación de las estructuras discursivas</i>	
Tabla 5 .....	67
<i>Tabla comparativa de los enfoques cualitativo y cuantitativo</i>	
Tabla 6 .....	71
<i>Muestra del análisis sintagmático</i>	
Tabla 7 .....	73
<i>Diseño de instrumento para el análisis psicoanalítico del guión de película</i>	
Tabla 8 .....	75
<i>Diseño de instrumento para el análisis sintagmático</i>	
Tabla 9 .....	81
<i>Aplicación de análisis sintagmático 1</i>	
Tabla 10 .....	83
<i>Aplicación de análisis sintagmático 2</i>	
Tabla 11 .....	85
<i>Aplicación de análisis sintagmático 3</i>	
Tabla 12 .....	87

*Aplicación de análisis sintagmático 4*

Tabla 13 ..... 110

*Aplicación del análisis psicoanalítico del guión de película*

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 .....	37
<i>Imagen del cinematógrafo Lumière</i>	
Figura 2 .....	43
<i>Roles en la narración</i>	
Figura 3 .....	43
<i>Tipos de actantes</i>	
Figura 4 .....	48
<i>Tipos sintagmáticos</i>	
Figura 5 .....	77
<i>Sociograma de She-Ra y las princesas del poder</i>	
Figura 6 .....	78
<i>Características psicológicas de Catra</i>	
Figura 7 .....	89
<i>Adora, Catra y Shadow Weaver</i>	
Figura 8 .....	90
<i>Catra llorando</i>	
Figura 9 .....	91
<i>Shadow Weaver y Catra</i>	
Figura 10 .....	92
<i>Adora y Catra</i>	
Figura 11 .....	93
<i>Catra enojada</i>	
Figura 12 .....	94
<i>Adora y Catra</i>	

Figura 13 .....	95
<i>Catra oscura y Adora</i>	
Figura 14 .....	96
<i>Catra</i>	
Figura 15 .....	97
<i>Adora y Catra</i>	

## INTRODUCCIÓN

Las investigaciones que han tratado al trastorno límite de la personalidad (TLP) han sido diversas y extensas en lo que respecta al estudio de sus características, causas y tratamientos. Desde sus orígenes y conceptualización hasta los más recientes descubrimientos, el TLP ha sido ampliamente verbalizado y psicoanalizado.

Sin embargo, su participación en investigaciones con vertientes semióticas son escasas y la visibilización de temas referentes a la salud mental como discurso en el área de comunicación y la producción audiovisual es poca. Algunas de las investigaciones encontradas tratan de determinar la manera en la que se retratan distintas enfermedades mentales a partir del lenguaje utilizado en la unidad de estudio (Carter, 2020; Wilson, Nair, Coverdale, Panapa, 2000) y otras las abordan desde las cualidades que enmarcan a los personajes analizados (Lopera, Jiménez y Morales, 2022; Cabrera y Gallardo, 2017). Ninguna de éstas, sin embargo, incluye al TLP. Y los estudios que retoman a *She-Ra y las princesas del poder* se centran en otros temas alejados de la salud mental (Aguado y Martínez, 2021).

La importancia del presente proyecto de investigación recae en el estudio del TLP, un trastorno que, acorde con la Secretaría de Salud (2018), afecta al 1.5% de la población mexicana. Pero desde un enfoque que aborda la manera en la que se produce su discurso en el guión de la caricatura *She-Ra y las princesas del poder*, una serie pertinente por su inserción en la cultura mexicana mediante Netflix y la incidencia que tiene este medio para influir en la manera con la que contactamos con nuestros pares (Benavides y García, 2021), así como su capacidad de acercarnos a la realidad (Alarcón y Aguirre, 2008) y de construir modelos de identificación para los niños (Guinsberg, 2003)

Esta justificación se desarrolló ampliamente en el Capítulo 1, pues se planteó cómo es que la mezcla de culturas permitió a la serie insertarse, por medio de un espacio transnacional (Netflix), en la cultura audiovisual mexicana. Se introdujeron, además, las características principales del trastorno y su panorama actual a nivel mundial, nacional y estatal.

Otro aspecto importante es que el análisis de la representación del TLP se centró en uno de los personajes de la serie llamada Catra y se determinó mediante una producción de sentido a



partir de la realización de un *análisis psicoanalítico del film* y un *análisis sintagmático de la serie*.

En el Capítulo 2, se plantearon los objetivos y preguntas de investigación; asimismo se seleccionaron aquellos elementos del TLP que fueran importantes en la caracterización del personaje y en el análisis sintagmático. Estas categorías corresponden a tres distintos síntomas del trastorno (el miedo al abandono y los intentos frenéticos para evitarlo; la ira y las dificultades para controlarla; y un patrón de relaciones inestables e intensas que se alternan entre la idealización y devaluación) y a una de sus posibles causas (el maltrato físico y psicológico durante la infancia).

Ahora bien, no se encontraron estudios psicosemióticos que abordaran la representación del TLP en la serie. Sin embargo, sí se encontraron nueve estudios que se relacionan, por tema o metodología, con la presente investigación y los cuales se encuentran expuestos en el Estado del Arte.

Durante el Capítulo 4, se desarrolló el marco teórico de la investigación y se abordó el nacimiento del cine, su llegada a México y la importancia que ha tomado, desde entonces, para la comprensión humana de la realidad. De esto surgieron interrogantes sobre por qué es posible estudiar un contenido seriado bajo los aportes del cine. Se desplegó, además, toda la teoría en la que se basan los análisis aplicados: el *análisis psicoanalítico del guión de película* propuesto por Metz (para el que se retomaron los trabajos de Casetti y Field sobre la creación del personaje), el análisis sintagmático (en el que se desarrolló la gran sintagmática de Metz) y su producción de sentido con el recorrido generativo de Greimas. Se indagó, también, en las cuatro categorías del TLP que se buscaban determinar y la representación que el trastorno ya ha tenido en series de televisión y películas.

En el Capítulo 5, se expone el enfoque metodológico, el tipo de investigación y diseño, la muestra seleccionada, las técnicas y herramientas utilizadas y los instrumentos diseñados para la aplicación de los respectivos análisis.

Una vez aplicados los respectivos análisis, en el capítulo 6, se incluyeron dos principales elementos: una síntesis del *análisis psicoanalítico del guión de película* (el cual se encuentra

completo en Anexos) y el *análisis sintagmático*. En el Capítulo 7 se integraron los datos obtenidos y se llegó a una comprensión profunda de Catra como personaje, al dividir su vida en cinco diferentes etapas evolutivas y al analizar los sintagmas identificados y su producción de sentido. Finalmente, se presentan las conclusiones, en las que se describe la representación de las cuatro categorías del TLP que nos propusimos determinar en el guión de *She-Ra y las princesas del poder* y, más específicamente, en la caracterización de Catra.

## 1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Para este trabajo partimos de un planteamiento de Umberto Eco (2004), la cultura por entero es un fenómeno de significación y de comunicación, lo que tiene como principal consecuencia que *humanidad y sociedad* existan sólo cuando se establecen relaciones de significación y procesos de comunicación.

Edward B. Tylor, en su libro *Las culturas primitivas*, define la cultura como “aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias, el arte, la moral, el derecho, las costumbres, y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre” (Tylor en Valenzuela, 2012, p. 20). La cultura es todo lo que nos forma como individuos, incluyendo nuestra conducta.

Pero ¿cómo se construye esta cultura? La respuesta, a nivel particular, puede ser compleja, pues encontramos una variedad enorme de tradiciones, creencias y costumbres dispersas a lo largo del territorio mexicano. Pero a nivel colectivo, fue un fenómeno el que marcó el rumbo de lo que hoy es la cultura mexicana: la *globalización*.

El sociólogo Ulrich Beck nos dice que la globalización “se puede describir como un proceso [...] que crea vínculos y espacios sociales transnacionales, revaloriza culturas locales y trae a un primer plano terceras culturas” (Beck, 1998, p 36). La globalización implica, entonces, una ruptura violenta de fronteras culturales y una modificación evidente en la cultura original de un país y, por lo tanto, en los individuos que lo conforman.

En nuestro país, la entrada de la globalización fue bastante evidente, pues afectó directamente a una cultura que estaba nacionalizada. Bonfil (1990), en su libro *México Profundo*, expone con amplitud el proyecto nacional de modernización que tenía como fin desindianizar al país; este proyecto buscaba reivindicar al indio y educarlo para abandonar su cultura y adoptar la cultura dominante, es decir, la cultura occidental. De esta manera, la globalización ha impactado en nuestra cultura. Sin embargo, con la era de la información y la virtualidad, el protagonismo de la globalización se ha ido disipando hasta convertirse en un fenómeno aún presente, pero completamente normal.

A este proceso, en el que progresivamente traemos culturas ajenas a la manera de experimentar nuestra propia cultura, Welsch lo llama *transculturalidad* y desecha la manera de entender a la cultura como una identidad particularizada y propone una perspectiva más global, caracterizada por mezclas e impregnaciones:

De modo convincente, W. Welsch aboga por la necesidad de sustituir -por obsoleta e incluso peligrosa- una noción demasiado estática y tradicionalista de cultura que tiende a visualizar a las culturas como esferas del todo aisladas y cerradas [...] En tanto que el enfoque tradicional de cultura puede engendrar identidades particularizadas y, con frecuencia, hostiles entre sí, como resulta, según dicho autor, de posiciones interculturales y multiculturales, el punto de vista transcultural es más coherente con las condiciones culturales de hoy en día que se caracterizan mayoritariamente por mezclas e impregnaciones. Welsch (1991, citado en Rodríguez, 2015. p. 7)

La transculturalidad trae consigo espacios nuevos creados a partir de la mezcla de culturas. El término *hibridación cultural*, acuñado por Néstor García Canclini, explica muy bien este fenómeno. La hibridación cultural es la conformación de una sola identidad por medio de una negociación entre distintas culturas, llevando a la creación de nuevas estructuras o prácticas (Rodríguez, 2015. p. 6). Este concepto, explica Canclini (1990), sucede por medio de tres procesos: “la quiebra y mezcla de los sistemas culturales, la desterritorialización de los procesos simbólicos y la expansión de los géneros impuros” (p. 262).

La hibridación cultural la podemos observar desde las modificaciones de la lengua, como el *spanglish*, hasta los espacios físicos o virtuales en los que coexisten contenidos o productos de diferentes países y los cuales consumimos.

Tal es el caso de Netflix, una de las principales plataformas transnacionales que ofrece contenido por suscripción y que tiene presencia en casi todo el mundo, con excepción de algunos países que han cerrado sus fronteras culturales a esta plataforma (China, Crimea, Corea del Norte y Siria). México, por otro lado, se ha mostrado más abierto. En el año 2021, Netflix reportó un total de 37.89 millones de suscripciones en Latinoamérica, con México en el cuarto lugar. Y la consultora eMarketer, informó que, en 2019, México ocupó el segundo

lugar en mayor número de espectadores con una cifra de 19.3 millones de espectadores (García, Albornoz y Gómez, 2021).

En un estudio titulado *¿Por qué ven Netflix quienes ven Netflix?: experiencias de engagement de jóvenes mexicanos frente a quien revolucionó el consumo audiovisual* (2021), se concluyó que los jóvenes mexicanos consumen Netflix por experiencias relacionadas con el disfrute personal (descanso, entretenimiento y gratificación), pero también por experiencias relacionadas con la reflexión de los temas que observan en los contenidos de esta plataforma y que, posteriormente, utilizan para conectar con sus pares o expresar ideas sobre su mundo.

Los contenidos de Netflix pueden ser abordados como un producto cultural y a la vez como un proceso de significación o comunicación que trascienden los ámbitos de conformación cultural o regional.

*She-Ra y las princesas del poder* es una serie animada producida por Netflix y *DreamWorks*. Fue creada por Noelle Stevenson, se estrenó en 2018 y está clasificada como Tv-Y7, lo que quiere decir que es apta solo para niños de siete años en adelante. La trama cuenta la historia de dos mejores amigas, Catra y Adora, que han sido educadas como soldados en La Horda, un ejército colonizador. Durante toda su vida, Shadow Weaver, su figura materna y la principal general de La Horda, les ha hecho creer que los ‘hordianos’ son la resistencia contra unas malévolas princesas que invaden al planeta. Sin embargo, Adora se une a las princesas tras descubrir su identidad como She-Ra y, al irse, descubre que las princesas son la resistencia y su hogar, el verdadero responsable de la guerra. Adora abandona La Horda, pero Catra se queda con los ‘hordianos’.

Al abordar como objeto de estudio a la serie *She-Ra y las princesas del poder*, podemos observar que la hibridación cultural, por medio de Netflix, permitió a la serie insertarse en la cultura cinematográfica de Latinoamérica y México. Se llevó a cabo, como nos explica Canclini, un proceso de desterritorialización, en el que una producción de Estados Unidos pasó de lo nacional a lo transnacional, y trajo consigo mezclas e interacciones en la forma en la que vivimos nuestra cultura.

En Facebook, por ejemplo, existen numerosos grupos de habla hispana dedicados a la serie. Algunos de esos grupos son *She-Ra Fans Latinoamérica*, *Catradora*, *She-Ra Fans* y *She-Ra y los memes del poder*. En este último grupo, se aplicó un sondeo, para fines de la presente investigación, lo cual dio como resultado que, de un total de 826 votos, el 62% son seguidores mexicanos. El resto del porcentaje le corresponde a los países de: Chile, Colombia, Perú, Venezuela, Bolivia, Puerto Rico, República Dominicana, España, Argentina, Guatemala, Cuba, Uruguay, Brasil, El Salvador, Estados Unidos, Canadá, Nicaragua, Paraguay, Ecuador y Costa Rica.

Las publicaciones de estos grupos muestran las distintas interacciones que la serie ha tenido en la cultura mexicana y sudamericana. Encontramos, por ejemplo, memes en los que se retratan a los personajes de la serie en un contexto mexicano (Catra comiendo tacos o como cajera de un Oxxo). Y vemos, además, creaciones artísticas inspiradas en la serie, negocios de ropa que toman la imagen de los personajes y fragmentos de la vida de los usuarios, como los tatuajes que se hacen o las convenciones de *cosplay* a las que asisten, siempre en relación con *She-Ra y las princesas del poder*. En la red social X, los *hashtags* como *#Shera*, *#SheraandthePrincessesofPower* o *#sherafanart*, muestran también muchas publicaciones de seguidores de habla hispana interactuando con la serie. Y en Tiktok, el contenido también varía, pero observamos que, en esta red social en particular, muchos de los videos cortos se centran en la salud mental de los personajes, sus traumas, inseguridades, miedos, sueños, sentimientos, etc. Estas muestras empíricas evidencian el consumo de un producto transnacional en México, y más específicamente, el consumo de la serie a estudiar en esta investigación.

*She-Ra y las princesas del poder* tiene muchos elementos de estudio en torno a cómo es representado un fenómeno social, como, por ejemplo, la diversidad sexual y de géneros, la diversificación de cuerpos o el empoderamiento de la mujer. Existen, también, muchas connotaciones respecto a la salud mental y las relaciones interpersonales. Y todos estos temas se pueden manifestar explícitamente o ser producto de una interpretación. Para el desarrollo de nuestra investigación nos basaremos en la siguiente lectura interpretativa: Catra padece de un trastorno de la personalidad llamado Trastorno Límite de la Personalidad (TLP).

## 1.1 Trastorno límite de la personalidad: panorama actual

Acorde con la UNAM (2018), el trastorno límite de la personalidad (TLP) se diagnostica con total certeza en la adolescencia o edad adulta. Se calcula que alrededor del 2% de la población mundial tiene TLP y el 75% de los casos son mujeres.

La característica esencial del trastorno límite de la personalidad es un patrón general de inestabilidad en las relaciones interpersonales, la autoimagen y los afectos, y una notable impulsividad que comienza antes de la edad adulta y está presente en una variedad de contextos. Las personas con trastorno límite de personalidad hacen esfuerzos frenéticos para evitar un abandono real o imaginado (Criterio 1). La percepción de la inminente separación o rechazo o la pérdida de la estructura externa, pueden dar lugar a profundos cambios en la autoimagen, el afecto, la cognición y el comportamiento. (DSM-V, 2014, p. 663)

Respecto a los síntomas que presenta este trastorno, acorde con el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (2014), hace falta tener cinco de los nueve síntomas para considerar que un individuo padece de TLP (p. 663).

1. Esfuerzos frenéticos para evitar un abandono real o imaginado.
2. Un patrón de relaciones interpersonales inestables e intensas caracterizado por la alternancia entre los extremos de idealización y devaluación.
3. Alteración de la identidad: autoimagen acusada e inestable.
4. Impulsividad potencialmente dañina para sí mismo.
5. Comportamientos, intentos o amenazas suicidas recurrentes, o comportamientos de automutilación.
6. Inestabilidad afectiva debida a una notable reactividad del estado de ánimo.
7. Sentimientos crónicos de vacío.
8. Ira inapropiada e intensa o dificultades para controlar la ira.
9. Ideación paranoide transitoria relacionada con el estrés o síntomas disociativos graves.

Las causas del trastorno límite de la personalidad todavía no están completamente definidas, sin embargo, se ha determinado que puede deberse a una infancia de abusos o negligencia,

anomalías en el cerebro o a un factor hereditario. Respecto a esto, estadísticamente, los factores ambientales participan un 45% y la heredabilidad un 55% (Chávez-León, 2018). A nivel nacional, la Secretaría de Salud (2018) informó que alrededor del 1.5% de la población es diagnosticada con TLP y que entre el 70% y 80% de los casos son mujeres. En el Hospital Psiquiátrico *Fray Bernardino Álvarez*, este trastorno se ubicó, en 2017, en el lugar número tres del área de consulta externa y en urgencias varía entre la tercera y segunda causa. Ya que las personas con TLP suelen llevar a cabo actos de autolesión y el suicidio consumado ocurre en el 8-10% de los casos (DSM-V, 2014, p. 664)

A nivel local, en el estado de Querétaro, no se encontró información muy precisa sobre el TLP. En la base de datos del INEGI (2022) pudimos observar datos generales, como que en el año 2022 hubo 62 defunciones a causa de un trastorno mental y de comportamiento. Al realizar una búsqueda virtual del tema ( “Trastorno Límite de Personalidad, Querétaro”) aparecieron una variedad de plataformas digitales que ofrecen doctores especializados en el TLP, pero no se encontraron cifras exactas del padecimiento en el estado.

Ahora bien, algunos de los contenidos transnacionales, que ahora forman parte de nuestra cultura de consumo, han puesto su foco en retratar diversos trastornos y enfermedades mentales, por ejemplo: *Fragmentado* (trastorno de personalidad disociativa), *Los juegos del destino* (trastorno bipolar), *Mejor... Imposible* (trastorno obsesivo compulsivo), *Hasta el hueso* (Anorexia), *La ventana secreta* (esquizofrenia), *Por trece razones* (depresión), entre muchos otros.

Debemos preguntarnos entonces: ¿cómo está representado un trastorno como el TLP, que afecta a una parte de la población mexicana, en nuestra cultura cinematográfica? Por ejemplo, en un capítulo de *Grey 's Anatomy* (una serie también inserta en nuestra cultura híbrida por su popularización en México) un personaje es diagnosticado con TLP. El personaje es cortado de la trama y nunca se explica su trastorno a profundidad. Lo único mencionado es que la paciente fue internada en el psiquiátrico después de intentar quitarse la vida, refiriéndose a ella, en repetidas ocasiones, como “la loca”. Otros contenidos que retoman la representación del TLP son *La herida* y la serie de televisión *Crazy Ex-Girlfriend*; en estos casos, el trastorno



toma más protagonismo y es representados desde enfoques distintos, la primera siendo una película dentro del género dramático y la segunda, dentro de la comedia.

Siguiendo esta línea que hemos trazado sobre las representaciones del TLP en nuestra cultura cinematográfica y de consumo, preguntémonos entonces: ¿cómo es representado el trastorno límite de la personalidad en el personaje Catra de la serie animada *She-Ra y las princesas del poder*? Para llegar a la respuesta, analizaremos esta lectura interpretativa por medio de un análisis de estructuras específicamente cinematográficas (análisis sintagmático de la serie) y no específicamente cinematográficas (análisis psicoanalítico del film). Basándonos en Metz (2001) y en su libro *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*, en el que plantea que mediante la visibilización del film se lleva a cabo un proceso de producción de sentido o significado, basado en el preconscious, mediante el análisis de las estructuras y los significantes del film.

## **2. OBJETIVOS Y PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN**

### **2.1 Objetivo general**

Determinar la representación del trastorno límite de la personalidad en el personaje Catra de la serie *She-Ra y las princesas del poder*, mediante el análisis psicoanalítico del film.

### **2.2 Objetivos específicos**

Determinar la representación de los intentos frenéticos por evitar el abandono real o imaginario, como síntoma del TLP, en Catra, mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie.

Determinar la representación de la ira y las dificultades para controlarla, como síntoma del TLP, en Catra, mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie.

Determinar la representación de un patrón de relaciones interpersonales inestables e intensas que se alternan entre la idealización y devaluación, como síntoma del TLP, en Catra, mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie.

Determinar la representación de una infancia de abusos, como causa del TLP, en Catra, mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie.

### **2.3 Pregunta general**

¿Cómo es la representación del trastorno límite de la personalidad en el personaje Catra de la serie *She-Ra y las princesas del poder*, mediante el análisis psicoanalítico del film?

### **2.4 Preguntas específicas**

¿Cómo son representados los intentos frenéticos por evitar el abandono real o imaginario en Catra, y por qué pueden ser interpretados como síntoma del TLP mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie?

¿Cómo es representada la ira y las dificultades para controlarla en Catra, y por qué puede ser interpretada como síntoma del TLP mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie?

¿Cómo es representado un patrón de relaciones interpersonales inestables e intensas que se alternan entre la idealización y devaluación en Catra, y por qué puede ser interpretado como síntoma del TLP mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie?

¿Cómo es representada una infancia de abusos en Catra, y por qué puede ser interpretada como causa del TLP mediante una producción de sentido a partir del análisis psicoanalítico del guión de película y el análisis sintagmático de la serie?

### 3. ESTADO DEL ARTE

#### 3.1 Lo que ya sabemos

Con Netflix, como un espacio en el que diversas culturas coexisten, no es extraño que los investigadores contemporáneos tomen como objeto de estudio a alguna de las unidades cinematográficas de la casa productora. Por el contrario, parece coherente el reflector que últimamente tienen estas series o películas, pues son productos filmicos que forman parte de la cultura de consumo de una enorme variedad de países y permiten una comprensión colectiva de las investigaciones realizadas.

Un ejemplo de lo anterior es *BoJack Horseman*, una serie animada para adultos que trata de un caballo y sus constantes problemas existenciales. Fue creada por Raphael Bob-Waksberg y ha sido el objeto de estudio de una enorme cantidad de investigaciones, en las cuáles se abordan temas como: la crítica social, la autocrítica del trauma, la lucha por la felicidad, el existencialismo, las narrativas de depresión, la cultura desalentada, la salud mental, las tendencias en la animación para adultos, los problemas personales y las luchas de la vida, entre otros (De Koster, 2018, Chep, 2019, Ghiara, 2019, Parashar. s.f., Pabst, 2017, Chen, 2020, Ortega, 2020. Barranco, 2020, Riecki, 2021).

¿Qué es lo que ya se ha estudiado sobre *She-Ra y las princesas del poder*? A diferencia de las investigaciones en torno a *BoJack Horseman*, que por su naturaleza existencialista abarcan temas de salud mental, las investigaciones que toman como objeto de estudio a *She-Ra y las princesas del poder* retoman temas como los siguientes: género y sexualidad, estereotipos sexuales, binarismo de género, cultura mediática, análisis del reboot y empoderamiento e identidad femenina (Takzaki, 2021, Bertocchi, 2022, López, 2020, Santos, 2019, Becker, 2021, Marshall, 2021, Thomas, 2020, Gamboa, 2020). Todos estos temas son completamente pertinentes, ya que vemos en la serie una diversidad enorme en cuanto a sexualidad, identidad, cuerpos, géneros, etc. Sin embargo, son escasas, y nos atreveremos a decir que incluso nulas, las investigaciones que cubren la representación de los diferentes problemas de salud mental a los que se enfrentan los personajes. Al mismo tiempo, si bien hay investigaciones que usan a la semiótica como metodología, no encontramos alguna que se aborde desde la teoría psicoanalítica.

La intención, pues, de esta investigación es alcanzar aquel nivel de lo que aún no sabemos y estudiar en *She-Ra y las princesas del poder* un tema relacionado con la salud mental (trastorno límite de la personalidad) usando como metodología a la semiótica. Ahora bien, presentamos a continuación algunas de las investigaciones que se acercan, de una manera u otra, al tema de investigación del presente trabajo.

### **3.2 La semiótica como metodología para el estudio de la representación de las enfermedades mentales en las series de TV. Estudio de caso: *My Mad Fat Diary*.**

**Mármol, M. (2020). España.** Escribe un artículo en el que analiza la representación de la depresión en la serie televisiva *My Mad Fat Diary*. La investigación comienza planteando el reciente incremento de la aparición de personajes con enfermedades mentales en las series de televisión y la importancia de representar correctamente los trastornos mentales, puesto que las series son una fuente transmisora de creencias, estereotipos, valores y actitudes.

Posteriormente, la autora da un brinco hacia algunas de las series que han representado de manera realista a las enfermedades mentales y enlista cuáles no lo han hecho. Señala la representación, por ejemplo, del tratamiento de la depresión y cómo estas series han moldeado la conducta del espectador. De este modo, y debido a que en muchas ocasiones el único contacto que la sociedad tiene con las enfermedades mentales graves es por medio de las series, la sociedad se queda anclada en representaciones inexactas o desequilibradas, es decir, con una mayor representación de las experiencias negativas, que de las positivas.

Mármol explica también el contexto de la serie *My Mad Fat Diary* y expresa, a grandes rasgos, la manera en la que son planteadas las enfermedades mentales dentro de ésta.

La metodología es un análisis semiótico con orientación cualitativa, basada en la semiótica de Greimas y Courtés. En esta metodología, la técnica consiste en llegar al núcleo de la significación pasando por cuatro niveles: el de la manifestación, el más superficial y el que corresponde a saber cómo se ha llevado a cabo el nivel discursivo ;el discursivo, que corresponde a la forma narrativa, la actorización, la temporización, la espacialización y la contextualización; el nivel de la semio-narrativa, que corresponde a la estructura y el

desarrollo narrativo; y finalmente, el nivel axiológico, que corresponde al núcleo de significación de la historia.

Esta metodología permitió el uso de estructuras semánticas como instrumento: trazó un análisis de los componentes y los roles actanciales que concurren en las prácticas narrativas audiovisuales (oposiciones entre personajes, espacios y fases de la historia). Los resultados revelan que *My Mad Fat Diary* es una serie que apuesta a una representación realista de la depresión. Sin embargo, hace falta mejorar aún varios aspectos de la representación, con el fin de formar, dentro de la sociedad, un pensamiento más acorde a la realidad que rodea a los trastornos mentales.

### **3.3 Análisis semiótico de un texto filmico. Aproximaciones al lenguaje cinematográfico y a la significación de la película *Waking Life*.**

**Varela, A. (2011). Colombia.** Su investigación plantea un análisis a partir de la perspectiva sintagmático-estructural (Metz) del filme *Waking Life*. En la primera parte del trabajo, se expone parte de la teoría de aquellos autores que son la base de la investigación. Posteriormente se plantea el problema y los objetivos generales y específicos. En esta investigación se propuso determinar cuáles eran las características del lenguaje cinematográfico de la película en cuestión.

En el capítulo uno se exponen los antecedentes del tema. Se explica el desarrollo histórico del estructuralismo y del lenguaje cinematográfico. Se hacen las aproximaciones pertinentes a diversos autores y se abordan nociones como lengua y lenguaje. En el capítulo dos se plantea al filme *Waking Life* como objeto de estudio y se profundiza en el argumento y la técnica cinematográfica que utiliza.

La metodología utilizada es un análisis con orientación cualitativa. El análisis está basado en dos conceptos, desde la perspectiva de Metz, fundamentales: sintagma y paradigma. La técnica consiste en la selección de segmentos del filme y la realización de un análisis descriptivo - paradigmático, descriptivo - sintagmático y de significado connotativo y denotativo de cada segmento.

Al poner en contraste las diferentes nociones del lenguaje cinematográfico en la teoría propuesta, se encontraron contradicciones y corroboraciones al tomar el filme *Waking Life* como objeto de estudio. El análisis logra evidenciar las estructuras cinematográficas que están contenidas en el filme, lo cuál es la principal aportación de la investigación.

### **3.4 Aesthetic Representation of Antisocial Personality Disorder in British Coming-of-Age TV Series**

**Lopera, M., Jiménez, M., Morales, M. (2022). España.** Proponen un estudio en el que se analiza la influencia de los elementos estéticos en la representación de la psicopatía en la serie de televisión británica *The end of the fucking world*. Los autores comienzan exponiendo la creciente atención en torno a temas relacionados con la salud mental en los medios de comunicación y se hace una síntesis de las narrativas comunes de las psicopatías en los medios audiovisuales.

El enfoque metodológico de esta investigación es mixto. Se hace uso de una metodología de estudio filmico (Mary Camp) en la que se analizan las cualidades estilísticas y estéticas que enmarcan a un personaje que sufre desorden de personalidad antisocial. Se crea entonces un cuadro en donde se recoge la siguiente información: lenguaje, apariencia, comportamiento, música y sonido, intertextualidad y herramientas técnicas. Al mismo tiempo, se realiza un conteo de los usos peyorativos, a lo largo de la muestra, en relación con los desórdenes mentales, basándose en la autora Stayce Smith.

Los resultados arrojan que la serie de televisión *The end of the fucking world* es una representación problemática e imprecisa de una psicopatía. Los autores concluyen que la serie es manipulativa; contiene trucos narrativos y estéticos que quita el foco al trastorno.

La estética visual, contrastada con un contexto histórico y médico, hace palpable que el autodiagnóstico del personaje es incorrecto. Además, las cualidades estéticas (cortes de salto estructurado, voz en off y edición sincopada) enmarcan fuertemente el desorden de personalidad antisocial haciendo que las características de este sean más comprensibles para la audiencia. En conclusión, la serie no busca ser realista sino que prioriza la expresividad narrativa del género llevándola a un éxito comercial.

### **3.5 Portrayals of mental illness of teens in popular tv shows: *13 reasons why* and *Atypical***

**Carter, S. (2020). Estados Unidos.** Propone un estudio que explora la presencia o falta de un lenguaje estigmatizado sobre la salud mental en las series de televisión *Atypical* y *13 reasons why*. La autora comienza exponiendo el índice de adolescentes que padecen de algún trastorno mental y el estigma alrededor del tema. El texto nos habla de los medios de comunicación como transmisores de estos estigmas al ser interpretados por las juventudes a través de series y películas.

Para seleccionar la muestra, se identificaron los contenidos de *streaming* más vistos y pasaron por un proceso de eliminación al identificar, dentro de éstos, aquellos que tuvieran que ver con un tema de salud mental; esto se llevó a cabo por medio de una búsqueda por palabras clave en títulos y descripciones. Después, se determinó que se buscarían series con un contexto específico: adolescencia y preparatoria. De esta manera se llegó a las dos series que abarca el estudio.

La investigación sigue un enfoque metodológico cualitativo y realiza el análisis de cuatro capítulos por cada una de las series. Se generó un cuadro para analizar el lenguaje utilizado en la descripción de los personajes que sufre de la enfermedad mental correspondiente (autismo o depresión), de modo que permita clasificar una impresión como negativa o positiva según la palabra que se utilice (Rose, Thornicroft, Pinfold, and Kassam). El cuadro está conformado por dos elementos: cómo se describe el personaje a sí mismo y cómo lo describen otros personajes. También se describe la representación del terapeuta por medio de la estereotipación de los psicólogos en el cine (Butler y Hyler). En los resultados, la autora concluye que *Atypical* tiene descripciones en torno a la salud mental más positivas que *13 reasons why*.

### **3.6 How mental illness is portrayed in children's television**

**Wilson, C., Nair, R., Coverdale, J., Panapa, A. (2000). Inglaterra.** Proponen una investigación para determinar si las enfermedades mentales son representadas en los programas infantiles con un vocabulario y comportamiento estigmatizado. El texto comienza abordando, a partir de la teoría de Siegal sobre el desarrollo cognitivo de los niños, la manera



en la que los infantes comprenden al mundo a partir de las representaciones de éste. Los autores plantean que el vocabulario en las caricaturas puede contribuir a la estigmatización de las enfermedades mentales.

La orientación metodológica de esta investigación es cuantitativa. El método consiste en el análisis, con recursos lingüísticos, semióticos y retóricos, de una muestra de 128 episodios de caricaturas provistas por niños menores de diez años. Basándose en Wahl y Roth, se cuantifican las ocasiones en las que se hace referencia a una enfermedad mental y el vocabulario y comportamiento alrededor del tema.

Los resultados arrojaron que de los 128 episodios, 59 de ellos contenían una o más referencias a una enfermedad mental. El vocabulario más utilizado fueron las palabras *crazy*, *mad* y *losing your mind* y se usaron para denotar una pérdida de control. Sobre los seis personajes que se identificaron como enfermos mentales, el análisis mostró que fueron casi completamente desprovistos de cualquier característica admirable. Los autores concluyen que las representaciones de las enfermedades mentales en los programas de televisión infantiles contribuyen a la estigmatización de las mismas y que los niños, por medio de estas caricaturas, son introducidos a concepciones estigmatizadas sobre el tema.

### **3.7 Configuraciones de las imágenes de las enfermedades mentales en la serie animada *BoJack Horseman***

**Ortega, J. (2020). Colombia.** Propone una investigación en donde trata de identificar la relación entre la enfermedad mental, como una experiencia vivida, y su representación en la serie animada para adultos *BoJack Horseman*. La autora comienza contando quién es: una mujer diagnosticada con depresión mayor, en una familia con predisposición a que las mujeres desarrollen enfermedades mentales.

La investigación sigue un enfoque cualitativo. El método se basa en los estudios culturales: la autoetnografía, la escritura y la investigación visual. La autora comienza con una descripción detallada de lo que implica un diagnóstico de enfermedad mental y lo que significó en su propia vida. Se intenta comprender lo que significa una enfermedad mental en toda su expresión: síntomas, causas y tratamientos. El objetivo finalmente es determinar cómo se

representa, visual y narrativamente, a las enfermedades mentales en *BoJack Horseman*, basándose en los conceptos de resistencia y agencia de Hall para demostrar las nuevas maneras en las que se puede retratar la salud mental.

El texto también aborda la popularidad de Netflix, su algoritmo y algunas de las series, producidas por esta plataforma, que han representado a una enfermedad mental. Al mismo tiempo, la autora contribuye una descripción profunda sobre la depresión y analiza cómo es que los aspectos más característicos de la enfermedad se ven representados alrededor de la serie. Los resultados concluyen que la enfermedad mental está presente dentro y fuera de *BoJack Horseman*, tanto en los personajes, como en las mujeres ilustradoras y creadoras de la serie que vivieron una experiencia relacionada con una enfermedad mental.

### **3.8 Análisis de personajes y tristeza positiva en la narrativa de Pixar**

**Cabrera Marín, J. y Muñoz Gallardo, P. (2017). España.** Su investigación se propone estudiar la narrativa en las películas de Pixar, centrándose específicamente en el discurso sobre la “tristeza positiva”. El documento expone un recorrido histórico por los inicios de la animación y su desarrollo, así como la historia de Pixar, sus procesos de creación y los temas más abordados en su *storytelling*. Después se centra en el estudio de las emociones en las narrativas de Pixar y se define el concepto de tristeza positiva.

Para cumplir con los objetivos se desarrollan una serie de instrumentos; una ficha del personaje, en la que se analiza la psicología del personaje basándose en la teoría de Casetti y Field; una ficha de emociones, en la que se describen los momentos en los que se observó la tristeza positiva, los personajes involucrados, el cambio en el relato y el aspecto positivo y negativo de la tristeza; y una ficha de intertextualidad, en la que se puntualizan las referencias internas y externas observadas en las películas analizadas. Al final, se realiza un análisis cuantitativo de los datos obtenidos en los instrumentos.

En total se analizaron diecisiete largometrajes animados y se concluyó que existen patrones respecto al perfil psicológico de los personajes, las situaciones y los cambios en el relato. Se encontraron cuarenta y siete situaciones en las que se presentó la tristeza positiva y se hizo una análisis sobre las escenas en las que ésta se abordó, el tiempo que duraron y su lugar

dentro de la trama (introducción, desenlace y nudo). La investigación contribuye a comprender la construcción de la narrativa de Pixar y la manera en la que inciden las emociones.

### ***3.9 Otra animación infantil es posible. Un análisis de las series Steven Universe, She-Ra y Star Vs Forces of Evil***

**Aguado Peláez, D. y Martínez García, P. (2021). España.** La investigación comienza planteando a las series televisivas como herramientas capaces de reproducir imaginarios colectivos que pueden perpetuar o debilitar desigualdades sociales. Su objetivo es analizar si tres series animadas, entre ellas *She-Ra and the Princesses of Power*, representan sistemas de dominación o son un espacio de emancipación.

La metodología se enfoca en la capacidad de agencia de los protagonistas y aborda tres diferentes técnicas metodológicas. La primera es un análisis cualitativo en el que se analizan los mensajes presentes en la narración. Para este fin se realiza una síntesis del viaje heroico de los personajes, identificando sus principales arcos narrativos.

Posteriormente, se recurre a la interseccionalidad como una herramienta de análisis que comprende la construcción de los personajes, centrándose en los siguientes elementos: apariencia física, clase social, diversidad funcional, edad, especie, identidad de género, origen, orientación sexual y racialización o residencia.

Finalmente, para analizar los diferentes sistemas de dominación que existen en el entorno de los personajes, se hace un análisis de “matriz de dominación” basado en Patricia Hill Collins. La matriz reflexiona sobre la organización del poder dentro de la sociedad y aborda cuatro dominios de poder interrelacionados: el estructural, el disciplinario, el cultural y el interpersonal.

Respecto a *She-Ra y las princesas del poder*, las autoras concluyen que la representación de Adora tiene aspectos normativos, pues es una mujer blanca, joven, cisgénero y sin discapacidades. Sin embargo, el personaje también posee elementos que se oponen a las representaciones femeninas dominantes en la animación, como su aspecto musculoso (que se aleja del placer visual masculino) su entorno familiar, su fuerza sobrehumana y su orientación

sexual. La reflexión final plantea a la serie como un escenario, dominado por mujeres, que presenta una gran diversidad, tanto en los personajes como en los actores de voz (ya que visibilizan a la comunidad LGBT y a cuerpos y roles de género no normativos).

De manera general, *She-Ra* y las otra dos series analizadas (*Steven Universe* y *Star Vs Forces of Evil*) tienen un protagonismo absoluto de mujeres, representan masculinidades alejadas al modelo hegemónico y sus personajes son diversos respecto a identidades de género, orientaciones sexuales y racialización. Además, se concluye que la trama retoma un modelo de heroicidad empático que resulta ser un elemento transformador para el entorno y los personajes. Las tres series, en conjunto, son un empleo de resistencia a la cultura dominante y abren la posibilidad de erradicar o debilitar estereotipos de género en públicos jóvenes.

Los anteriores textos aportaron al presente tema de investigación distintos elementos. De la investigación de Mármol (2020) rescatamos dos componentes: el reflector puesto en la representación de un trastorno mental, como lo es la depresión, en un contenido audiovisual seriado; y la metodología que abarca al recorrido generativo de Greimas, un elemento clave en la producción de sentido de la representación del TLP en el análisis sintagmático de *She-Ra y las princesas del poder*. De la investigación de Valera (2011) recuperamos el estudio del lenguaje cinematográfico en la película *Waking Life*, que hace una aproximación a la teoría de Metz (un autor que también se aborda en el análisis sintagmático).

De las investigaciones de Lopera, Jiménez y Morales (2022) y Carter (2020) se retoma el enfoque metodológico, el cual consiste en un estudio semiótico del lenguaje utilizado en las representaciones de tres enfermedades mentales (desorden de personalidad antisocial, autismo y depresión) en las series de streaming: *The end of the fucking world*, *Atypical* y *13 Reasons Why*.

Acorde con la plataforma oficial de Netflix, las anteriores series son aptas para espectadores mayores de 17 años de edad, con excepción de *Atypical*, que está clasificada para personas mayores de 14 años. Independientemente de si la audiencia respeta la clasificación de los programas, la series están hechas para un público que no incluye a los niños. Es por esto que

de la investigación de Wilson, Nair, Coverdale y Panapa (2000) destacamos la aproximación al lenguaje en la representación de la salud mental, pero en caricaturas para niños menores de 10 años. Ésta tiene su relación con el presente tema de investigación, ya que *She-Ra y las princesas del poder*, además de ser un contenido seriado producido por Netflix, es también una animación para niños mayores de 7 años y está clasificada por Netflix con los siguientes géneros: contenido infantil, dibujos animados, series de fantasía y series para ver en familia.

De la tesis de Ortega (2020) rescatamos la investigación visual que propuso para determinar cómo es representada la depresión en la serie *BoJack Horseman*. Esta serie es también una producción de Netflix y es un contenido seriado y animado, pero para adultos. Si bien la metodología varía un poco de la que utilizamos en esta investigación, la autoetnografía proporciona una aproximación cercana a la enfermedad mental y permite comprender no solo la depresión por sí sola, sino también el rol de la representación, dentro y fuera de la serie.

Del trabajo de Cabreara y Muñoz (2017) retomamos el interés por estudiar la incidencia de un concepto referente a la salud mental (tristeza positiva) en la narrativa de productos animados transnacionales y la metodología utilizada para el análisis psicológico del personaje, que retoma la teoría de Field y Casetti.

Finalmente, de la investigación de Peláez y Martínez (2021), se rescata el estudio de series animadas aptas para niños, incluida entre ellas *She-Ra y las princesas del poder*, y el análisis de la representación de sistemas dominantes en distintos elementos de la narración, pero, sobre todo, en la construcción del personaje. Los objetos de estudio analizados en los textos anteriores son contenidos transnacionales que pueden ser consumidos en México, al igual que la serie que se analiza en la presente investigación.

## 4. MARCO TEÓRICO

### 4.1 La importancia del cine

A pesar de haberse desarrollado como una disciplina opuesta al positivismo, el surgimiento del cine se originó en la ciencia; los aparatos que antecedieron al cinematógrafo, creado por Louis Lumière, fueron inventos científicos incorporados a la física (zoótropo, taumátropo y fenaquistiscopio). Sin embargo, aunque ingeniosos, estos dispositivos marcaron el inicio del dibujo animado, más que del cine propiamente dicho. (Sadoul, 2002, p. 5-6)

Fue la fotografía, y su incorporación a los aparatos anteriores, la pieza esencial del rompecabezas, que trajo a la mesa nuevos inventos relevantes para el cine; como lo es el cronofotógrafo de Marey, por mencionar solo uno. Pues fueron muchos los científicos que intentaron crear el aparato perfecto. Pero fue Louis Lumière quien ganó la carrera por esa victoria; su invento, el cinematógrafo (figura 1), era una cámara, un proyector y una impresora a la vez. La fama de su aparato hizo rápidamente que las proyecciones de su invento se esparcieran por todo el mundo, dándole el reconocimiento mundial como el creador del dispositivo que permitió el desarrollo del cine. (Sadoul, 2002, p.7 - 9)

#### Figura 1

*Imagen del cinematógrafo Lumière*



*Nota.* Tomado de *Cinematógrafo inventado por los hermanos Lumière, 1895* [Fotografía], por National Geographic, 2020, Getty Images

([https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine\\_12264](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/hermanos-lumiere-y-nacimiento-cine_12264) ). Sspl

El invento llegó a México el 14 de agosto de 1896. El país tenía como electo presidente al general Porfirio Díaz y los periódicos nacionales anunciaban al cinematógrafo de Lumière como una prueba más del progreso en México. Para ese año, mucho había cambiado en el país y el progreso se manifestaba en muchos aspectos de la vida de los mexicanos: ferrocarriles, publicaciones periodísticas, diseños arquitectónicos franceses, industrialización, obras de drenaje y pavimentación, alumbramiento público, modernización en la policía y la educación, etc (Reyes,. 1983, p. 40-57).

Pero la política modernizadora de Díaz con la que justificaba su régimen, e intentaba civilizar a la "América salvaje", no favorecía a toda la sociedad.

Ahora bien, si revisamos con más calma la imagen de la ciudad de México, nos daremos cuenta de que solo el centro, el corazón de ella participaba en los beneficios. Muchas cosas lo negaban, la mayoría de los barrios estaban sucios y descuidados; no como hacía veinte años, sino peor, dado que el descuido y la incuria habían sido catastróficos; no gozaban de los privilegios. El progreso los había ignorado. (Reyes, 1983, p. 51)

Aun así, el progreso era la atracción principal y el cine formó parte del discurso modernizador por un tiempo. Sin embargo, pronto el cine pasó de ser un espectáculo del que solo podían disfrutar los científicos y la burguesía a una atracción más popular y generalizada que costaba poco y podía juntar a las masas. Esto provocó que algunos intelectuales percibieran al cine como una mancha en el progreso y no se discutiera seriamente sobre él. (Reyes, 1983, p. 40-57). A pesar de ello, fue la accesibilidad la que permitió que el cine se desarrollara como lo ha hecho.

Ahora preguntémosnos: ¿qué importancia ha tomado el cine desde su creación? Alarcón y Aguirre (2008) proponen que el cine representa un acercamiento a la realidad compleja del ser humano y retrata, por medio de una historia, un mensaje para el espectador (p.131). Es mediante este acercamiento por el cual el individuo determina nuevas formas de pensar, otorga significados, establece reglas o convenciones, construye o deconstruye conceptos de moralidad, surgen deseos y sentimientos, etc.

Pensemos, por ejemplo, en la adaptación cinematográfica de la famosa novela de Victor Hugo, *Los miserables* (2012); cuya trama sigue a la rebelión francesa de 1832. ¿Qué sentimientos se despiertan en nosotros al ver los cuerpos inertes en una Francia llena de sangre? ¿Hay un cambio en nuestros ideales después de comprender la moral de Javert y los deseos de justicia que lo impulsan a atormentar al querido Jean Valjean? ¿Nuestra ética se ablanda o endurece al descubrir que Valjean pasó diecinueve años en prisión por robar un pedazo de pan para alimentar a su sobrina? ¿Es justificable? ¿O es el punto de vista de Javert y su apego a la ley lo más correcto? En la película, la escena *The confrontation* representa fielmente esta lucha de intereses entre los personajes y retrata, al mismo tiempo, el debate moral que ocurre en la mente del espectador.

Para un mexicano las respuestas a estas preguntas serán diferentes a las de un francés o a las de un ucraniano, cuya realidad actual es una guerra. Y ya sea dentro de México, Francia o Ucrania muchos otros contextos determinarán la interpretación de la película. Alarcón y Aguirre (2008) lo resumen en que la captación de lo real es lo que nos hace sentir y razonar (p.132).

El cine es un elemento muy importante para la difusión actual de la cultura, la creación de actitudes públicas y de ideas sobre la ciencia y sociedad en general. Permite observar la vida como un todo. Moviliza al intelecto, al afecto y a varios sentidos a la vez, y a través de la empatía que se construye entre el espectador y las vivencias de los actores, es capaz de facilitar una mejor comprensión del ser humano. (Alarcón y Aguirre, 2008, p. 136)

Sin embargo, los autores recalcan que es necesario aprender a distinguir entre lo real y lo accesorio, así como a decodificar el significado en las imágenes del cine. La verdad no se limita a la recepción de estas imágenes, sino que es solo el inicio. El cine es uno de los lenguajes que refuerzan los conceptos del mundo y es tan solo un acercamiento a éste (Alarcón y Aguirre, 2008). No debemos, pues, resignarnos con suponer que las imágenes en *Los miserables* representan la absoluta verdad sobre la historia de Francia; porque, dejando de lado que la historia de Jean Valjean es ficción, la realidad de la rebelión francesa fue mucho



más compleja. La película no es más que un acercamiento a las circunstancias y a conceptos tan complejos como el de 'justicia'.

Ahora bien, valdría la pena, antes de pasar al siguiente tema, hacer una aclaración sobre la concepción de lo que entendemos por cine en esta investigación. Las diferencias y similitudes que existen entre el cine y las series televisivas se han estudiado ampliamente, desde el contenido hasta la forma. En esta investigación no nos detendremos a analizar si nuestra unidad de estudio es cine. Pero si le dedicaremos unos párrafos a preguntarnos por qué un contenido seriado o de *streaming* puede ser estudiado bajo los aportes del cine.

Para Lauro Zavala las series de televisión son solo un caso particular de lo que denomina serialidad cinematográfica (parodias, *remakes*, *retakes*, trilogías, *trailer*, adaptaciones sucesivas de un mismo texto literario, etc.), es decir, de variaciones en el interior de un mismo lenguaje semiótico. (Fanlo, 2017, s.p)

*She-ra y las princesas del poder* es un *reboot* del universo de *He-man y los amos del universo*. Este universo fue creado por Mattel en 1983 y fue una historia lanzada con muñecos de acción y minicomics. Después de esto, la historia fue ganando popularidad y se estrenaron series televisivas, una película y, por supuesto, un *reboot* (Clarín, 2020). Esta es la serialidad a la que hicimos referencia anteriormente y es la razón por la que el lenguaje del cine, si bien no es igual, no es desconocido para las series de televisión.

Fanlo (2017) nos dice que las narrativas audiovisuales en grabado, como lo son las películas y las series, tienen elementos en común como el plano, el montaje, los estilos, etc. Sin embargo, no son iguales ya que muchos elementos pueden intervenir en la forma y contenido de la narración. En el seminario de arte, *Introducción a las series audiovisuales: la serie como forma de formas* (2022), Sergio Aguilar y Carlos Gómez hablan sobre la serie como forma de formas en la narratividad; la serialidad, los temas narrativos, la narración transmedia y los cortes o segmentos de análisis son algunos de los elementos que más están siendo estudiados y que revelan nuevos aportes al análisis audiovisual. Lo que queremos enfatizar con esto es que la diferenciación entre la pantalla chica y la grande es clara y se puede abordar desde muchos enfoques. Sin embargo, la extrapolación del lenguaje cinematográfico, a las series de

televisión, es lo que une a éstas dos y es lo que nos permite estudiar a una serie desde los aportes de la cinematografía.

Habiendo planteado esta aclaración, es momento de sumergirnos de lleno en aquellas estructuras y lenguajes que, precisamente, comparten las series de *streaming* con la pantalla grande y que nos sirvieron de base para la interpretación del discurso significativo en el análisis psicoanalítico del film y en el análisis sintagmático de la serie.

## **4.2 Análisis psicoanalítico del film.**

Acorde con Metz, tanto la inspiración lingüística como la psicoanalítica, nos aproximan a la denominada semiología del cine, ya que ambas disciplinas tienen como fin llegar al hecho de la significación (Metz, 2001, p. 32-36). Metz diferencia entre diversos estudios psicoanalíticos del cine. Por una parte, distingue entre los análisis nosográficos y caracteriales; estos estudios centran su foco de interés en el cineasta y no en la película *per se*, pues el filme cumple el rol del contenedor de un síntoma de la neurosis –o carácter, en el caso del análisis caracterial– del cineasta o guionista (Metz, 2001, p. 41).

Por otra parte, Metz también identifica una clase de análisis en la que el estudio se enfoca en la película como discurso; al que denominó *análisis psicoanalítico de los guiones de películas*. Este estudio no refiere al guión únicamente, sino que también incluye elementos de la intriga como: personajes, paisajes, costumbres, etc; Consiste en tomar los códigos no específicamente cinematográficos del filme para deducir un significado específico (Metz, 2001, p. 43). Sobre este significado Metz plantea que no existe solo un sistema textual significado, sino que pueden darse distintas lecturas interpretativas de una película que intentan ir más allá del significado manifiesto (Metz, 2001, p. 44).

El *análisis psicoanalítico del guión de película* aplicado en la presente investigación se centra en las estructuras que conforman al personaje en toda su complejidad, desde su historia y sus características físicas y psicológicas, hasta su rol en el relato.

### **4.2.1 Análisis psicoanalítico del guión de película**

**El personaje.** El guionista estadounidense, Syd Field (s.f), nos dice: “Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guión. Los espectadores

experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos” (p.41). Esta es la razón por la que recordamos nombres como Forest Gump, Vito Corleone o Rocky Balboa; se trata de una conexión especial, entre espectador y personaje, que los escritores del guión logran edificar en la creación del mismo. Es por eso que, para comprender cómo puede ser representado el TLP en Catra, nos adentramos de lleno en la compleja creación del personaje.

De acuerdo con Field, el secreto para la creación de un buen personaje es determinar los siguientes elementos: el punto de vista como persona, la necesidad dramática, la actitud y el cambio (Field, s.f, p. 41). Estos son los aspectos que analizamos para determinar la esencia de Catra.

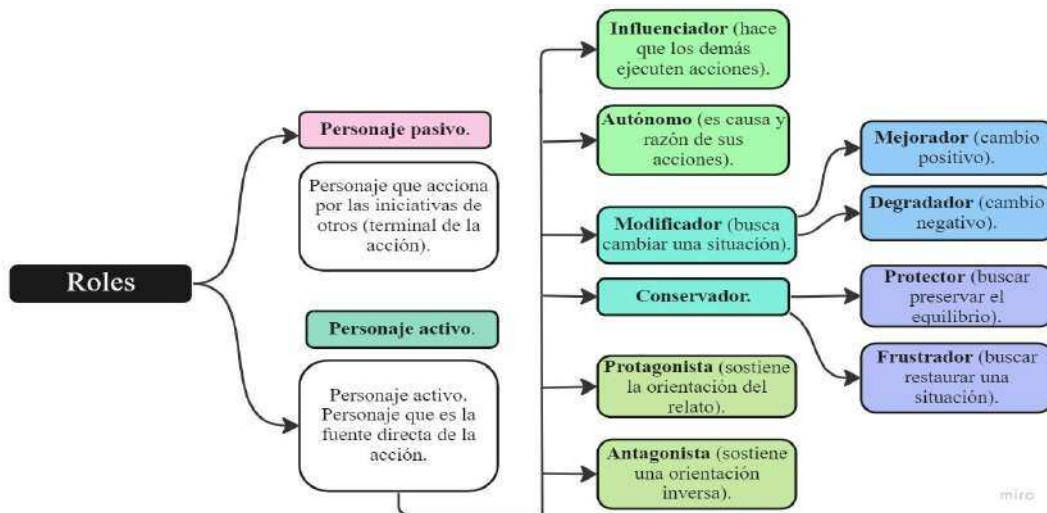
**El punto de vista como persona.** Field afirma que comprender al personaje como persona, es abrazar el hecho de que tiene una manera de ver al mundo, un punto de vista (Field, s.f, p. 42). Casetti y di Chio (1991) ahondan más y apuntan que asumir a un personaje como persona es dotarlo de comportamientos, reacciones, gestos, relaciones, etc. Así como de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal; convertirlo, en pocas palabras, en algo real (p.178).

Para este fin, se puede hacer la distinción entre un personaje estático (estable) o dinámico (en constante evolución). Pero también se pueden establecer categorías más específicas que identifiquen el carácter y el modo de hacer del personaje (unidad psicológica y unidad de acción). Otro elemento que constituye a una persona es la identidad física, por lo que también se pueden formular categorías que conformen un esquema físico del personaje (Casetti y di Chio, 1991 , p. 178). Todos estos elementos constituyen una perspectiva fenomenológica del personaje.

**La necesidad dramática.** Field (s.f) define a la necesidad dramática como aquello que el personaje quiere lograr a lo largo del guión (p.41). Al analizar al personaje como persona encontramos los aspectos más peculiares de su perfil social, físico y psicológico; comprendemos los matices de su personalidad y comportamiento. Pero para determinar la necesidad dramática, debemos ir más allá. Field (s.f), nos enseña, una vez más, que un personaje no es lo que dice, sino lo que hace (p.41), situando el foco en el tipo de acción que

se lleva a cabo. El personaje, entonces, ya no se revela como una persona con características únicas, sino como un elemento codificado formal; un rol típico que sostiene la narración (Casetti y di Chio, 1991, p. 179). Para determinar el rol del personaje, Casetti y di Chio(1991) proponen las siguientes oposiciones tradicionales:

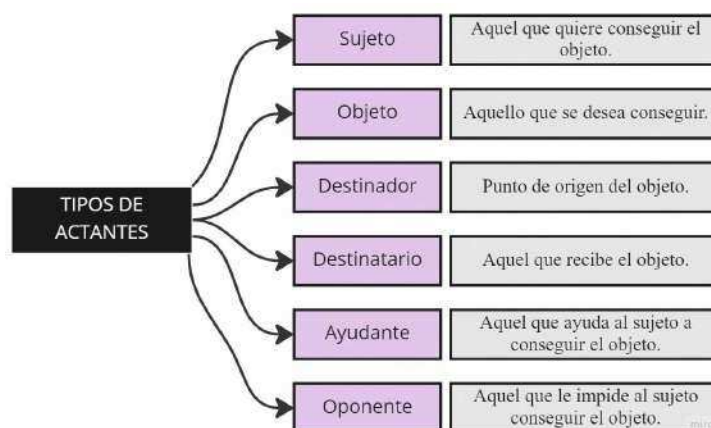
**Figura 2**  
*Roles en la narración*



*Nota.* Basado en *Cómo analizar un film* (p. 179), por Casetti y di Chio, 1991, Paidós.

Los autores también nos dicen que otra forma de analizar al personaje es por medio de *actantes*. Bajo esta perspectiva, más abstracta, se establecen nexos estructurales y lógicos que relacionan al personaje con otras unidades narratológicas. El personaje se convierte en un *actante*: un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y su contribución a ésta (Casetti y di Chio, 1991, p. 183). La teoría de los actantes forma parte del recorrido generativo, un aparato axiológico desarrollado por Greimas y Courtés (1990).

**Figura 3**  
*Tipos de actantes*



*Nota.* Basado en *Cómo analizar un film* (p. 183), por Casetti y di Chio, 1991, Paidós.

Bajo esta perspectiva, el actante ya no es una persona única, sino una posición general en el producto total; por lo que no importa si el actante es una persona, animal, concepto u objeto, en cuanto sea efectivo para la narración (Casetti y di Chio, 1991, p. 173).

**La actitud.** Field (1979) afirma que un personaje es actitud: “un contexto, una manera de actuar o de sentir que revela la opinión de una persona” (p. 35). Y para analizar la actitud de un personaje se debe recurrir a su pasado, pues es ahí donde se revela no solo la actitud de éste, sino también su personalidad, conducta, punto de vista, necesidad y propósito (Field, 1979, p. 38). Para ello, Field, propone separar la vida del personaje en dos categorías: vida interior y vida exterior.

La *vida interior* es dónde el personaje se forma; desde el momento en el que nace hasta el momento en el que inicia la unidad cinematográfica. La *vida exterior*, por otro lado, es donde se revela el personaje; desde el momento en el que inicia la película, hasta su término (Field, 1979, p. 28).

Field propone, para analizar la *vida interior* del personaje, escribir la biografía del mismo. De modo que se puedan describir varios ámbitos de la historia del personaje. Por ejemplo, su género, edad, nacionalidad, la manera en la que se desarrolló su niñez, su familia, la relación con sus padres, sus noviazgos, si fue un niño feliz, introvertido o desgraciado, etc (Field, 1979, p. 29)..

El análisis de la *vida exterior*, también revelará elementos importantes de la vida del personaje. Uno de esos elementos son las relaciones que éste mantiene a lo largo de la historia. Por lo que resulta de suma importancia observar tres tipos de interacciones: la manera en la que el personaje se enfrenta a los conflictos para satisfacer su necesidad dramática, su interacción con otros personajes y su interacción con él mismo (Field, 1979, p. 29).

En la *vida exterior* del personaje también se deben mencionar elementos referentes a los siguientes ámbitos: profesional (el trabajo del personaje, la manera en la que se gana la vida,

la razón por la que se dedica a ello, sus relaciones laborales, etc), personal (su estilo de vida, sus amistades o parejas, etc.) y privado (lo que hace el personaje cuando está solo, la necesidad que lo impulsa, sus deseos) (Field, 1979, p. 29).

**El cambio.** El personaje es acción. Y la acción, explican Casetti y di Chio (1991), conduce a acontecimientos que giran, de una u otra manera, el curso de la trama. Lo que implica un proceso de *transformación*; una evolución, en la que el escenario pasa de una situación a otra (p. 198). Hay distintas maneras en las que se puede estudiar la transformación. Una de ellas aborda, bajo una perspectiva fenomenológica, a la *transformación* como cambio

El cambio se puede analizar bajo dos puntos de vista; a partir del personaje quién sufre, provoca o expresa el cambio; y a partir de la acción que impulsa o realiza el cambio. Respecto al personaje, se estudia el cambio en el carácter (modo de ser) y la actitud (modo de hacer) del personaje a analizar (Casetti y di Chio, 1991, p. 199).

Sobre la acción, hay varias posibilidades en las que se puede estudiar el cambio. Una de ellas es determinar si los cambios son lineales, es decir, continuos y uniformes; o quebrados, es decir, interrumpidos y contrastados (Casetti y di Chio, 1991, p. 200).

El *análisis psicoanalítico del guión de película*, así como otros estudios psicosemióticos, tiene su lugar dentro de la teoría filmica y psicoanalítica, por su enfoque en los discursos significativos del cine y la capacidad de éstos de meterse en la mente del espectador. Esta corriente fue tendencia en 1970 y se basó en la reinterpretación que Lacan hizo de Freud, en la que propuso que el cine tiene la posibilidad de despertar experiencias e identificaciones infantiles (Jensen, 2014, p. 70). Preguntémonos entonces sobre los medios y su impacto en la formación de la *psique* humana.

#### ***4.2.2 La influencia de los medios en la formación del sujeto.***

En la actualidad, los niños se adentran al mundo virtual e interactúan con sus diferentes contenidos desde una muy temprana edad. La entrada de éstos en su *psique* es inevitable, sobre todo en una época en la que los medios tratan de encontrar maneras para introducirse en la subjetividad del individuo. La importancia de esta penetración se debe a las significaciones

de la infinidad de información que nos llega a través de los medios masivos (Guinsberg, 2003, p. 4).

Los medios influyen en el aparato psíquico del sujeto, pero ¿de qué manera lo hacen? El niño nace siendo puramente *Ello*. Esta instancia está regida por el principio del placer. En el proceso de socialización, el *Ello* pasa a ser el *Yo* y el *Superyo*. La constitución del *Yo* está conformada por un proceso de identificaciones y por la sustitución del *principio del placer* por el *principio de realidad* (Guinsberg, 2003, p. 5). Comprendamos primero como influyen los medios en el proceso de identificaciones.

Los modelos identificatorios surgen de los vínculos afectivos que desarrolla el niño con sus relaciones directas. Pero, en la actualidad, el niño se encuentra en contacto con todo tipo de modelos provenientes de la televisión, los cuales cambian en formas y nombres, pero mantienen significados. Figuras como Batman, Superman, la mujer maravilla, etc., son representaciones de poder y fuerza que el niño ve en alguna de sus relaciones, pero que pueden quedar devaluadas por tratarse de la realidad y no de una ficción (Guinsberg, 2003, p. 5).

Existe, entonces, un alto grado de identificación e imitación con los modelos desarrollados en las películas, caricaturas, series, musicales, etc., Los modelos que sean promocionados positivamente son aquellos validados por una cultura específica, mientras que las que se promuevan negativamente serán las expresiones rechazadas por esta misma cultura (Guinsberg, 2003, p.5).

Respecto a la sustitución del *principio de placer* por el *principio de realidad*, Guinsberg (2003) nos explica que los medios, tradicionales y digitales, construyen lo que la sociedad debe entender por “realidad”. Dicha “realidad” se trata de una óptica determinada que no responde precisamente a otros intereses más que los del propio medio. Esta óptica mediática no se limita solo a los noticieros informativos que seleccionan y jerarquizan la información, sino que incluye también a las ficciones (p. 6).

En cuanto al *Superyo*, cuya función es construir la conciencia moral, es indudable cómo los medios masivos intervienen en aquello que entendemos como “bueno” o “malo”. En casi

todas las programaciones televisivas son representadas nociones morales basadas en valores universales y permanentes (Guinsberg, 2003, p. 7).

Es evidente cómo esto último se vincula de manera directa con criterios de salud mental y de normalidad, otras de las formas centrales de sujetación de un sujeto al hacerse ver la necesidad de evitar la “locura” y/o la “anormalidad” y los peligros que ocasionan. Un muy rápido comentario al respecto es que no existen criterios claros ni fijos respecto a “salud mental” - se trata de una concepción polivalente que varía notoriamente de acuerdo a diferentes marcos teóricos y procesos históricos-, y que “normalidad” sólo hace referencia a un fenómeno estadístico que indica lo que es mayoritario pero que de manera alguna es equivalente a “salud mental”. (Guinsberg, 2003, p. 8)

Es claro entonces que la noción de salud mental también está representada en los diferentes medios masivos de comunicación. Unas representaciones pueden responder a una óptica estadística dominante de lo que implica la salud mental, mientras que otras pueden salirse de la norma.

No es el fin de este estudio determinar si la interpretación aquí propuesta ha entrado en la psique del espectador (pues eso concierne más a un análisis de las audiencias). Pero sí nos cuestionamos de qué manera lo hace, es decir, cómo es representado un concepto referente a la salud mental, como lo es el TLP, en un contenido audiovisual que puede influir en la formación del sujeto.

A continuación, centraremos nuestra atención en las particularidades de la *gran sintagmática del film*, cuya estructura nos sirvió para determinar la representación del TLP en *Catra* en el análisis sintagmático de la serie.

### **4.3 Análisis sintagmático del film**

#### ***4.3.1 La gran sintagmática del film.***

El código que comprende a la gran sintagmática del film está compuesto por ocho tipos sintagmáticos. El siguiente esquema desglosa cada componente de la clasificación y sus características más importantes, las cuales desarrollaremos a profundidad más adelante.



**Figura 4.**

*Tipos sintagmáticos*



*Nota.* Basado en *Ensayos sobre la significación del cine [1964 - 1968]* (p. 146 - 147), por Metz, 2002. Paidós.

Para comenzar apropiadamente a exponer la clasificación que plantea Metz, debemos mencionar, en primera instancia, aquel concepto en el que basa su teoría; *la diégesis* es un concepto, originado en la antigua Grecia, que ha sido retomado y reformulado por diversos autores hasta continuar siendo parte de la teoría filmica actual.

En la *Poética* Aristóteles utiliza DIÉGESIS para referirse a un modo de representación que implica más el «contar» que el «mostrar». En 1953, Etienne Souriau resucitó el término para designar la «historia contada» de una película, después de lo cual fue elaborada por Gérard Genette en el análisis literario, antes de que Metz la importara al interior de la teoría filmica. DIÉGESIS (más o menos sinónimo de término de Genette «historia» [histoire]) se refiere a los hechos contados y a los personajes de una narración, es decir, el significado del contenido narrativo, los personajes y las acciones tomados como si estuvieran «en sí mismos», sin referencia a la mediación discursiva. (Stam, 1999, p. 58)

Entenderemos por diégesis, entonces, a la historia; al contenido narrativo y los hechos narrados, a la intriga y los elementos dentro de ella. Una vez que reconocemos este término, resulta menos complicado entender la clasificación de Metz, pues los sintagmas que él agrupa se construyen, precisamente, en la dimensión de la diégesis.

La gran sintagmática llega como respuesta a la necesidad de contar con una terminología más específica en la cinematografía y contribuye a la determinación del tan buscado *lenguaje cinematográfico*, que comenzó con la extrapolación de términos lingüísticos a la teoría filmica. Sobre su función específica, Metz nos dice que:

los ocho tipos secuenciales se encargan de expresar diferentes clases de relaciones espacio-temporales entre imágenes sucesivas en el interior de un mismo episodio, a fin de que el filme tenga una intriga clara e inequívoca, a fin de que el espectador pueda decir siempre si la imagen n°3, en el plano de la diégesis (significado), <<tiene lugar>> antes de la imagen n°2, después o al mismo tiempo, etc. (Metz, 2002. p. 214)

En otras palabras, los diferentes sintagmas son como el esqueleto de la narrativa, aquel que permite una significación específica en el plano de la diégesis. Piense, lector, en su película favorita y en la manera en la que se organizan las secuencias para contar una historia determinada. Piense en cuánto cambiaría la historia si el orden de éstas imágenes fuera distinto.

Un concepto que nos permite comprender mejor lo anterior es el de *montaje*. El montaje, en un sentido amplio, lo entendemos como una actividad de ordenación sintagmática; la manera en la que se unen las imágenes en los diferentes tipos sintagmáticos (Metz, 2002. p. 105). La construcción de este orden, precisamente, contribuye a la comprensión del filme como discurso y nos permite a los espectadores recibir cierta información en un particular momento y a una velocidad específica. Como observaremos más adelante, este acto de ordenación se puede producir tanto por montaje por corte, como por fundidos a negro, entre otros.

Cuando Metz propuso esta clasificación, visualizó claramente dos limitaciones que tenía la gran sintagmática. La primera era que su estudio se basó particularmente en el cine clásico y moderno, es decir, el cine que abarcó de los años treinta hasta los años cincuenta. Y la

segunda era que el estudio se limitaba al cine narrativo (filmes de ficción); el cine pedagógico o el documental no entraba en la clasificación. Ahora bien, esto no quiere decir que para el cine actual la clasificación de Metz carezca de vigencia. Si no que los filmes contemporáneos tienen la oportunidad de la flexibilidad; el proyecto de preservar el código, perturbarlo o, incluso, enriquecerlo (Metz, 2002. p. 215).

**Los ocho sintagmas.** Habiendo expuesto las bases de la clasificación, analizaremos, de la mano del propio Metz, cada uno de los ocho tipos sintagmáticos que conforman la gran sintagmática del film. En el anexo 1 del presente documento, identificamos el uso de los planos y sintagmas en distintas películas, con el fin de comprender de la mejor manera la clasificación.

La gran sintagmática contiene ocho tipos sintagmáticos, constituidos por siete sintagmas y un plano autónomo. A este no se le considera sintagma, sin embargo, sí es un tipo sintagmático, ya que forma parte de los tipos que conforman la sintagmática total del film. La diferencia entre el plano autónomo y los sintagmas es que el plano autónomo está conformado por un solo plano (entendido como un segmento mínimo, continuo y sin cortes), mientras que los sintagmas están conformados por múltiples planos (Metz, 2002, p. 146) .

Sobre la autonomía, Metz nos dice que la autonomía de los tipos sintagmáticos no debe confundirse con independencia, pues estos adquieren un sentido definitivo cuando se complementan con el filme en su totalidad (Metz, 2002, p. 146).

### **1. El plano autónomo**

El plano autónomo, entonces, está conformado por un único plano y se divide en dos subtipos: plano secuencia e insertos. Los insertos, a su vez, están divididos en cuatro clases de insertos.

**A. Plano secuencia:** el plano secuencia se representa mediante un plano de larga duración, sin corte alguno (Metz, 2002, p. 147).

**B. Insertos:** los insertos no deben su autonomía por la unidad de acción, sino por su carácter interpolado (Metz, 2002, p. 147). Existen cuatro tipos de insertos:

- Inserto no diegético: Metz (2002) nos dice que este inserto es una imagen con un valor comparativo que presenta un objeto exterior a la acción (p. 147).
- Inserto subjetivo: en este inserto el protagonista no experimenta la imagen como presente, sino como ausente. Algunos ejemplos de este tipo de imágenes pueden ser los sueños, las premoniciones, los temores, etc. (Metz, 2002, p. 147). Sobre esto, Stam también nos dice que:

La noción de plano subjetivo, además, tiene sentido sólo en relación con el significado de la diégesis; no puede ser tan claramente separado de su contexto narrativo. La subjetivización, en el cine, no está de ningún modo restringida a situaciones de un plano único. (Stam, 1999, p. 62)

- Inserto diegético desplazado: consiste en una única imagen desplazada de su entorno fílmico normal al interior de un sintagma ajeno. Por ejemplo: la imagen única del perseguido, dentro de una secuencia de los perseguidores, es un plano diegético desplazado. (Metz, 2002, p. 147)
- Inserto explicativo: se trata de una imagen con un detalle ampliado o efecto lupa. La imagen es sacada de su espacio empírico y llevada a un espacio abstracto de entretenimiento. Por ejemplo: los planos que detallan una carta, un periódico, una nota o cualquier motivo que se quiera destacar (Metz, 2002, p. 147).

Ahora bien, a los sintagmáticos restantes se les conoce como: sintagmas (segmentos autónomos conformados por varios planos). Dentro de los siete sintagmas que describiremos a continuación, se pueden distinguir dos tipos: acronológicos y cronológicos. En los sintagmas acronológicos, la relación temporal entre los hechos presentados en las imágenes no es precisa, mientras que en los cronológicos sí (Metz, 2002, p. 147).

### **Sintagmas acronológicos**

#### **1. Sintagma paralelo.**

También es denominado secuencia de montaje paralelo. En este sintagma, el montaje entrelaza dos motivos alternadamente sin precisar una relación espacial o temporal en el plano de la denotación, pero que tienen una carga simbólica clara. Un ejemplo de este sintagma serían las imágenes contrastantes entre la vida en la ciudad y en el campo (Metz, 2002, p. 148),

## **2. Sintagma seriado**

Este sintagma, al igual que el paralelo, es acronológico. Sin embargo, la alternancia no es una de sus características. Metz define a este sintagma como:

una serie de pequeñas escenas breves que representan acontecimientos que el filme ofrece como muestras típicas de un mismo orden de realidades, absteniéndose a propósito de situarlas unas en relación temporal con las otras, para insistir por el contrario sobre su supuesto parentesco dentro de una categoría de hechos. (Metz, 2002, p. 148)

Metz (2002) también nos explica que esta serie de imágenes suelen ligarse entre sí mediante efectos ópticos, como: fundidos encadenados, cortinillas, barridos o fundidos a negro. El uso de efectos le da a la sucesión de imágenes un valor de cohesión y ayuda al espectador a ver esta serie de escenas breves como un todo (p.149).

El elemento que diferencia entre sí a los dos sintagmas acronológicos es la ausencia o presencia de la alternancia. El sintagma seriado reagrupa directamente a todas las imágenes que lo conforman, por lo que no existe alternancia alguna entre dos grupos de imágenes. El sintagma paralelo, por otra parte, si reúne dos o más grupos de imágenes con una carga simbólica paralela entre sí, cuyo orden de aparición en la pantalla va siendo alternado (Metz, 2002, p. 149).

## **Sintagmas cronológicos**

En los sintagmas cronológicos, las relaciones temporales entre los hechos presentados en las imágenes sí son precisadas en el plano de la denotación, es decir, en la temporalidad lineal de la historia. Esta relación temporal puede ser consecutiva o simultánea (Metz, 2002, p. 149).

## **1. Sintagma descriptivo**

El sintagma descriptivo es el único cuyas imágenes sucesivas son completamente simultáneas. La sucesión temporal de las imágenes no corresponde a una sucesión diegética. Es decir, que si bien las imágenes están insertadas en la línea temporal de la intriga, estas no implican un avance temporal sucesivo en la narrativa. En el sintagma descriptivo hay una clara relación de coexistencia espacial entre los objetos presentados en las imágenes (Metz, 2002, p. 149-150).

Imaginemos una serie de imágenes que muestran una celebración: fuegos artificiales en el cielo, una mujer riendo, vendedores de comida gritando precios, un niño tirando un helado, etc. Las imágenes están insertadas en la línea temporal del film, sin embargo no significan para el avance de la historia mucho más que la descripción de ciertos objetos que coexisten en el mismo espacio simultáneamente.

Las imágenes del sintagma descriptivo pueden ser objetos inmóviles, como al describir un paisaje, o acciones, siempre y cuando estas tengan un paralelismo espacial entre sí (Metz, 2002, p.150).

En el resto de los sintagmas cronológicos, la secuencia de imágenes no son únicamente simultáneas, sino también consecutivas. Esto quiere decir que las imágenes sí implican un avance temporal significativo en la narrativa. Por lo que a los siguientes segmentos autónomos también se les conoce como sintagmas narrativos. Dentro de los sintagmas narrativos, se pueden encontrar dos tipos: en el primero, una o varias consecuciones distintas se entrelazan alternadamente y, en el segundo, una sola consecución engloba todas las imágenes (Metz, 2002, p.150). Abordemos a continuación el primer caso.

## **2. Sintagma alternante**

Este sintagma tiene la propiedad de tener dos o más secuencias de imágenes que se entrelazan alternadamente y posee un carácter consecutivo (narrativo) y simultáneo.

el montaje presenta por alternancia dos o más series de acontecimientos de manera tal que en el interior de cada serie las relaciones temporales son de consecución, pero entre las series tomadas en bloque la relación temporal es de simultaneidad (lo que se

puede traducir con la fórmula: <<Alternancia de imágenes = simultaneidad de los hechos). (Metz, 2002, p.150-151)

### **3. La escena**

En el segundo caso, los sintagmas narrativos engloban todas las imágenes en una única consecución, dándole un carácter lineal. Dentro de este caso se encuentran también dos vertientes. Por una parte, el sintagma puede ser narrativo, lineal y continuo y, por otra parte, el sintagma puede ser narrativo, lineal y discontinuo. La escena pertenece al primer tipo y las secuencias, al segundo. Por ahora, enfoquemos nuestra atención en la escena.

La escena posee una consecución lineal y continua, lo que significa que carece de hiatos diegéticos (saltos espacio-temporales en el plano de la diégesis). Un ejemplo de este sintagma podría ser una conversación, en donde se presenta un conjunto de espacio y tiempo sin fallas (Metz, 2002, p.151).

la escena reconstruye por medios ya filmicos [...] una unidad todavía experimentada como concreta: un lugar, un momento, una pequeña acción particular y condensada. En la escena, el significante es fragmentario: varios planos [...]; el significado, sin embargo, se percibe de forma unitaria y continúa (Metz, 2002, p.151-152).

Si bien la escena carece de hiatos diegéticos, se pueden llegar a presentar hiatos de cámara que rompen la continuidad temporal (Metz, 2002, p.151). Sin embargo, aun con ese carácter fragmentario, la unidad de acción deberá percibirse continua. Pensemos, por ejemplo, es una hipotética escena en un restaurante: los planos toman la conversación entre dos personajes como la acción central, pero si se llegara a hacer uso de un plano que enfoque al mesero sirviendo el vino, este no necesariamente interrumpe la acción central.

### **4. La secuencia ordinaria**

A diferencia de la escena, las secuencias sí contienen hiatos diegéticos, lo que las hace sintagmas narrativos, lineales y discontinuos.

Metz nos explica que, en el lenguaje cinematográfico, la secuencia se ha usado para referirse a la sucesión de planos que conforman una unidad, es decir, a los siete sintagmas que

conforman la gran sintagmática del film. Sin embargo, en el lenguaje de Metz, la secuencia no se refiere a todos los sintagmas, sino sólo a aquellos sintagmas cuya consecución sea única y discontinua (Metz, 2002, p.152).

Respecto al carácter discontinuo, en las secuencia ordinaria la discontinuidad temporal es dispersa y no organizada. Los hiatos diegéticos eliminan aquellos detalles sin importancia que no interesan al espectador. La secuencia ordinaria, por tanto, constituye una acción única, ininterrumpida y presentada en orden cronológico (Metz, 2002, p.152).

## **5. La secuencia por episodios**

Por el contrario, la secuencia por episodios presenta una discontinuidad organizada. Metz define a la secuencia por episodios de la siguiente manera:

la secuencia alinea un cierto número de pequeñas escenas breves, en la mayoría de casos, separadas entre sí por efectos ópticos (fundidos, encadenado, etc.), y que suceden por orden cronológico [...] En su forma extrema (es decir, cuando los episodios sucesivos están separados por una larga duración diegética), esa construcción sirve para presentar sistemáticamente evoluciones lentas y de sentido único. (Metz, 2002, p.152-153)

En realidad, la secuencia por episodios, el último sintagma en la clasificación de Metz, también puede representar progresiones diegéticas menores y de duración total más moderada. La principal diferencia entre las dos secuencias que identifica Metz, es que las imágenes consecutivas de la secuencia por episodios, conforman un resumen simbólico de una evolución. Mientras que las imágenes de la secuencia ordinaria, representan solo momentos esenciales de la acción (Metz, 2002, p.153).

### **4.3.2 La generación de sentido**

**La semiótica de Greimas.** Por último, expondremos el código con el que realizamos la generación de sentido de los sintagmas que identificamos en el análisis sintagmático de la serie. El estudio de los códigos de la narratividad se ha abierto camino hacia distintas disciplinas de orden estructuralista. A este tipo de estudios se le denomina *narratología temática* y consiste en la construcción de un inventario de discursos posibles. Muchos autores



incursionaron en esta línea estructuralista, pero es Vladimir Propp el que es considerado como el fundador de los estudios semióticos de la narratividad. Propp realiza un análisis estructural del relato de diversos cuentos rusos (Quevedo, p. 23).

Su trabajo postula la existencia de invariantes estructurales dentro de los cuentos del corpus: por una parte, los *personajes* (el *agresor* o *malvado*, el *donante*, el *auxiliar mágico*, el *mandatario*, el *héroe* y el *falso héroe*) y, por otra parte, las llamadas *funciones* del relato (...) fórmula cuatro tesis básicas que orientan la construcción de su *morfología del cuento* y enumera treinta y una *funciones dramáticas*, cada una con sus variantes. (Quevedo, s.f, p. 24)

Greimas sigue la misma línea estructuralista de la narratividad y sistematiza la morfología propuesta por Propp por medio de un análisis de las funciones; desarrolla un estudio de los códigos narrativos, a partir del análisis de la estructura narrativa de cualquier texto semiótico. Su análisis no abarca elementos clásicos de la narratividad, como personajes o acciones, sino que se trata de una operación de construcción del significado a la que denominó *recorrido generativo* (Quevedo, p. 24 - 25).

**Recorrido generativo.** La teoría del recorrido generativo postula que al analizar un objeto semiótico, según el modo de su producción de significado, los componentes que intervienen en ese proceso se articulan entre sí en un recorrido que va de lo más simple a lo más complejo y de lo más abstracto a lo más concreto (Greimas y Courtés, 1990, p. 194).

Este recorrido tiene como objetivo generar modelos que contruyan discursos. La teoría distingue tres campos donde se crea la articulación de la significación: las estructuras semionarrativas, las estructuras discursivas y las estructuras textuales (Greimas y Courtés, 1990, p. 195). Sin embargo, nos dicen los autores: “las estructuras textuales, cuya formulación dará lugar a la representación semántica [...] constituyen, en consecuencia, un dominio de investigaciones autónomas (la lingüística llamada textual, entre otras), pero se sitúan –a decir verdad– fuera del recorrido generativo propiamente dicho” (Greimas y Courtés, 1990, p. 196). A continuación, en la tabla 1, se presenta el esquema de distribución de estos componentes:

**Tabla 1***Recorrido generativo*

<b>RECORRIDO GENERATIVO</b>			
	<b>Componente sintáctico</b>		<b>Componente semántico</b>
<b>Estructuras semionarrativas</b>	Nivel profundo	SINTAXIS FUNDAMENTAL	SEMÁNTICA FUNDAMENTAL
	Nivel de superficie	SINTAXIS NARRATIVA DE SUPERFICIE	SEMÁNTICA NARRATIVA
<b>Estructuras discursivas</b>	SINTAXIS DISCURSIVA  Discursivización  actorialización  temporalización  espacialización		SEMÁNTICA DISCURSIVA  Tematización  Figurativización

*Nota.* Tomado de *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (p. 197), por Greimas y Courtés, 1990, Gredos.

El recorrido para la generación del significado empieza en una red de valores fundamentales (nivel profundo), que consiguen realismo al ascender al nivel de superficie (nivel narrativo), en donde estos valores son escenificados y, finalmente, enriquecidos por las estructuras discursivas (Semprini, 1995, p. 80).

Las estructuras semionarrativas, entonces, constituyen el nivel más abstracto y el punto de partida del recorrido. Estas estructuras comprenden dos niveles de profundidad: en el nivel más profundo se encuentran la sintaxis y semántica fundamentales; y en el nivel más

superficial se encuentran la sintaxis y la semántica narrativas (Greimas y Courtés, 1990, p. 196).

La semántica fundamental consiste en un inventario de categorías abstractas capaces de producir significaciones discursivas (Greimas y Courtés, 1990, p. 357). Estas categorías constituyen diferencias binarias elementales que se relacionan entre sí para dar nacimiento al significado (Quevedo, p. 27). En otras palabras, las relaciones entre las categorías forman una serie de discursos posibles y abstractos. En la tabla 2, observamos dos unidades opuestas entre sí (ser y parecer) y sus respectivas relaciones negativas (no ser y no parecer) y de implicación.

**Tabla 2**

*Valores fundamentales*

NIVEL PROFUNDO O FUNDAMENTAL
<b>Verdad:</b> /ser/+/parecer/
<b>Falsedad:</b> /no ser/+/no parecer/
<b>Secreto:</b> /ser/+/ no parecer/
<b>Mentira:</b> /no ser/+/parecer/

*Nota.* En este cuadro podemos observar las siguientes relaciones: si algo *es* y *parece*, podemos implicar que es una *verdad*; si algo *no es* y *no parece*, podemos implicar que es una *falsedad*; si algo *no parece* pero *es*, podemos implicar que es un *secreto*; y finalmente, si algo *parece*, pero *no es*, podemos implicar que es una *mentira*.

Basado en *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* (p. 98), por Greimas y Courtés, 1990, Gredos.

Ahora bien, el recorrido asciende al nivel de superficie o narrativo, en donde los valores abstractos de la semántica fundamental son materializados por un actante en relación con su función en el relato. Si bien, en el nivel fundamental, se determinó un dispositivo ideológico capaz de generar un conjunto de discursos posibles, en el nivel de superficie se decide el tipo de discurso específico que se va a producir (Greimas y Courtés, 1990, p. 357).

La clasificación de los actantes y su función en la narración, es algo que ya expusimos previamente en la teoría sobre la creación del personaje (necesidad dramática) y lo podemos retomar en la tabla 3.

**Tabla 3***Tipos de actantes*

NIVEL DE SUPERFICIE
<p><b>Sujeto:</b> aquel que quiere conseguir el objeto.</p> <p><b>Objeto:</b> aquello que se desea conseguir.</p> <p><b>Destinador:</b> punto de origen del objeto.</p> <p><b>Destinatario:</b> aquel que recibe el objeto</p> <p><b>Ayudante:</b> aquel que ayuda a conseguir el objeto</p> <p><b>Oponente:</b> aquel que impide conseguir el objeto.</p>

*Nota.* Basado en *Cómo analizar un film* (p. 183), por F. Casetti y di Chio, 1991, Paidós.

Finalmente, el recorrido se traslada a las estructuras discursivas, las cuales se encargan de poner en discurso a las estructuras narrativas, pasándolas por la instancia de la enunciación (Greimas y Courtés, 1990, p. 196). En esta parte del recorrido (tabla 4), los valores, que hasta este momento eran abstractos, se concretan y toman formas específicas. Por ejemplo, en la actorialización se reconoce la vestidura del actor, es decir, el personaje propiamente dicho (Quevedo, p.29)

**Tabla 4***Elementos de enunciación de la estructuras discursivas*

SINTAXIS DISCURSIVA	SEMÁNTICA DISCURSIVA
<p>Actorialización: proceso en el que se establecen los actores del discurso.</p> <p>Temporalización: es la localización temporal en donde se inscriben las estructuras narrativas.</p> <p>Espacialización: es la localización espacial</p>	<p>Tematización: la conversión de los valores abstractos en un tema en concreto.</p> <p>Figurativización: forma que toma la tematización.</p>

en donde se inscriben las estructuras narrativas.	
---	--

*Nota.* Basado en *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje* por Greimas y Courtés, 1990, Gredos.

#### 4.4 Trastornos de personalidad

Los trastornos de personalidad no han sido indiferentes para el cine y el Trastorno Límite de la Personalidad (TLP), en particular, tampoco lo ha sido. Algunas películas y series de televisión que han retratado al trastorno límite de la personalidad son: *Inocencia interrumpida* (1999), *La herida* (2013), *Welcome to me* (2014), *Grey 's Anatomy* (2005) y *Crazy Ex-Girlfriend* (2015).

Estos son algunos contenidos que, explícitamente, han representado al TLP, pero hay muchos otros que han llamado la atención de pacientes y psicólogos por reproducir la naturaleza del TLP de manera implícita. Como es el caso de *Betty Blue* (1986), que fue objeto de análisis en una cápsula informativa titulada *Betty Blue y el trastorno límite de la personalidad* (2015), llevada a cabo por la comentarista Maribel Coronel, la psiquiatra Marlene Gonzales y, el especialista en cine, Eduardo Marín.

El cine, por lo tanto, ha sido incapaz de mantenerse alejado de los misterios que envuelve a la mente y ha encontrado en el TLP una manera de integrar en el discurso filmico un elemento real que afecta la vida de muchas personas. La naturaleza del trastorno varía en cada contenido y su representación ha impuesto diferentes interpretaciones y análisis. A continuación, se expone el marco conceptual de TLP cuyo contenido nos guió en el análisis psicoanalítico del personaje.

Desde el punto de vista histórico, el término “personalidad” viene del griego *prósopon* y del latín *personare*; estas nociones eran sinónimo de *personaje* y hacían referencia a las máscaras que usaban los actores para maximizar la voz y ocultar el rostro (Nieto, 2006, p. 5). Con el paso del tiempo este concepto ha cambiado:

El término persona perdió la connotación de ilusión y pretensión, y empezó a representar no la máscara, sino la persona real, sus características aparentes, explícitas y manifiestas. Con el paso del tiempo, el término de personalidad ha adquirido un último significado que se centraría en las características psicológicas más internas y ocultas del individuo, siendo este significado el más cercano a su uso contemporáneo. (Nieto, 2006, p. 5)

La personalidad empezó a considerarse, entonces, como un conjunto de pensamientos, sentimientos y conductas, conformados por factores temperamentales biológicos y factores de carácter determinados por el ambiente (Nieto, 2006, p. 6)

Con el tiempo, la *personalidad* empezó a ser objeto de estudio de diversas investigaciones psicológicas, debido a su naturaleza interna y subjetiva. Específicamente, los trastornos de personalidad se han convertido en un área remarcable en el campo de la psicología clínica gracias a su complejidad y su diagnóstico entre la sociedad.

El desarrollo de estas investigaciones también ha sido extenso y han contribuido autores como: Prichard (1837), Maudsley (1868), Kraepelin (1905), Schneider (1923), Janet (1901), Freud (1995), Millón (1981), entre otros. El *Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales* asienta y sistematiza mucha de esta trayectoria, con el fin de llegar a una clasificación de los trastornos mentales vigentes y sus respectivas características. (Nieto, 2006. p. 5)

Acorde con el Manual Diagnóstico y Estadístico de los Trastornos Mentales (DSM), los trastorno de personalidad son:

un patrón permanente de experiencia interna y de comportamiento que se aparta acusadamente de las expectativas de la cultura del sujeto; se trata de un fenómeno generalizado y poco flexible, estable en el tiempo, que tiene su inicio en la adolescencia o en la edad adulta temprana y que da lugar a un malestar o deterioro. (DSM-V, 2014, p. 645)

El patrón de experiencia interna y los comportamiento que caracterizan a los diferentes trastornos mentales se manifiestan dentro de los siguientes elementos: la percepción que el

afectado tiene sobre sí mismo, sobre los demás o sobre alguna situación en particular; las respuestas afectivas; el funcionamiento interpersonal; y el control de los impulsos (DSM-V, 2014, p. 646).

El patrón, además, es persistente e inflexible y puede influir en situaciones personales o sociales, provocando un malestar clínicamente significativo o un deterioro en las prácticas dentro de estos ámbitos. El comportamiento no puede ser efecto del consumo de alguna sustancia (DSM-V, 2014, p. 646).

El DSM (2014) clasifica a los trastornos mentales en tres distintas categorías: al grupo A lo conforman los trastornos de personalidad paranoide, esquizoide y esquizotípica (las personas con este trastorno muestran un comportamiento excéntrico); al grupo B lo integran los trastornos de la personalidad antisocial, límite, histriónica y narcisista, y se caracterizan por tener comportamientos extremadamente dramáticos, emocionales o erráticos; finalmente, se encuentra el grupo C, conformado por los trastornos de personalidad evitativa, dependiente y obsesivo-compulsivo, caracterizados por la presencia de sentimientos de miedo o ansiedad (p. 646).

#### *4.4.1 Trastorno límite de la personalidad.*

El Trastorno Límite de la Personalidad (TLP) se caracteriza por un patrón de impulsividad dominante y de inestabilidad en las relaciones personales, la autoimagen y la afectividad (DSM-V, 2014, p. 663). El TLP está inserto en el grupo B, conformado por trastornos con comportamientos erráticos que se alejan de las expectativas culturales y que afectan significativamente la vida de la persona que lo padece.

Originalmente, el uso del término *límite* fue designado para denominar a un trastorno que se encuentra en el límite entre la neurosis y la psicosis. Pero, desde el punto de vista lingüístico, la palabra se interpreta como un extremo nivel de gravedad. Por esta razón, algunos autores han rechazado el término por considerarlo ineficaz para evocar la característica básica del trastorno. Es así como el TLP también se puede encontrar por los nombres de: trastorno impulsivo de la personalidad o personalidad cicloide (Nieto, 2006, p. 8). El DSM lo identifica como Trastorno Límite de la Personalidad; pero, independientemente del nombre, si en algo

se ha coincidido sobre este trastorno, es en que la inestabilidad e impulsividad constituyen partes fundamentales de su naturaleza.

**Síntomas.** El DSM (2014) nos dice que se deben manifestar por lo menos cinco o más de los siguientes síntomas para considerar que una persona podría padecer de TLP. A continuación, ahondaremos en seis de estos criterios y dejaremos de lado, por el momento, a los tres síntomas que analizamos en el personaje.

- **Alteración de la identidad e inestabilidad en la autoimagen o el sentido de sí mismo:** este síntoma se caracteriza por cambios en la autoimagen y modificaciones repentinas y dramáticas en las metas, valores, aspiraciones profesionales, opiniones, identidad sexual, etc. (DSM-V, 2014, p. 664).

Estos individuos pueden variar repentinamente y asumir desde el papel de una persona necesitada que suplica ayuda, hasta el de una persona vengadora dispuesta a resarcirse por los malos tratos sufridos. Aunque, por lo general, tienen una autoimagen mala o dañina, las personas con este trastorno a veces tienen la sensación de que no existen en lo absoluto. Estas experiencias suelen ocurrir en situaciones en las que el individuo siente la falta de una relación significativa, de cuidados y de apoyo. (DSM-V, 2014, p. 664)

- **Impulsividad que es potencialmente dañina para sí mismo:** la impulsividad que presentan las personas con este trastorno pueden manifestarse de distintas maneras. Por ejemplo, mediante las decisiones que toman (ludopatía, atracones de comida, malgastar excesivamente el dinero, consumir sustancias adictivas, conducir o tener relaciones sexuales de manera temeraria, etc.) (DSM-V, 2014, p. 664).
- **Comportamientos, intentos o amenazas suicidas recurrentes y comportamiento de automutilación:** la tendencia suicida del individuo con TLP suele ser la razón por la que el paciente busca ayuda, pues el suicidio se lleva a cabo entre el ocho y el diez por ciento de los casos. Las amenazas de suicidio y autolesiones también son recurrentes y suelen presentarse ante la separación, el rechazo o las expectativas (DSM-V, 2014, p.664).



- **Inestabilidad afectiva debida a una notable reactividad del estado de ánimo:** esta reactividad se puede manifestar en episodios de intensa angustia, incomodidad, irritabilidad o ansiedad; los episodios se pueden ver interrumpidos por sentimientos de pánico, ira o desesperación (DSM-V, 2014, p. 664)
- **Sentimientos crónicos de vacío:** varias personas con TLP se quejan de un sentimiento constante de vacío y suelen aburrirse muy fácilmente en las actividades que emprenden (DSM-V, 2014, p.664).
- **Ideación paranoide transitoria relacionada con el estrés o síntomas disociativos graves:** este síntoma suele surgir durante etapas de estrés extremo y ocurren con frecuencia como respuesta de un abandono real o imaginado, por lo que el regreso de la persona significativa puede remitir el síntoma (DSM-V, 2014, p.664).

Ahora bien, los síntomas, a continuación, son aquellos con los que trabajamos en el análisis de la presente investigación.

A. Esfuerzos frenéticos para evitar un abandono real o imaginado.

Los individuos con este trastorno son muy sensibles al abandono real o imaginado. La separación, cambios o pérdidas de estructura, suelen ser razón de inestabilidad o alteraciones en la autoimagen, el afecto, la cognición, las relaciones interpersonales y el comportamiento (DSM-V, 2014, p. 663). El temor se presenta tan intenso que pueden llegar a deformar las acciones o palabras de una persona e interpretar de estas un evidente abandono (Nieto, T. 2006. p. 9). A este miedo suelen reaccionar con ira e impulsividad inapropiada para evitar frenéticamente el abandono, ya sea real o imaginado (DSM-V, 2014, p. 663).

B. Ira inapropiada e intensa o dificultades para controlar la ira.

La ira es una de las características más frecuentes en el comportamiento del individuo; sienten ira cuando perciben que su cuidador o persona significativa es negligente, distante, indiferente o que tiene la intención de abandonar. Su impulsividad les hace muy difícil controlar esa ira por lo que las personas con TLP suelen ser personas muy sarcásticas, guardan resentimientos y tienen explosiones verbales. Estas explosiones de ira suelen traer a la vez sentimientos de

vergüenza o culpa, lo que provoca también una devaluación en la imagen que tienen de sí mismos (DSM-V, 2014, p .664).

- C. Un patrón de relaciones interpersonales inestables e intensas, caracterizado por la alternancia entre los extremos de idealización y devaluación.

El paciente puede idealizar a su cuidador o hacer relaciones estrechas demasiado pronto. Sin embargo, esta persona puede cambiar repentinamente de opinión y devaluar a la persona por sentir que a esta no le importa, no está lo suficientemente presente o intenta abandonarla. (DSM-V, 2014, p. 664). La característica inestabilidad del trastorno se manifiesta en las relaciones interpersonales que mantiene y deteriora gravemente su entorno social.

**Causas.** La ciencia es un campo en constante descubrimiento y evolución. Muchos de los misterios clínicos siguen siendo, hasta la actualidad, un enigma. Y cuando al fin se cree tener respuestas, surge, en el camino, otra investigación, teoría o hipótesis completamente contradictorio a lo ya realizado. No resulta extraño, entonces, que las causas del TLP sean, hasta la fecha, un campo muy abierto y con apertura a cambios.

Por una parte, se estableció que el factor genético tiene relevancia en el padecimiento del trastorno. Si bien, no se ha determinado la existencia de un gen, se ha descubierto que el TLP es cinco veces más frecuente entre los familiares biológicos de primer grado (DSM-V, 2014, p. 665). Montes y Rodríguez (2009) plantean que otra de las posibles causas son las alteraciones neurobiológicas que condicionan el proceso de recepción de estímulos y emociones del individuo (p. 21).

Otro de los aspectos que se ha considerado como un factor influyente es el desarrollo infantil del individuo. Enrique García Bernardo, psiquiatra del Hospital Gregorio Marañón, plantea a las vivencias traumáticas en la infancia como un factor de riesgo en el desarrollo del TLP. Estas vivencias pueden ir desde negligencia y abandono, hasta abusos psicológicos y físicos (Portal sobre el Trastorno Límite de la Personalidad, 2013).

El autor expone sobre la relación con la figura materna y cómo ésta puede determinar el resto de las relaciones de un individuo. Ya que el TLP es un trastorno que se caracteriza por un patrón de relaciones inestables, se sugiere que la vivencia de alguna experiencia negativa con

la madre o con aquella figura que haya fungido de cuidador, durante la infancia, puede causar TLP (Portal sobre el Trastorno Límite de la Personalidad, 2013).

La trayectoria de los estudios sobre el TLP es larga y densa, pero, con esta síntesis, fuimos capaces de identificar cómo se representan el miedo, la impulsividad, la inestabilidad (síntomas) y una infancia de abusos (causa) en el desarrollo del personaje.

## 5. METODOLOGÍA

En Ciencias Sociales, la metodología es un conjunto de decisiones que el investigador toma con el fin de obtener datos específicos de alguna realidad que desee estudiar. Estas elecciones abordan el modo de aproximación a dicha realidad y la manera en la que se extraerán los datos de ésta, mediante el uso de técnicas, herramientas e instrumentos (Orozco y González, 2012, p. 14). En este capítulo se desglosan aquellas decisiones metodológicas que se llevaron a cabo para realizar la presente investigación.

### 5.1 Enfoque cualitativo

La primera decisión fue determinar la orientación metodológica de nuestra investigación. Reconocimos la existencia de dos enfoques metodológicos posibles y muy diferentes entre sí: el cuantitativo y el cualitativo.

Orozco y González (2012) definen a la investigación cualitativa como “aquella que hace uso de las ‘percepciones’ de los sujetos a los que estudia, es decir, las ‘cualidades’ del mundo desde las representaciones de los sujetos” (p. 30). Por otro lado, la investigación cuantitativa retoma la intervención de datos cuantificables o numéricos y responde a la necesidad de llegar a conclusiones generalizables. Se busca la prevalencia estadística y se trabaja con universos grandes (Orozco y González, 2012)

Tamayo (2003) propone una tabla comparativa donde se despliegan las características principales de ambos enfoques (p. 65):

**Tabla 5**

*Tabla comparativa de los enfoques cualitativo y cuantitativo.*

Aspecto	Investigación cuantitativa	Investigación cualitativa
Realidad	Invariable	Dinámica
Perspectiva	Externa	Interna
Enfoque	Particularizante	Holístico

Orientación	Hacia la verificación	Exploración
Diseño	Orientado al resultado	Orientado al proceso
Estructura	Rígida y sistemática	Flexible
Procesos	Controlado	Sin control
Procedimientos	Estructurados	Flexibles
Condiciones	Controladas	Naturales
Datos	Objetivos	Subjetivos
Hipótesis	Probables	Contrastables
Análisis	Inferencial/ Hipotético / Deductivo	Descriptivo e inductivo
Conclusiones	Generalizables	No generalizables
Resultados	Confiables	Válido

*Nota.* Tomado de *El proceso de la investigación científica* (p. 65), por Tamayo, 2003, Editorial Limusa.

Para nuestra investigación optamos por utilizar el enfoque cualitativo, ya que nos propusimos descubrir la manera en la que es representado el TLP en Catra y esta premisa corresponde a una lectura interpretativa de la serie *Shera y las princesas del poder*. Además, consideramos que las características principales de la investigación cualitativa son las más apropiadas por lo siguientes motivos:

- Las circunstancias en la serie permanecen siempre en constante movimiento.
- Se toma en cuenta la perspectiva y experiencia interna de Catra.
- El enfoque es holístico, se considera a la serie en su totalidad.
- La orientación se basa en la exploración de la interpretación y no en su verificación.

- El diseño está orientado hacia el proceso de representación de aquellas cualidades específicas que deseamos identificar en Catra (síntomas y causa del TLP).
- La estructura del instrumento es flexible.
- Los procedimientos que seguimos fueron también flexibles y los datos recolectados, subjetivos.
- La hipótesis es contrastable con otras interpretaciones.
- El análisis es descriptivo, los resultados, válidos y las conclusiones no son generalizables.

## 5.2 Investigación descriptiva

Ahora bien, la siguiente decisión a la que nos enfrentamos tuvo que ver con el tipo de investigación que se realizaría. Existen tres clases distintas de investigación: la histórica, que describe una realidad pasada; la descriptiva, que aborda fenómenos actuales; y la experimental, que analiza hechos del futuro (Tamayo, 2003. p. 44). La investigación descriptiva consiste en:

la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre cómo una persona, grupo o cosa se conduce o funciona en el presente. (Tamayo, 2003, p. 46)

El análisis en el presente documento coincide con esta clase de investigación, ya que éste se basa en la interpretación de un fenómeno actual (*She-Ra y las princesas del poder*) y consiste en el estudio de un proceso de representación (del TLP en Catra) en dicho fenómeno.

## 5.3 Diseño transversal

En la metodología de la investigación también existen dos líneas de diseño posibles: por una parte, el diseño longitudinal y, por otra, el transversal. La presente investigación siguió un diseño transversal descriptivo. Ésto debido a que, acorde con Hernández, Fernández y Baptista (2014), tal tipo de diseño es exclusivamente descriptivo y tiene como objetivo indagar la incidencia de una variable (el trastorno límite de la personalidad) en una población determinada (*Shera y las princesas del poder* y, más específicamente, Catra) (p. 155).

## 5.4 Técnicas y herramientas

Las anteriores decisiones conforman el lente metodológico con el que nos aproximamos a la determinación del TLP en Catra. Ahora bien, ¿cómo obtuvimos los datos? La técnica nos permite el uso específico de aquellas herramientas con las que recolectamos los datos (Orozco y Gonzalez, 2012, p. 35). Las técnicas de recolección de datos pueden ser múltiples.

Por ejemplo, en la investigación cuantitativa: cuestionarios cerrados, registros de datos estadísticos, pruebas estandarizadas, sistemas de mediciones fisiológicas, aparatos de precisión, etc. En los estudios cualitativos: entrevistas exhaustivas, pruebas proyectivas, cuestionarios abiertos, sesiones de grupos, biografías, revisión de archivos, observación, entre otros. (Hernández, Fernández y Baptista, 2014, p. 14)

En nuestra investigación, la primera técnica utilizada fue un *análisis psicoanalítico del guión de película*; dirigido, más específicamente, al estudio del personaje. Esta técnica consistió en la visualización de ciertos momentos de la serie (las respectivas muestras del estudio se expondrán en el apartado siguiente) y en la recolección de aquellos datos que ayudarían a comprender mejor a Catra (punto de vista como persona, necesidad dramática, actitud y cambio).

La segunda técnica es un *análisis sintagmático*; se observaron momentos específicos de la serie, se identificó el tipo sintagmático visualizado y, finalmente, se realizó un recorrido generativo para llegar a la producción de sentido de aquellos sintagmas.

Por otro lado, la herramienta que nos permitió la recolección de los datos fue la unidad cinematográfica de estudio, es decir, la propia serie *Shera y las princesas del poder*.

## 5.5 Población y muestra

Una vez que determinamos la aproximación metodológica y las técnicas y herramientas que permitieron la recolección de los datos, tuvimos que delimitar la población y la muestra de estudio. Tamayo (2003) define a la población como “la totalidad de unidades de análisis o entidades de población que integran dicho fenómeno” (Tamayo, 2003, p. 176). Una vez que se ha delimitado la población cuantificada, y cuando no sea posible analizar todos los elementos de la población, se selecciona entonces una muestra. La muestra es una parte representativa

del todo, por lo que refleja las características que definen a la población (Tamayo, 2003, p. 176).

La población de esta investigación es *Shera y las princesas del poder*. Pues es en los elementos de la serie *per se*, como lo es el personaje de Catra, dónde se busca la presencia de los síntomas y la causa del TLP. Sin embargo, no todos los episodios ni elementos de la serie representan aquellas características que buscamos determinar, así que procedimos a elegir una muestra. Ésta fue una muestra *no probabilística*, lo que significa que su elección no dependió de la probabilidad, sino que fueron elegidos intencionadamente en función de las características y propósitos de la investigación (Hernández, Fernández y Baptista, 2014).

Para el *análisis psicoanalítico del guión de película* se tomó en cuenta la acción de Catra; es decir, solo aquellos momentos visualizados que revelan un aspecto importante sobre Catra, ya sea su acción, actitud, personalidad, apariencia, recuerdos, etc.

Por otro lado, para escoger la muestra del *análisis sintagmático*, seleccionamos los episodios en los que, a nuestra interpretación, se pudieran encontrar tipos sintagmáticos que representarán esencialmente a las cuatro categorías planteadas en los objetivos y de las cuales buscamos determinar su representación. A continuación se exponen dichos episodios y el objetivo que representan.

**Tabla 6**

*Muestra del análisis sintagmático*

<b>Objetivo representado</b>	<b>No. de temporada</b>	<b>No. de episodio</b>	<b>Tiempo</b>
Patrón de relaciones interpersonales inestables e intensas que se alternan entre la idealización y la devaluación.	Temporada 1	Capítulo 11	19:21
Intentos frenéticos por evitar el abandono	Temporada 1	Capítulo 5	18:51



Objetivo representado	No. de temporada	No. de episodio	Tiempo
Ira y dificultades para controlarla	Temporada 3	Capítulo 3	20:43
Infancia con abusos	Temporada 1	Capítulo 11	15:11

## 5.6 Instrumento

Para concluir con este capítulo, se diseñaron dos instrumentos de recolección de datos para los respectivos análisis. El desarrollo del instrumento es una de las actividades principales del investigador. Consiste en la producción de datos, presentados de diversas formas (diagramas o mapas), con el fin de generar descripciones detalladas de la realidad que se quiere analizar (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Los instrumentos que a continuación se exponen fueron diseñados para sistematizar los datos arrojados sobre la representación del TLP en Catra. Todos los conceptos que se mencionan en ambos instrumentos los abordamos anteriormente.

### Instrumento 1

El primer instrumento está conformado por cuatro diferentes partes. La primera parte de la tabla (representada en verde) comprende al personaje como persona; allí se determinaron categorías para describir el modo de ser y hacer de Catra (presentadas mediante cualidades dicotómicas), así como su identidad física y su perfil social. La segunda parte del cuadro (representada en azul) contiene las categorías codificadas que nos permitieron delimitar la función, el rol y el actante, que representa Catra en la narración. La tercera parte (representada en rojo) integra el contexto de Catra y su actitud a lo largo de su vida; estos elementos se abordan con la realización de una biografía del personaje (lo que Field llama *vida interior* y *vida exterior*). La cuarta y última parte del instrumento (representada en morado) cuestiona si Catra manifiesta un cambio en la historia, el tipo de cambio que es (lineal o quebrado) y la manera en la que se manifiesta en su modo de ser y hacer.

**Tabla 7***Diseño de instrumento para el análisis psicoanalítico del guión de película*

<b>PUNTO DE VISTA COMO PERSONA</b>			
<b>PERFIL SOCIAL</b>			
NOMBRE			
TRABAJO			
VIVIENDA			
<b>RELACIONES PERSONALES</b>			
Nombre del personaje	Tipo de actante inicial		Relación inicial con Catra
<b>PERFIL FÍSICO</b>			
SEXO			IMAGEN
EDAD			
COLOR Y ESTILO DE CABELLO			
COLOR Y ESTILO DE OJOS			
VESTUARIO			
APARIENCIA			
OBSERVACIONES			
<b>PERFIL PSICOLÓGICO</b>			
Serena		Enojona	
Extrovertida		Introvertida	
Prudente		Impulsiva	
Segura		Temerosa	
Indulgente		Vengativa	

Estable		Inestable	
Pacífica		Violenta	
Amable		Grosera	
Moralista		Hedonista	
Independiente		Dependiente	
Otros			
<b>NECESIDAD DRAMÁTICA</b>			
<b>FUNCIÓN</b>	Protagonista		
	Antagonista		
<b>TIPO DE ACTANTE</b>	Sujeto		
	Objeto		
	Destinador		
	Destinatario		
	Ayudante		
	Oponente		
<b>ROL</b>			
<b>OBSERVACIONES</b>			
<b>ACTITUD Y CONDUCTA</b>			
<b>VIDA INTERIOR</b> <i>(backstory)</i>			
<b>VIDA EXTERIOR</b>			
<b>CAMBIO EN EL RELATO</b>			
¿Se presenta un cambio?			
Tipo de cambio	Lineal		
	Quebrado		

## CAMBIO EN EL CARÁCTER Y ACTITUD

### Instrumento 2

El segundo instrumento corresponde al *análisis sintagmático de la serie*, que abarca la clasificación de la gran sintagmática del film y el recorrido generativo. Al inicio de la tabla contamos con información que nos permite identificar la muestra (temporada, episodio y minuto exacto de la representación visual). Después se entra de lleno a la gran sintagmática (representada en naranja): se inserta el tipo sintagmático identificado, un acompañamiento visual (fotograma) y una descripción breve. Se procede a hacer una lectura interpretativa (representada en azul) sobre la manera en la que el sintagma se relaciona con las categorías de estudio (TLP). Y, finalmente, se desglosan los componentes del recorrido generativo, que servirán para la producción de sentido del sintagma con base en la interpretación (representados en rosa): el establecimiento del nivel más profundo de las estructuras semionarrativas (semántica fundamental); la identificación del sujeto, objeto, destinatario, destinador, oponente y ayudante (semántica narrativa); y el reconocimiento de la actoralización, temporalización, espacialización, tematización y figurativización (semántica y sintaxis discursiva).

### Tabla 8

*Diseño de instrumento para el análisis sintagmático*

<b>TEMPORADA Y EPISODIO</b>	
<b>TIEMPO</b>	
<b>GRAN SINTAGMÁTICA DEL FILM</b>	
<b>TIPO SINTAGMÁTICO</b>	
<b>FOTOGRAMA</b>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	

## INTERPRETACIÓN

INTERPRETACIÓN	
RECORRIDO GENERATIVO	
SEMÁNTICA FUNDAMENTAL	
SEMÁNTICA NARRATIVA	
SEMÁNTICA Y SINTAXIS DISCURSIVA	

## 6. ANÁLISIS

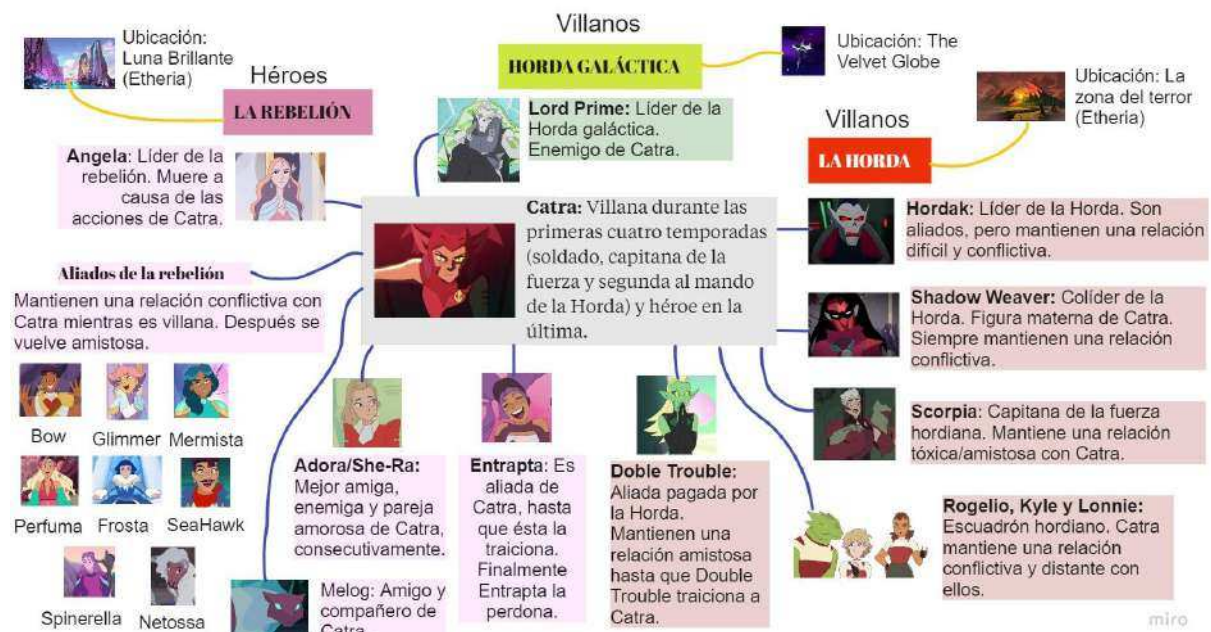
### 6.1. Análisis psicoanalítico del guión de película

#### *Punto de vista como persona*

El siguiente gráfico esquematiza una parte del *punto de vista como persona* de Catra que se desarrolló en el Instrumento 1 (el cual se puede encontrar completo en el apartado de Anexos) y muestra, específicamente, el tipo de interacción que ésta mantiene con distintos personajes (perfil social) y su apariencia física (apoyo visual). Dividimos, además, a estos personajes por el papel que desempeñan en la historia (héroes y villanos) con el fin de reconocer el esqueleto general de la trama.

**Figura 5**

*Sociograma de She-Ra y las princesas del poder*

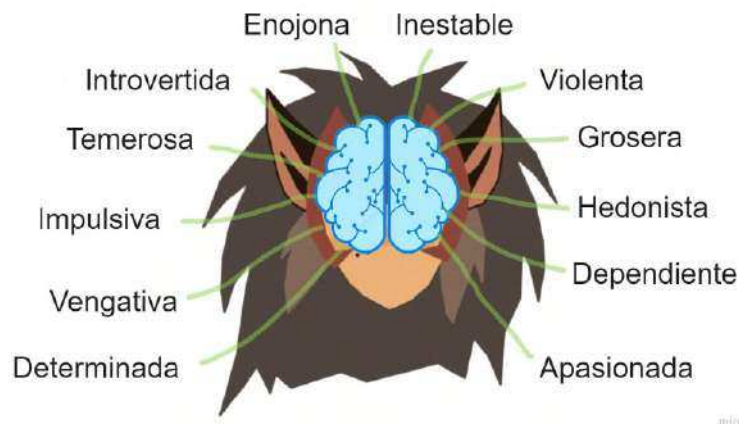


Elaboración propia basado en los conceptos de Casetti (1991) sobre la construcción del personaje. Para más detalles consultar el instrumento completo en Anexo 1.

Por otra parte, la siguiente animación muestra las características psicológicas más representativas de Catra, las cuales también forman parte de su *punto de vista como persona*.

## Figura 6

### *Características psicológicas de Catra*



Elaboración propia basado en los conceptos de Casetti (1991) sobre la construcción del personaje. Para más ver más características consultar el instrumento completo en Anexo 1.

### ***Necesidad dramática, actitud y cambio***

Ahora bien, la cronología, a continuación, es una síntesis de la biografía del personaje realizada en el instrumento 1. En esta cronología se hace un recorrido por los hechos más significativos de la vida de Catra, resaltando sus actitudes, la evolución de su necesidad dramática y el cambio que experimenta en su carácter, con base en la teoría de Field (1979), Casetti (1991) y Greimas (1990) sobre la construcción del personaje.

## VIDA INTERIOR

### *Catra vulnerable*

- No se tiene información sobre sus padres biológicos. Fue acogida por Shadow Weaver, segunda al mando de un ejército colonizador llamado La Horda.
- Es entrenada para convertirse en un soldado hordiano y pelear contra la rebelión de princesas.
- Fue víctima de abuso infantil, físico y emocional, por parte de su figura materna, Shadow Weaver.
- Solía tener una actitud agresiva y vulnerable hacia las demás personas. Por lo que su única amiga durante la infancia y adolescencia es Adora. A pesar de esto, presentaba constantes sentimientos de celos hacia su amiga, debido al trato preferencial que recibía de Shadow Weaver.

## VIDA EXTERIOR

### *Catra feliz*

- Catra vive en la Horda como soldado, está conforme y adaptada a su entorno. Está del lado de los villanos, pero tiene un rol completamente pasivo.
- Su vida es marcada por la deserción de Adora, pues percibe un abandono fuerte.

### *Catra enojada*

- Es enviada a una misión para traer de regreso a Adora, pero no logra cumplir su cometido.
- Shadow Weaver la maltrata por su fracaso. Hordak, por su parte, la sube de puesto a Capitana de la Fuerza y se convierte en un personaje activo modificador degradador y en un tipo de actante oponente.
- Conoce a Scorpia, su interacción con ella consiste en inestables muestras de cariño, rechazo o abuso.
- Emprende varias misiones para atacar a la rebelión e intenta que Adora regrese por diversos medios (discursos denigrantes, secuestros, boicots y más). Tiene poco control de sus impulsos y sentimientos, pues la ira hace que dañe física y emocionalmente a Adora por negarse a volver.
- Conoce a Entrapta. Catra demuestra tener dificultades para confiar y abrirse a otras personas.
- Su ambición dentro de La Horda empieza a crecer todavía más.
- La venganza por el abandono de Adora y el rencor que guarda por el maltrato de Shadow Weaver hacen que descarte su amistad con Adora y ésta se convierta en su principal enemiga. Catra continúa manteniendo relaciones inestables y emocionalmente intensas.
- Priva de su poder mágico a Shadow Weaver y la aprisiona. Hordak la convierte en su segunda al mando.
- Hordak y Entrapta trabajan en un Portal que traerá a un ser malvado llamado Lord Prime (hermano/clon de Hordak) y Catra se siente insegura de su puesto en la Horda.
- Hordak le ordena que se deshaga de Shadow Weaver, pero Catra intenta hacer lo necesario para que se quede con ella. Shadow Weaver la engaña y se escapa para encontrar a Adora.
- Catra se entera de que Shadow Weaver la abandonó por Adora y, cegada por la ira, decide abrir el Portal, provocando que la realidad se altere y poniendo al planeta en gran peligro.
- Shadow Weaver, con sus poderes restaurados, la paraliza y tortura para intentar detenerla.
- Entrapta intenta detener a Catra, pero ésta la traiciona y la manda a una isla peligrosa a morir.
- Adora logra cerrar el Portal, pero muere Angella (líder de la rebelión). Glimmer, su hija, la sustituye.



- El Portal causa que Lord Prime consiga la ubicación de Etheria y se dirija al planeta.

#### *Catra oscura*

- La culpa de lo que ha hecho y la tristeza e ira que le provocan los abandonos de Adora y Shadow Weaver consumen la salud mental de Catra. Poco a poco va tocando fondo.
- Conoce a Double Trouble y las misiones para colonizar al planeta y erradicar a la rebelión continúan.
- Catra denigra y maltrata psicológicamente a Scorpia, provocando que ésta deserte. Un nuevo abandono afecta enormemente el estado mental de Catra.
- Double Trouble traiciona a Catra poniéndola en contra de Hordak.
- Catra y Hordak pelean a muerte. Ambos logran salvarse, pero Catra toca fondo.

#### *Catra arrepentida*

- Lord Prime llega a Etheria y secuestra a Glimmer. Catra sube a su nave y hace un trato con él.
- Decide sacrificarse por Glimmer y Lord Prime toma control de la mente de Catra.
- Es rescatada por Adora, Bow y Glimmer.
- Intenta redimirse por el daño que ha causado y ayuda a La resistencia. Se convierte en un ayudante con un rol activo, conservador y restaurador.
- Conoce a Milog. Su interacción con él es fundamental para la regulación de las emociones de Catra.
- Se reencuentra con Shadow Weaver y todos los sentimientos negativos reaparecen. En lugar de dejarse llevar por la ira, como antes, huye.
- Catra regresa cuando descubre que Adora está en peligro
- Shadow Weaver muere salvando a Catra.
- Catra le confiesa su amor a Adora y se convierte en su pareja.

## 6.2. Análisis sintagmático

Finalmente, las cuatro tablas siguientes contienen el análisis sintagmático (Metz, 2002) de la muestra seleccionada y el análisis de su discurso a partir de la teoría de Greimas (1990) sobre la producción del sentido.

**Tabla 9**

*Aplicación de análisis sintagmático 1*

<b>TEMPORADA Y EPISODIO</b>	Temporada 1 Episodio 11 “La promesa”
<b>TIEMPO</b>	15:11
<b>GRAN SINTAGMÁTICA DEL FILM</b>	
<b>TIPO SINTAGMÁTICO</b>	Escena
<b>FOTOGRAMA</b>	
	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<p>Catra y Adora reviven un recuerdo de su infancia gracias a la inteligencia artificial de una ruina antigua:</p> <p>Están jugando por las instalaciones de la Zona Oscura y encuentran una habitación que no suele estar abierta. Ambas sienten curiosidad y, aunque saben que no tienen permitido</p>	

entrar, deciden hacerlo. Shadow Weaver las descubre y las niñas salen corriendo, pero justo antes de llegar a la puerta, paraliza a Catra. Adora le ruega a Shadow Weaver que pare y le dice que no fue intención de Catra molestar. Shadow Weaver contesta, gentilmente, que tiene que esforzarse más por controlar a Catra. Ésta es liberada de su paralización y cae al suelo, de rodillas, temblando.

**Shadow Weaver:** Insolente. Esperaba este comportamiento vergonzoso de ti. Pero no permitiré que también hundas a Adora (Catra está petrificada).

**Adora:** Shadow Weaver, no es su culpa. Fue idea mía también

**Shadow Weaver:** Nunca has sido más que una molestia para mí. Dejé que te quedaras porque Adora te tiene estima, pero en cuanto arriesgues su futuro, yo misma me desharé de ti ¿Entendiste?

## INTERPRETACIÓN

Shadow Weaver abusa de Catra física y emocionalmente (abuso).

## RECORRIDO GENERATIVO

<b>SEMÁNTICA FUNDAMENTAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Verdad: ser Shadow Weaver es parecer abusiva.</li> <li>→ Falsedad: no ser Shadow Weaver es no parecer abusiva.</li> <li>→ Secreto: ser Shadow Weaver es no parecer abusiva.</li> <li>→ Mentira: no ser Shadow Weaver es parecer abusiva.</li> </ul>
<b>SEMÁNTICA NARRATIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Sujeto: Shadow Weaver</li> <li>→ Objeto: Abuso</li> <li>→ Destinador: Shadow Weaver</li> <li>→ Destinatario: Catra</li> <li>→ Ayudante: discurso denigrante, amenazas y violencia física.</li> <li>→ Oponente: Adora.</li> </ul>
<b>SEMÁNTICA Y SINTAXIS DISCURSIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Tematización: Abuso.</li> <li>→ Figuratización: discurso denigrante, amenazas y violencia física.</li> <li>→ Actorialización: Shadow Weaver.</li> </ul>

	→ Temporalización: temporada 1, episodio 11 → Espacialización: La Zona de Terror.
--	--

**Tabla 10**

*Aplicación de análisis sintagmático 2*

<b>TEMPORADA Y EPISODIO</b>	Temporada 1 Episodio 5 “La puerta del mar”
<b>TIEMPO</b>	18:51
<b>GRAN SINTAGMÁTICA DEL FILM</b>	
<b>TIPO SINTAGMÁTICO</b>	Escena
<b>FOTOGRAMA</b>	
	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<p>Adora intenta mantener cerrada la puerta que separa al reino de Mermista del ataque de los hordianos. Catra salta y aterriza encima de la espada con la que Adora está intentando cerrar la puerta y la cuál no puede soltar. Se burla de la corona de Adora y le cuestiona si creyó que sería tan fácil escaparse de la Horda. La llama estúpida y Adora le pregunta si su plan es insultarla hasta que decida regresar del lado de los hordianos. Catra la rasguña, se baja de la espada y le presume a Adora su ascenso en la cadena de mando de la Horda. Adora la felicita y Catra le dice que hasta hace poco ese ascenso era lo que Adora más quería en el mundo, le cuestiona si no cree que ya es suficiente (refiriéndose a todo lo que</p>	

Adora ha hecho contra la Horda). Adora responde que no regresará y Catra, enojada, le empieza a dar una serie de arañazos y golpes en el estómago. Y con la mano en el cuello de Adora, le dice:

**Catra:** ¿Por esto me dejaste, disfraces y un espectáculo de luces?. Y tus nuevos amigos no aparecen ¿Cuando te volviste tan débil?

## INTERPRETACIÓN

Catra intenta evitar un abandono (miedo).

## RECORRIDO GENERATIVO

### SEMÁNTICA FUNDAMENTAL

- Verdad: ser Catra es parecer miedosa.
- Falsedad: no ser Catra es no parecer miedosa.
- Secreto: ser Catra es no parecer miedosa.
- Mentira: no ser Catra es parecer miedosa.

### SEMÁNTICA NARRATIVA


- Sujeto: Catra.
- Objeto: miedo.
- Destinador: Catra.
- Destinatario: Adora.
- Ayudante: insultos, discurso persuasivo y violencia física.
- Oponente: Mermista.

### SEMÁNTICA Y SINTAXIS DISCURSIVA

- Tematización: miedo.
- Figuratización: insultos, discurso persuasivo y violencia física.
- Actoralización: Catra.
- Temporalización: Temporada 1 Episodio 5
- Espacialización: Puerta del Mar Salina.

**Tabla 11**

*Aplicación de análisis sintagmático 3*

<b>TEMPORADA Y EPISODIO</b>	Temporada 1, capítulo 11 “La promesa”
<b>TIEMPO</b>	19:21
<b>GRAN SINTAGMÁTICA DEL FILM</b>	
<b>TIPO SINTAGMÁTICO</b>	Escena
<b>FOTOGRAMA</b>	
	
<b>DESCRIPCIÓN</b>	
<p>Catra va en busca de tecnología avanzada para crear armas contra la rebelión. Encuentra a Adora en el mismo lugar, una ruina antigua, y se quedan encerradas. Tras revivir varios</p>	



recuerdos, Catra comprende algunas cosas sobre su infancia. Mientras tanto, Adora cuelga de un precipicio, tras haber luchado con unas arañas que las perseguían y le pide ayuda a Catra, pero ésta se queda parada en el borde analizando la espada.

**Catra:** Esta cosa no funcionaría conmigo aunque intentara. Solo funciona contigo. Y de nuevo, eres especial. Es lo que Shadow Weaver siempre dijo [...] Ah ¿Sabes? Ahora todo tiene sentido. Tu siempre has sido la que ha retenido mi potencial. Querías que pensara que te necesito, querías que me sintiera débil. Todo héroe necesita un compañero ¿cierto? [risa] Lo triste es que pase todo este tiempo esperando que volvieras con los hordianos, cuando realmente tu ida fue lo mejor que me pudo haber pasado. Soy más fuerte de lo que todos pensaron. Me pregunto qué pude haber sido si me hubiera deshecho de ti antes.

Catra empieza a romper la telaraña que impide que Adora se caiga. Cuando la termina de romper, Adora logra sujetarse del borde de una roca y le dice a Catra que nunca fue su intención que se sintiera como una segunda mejor opción y le pide que pare. Pero Catra lanza la espada al precipicio y se marcha. Adora se suelta y cae al precipicio

## INTERPRETACIÓN

Catra mantiene una relación inestable con Adora debido a la devaluación de lo que antes sentía y pensaba de Adora (inestabilidad).

## RECORRIDO GENERATIVO

### SEMÁNTICA FUNDAMENTAL

- Verdad: ser Catra es parecer inestable.
- Falsedad: no ser Catra es no parecer inestable.
- Secreto: ser Catra es no parecer inestable.
- Mentira: no ser Catra es parecer inestable.

### SEMÁNTICA NARRATIVA

- Sujeto: Catra.
- Objeto: inestabilidad.
- Destinador: Catra.
- Destinatario: Adora.
- Ayudante: El discurso de Catra devaluando la relación con Adora.
- Oponente: Adora al decir que las cosas no eran como Catra las sentía.

<b>SEMÁNTICA Y SINTAXIS DISCURSIVA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Tematización: inestabilidad.</li> <li>→ Figurativización: El discurso de Catra devaluando la relación con Adora.</li> <li>→ Actoralización: Catra.</li> <li>→ Temporalización: Temporada 1, episodio 11</li> <li>→ Espacialización: La ruina de Los primeros.</li> </ul>
--	---

**Tabla 12**

*Aplicación de análisis sintagmático 4*

<b>TEMPORADA Y EPISODIO</b>	Temporada 3 Episodio 3 “Érase una vez en el desierto”	
<b>TIEMPO</b>	20:43	
<b>GRAN SINTAGMÁTICA DEL FILM</b>		
<b>TIPO SINTAGMÁTICO</b>	Secuencia por episodios	
<b>FOTOGRAMA</b>		
		
<b>DESCRIPCIÓN</b>		



Catra consigue aprisionar a Adora y ésta le ruega que no siga los planes de Hordak de abrir El Porta. Catra la interroga y descubre que Shadow Weaver está viviendo en Luna brillante, la sede principal de La Resistencia y en donde también vive Adora. Catra se sorprende y le dice:

**Catra:** *¿Shadow Weaver me dejó por ti? Todo esto pasó por ti.*

La imagen se difunde a negro cuando Catra sale de la habitación cegada por la ira. Después se muestran planos de los ojos y pies de Catra mientras camina con su respiración cortada como el único sonido de fondo. Entonces se encuentra con Scorpia y ésta le pregunta a Catra si se encuentra bien. Catra, con los ojos llenos de lágrimas, le responde que volverá a La zona del terror, abrirá el portal y los destruirán a todos

## INTERPRETACIÓN

Catra tiene dificultades para controlar su ira (impulsividad).

## RECORRIDO GENERATIVO

<p><b>SEMÁNTICA FUNDAMENTAL</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Verdad: ser Catra es parecer impulsiva.</li> <li>→ Falsedad: no ser Catra es no parecer impulsiva.</li> <li>→ Secreto: ser Catra es no parecer impulsiva.</li> <li>→ Mentira: no ser Catra es parecer impulsiva.</li> </ul>
<p><b>SEMÁNTICA NARRATIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Sujeto: Catra.</li> <li>→ Objeto: impulsividad.</li> <li>→ Destinador: Catra</li> <li>→ Destinatario: Etheria</li> <li>→ Ayudante: La decisión de abrir un portal que pondrá en peligro a todos.</li> <li>→ Oponente: Adora</li> </ul>
<p><b>SEMÁNTICA Y SINTAXIS DISCURSIVA</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>→ Tematización: impulsividad.</li> <li>→ Figuratización: la decisión de abrir el portal</li> <li>→ Actoralización: Catra.</li> <li>→ Temporalización: temporada 3 Episodio 3</li> </ul>

## ANÁLISIS DE RESULTADOS

El *análisis psicoanalítico del guión de la película* y el análisis sintagmático de las respectivas muestras, nos permitieron analizar con profundidad al complejo personaje que es Catra. En este apartado, y casi al término de nuestro viaje metodológico, nos dedicaremos a analizar aquellos resultados obtenidos de los análisis con el fin de comprender, de la manera más fiel posible, la esencia del personaje.

### **Análisis psicoanalítico del guión de película**

Los datos obtenidos en el análisis psicoanalítico del personaje se interpretaron para describirlos en cinco etapas evolutivas conforme al desarrollo del personaje durante toda la serie. Respecto al análisis sintagmático, también analizamos los tipos sintagmáticos resultantes y lo que su generación de sentido aportó en la comprensión del personaje.

#### ***Catra vulnerable.***

Durante esta primera fase, la principal característica que identifica al personaje es la vulnerabilidad. El ambiente inseguro en el que se cría y el abuso físico y emocional al que es sometida por Shadow Weaver, resultan ser elementos que afectan la construcción de Catra como persona.

#### **Figura 7**

*Adora, Catra y Shadow Weaver*



*Nota.* Adaptado de *Shadow Weaver convence a Adora para mantener a Catra bajo control*

[Imagen], She-Ra y las princesas del poder Fandom

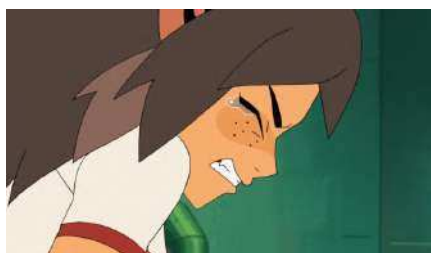
([https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/ru/wiki/Shadow\\_Weaver](https://she-raandtheprincessesofpower.fandom.com/ru/wiki/Shadow_Weaver)). CC-BY-SA

*Catra vulnerable* es una pequeña niña que busca sentirse amada y protegida. Sin embargo, por las circunstancias a su alrededor, su actitud ante la vida se construye como un escudo con el que intenta protegerse de todo, incluso de aquello que no le hace intencionalmente daño.

Identificamos, como parte de su perfil psicológico, que el personaje manifiesta ser una niña introvertida, asustadiza y emocionalmente expuesta. Reacciona, además, con violencia, llanto o confusión hacia las experiencias que le duelen y ésto le sucede en todos los escenarios de su entorno y con todas las personas con las que convive.

Si algo caracteriza a Catra, en esta era, es que es visiblemente afectada por las cosas que le suceden. De modo que, a pesar de tener una conexión especial con Adora, durante su adolescencia, observamos que el discurso denigrante en el que Shadow Weaver la compara con su mejor amiga, va modificando la interacción que el personaje tiene con ésta. Pues no solo desarrolla actitudes competitivas tóxicas, sino que también se empieza a percibir a sí misma como la segunda mejor opción, lo que influye mucho en su autoestima y salud mental.

**Figura 8**  
*Catra llorando*



Nota. Adaptado de *Catra and Loonie* [Imagen], Tumblr

(<https://rainforestgeek.tumblr.com/post/638348302126120960/catra-and-lonnie>).

En esta etapa, el personaje viste el uniforme de un soldado hordiano en entrenamiento. El vestuario nos reitera que ella se está formando, no solo como soldado, sino también como persona. Descubriremos, más adelante, que las vivencias, interacciones sociales y sentimientos de *Catra vulnerable* influyen en gran medida en el desarrollo de sus futuras versiones. Adicional a ésto, es relevante mencionar que su uniforme militar es diferente al de Adora, pero igual al del resto de sus compañeros; un elemento que reitera el discurso con el que crece, en el que Adora sobresale siempre por encima de ella.

Esta reflexión nos ha permitido unir, en una imagen mental grande, el punto de vista como persona de *Catra vulnerable* (perfil psicológico, social y físico) y la actitud con la que enfrentó sus vivencias infantiles (vida interior). Narrativamente, ella no presenta alguna necesidad dramática. Pues, tomando en cuenta el inicio de la trama, esta versión se encuentra en el pasado del personaje.

### ***Catra feliz***

Con esta versión del personaje inicia la historia de *Shera y las princesas del poder*. Y aunque su tiempo en pantalla es poco, nos tomaremos unos párrafos para su descripción. Pues es esta etapa la que nos revela cómo sus vivencias infantiles moldearon su personalidad adulta.

**Figura 9**  
*Shadow Weaver y Catra*



*Nota.* Adaptado de *Catra and Shadow Weaver - Mercy (She-Ra AMV)*  
[Video], YouTube (<https://www.youtube.com/watch?v=Gn2y3OB4ywU>).

*Catra feliz* es una mujer adulta y joven, con un vestuario y estilo que refleja una personalidad más peculiar. Su identidad, tanto interna como externa, se ha complejizado. Pero las circunstancias a su alrededor no han cambiado desde su niñez, por lo que ha encontrado la forma de lidiar con el persistente abuso de Shadow Weaver. Su actitud hacia el mundo que la rodea sigue siendo un escudo metafórico, ahora mucho más duro y espinoso, con el que se protege. La notable vulnerabilidad de su niñez ha sido sustituida por una superficie dura; sus vivencias la han tornado una persona insolente, sarcástica, irrespetuosa, hedonista, malhumorada y orgullosa. Esta faceta sale a luz con todos los personajes con los que interactúa.

Por otro lado, su relación con Adora se ha hecho mucho más fuerte. El hecho de que duerma a los pies de Adora, siendo ya una persona adulta, nos habla mucho del rol que ésta ha tomado como su protectora y de la dependencia que Catra ha desarrollado con su mejor amiga. En su interacción con Adora, además de que también se muestra como una persona aparentemente fuerte e indiferente al maltrato, descubrimos que también puede ser divertida y afectuosa. Aunque, muy en el fondo, la competencia que siente con Adora continua, acompañada ahora de un resentimiento causado por el rechazo y maltrato de Shadow Weaver.

Esto último también nos revela cierta frustración que el personaje ha desarrollado respecto a su labor en La Horda. Ella no parece tener sueños o deseos de superación dentro de La Horda, o por lo menos no propios, ya que si los tiene, se debe a la presión constante de Shadow Weaver y a la misma comparación que existe entre el desempeño de ella y el de Adora.

**Figura 10**  
*Adora y Catra*



*Nota.* Adaptado de *Screenshot 2018-11-15 catradora - Twitter Search(4)* [Captura de pantalla], Shipping Wiki ([https://shipping.fandom.com/wiki/Catradora/Gallery?file=Screenshot\\_2018-11-15\\_catradora\\_-\\_Twitter\\_Search%284%29.png](https://shipping.fandom.com/wiki/Catradora/Gallery?file=Screenshot_2018-11-15_catradora_-_Twitter_Search%284%29.png)).

Si bien parece que el personaje no tiene una vida completamente plena ¿por qué hemos calificado esta fase en la vida del personaje como feliz? Si tomamos en cuenta el resto de las etapas evolutivas del personaje, ésta era, en particular, es aquella en la que más observamos a una Catra cómoda y adaptada. Aunque las condiciones que la rodean sean hostiles, ella parece estar conforme y feliz con lo que tiene. Es por eso que, narrativamente hablando, el personaje tiene un rol completamente pasivo. Pues no tiene algún propósito individual que la impulse a accionar en la trama.

## ***Catra enojada***

Esta versión del personaje existe debido a su evolución a partir del abandono de Adora. Pues, una vez que Adora se marcha, Catra comienza a experimentar una ira que altera significativamente su perfil psicológico; todas las cualidades negativas de su personalidad se intensifican y se vuelve más irritable, malhumorada y agresiva. Su escudo se vuelve mucho más duro e intenta mantenerse emocionalmente distante de todo el mundo. A Scorpia y Entrapta, por ejemplo, que son los únicos personajes (además de Adora) con los que llega a entablar una amistad, nunca les demuestra cariño.

**Figura 11**  
*Catra enojada*



*Nota.* Adaptado de *Which "She-Ra And The Princesses Of Power" Character Are You?*  
[Imagen], Pinterest (<https://www.pinterest.com.mx/pin/595812225697505676/>).

La evolución del personaje, por lo tanto, no solo altera sus interacciones personales, sino también su afectividad. En el tiempo posterior a la partida de Adora, el rechazo de Shadow Weaver, y su preferencia por Adora, se hacen mucho más evidentes. Así, el personaje se deja llevar por pensamientos cargados de dolor: recuerdos de los abusos que sufrió y de todo el cariño que le faltó. Ella culpa de esto a Shadow Weaver, pero también a Adora. De modo que, a la vez que se siente furiosa, necesitada y herida, por el abandono de Adora, también se siente feliz. Ya que representa una oportunidad para mejorar su relación con Shadow Weaver. Por supuesto, esto no ocurre así. Por el contrario, como observamos en el análisis, ella termina rebelándose contra Shadow Weaver.

Después del tiempo que dedicó Catra a intentar que Adora regrese y al convencerse de que Adora es el origen de sus problemas, el personaje adquiere una mayor motivación: destruir a

Adora y, con ella, a la rebelión. Desde este momento, se convierte en un personaje activo, modificador y degradador, que participa directamente en la trama. Descubrimos una faceta que es: determinada, optimista, apasionada, temeraria, pero también deshonesto y egoísta. Llega un momento, tras el abandono de Shadow Weaver, en el que se deja consumir completamente por la ira; se hace más fuerte, más lista, más letal y, en el interior del personaje, se asienta un deseo crudo de venganza. Aunque el dolor que guarda se centra exclusivamente en dos personajes (Adora y Shadow Weaver), sus acciones, moralmente cuestionables, la convierten en la antagonista y oponente de la historia. Esta etapa se desarrolla durante las primeras tres temporadas de la serie.

**Figura 12**  
*Adora y Catra*



*Nota.* Adaptado de *She-Ra and the Princesses of Power Season 3 Review: A Brief, Considered Exploration of Redemption* [Imagen], Comicbook (<https://comicbook.com/tv-shows/news/she-ra-season-3-netflix-review/>).

### ***Catra oscura***

La búsqueda de la venganza es lo que trae al personaje a esta versión. Para comenzar, compartiremos una cita del libro de ficción *Una corte de llamas plateadas*, que, a nuestra interpretación, refleja muy bien la esencia del personaje durante esta era.

Entonces Nesta se convirtió en lobo. Se armó de dientes y garras invisibles, y aprendió a golpear con mayor velocidad, con mayor profundidad, de manera más letal. Lo había disfrutado. Pero cuando llegó el momento de apartar el lobo, descubrió que la había devorado a ella también. (Mass, S. 2021. p. )

Esta cita refleja de manera muy justa a *Catra oscura*, pues tiene relación con lo que le sucede durante la cuarta temporada. Como observamos en su *vida exterior*, el personaje toma la

decisión de abrir un portal que pone en peligro a todo el planeta. Su vestuario nos ayudará a comprender lo que significó ésta decisión en su desarrollo psicológico.

**Figura 13**  
*Catra oscura y Adora*



*Nota.* Adaptado de *Catra and Adora fighting at the end of the world* [Imagen], Gizmodo (<https://gizmodo.com/she-ra-and-the-princesses-of-power-could-have-been-way-1844403702/>).

El traje naranja que la caracteriza, y el cual vemos desde la temporada uno, no cambia significativamente hasta el episodio cinco de la tercera temporada, cuando abre el portal. Si bien Catra ya ha tomado decisiones para causar daño, abrir el portal representa, hasta ese momento, la decisión más destructiva que ha llevado a cabo, pues atenta contra la seguridad de todos los habitantes en Etheria y provoca la muerte de Ángela (madre de Glimmer y líder de la resistencia). Tomando en cuenta que esta decisión proviene de un lugar sensible en la psicología del personaje (pues la motiva el enojo al descubrir que Shadow Weaver la abandonó para buscar a Adora), podemos interpretar que, a partir de ese momento, su lado más turbio y roto crece. De manera que, en ese mismo episodio, su apariencia se tiñe de elementos oscuros, así como la vestimenta que usa después.

Podríamos afirmar que la decisión de abrir el portal representa el punto más bajo de su vida. El posterior deterioro social, físico y emocional, que manifiesta, es el elemento que más visualizamos durante la temporada cuatro. Sus acciones como villana no cambian realmente, pero psicológicamente no solo vemos a una Catra completamente hundida en enojo y resentimiento, sino también a una persona cansada, triste, ansiosa y miserable.

Parte de este deterioro se debe a que se empieza a quedar completamente sola. Al sentir una culpa abrumadora por todo el daño que provocó (incluyendo su traición hacia Entrapta), el personaje continúa teniendo actitudes todavía más crueles que provocan, por ejemplo, el abandono de Scorpia. Un hecho que le afecta profundamente y resulta evidente en sus rasgos



físicos. Para el final de la cuarta temporada, cuando se enfrenta contra Hordak y descubre la traición de Double Trouble, el personaje toca fondo. Y ésto es un elemento fundamental para la siguiente y última etapa en su historia.

#### **Figura 14**

*Catra*



*Nota.* Adaptado de *Catra Season 4* [Imagen], Pinterest (<https://co.pinterest.com/pin/786018941199700690/>).

#### ***Catra arrepentida.***

Una vez que Lord Prime invade Etheria y Glimmer y Catra se suben a su nave, ésta realiza el acto más bondadoso que la hemos visto hacer jamás: sacrificarse por Glimmer. Este hecho marca el origen de la última era.

Una vez que es rescatada del control mental de Lord Prime, Catra se convierte en ayudante y en un personaje activo, conservador y restaurador. Si bien este cambio es muy evidente respecto a la función que desempeña en la trama, la transformación como cambio en el carácter y las actitudes del personaje no es tan evidente, pues, como reconocimos en el análisis, el cambio se presenta de manera quebrada (se presentan altos y bajos). El vestuario se coordina con este hecho, ya que después de ser rescatada, su estilo se parece al de la temporada uno, pero con algunos vestigios de su oscuridad.

Su perfil psicológico también cambia; aquellas cualidades vengativas y resentidas desaparecen, pero aún podemos ver sombras de agresividad o irritabilidad. Sin embargo, el personaje hace todo lo posible por ser más paciente y menos dura con ella misma y con los demás.

**Figura 15**  
*Adora y Catra*



*Nota.* Adaptado de *Catradora* [Imagen], Pinterest (<https://www.pinterest.com/pin/647040671455075896/>).

Por otro lado, su redención le genera más estabilidad en sus relaciones personales. Voluntariamente, empieza a apartar el escudo que había construido e intenta abrirse a las demás personas. Eventualmente no solo Scorpia, Adora y Entrpata la perdonan, sino que también gana nuevas relaciones sanas con personajes como Bow, Glimmer y Milog. Sin embargo, su relación con Shadow Weaver se mantiene, hasta el final, como la causa principal de que regrese a viejos patrones tóxicos e inestables. Adicional a esto, también se nos revela que Catra ha guardado sentimientos amorosos por Adora, complejizando todavía más su relación. Para el término de la serie, está en su lugar mucho más segura física y emocionalmente.

A manera de conclusión, podemos afirmar que la visualización de Catra durante toda la serie, el análisis de su actitudes y emociones, la observación de sus interacciones personales, la determinación de su personalidad y rasgos físicos, y la escritura de su cronología, nos permitieron tener un profundo entendimiento del personaje, no sólo como rol narrativo, sino también como persona. Un acercamiento al que, de hecho, ella se opondría. Lo podemos asegurar así porque la facultad de ver a través de sus ojos, la posibilidad de experimentar sus emociones y la capacidad de conmovernos por sus vivencias, conociendo ya su historia y manera de entender el mundo, son los resultados más fructíferos del *análisis psicoanalítico del guión de película*.

### **Análisis sintagmático del film**

Sobre el análisis sintagmático de la serie, encontramos que de los cuatro tipos sintagmáticos analizados, tres de ellos se clasificaron como escenas y el otro restante como secuencia por

episodios. Si bien *She-Ra y las princesas del poder* es una serie que desarrolla un mundo ficticio y fantasioso, los temas que toca y la complejidad de las relaciones dentro de ella, se perciben de manera muy real por la empatía que nos transmiten. Tomando en cuenta ésto, no es de extrañarnos que la mayoría de los tipos sintagmáticos resultaron ser escenas, pues es la escena el único tipo sintagmático cuyo tiempo de pantalla corresponde con el tiempo real.

Por otro lado, la secuencia por episodios construyó la expresividad del enojo en el personaje. El énfasis, a diferencia de la escena, no recayó en el carácter real, sino en el aumento de la ira en el personaje, es decir, en la evolución corta de este sentimiento en particular y la acción que provocó. Los cuatro tipos sintagmáticos analizados nos permiten comprender aspectos característicos de la identidad de Catra como personaje; específicamente, su interacción con otros personajes y la expresividad de sus emociones y recuerdos.

## CONCLUSIONES

La enfermedad mental ha estado presente en nuestra sociedad desde hace mucho tiempo. Se le ha excluido, estudiado, medicado, psicoanalizado y verbalizado. Los discursos sobre los padecimientos mentales que han proliferado en nuestra sociedad no han dejado de circular por todos los lugares y a través de diferentes medios ya sea a partir de libros, documentos, fotografías, películas, series, etc.

En el caso de esta investigación es importante destacar que ciertos medios de comunicación tienen influencia en las personas y en su vida cotidiana y en ese sentido, también la salud y la forma en que ésta se concibe se encuentra atravesada por lo que se presenta en ellos. Así no se debe minimizar el papel que estos tienen como formadores de discurso y transmisores de determinados modelos.

### **El origen del trastorno**

La primera categoría del TLP que se estudió fue la causa y la identificamos principalmente durante la era de *Catra vulnerable*. En el marco teórico, se abordaron las [vivencias de negligencia, abandono y abusos físicos y psicológicos](#), durante la infancia, como una de las posibles causas del TLP. Sobre todo si el daño es por parte de la figura materna o cuidadora. Ahora bien, ¿es válido afirmar que el personaje fue abusado física y psicológicamente? La respuesta es sí. Durante su infancia, visualizamos dinámicas de abuso por parte de su figura materna, Shadow Weaver.

Un claro ejemplo de este maltrato se trató en el análisis sintagmático; en la escena se muestra el abuso físico de Shadow Weaver y las diferencias de trato que existía entre Adora y Catra, las cuales contribuyeron negativamente al perfil psicológico de ésta. Esta situación perdura durante toda su etapa formativa y continua incluso cuando el personaje ya está en su edad adulta. Shadow Weaver amenaza e intimida constantemente a Catra, refiriéndose a ella de manera denigrante. Además que la vemos causando dolor, paralizando o torturando al personaje en diversas ocasiones.

No tenemos información precisa sobre los padres de Catra, pues la historia sólo nos revela que fue adoptada por La Horda a temprana edad y que fue Shadow Weaver la figura materna.

Podríamos decir que el primer trauma de Catra bien podría ser el propio abandono y negligencia de sus verdaderos padres. Sin embargo, analizando los resultados, concluimos que fue el abuso de Shadow Weaver el responsable de que Catra desarrollará las inseguridades y miedos que determinarían sus respuestas afectivas y sus futuras interacciones con los demás y con ella misma. Ésto nos lleva a la segunda categoría que observamos en su desarrollo de personaje.

### **El primer síntoma**

El abandono de Adora es el acontecimiento que rompe la burbuja “estable y cómoda” en la que vivía *Catra feliz* y la primera vez que se presenta claramente **el miedo al abandono** en el perfil psicológico del personaje. A partir de ese momento, Catra convive con este síntoma durante todas sus etapas evolutivas.

El análisis sintagmático, y la producción de sentido, nos permitieron analizar una escena cuyo discurso se basa, precisamente, en mostrar el miedo al abandono y **el intento frenético por evitarlo**, específicamente, durante la era de *Catra enojada*. En esta escena, la figurativización del miedo toma la forma del discurso persuasivo, los insultos y la violencia física, que Catra usa para convencer a Adora de que regrese. Esta dinámica se réplica una y otra vez, por distintos métodos y con varios personajes. De esta manera, al analizar sus motivaciones, conductas y actitudes, nos percatamos de que cada mala acción que Catra lleva a cabo, tiene su raíz en algo que hizo con el fin de evitar un abandono y no por malicia pura.

Adicional a ésto, se observó la manera en la que la separación, el cambio o la pérdida de estructura provocan inestabilidad en los afectos y comportamientos de Catra. Y una de las reacciones que conlleva el miedo está directamente relacionado con el siguiente síntoma que identificamos: la ira y las dificultades para controlarla.

### **La ira que vino después**

Durante la etapa de *Catra enojada*, principalmente, observamos diversas ocasiones en las que el abandono le trae al personaje un sentimiento de **ira que le dificulta el control de sus impulsos**. Este sentimiento se manifiesta de diversas formas: vómito verbal, reacciones irritables, arranques de agresividad y destructividad, entre otras.

Sin embargo, la verdadera ira desenfrenada que se observó fue consecuencia directa del abandono de Shadow Weaver. Tal momento se examina en el análisis sintagmático: la figurativización de la impulsividad, que caracteriza a este síntoma, toma la forma de la elección de Catra de abrir el Portal y, la secuencia por episodios, representa la creciente ira cegadora que la lleva a tan destructiva y oscura decisión.

Este síntoma en particular afecta, en gran medida, sus interacciones personales. Pues la ira desenfrenada provoca que el personaje sea capaz de golpear, insultar, denigrar y amenazar a todas las personas a su alrededor. Esto podría ser contradictorio, pues si a Catra le da miedo el abandono ¿por qué descarga su ira contra aquellas personas que desea cerca? Debemos recordar, entonces, que una de las principales características del trastorno es la intensidad. Catra experimenta la ira de una manera tan intensa que le provoca actuar por impulso sin importar las consecuencias de sus acciones. Y esta es la razón por la que las relaciones personales del personaje suelen ser, además de intensas, inestables.

### **De la inestabilidad a la soledad**

Las interacciones de Catra, con muchos de los personajes, no varía durante su desarrollo, pero sí las experimenta de manera muy intensa. Sus interacciones laborales permanecen siempre extremadamente indiferentes, agresivas o distantes, según sea el caso. Sin embargo, debemos destacar, que estos personajes no llegan a formar una conexión real con ella.

Ahora bien, los personajes con los que Catra sí forma un vínculo afectivo cercano son Adora, Shadow Weaver y Scorpia. Estas relaciones presentan un patrón de **inestabilidad e intensidad que se alternan entre la devaluación y la idealización** durante toda la historia del personaje. Para la era de *Catra oscura*, una de las principales razones por la que el personaje se siente tan miserable es por la intensidad e inestabilidad de sus relaciones y la soledad que eso le ha traído.

La amistad del personaje con Scopia se balancea inestable e intensamente entre el maltrato y el cariño. Pues, aunque Catra valore su amistad, muchas veces la utiliza como un saco de boxeo en el que descarga toda la ira y tristeza que siente, hasta el punto de provocar el abandono de Scorpia.

De igual manera, todos los sentimientos e interacciones que el personaje experimenta con Shadow Weaver y Adora se manifiestan de manera muy profunda, pues afecta significativamente en las acciones, estados de ánimo, relaciones personales y autoimagen de Catra durante todas sus etapas de desarrollo. Estas conductas y sentimientos inestables e intensos, en torno a estas relaciones, se repiten hasta formar un patrón.

En el análisis sintagmático, se analiza una escena cuyo discurso se basa en la devaluación de la idea que Catra tiene sobre su relación con Adora. El carácter inestable recae en los inconstantes sentimientos de Catra hacia Adora; el personaje pasa de extrañar a Adora a odiarla por pensar que ella es la fuente de todos sus problemas. Hasta llegar a su última era (*Catra arrepentida*), en la que finalmente acepta que la ama.

### **Unas palabras finales**

La aplicación del *análisis psicoanalítico del guión de película* y el análisis sintagmático de la serie, nos permite concluir que las cuatro categorías del trastorno que nos propusimos determinar son representadas en el guión de *Shera y las princesas del poder* y, más específicamente, en la construcción de uno de los personajes (Catra).

Sin embargo, nuestras conclusiones no son generalizables. Pues el conocimiento que tenemos sobre el trastorno límite de la personalidad encierra a los autores y manuales consultados en el presente documento. La interpretación de lo que significa padecer de TLP es algo que solo podemos describir y no es nuestra intención hacer un diagnóstico. Esta investigación se centró, más bien, en determinar cómo se producen y circulan discursos referentes a la salud mental (TLP) en un medio como Netflix, el cual forma parte de nuestra cultura y tiende a influir sobre las actitudes, valores y creencias de las audiencias. Es decisión de aquellas personas que padecen del trastorno juzgar, con base en los datos obtenidos en esta investigación, la manera, ya sea correcta o incorrecta, en la que el guión de la serie ha retratado al TLP.

La visualización de las enfermedades mentales y la salud emocional, en los productos audiovisuales que consumimos, es crucial para la construcción del individuo y su entendimiento sobre el mundo. Esta investigación espera contribuir a esa atención que

debemos poner en cómo estamos representando y significando temas referentes a la salud mental dentro de la comunicación y, también, aportar a los estudios semióticos una tesis que pueda apoyar, metodológicamente, a futuras investigaciones.



## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

Aguado-Peláez, D., & Martínez-García, P. (2021). Otra animación infantil es posible. Un análisis de las series “Steven Universe, She-Ra y Star vs Forces of Evil”. *Cuestiones De género: De La Igualdad Y La Diferencia*, (16), 389–412.

<https://doi.org/10.18002/cg.v0i16.6986>

Alarcón, W., Aguirre, C. (2008). *El cine como instrumento para una mejor comprensión humana*. Recuperado de [https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/56249/RMC2008\\_V4N3\\_p131.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://gedos.usal.es/bitstream/handle/10366/56249/RMC2008_V4N3_p131.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

American Psychiatric Association (2014). *Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM-5* (5a. ed. --.). Madrid: Editorial Médica Panamericana. Recuperado de <https://www.federaciocatalanadah.org/wp-content/uploads/2018/12/dsm5-manualdiagnosticoyestadisticodelostrastornosmentales-161006005112.pdf>

Beck, U. (1998). *¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización*. Barcelona: Editorial Paidós.

Benavides Almarza, Cristóbal Fernando, & García-Béjar, Ligia. (2021). ¿Por qué ven Netflix quienes ven Netflix?: experiencias de engagement de jóvenes mexicanos frente a quien revolucionó el consumo audiovisual. *Revista de Comunicación*, 20(1), 29-47. <https://dx.doi.org/10.26441/rc20.1-2021-a2>

Bonfil, G. (1990). *México profundo. Una civilización negada*. México: Editorial Grijalbo. Recuperado de <https://zoonpolitikonmx.files.wordpress.com/2012/07/mexico-profundo-guillermo-bonfil-batala.pdf>

Cabrera Marín, J. y Muñoz Gallardo, P. (2017). Análisis de personajes y tristeza positiva en la narrativa de Pixar. (Trabajo Fin de Grado Inédito). Universidad de Sevilla, Sevilla. <https://idus.us.es/handle/11441/62798>

Canclini, N. . (1990). *Culturas híbridas. Estrategia para entrar y salir de la modernidad*. México : Grijalbo. Recuperado de [https://monoskop.org/images/7/75/Canclini\\_Nestor\\_Garcia\\_Culturas\\_hibridas.pdf](https://monoskop.org/images/7/75/Canclini_Nestor_Garcia_Culturas_hibridas.pdf)

Carter, S., (2020). Portrayals of mental illness of teens in popular tv shows: 13 reasons why and Atypical. Estados Unidos: The University of Arizona. Recuperado de <https://repository.arizona.edu/handle/10150/650934>

Casetti, F. y Di Chio, F. (1991). *Cómo analizar un film*. Paidós. <https://docs.google.com/file/d/0B6F7Eoeev69vdW9zRWh3Q2RvZk0/edit?resourcekey=0-nCKLOitFu1eNjJByCFpc9g>

Chávez-León, E. (2018). *Trastorno de personalidad límite: estigma, estereotipos y discriminación*. En Estigma en psiquiatría. Perspectivas y nudos problemáticos. (134). Argentina : APAL. Recuperado de <http://www.apalweb.org/docs/estigma2018.pdf>

Clarín (2020). *He-Man curiosidades de un hombre que nació gracias a Star Wars*. Recuperado de [https://www.clarin.com/espectaculos/tv/man-curiosidades-heroe-nacio-gracias-star-wars\\_0\\_r3e10WTX5.html](https://www.clarin.com/espectaculos/tv/man-curiosidades-heroe-nacio-gracias-star-wars_0_r3e10WTX5.html)

Departamento de Reflexión Interdisciplinaria IBERO (2022). *Seminario Arte 2022: "Introducción a las series audiovisuales: la serie como forma de formas"* [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=HfhKHgwUi5U>

Dirección General de Comunicación Social, UNAM (s.f). *Trastorno límite de la personalidad, más frecuente en mujeres: UNAM*. Recuperado de <https://www.fundacionunam.org.mx/unam-al-dia/trastorno-limite-de-la-personalidad-mas-frecuente-en-mujeres-unam/>

Eco, Umberto [1968] (2004). *Apocalípticos e integrados*. México: Lumen/Tusquets.

Fanlo, L. (2017). *El lenguaje de las series de televisión*. Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires. Recuperado de <https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=E3RODwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT5&dq=el+>

[lenguaje+de+las+series&ots=CIR0OioyL&sig=-n5XUufqPx5O9dpaRAExNJ2Vjm8#v=one  
page&q=el%20lenguaje%20de%20las%20series&f=false](https://www.academia.edu/43730436/El_Libro_Del_Guion_Syd_Field)

Field, s. (1979). *El libro del guionista. Fundamentos de la escritura de guiones*.  
PLOT. [https://www.academia.edu/43730436/El\\_Libro\\_Del\\_Guion\\_Syd\\_Field](https://www.academia.edu/43730436/El_Libro_Del_Guion_Syd_Field)

Field. S. (s.f). El manual del guionista. Recuperado de  
[https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2012/09/Syd\\_Field\\_-\\_El\\_manual\\_del\\_guionista.pdf](https://campostrilnick.org/wp-content/uploads/2012/09/Syd_Field_-_El_manual_del_guionista.pdf)

García Leiva, M. T., Albornoz, L. A., & Gómez, R. (2021). Netflix y la transnacionalización de la industria audiovisual en el espacio iberoamericano. *Comunicación y Sociedad*, 18, 1-18.

Greimas, A.J., Courtés, J. (1990). *Semiótica. Diccionario razonado de la teoría del lenguaje*. Madrid: Gredos.

Guinsberg, E. (2003). *La influencia de los medios masivos en la formación del sujeto: una perspectiva psicoanalítica*. Recuperado de  
<https://www.scielo.br/j/pe/a/qKhT5XWFXpGpFDfK3jwNrrN/?format=pdf&lang=es>

Hernández, R., Fernández, C., Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*. México : Mcgraw Hill Education.

Instituto Nacional de Estadística y Geografía (2022). Defunciones registradas (mortalidad general). Recuperado de  
<https://www.inegi.org.mx/programas/mortalidad/#tabulados>

Jensen, K. (2014). *La comunicación y los medios. Metodología de investigación cualitativa y cuantitativa*. Fondo de Cultura Económica. México.

Lopera-Mármol M. *La semiótica como metodología para el estudio de la representación de las enfermedades mentales en las series de TV. Estudio de caso: My Mad Fat Diary*. En: Lopezosa C, Díaz-Noci J, Codina L, editores *Methodos Anuario de Métodos de Investigación en Comunicación Social*, 1. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra; 2020. p. 106-16. DOI: 10.31009/methodos.2020.i01.10

Lopera-Mármol M, Jiménez-Morales M, Jiménez-Morales M. Aesthetic representation of antisocial personality disorder in british coming-of-age tv series. Soc Sci. 2022;11(3):133. DOI: 10.3390/socsci11030133

Mass, S. (2021). *Una corte de llamas plateadas*. Planeta.

Metz, C. (2001). *El significante imaginario. Psicoanálisis y cine*. Editorial Paidós.

Metz, C. (2002). *Ensayos sobre la significación del cine [1964 - 1968]. Volumen 1*. Editorial Paidós.

Metz, C.(2002). *Ensayos sobre la significación del cine [1968-1972]. Volumen 2*. Editorial Paidós.

Montes, J., Rodríguez, J. . (2009). *Neurobiología* . En Guía del Trastorno Límite de la Personalidad. (pp. 21.26). Madrid: IM&C. Recuperado de <https://www.trastornolimito.com/images/stories/pdf/guia-profesional-del-tlp-saludmadrid.pdf>

National Geographic. (2020). Cinematógrafo inventado por los hermanos Lumière, 1895 [Fotografía]. Getty Images.

Nieto, T. (2006). *Trastorno Límite de la Personalidad: Estudio y Tratamiento*. Recuperado de <https://trastornolimito.com/images/stories/pdf/TLP-estudio-y-tratamiento-por-tania-escribano-nieto.pdf>

Orozco, G., González, R. (2011). *Una coartada metodológica. Abordajes cualitativos en la investigación en comunicación, medios y audiencias*. México : Productora de Contenidos Culturales.

Ortega Castillo, J. (2020). *Configuraciones de las imágenes de las enfermedades mentales en la serie animada BoJack Horseman*. Recuperado de <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/78571>

Quevedo, F. (s.f). *Análisis del film* .Recuperado de <https://www.yumpu.com/es/document/read/15342754/analisis-del-film-sepancine>

Reyes, A. (1983). *Los orígenes del cine en México 1896 - 1900*. Fondo de Cultura Económica.

Rodríguez, A. (2015). *Apuntes sobre transculturización y transculturalidad desde la perspectiva del "Contrapunteo" de Fernando Ortiz*. 09 de septiembre de 2021, de Wydawnictwo Uniwersytetu Wrocławskiego.

Rodríguez, A. (2013). *Vivencias de la infancia, origen del trastorno límite de la personalidad*. 17 de noviembre de 2021, de Portal sobre el trastorno límite de la personalidad (TLP) Sitio web:

<https://www.trastornolimitado.com/noticias-ttp/las-vivencias-de-la-infancia-en-el-origen-del-trastorno-limite-de-personalidad>

Sadoul, G. (2002). *Historia del cine mundial*. Siglo Veintiuno Editores.

Secretaría de Salud (2018). *Alrededor del 1.5% de la población padece trastorno límite de la personalidad*. Recuperado de <https://www.gob.mx/salud/prensa/270-alrededor-de-1-5-de-la-poblacion-padece-trastorno-limite-de-la-personalidad>

Semprini, A. (1995). *El marketing de la marca. Una aproximación semiótica*. Paidós <http://semiotica2a.sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/79/2015/03/Semprini-Marca.pdf>

*She-Ra y los memes del poder*. (s.f.). *Información* [Grupo de Facebook]. Facebook. Recuperado el 29 de septiembre de 2023 de <https://www.facebook.com/groups/sheraylosmemesdelpoder>

Stam, R. (1999). *Nuevos conceptos de la teoría del cine*. Buenos Aires : Paidós. Recuperado de <https://es.scribd.com/doc/65423116/Stam-Robert-y-otros-Nuevos-conceptos-de-la-teoria-del-cine>

Tamayo, M. . (2003). *El proceso de la investigación científica*. México: Editorial Limusa.

Varela Realpe, F. (2017). *Análisis semiótico de un texto filmico : aproximaciones al lenguaje cinematográfico y a la significación de la película Waking Life*. Recuperado de <https://bibliotecadigital.univalle.edu.co/xmlui/handle/10893/10440>

Valenzuela, A. (2012). *Cultura, identidad, e hibridación cultural* . En Jóvenes Yaquis e hibridación cultural (105). México: Universidad de Sonora. Recuperado de <http://tesis.uson.mx/digital/tesis/docs/22895/Capitulo2.pdf>


Wilson, C., Nairn, R., Coverdale, J., & Panapa, A. (2000). How mental illness is portrayed in children's television: A prospective study. *British Journal of Psychiatry*, 176(5), 440-443. DOI:10.1192/bjp.176.5.440

## ANEXOS


**Tabla 13**

*Aplicación del análisis psicoanalítico del guión de película*

PUNTO DE VISTA COMO PERSONA		
PERFIL SOCIAL		
NOMBRE	Catra.	
TRABAJO	Cadete de la Horda.	
VIVIENDA	Nace y crece en La Zona del Terror (Planeta Etheria en la dimensión de Dispondos).	
RELACIONES PERSONALES		
Nombre del personaje	Tipo de actante inicial	Relación inicial con Catra
Adora (She-Ra)	Sujeto.	Mejor amiga de Catra.
Shadow Weaver	Oponente.	Figura materna de Catra y general al mando de La Horda.
Scorpia	Oponente	Capitana de la Fuerza Hordiana. Amiga y aliada de Catra.
Entrapta	Ayudante.	Se convierte en amiga y aliada de Catra tras ser abandonada accidentalmente por la rebelión.
Kyle, Rogelio y Lonnie.	Oponentes.	Compañeros de escuadrón.
Double Trouble	Oponente.	Aliada pagada por la Horda.
Hordak	Oponente.	Líder de la Horda en Etheria. Superior directo de Catra.
Melog	Ayudante.	Aliado de la rebelión. Catra conoce a Melog hasta la quinta temporada y se convierte en su amigo y compañero.
Lord Prime	Oponente	Líder de la Horda Galáctica y enemigo de Catra.

Bow, Glimmer Angela, Mermista, Perfuma, Frosta, SeaHawk, Spinnerella y Netossa.	Ayudantes	Aliados de la rebelión. Enemigos de Catra.
<b>PERFIL FÍSICO</b>		
SEXO	Femenino.	
EDAD	Nunca se especifica su edad, pero tiene una apariencia joven.	
COLOR Y ESTILO DE CABELLO	Cabello largo, lacio y de color café. Tiene dos mechones más claros a un lado de las orejas.	
COLOR Y ESTILO DE OJOS	Ojos de gato. Un ojo color azul y otro amarillo.	
VESTIMENTA	Viste ropa ajustada: un pantalón rojo con rasgaduras y una camiseta naranja sin mangas. Porta una diadema naranja que le cubre parte de la frente y dos cinturones con la insignia de la Horda. No usa zapatos.	
APARIENCIA	Tiene cola, ojos, colmillos y orejas de gato. Sus uñas son largas y negras. Su complexión es delgada y de estatura media. A lo largo de sus brazos se le observan manchas café claro y sus cejas son negras y	



	delgadas. Tiene nariz y labios finos.		
<b>OBSERVACIONES</b>	<p>Durante su infancia y adolescencia, Catra viste el característico uniforme de un soldado hordiano en entrenamiento. Pero en su edad adulta, y por tres temporadas, el vestuario naranja, descrito anteriormente, es el que identifica al personaje. Llega a variar, a veces, dependiendo del lugar; en el capítulo <i>Érase una vez en el desierto</i>, Catra usa una chamarra negra con un ouroboro dorado que representa el liderazgo del Páramo Carmesí. Su ropa varía también, en ocasiones, dependiendo del clima y de los eventos especiales. Por ejemplo, en El Baile de las Princesas, Catra usa un traje formal de color morado</p> <p>En la temporada cuatro, su vestimenta general cambia por un traje rojo con detalles negros. En la quinta temporada, Lord Prime la obliga a usar un traje gris y blanco, le corta el cabello y controla su mente, haciendo que sus ojos se tornen verdes fosforescentes. Una vez que Catra es rescatada, su vestimenta regresa a su estilo antiguo, pero permanecen algunos detalles oscuros. Su cabello se queda corto y sus ojos vuelven a la normalidad.</p>		
			
<b>PERFIL PSICOLÓGICO</b>			
Serena		Enojona	X
Extrovertida		Introvertida	X
Prudente		Impulsiva	X
Segura		Temerosa	X
Indulgente		Vengativa	X
Estable		Inestable	X
Pacífica		Violenta	X

Amable		Grosera	X
Moralista		Hedonista	X
Independiente		Dependiente	X
Otros	Vulnerable, asustadiza, irrespetuosa, malhumorada, divertida, necesitada, determinada, apasionada, deshonesto, resentida, dolida.		
<b>NECESIDAD DRAMÁTICA</b>			
<b>FUNCIÓN</b>	Protagonista		
	Antagonista		X
<b>TIPO DE ACTANTE</b>	Sujeto		
	Objeto		
	Destinador		
	Destinatario		
	Ayudante		
	Oponente		X
<b>ROL</b>	El rol narrativo de Catra cambia durante la serie. En los primeros capítulos, encontramos que empieza siendo un personaje pasivo que actúa gracias a las iniciativas de Adora, Hordak o Shadow Weaver. Sin embargo, Catra se convierte en un personaje activo (influenciador y autónomo) modificador y degradador, cuando se convierte en Capitana de la Fuerza y en la mano derecha de Hordak. Para el final, Catra se convierte en un personaje activo, conservador y restaurador, pues sus acciones están dirigidas a intentar restaurar la paz de Etheria y su amistad con Adora.		
<b>OBSERVACIONES</b>	Respecto al tipo de actante, Catra pasa de oponerse a que Adora salve al planeta (primeras cuatro temporadas) a ser su ayudante (quinta temporada).		
<b>ACTITUD Y CONDUCTA</b>			
<b>VIDA INTERIOR (backstory)</b>	Catra fue acogida por Shadow Weaver cuando era niña. Durante su infancia y adolescencia, fue entrenada como cadete junto a sus compañeros de escuadrón (Adora, Kyle, Rogelio y Lonnie), para pelear contra unas princesas mágicas. La interacción de Catra con sus compañeros cadetes no era agradable, pues los insultaba o agredía, a		

	<p>veces, sin fundamento real. En una ocasión, por ejemplo, Catra rasguño a Adora (su mejor amiga) porque creyó que la había cambiado por Loonie.</p> <p>Shadow Weaver fue la figura materna de Catra y Adora. Sin embargo, existían claras diferencias entre el trato que ambas recibían por parte de ésta; mientras que a Adora la trataba con respeto y preferencia, a Catra la castigaba física y emocionalmente. Catra se esforzaba mucho por vencer a Adora en las pruebas del entrenamiento y le afectaba mucho cuando no lo hacía.</p>
<p><b>VIDA EXTERIOR</b></p>	<p>En su vida exterior, Catra es ahora una joven soldado en constante entrenamiento. Adora sigue siendo su mejor amiga y su relación con Shadow Weaver sigue basándose en abusos físicos, comparaciones y discursos denigrantes.</p> <p>Shadow Weaver asciende a Adora a Capitana de la Fuerza y le prohíbe a Catra salir a misiones militares con ella. Catra se molesta y Adora, con el fin de distraer a Catra, propone salir a dar una vuelta. Por accidente llegan a los Bosques Susurrantes, dónde Adora encuentra la espada que le revela su identidad como She-Ra. Regresan a la Zona del Terror, pero Adora huye para encontrar respuestas y Catra desea ir con ella, pero Adora le pide que se quede.</p> <p>Cuando Shadow Weaver descubre que Adora se ha ido, le ordena a Catra que la traiga de regreso. A lo que ésta se niega, pero Shadow Weaver la paraliza y la amenaza con que ella sufrirá las consecuencias si no lo hace. Catra, entonces, emprende una misión para traer de regreso a Adora. Cuando la encuentra, Adora le cuenta que Hordak es el verdadero villano y que las princesas son buenas. Catra le dice que eso no importa mientras se queden juntas y le pide que regrese. Adora se niega y le pide a Catra que también deserte, pero Catra la electrocuta para llevársela a la fuerza. Adora le pregunta por qué lo ha hecho y Catra responde que la abandonó. Antes de que Catra se lleve a Adora, Bow y Glimmer la rescatan y Catra termina descubriendo que Adora es She-Ra.</p> <p>A Catra esto le afecta y cuando va a la habitación en la que solía dormir a los pies de Adora, con sus uñas, rasga un dibujo de ellas y, en un ataque de ira, empieza a llorar y destrozar las almohadas. Shadow Weaver llega y le dice que es un fracaso por no traer a Adora de regreso. Catra le responde que Adora ha desertado y Shadow Weaver la lleva a la fuerza con Hordak; éste, en lugar de castigar a Catra, le dice a Shadow Weaver que se olvide de Adora y asciende a Catra a Capitana de la Fuerza.</p> <p>Catra emprende varias misiones para lograr que Adora regrese. Su</p>

interés en conseguir que Adora vuelva, recae no sólo en evitar que Shadow Weaver le haga daño, sino también en recuperar a su mejor amiga. En una de las misiones, Adora salva a Catra de caer a un precipicio, pero eso no detiene los planes de Catra. Ésta intenta convencer a Adora de regresar mediante discursos denigrantes, agresiones, secuestros, boicots y más.

Sin embargo, llega el momento en el que Catra para de desear que Adora regrese; pasa de pensar que la necesita a creer que Adora ha sido la razón por la que siempre se ha sentido como la segunda mejor opción. Esto hace que, en uno de sus enfrentamientos, Catra traicione a Adora y en lugar de decidir salvar su vida, la deje colgando al borde de un precipicio. A partir de este momento, la venganza por haber sido abandonada y el rencor por no ser la favorita de Shadow Weaver, impulsan las acciones de Catra. Durante este proceso, Hordak le ordena a Catra quitarle su poder a Shadow Weaver y aprisionarla. Ella lo hace y Hordak la convierte en su segunda al mando. Catra se propone, entonces, impresionar a Hordak y acabar con la rebelión.

Catra conoce a Scorpia y mantienen una amistad poco recíproca. Ya que mientras Scorpia la trata con cariño y amor, Catra la rechaza. También conoce a Entrapta y llega a ser amistosa con ella, aunque distante. Entrapta se convierte en alguien importante para Hordak y Catra siente celos e inseguridad al pensar que está perdiendo influencia con Hordak.

Hordak le ordena a Catra que se deshaga de Shadow Weaver, pero, en su lugar, Catra le pide a ésta que le de información útil para que pueda quedarse junto a ella. Scorpia no comprende cómo Catra puede seguir queriendo a Shadow Weaver a pesar de sus malos tratos, pero a Catra no le importa. Shadow Weaver engaña a Catra diciéndole que la va a ayudar, pero, en lugar de eso, la usa para escaparse y encontrar a Adora.

Las misiones continúan y, en una de ellas, Adora le cuenta a Catra los planes de Hordak de abrir un peligroso portal que traerá a Lord Prime (un villano despiadado que busca esclavizar al universo). Cuando Catra se entera también de que Shadow Weaver está con Adora, cegada por la ira, decide abrir el portal y provoca que la realidad se altere poniendo al planeta en gran peligro. Shadow Weaver y Glimmer intentan detener a Catra y cuando la encuentran, Shadow Weaver, con sus poderes restaurados, la paraliza y tortura. Catra logra escaparse y traiciona a Entrapta, ya que ésta quiere evitar que abra el portal. Así que, sin que Hordak se entere, la exilia a una peligrosa isla. El portal se abre y altera la realidad; es como si Adora jamás se hubiera ido y Catra intenta convencer a Adora de que todo eso es real. Pero Adora termina recordando y, a pesar de sus enfrentamiento con Catra, consigue cerrar

el portal. La madre de Glimmer, líder de la rebelión, muere, pero la paz en Etheria se restaura. Aún así, Lord Prime recibe una señal y se dirige a Etheria.

Después del portal fallido y en un intento para que Hordak la tome en serio, Catra le da un susto y le quita momentáneamente su poder. Al final, continúan trabajando juntos para conquistar Etheria antes de que llegue Lord Prime. Catra conoce a Double Trouble y le paga para que se infiltre en la rebelión. A Catra la atormenta constantemente haber traicionado a Entrapta y Scorpia se preocupa por ella, a pesar de que sus malos tratos hacia ella han aumentado desde el incidente del portal. Catra le pide a Scorpia encontrar las grabaciones que dejó Entrapta sobre los experimentos que hacía en la Horda. Pero Scorpia finge que se han roto y Catra, en un ataque de ira, denigran fuertemente a Scorpia.

Scorpia huye a Luna Brillante, la sede principal de la rebelión. Cuando Catra se entera de que Scorpia se ha ido, se asusta y la busca en las cámaras. Ve Scorpia por el bosque y escucha su risa, pero no es real. Se enoja y entristece porque Scorpia se ha ido, igual que el resto, y se desquita con Kyle, Rogelio y Loonie. Éstos le dicen que antes eran amigos y que no debería tratarlos así, Catra se sorprende y se siente mal ante tal observación. Hordak la llama y, aunque Catra le dice que todo está bajo control, una vez que cuelga, cae al suelo y llora.

Double Trouble regresa después de haber sido descubierta y Catra se siente aliviada al ver que no la abandonó. Sin embargo, Double Trouble regresa para poner a Hordak en contra de Catra, confesándole a éste lo que Catra hizo con Entrapta. Catra lucha, cuerpo a cuerpo, con Hordak y termina ganando. Pero la traición de Double Trouble hace que Catra, finalmente, toque fondo.

Light Hope, la otra antagonista de la historia, logra regresar Etheria al universo dónde está Lord Prime, poniendo al planeta en grave peligro. Catra se sube a la nave de Lord Prime, una vez que éste llega a Etheria, e intenta negociar para sobrevivir. Él le pide a Catra que le saque información a Glimmer, quién fue secuestrada, pero ésta no lo hace y se sacrifica para salvar a Glimmer, no sin antes pedirle que le diga a Adora que lamenta todo el daño que ha hecho. Lord Prime, como castigo, se mete en su mente para controlarla. Pero Adora, Bow y Glimmer la rescatan.

Por un tiempo Catra se queda con ellos y los ayuda a detener a Lord Prime. En una de las misiones para descubrir la debilidad de éste, Catra conoce a Milog; una criatura mágica que cambia de forma. Milog adopta la forma de un gato y se vincula a Catra. Al regresar a Etheria, se reencuentran con Shadow Weaver y ésta hace sentir mal a Catra al

	<p>decirle que ella es solo una distracción para Adora, ya que ésta no ha podido transformarse en She-Ra. Después de que Adora se pone en grave peligro, gracias a Shadow Weaver, Catra decide irse, ya que no puede soportar ver cómo Adora siempre seguirá a Shadow Weaver y nunca elegirá quedarse con ella.</p> <p>Catra regresa al escuchar que Adora y sus amigos han entrado en una trampa y vuelve para salvar a Adora. Acude a Shadow Weaver y, en camino a salvar a Adora, Catra lucha contra una criatura peligrosa. A punto de morir, Shadow Weaver la salva. Le dice que siempre ha estado orgullosa de Catra y se sacrifica por ella. Adora llega al escenario, Shadow Weaver muere y ambas, Adora y Catra, lloran su muerte. Logran llegar al Corazón de Etheria, que las ayudará a detener a Lord Prime, pero el poder del Corazón es demasiado fuerte y Adora termina herida. Cuando está a punto de morir, Catra le suplica a Adora que luche y que, por una vez en su vida, elija quedarse junto a ella. Catra le dice que la ama y la besa. Adora la escucha y lucha para quedarse porque ella también la ama. Adora sobrevive, destruye a Lord Prime y restaura la paz. Catra se convierte en pareja de Adora, se reconcilia con Scorpia y Entraba y se hace amiga de Bow y Glimmer.</p>
--	---

#### CAMBIO EN EL RELATO

¿Se presenta un cambio?	Sí	
Tipo de cambio	Lineal	
	Quebrado	X

#### CAMBIO EN EL CARÁCTER Y ACTITUD

La actitud y el carácter de Catra cambia gradualmente durante la quinta temporada. El personaje, finalmente, reconoce aquellas partes de su personalidad que la impulsan a tomar malas decisiones e intenta controlarlas. Por ejemplo, deja de lado su faceta hedonista, que solo velaba por su propio bienestar, y decide sacrificarse por Glimmer. Pero, aunque esta acción es extremadamente generosa y moral, el cambio de Catra no ocurre de la noche a la mañana. Después de que es rescatada, Catra se queda en su habitación temerosa por enfrentar a los amigos de Adora, a quienes hizo daño (incluida Entrapta). Adora la intenta convencer de salir, pero Catra, impulsada por la ira, la agrede. Solo hasta que Catra percibe que ha lastimado a Adora, de nuevo, es cuando intenta controlar sus sentimientos negativos y los impulsos que la hacen tratar mal a las personas.

Un personaje importante, en la regulación de su personalidad, es Milog; éste se convierte en un espejo en el que Catra puede observar sus propias emociones. Al poder observar, más empíricamente, como Milog puede hacer daño debido a la reactividad de Catra, es más

fácil para ella controlarse.

Pero, aún con Milog en su vida, Catra sigue regresando a viejos hábitos. Una vez que se reencuentra con Shadow Weaver, el miedo a perder a Adora hace que siga tomando decisiones impulsivas, pero diferentes (en lugar de desquitarse con Adora, decide marcharse). Después, cuando descubre que Adora está en peligro, regresa e incluso colabora con Shadow Weaver para salvarla y ayudarle a restaurar la paz en Etheria. El cambio, entonces, no es completamente positivo y constante, sino que funciona como una montaña rusa con sus descensos, ascensos y vueltas, en dónde Catra intenta, lo mejor que puede, quedarse con las partes de su personalidad que la harán actuar de la mejor manera para ella y para los demás. No siempre triunfa o falla, pero, la intención es el verdadero cambio.