



Universidad Autónoma de Querétaro

Facultad de Filosofía

Que como parte de los requisitos para obtener el Grado de

Licenciada en Antropología

Presenta

Ana Isabel Trejo Álvarez

Dirigida por:

Dr. David Alejandro Vázquez Estrada

Querétaro, Qro., a 16 de abril de 2021



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE QUERÉTARO

FACULTAD DE FILOSOFÍA

TESIS

QUE PARA OBTENER EL GRADO DE LICENCIADA EN ANTROPOLOGÍA SOCIAL

**ANTROPOLOGÍA Y ANIMACIÓN DIGITAL: LA
CONSTRUCCIÓN COOLABORATIVA DE UNA HISTORIA**



DIRIGIDA POR:

DR. DAVID ALEJANDRO VÁZQUEZ ESTRADA

PRESENTA

ANA ISABEL TREJO ÁLVAREZ

SINODALES

Dra. Adriana Terven Salinas

Mtra. María Antonieta González
Amaro

M. en G.I.C. Dulce Gabriela Barrera Aguirre
Universidad Autónoma de Querétaro

Enrique Omar Toscano Bárcenas
8562

Universidad Autónoma de Querétaro

Dr. David Alejandro Vázquez Estrada

CAMPUS UAQ-CENTRO HISTÓRICO
QUERÉTARO, QRO.
2020
MÉXICO

RESUMEN

Mesa de Escalante es una comunidad al norte de San Luis de la Paz, al este de Rosa de Castilla, al sur de Mesa de Jesús y al oeste de Paso de Vaqueros, marcada por el trabajo colectivo, la vinculación académica interdisciplinaria y el acceso al agua basado en su geografía. El trabajo de restauración de la cuenca realizado desde 1995 ha traído grandes cambios y beneficios tanto a los pobladores como al ecosistema, modificando para siempre la relación entre cultura y naturaleza. Éste ha sido un proceso del que la mayoría de los habitantes han formado parte y del cual tienen mucho por decir, sin embargo y en contraste, los niños, a pesar de estar activamente involucrados en las dinámicas antes mencionadas, también están distanciados de los cuerpos de agua de su comunidad, piedra fundamental de los esfuerzos de tantos proyectos. Esta investigación tiene como objetivo dar cuenta de esta lejanía y disminuirla mediante de un taller ~~colaborativo~~ colaborativo donde hemos trabajado con la imagen y significado respecto a los manantiales, registrando el interés por conocerlos y finalmente, visitarlos. Adicionalmente, gracias a una metodología interdisciplinaria, fruto de esta visita se construyó un cortometraje animado colaborativo que narra el encuentro de los niños con los cuerpos de agua, los imaginarios, discursos y perspectivas que tiene la niñez sobre el agua. Con ello, el presente trabajo ofrecer a la comunidad material audiovisual que capaz de inspirar y ayudar a revalorar a los manantiales por parte de los nuevos pobladores de Mesa de Escalante.

ABSTRACT

Mesa de Escalante is a community characterized by collective work, academic interdisciplinary entailment, and the access to water based on its geography. The work of restoring the basin has brought great changes and benefits both the inhabitants and the ecosystem, modifying forever the relationship between them. These has been a process which most of the people has been involved in and in which everyone has a lot to say. in contrast, the child, even if they are active involved in the previously mentioned dynamics, are also apart from the water bodies of their

community, fundamental stone to the efforts of so many projects. This research aims to account for this remoteness and decrease it. Through a workshop, we have worked with the image and symbolism in regard to the springs, reviving interest by meeting and finally visit them. Besides, thanks to an interdisciplinary methodology, resulting from this visit we built and animated short film that narrates not just the visit but the imaginary, speeches and perspectives of the child about the water. With this, the present work pretends to offer to the community an audiovisual material able to inspire and help to reevaluate the wellsprings by the new inhabitants of Mesa de Escalante.

Dirección General de Bibliotecas de la UJAQ

DEDICATORIA

Dedico esta tesis y el trabajo que hay detrás de ella a mi querido profesor Alejandro Vázquez Estrada, por toda entrega y apoyo, y agradezco infinitamente esa chispa de locura que lo caracteriza, porque sin ella, ni él ni nadie jamás habrían apostado por mis sueños locos. Tengo mucha suerte de que haya tenido un profesor que esté tan enfocado en difundir la antropología más allá de los métodos que ya conocemos y de los resultados que, también, ya sabemos. Alguien que rompe esquemas y prejuicios rancios, que estoy segura de que terminará cosechando frutos que jamás imaginó en los lugares donde menos los pensó.

Compartimos el sueño de darle voz a una antropología contemporánea, fluida, en constante renovación y búsqueda, que abra nuevos horizontes y llegue a nuevos lugares. Creemos que puede haber algo más, que podemos usar nuevas formas de mostrarle al mundo lo que esta disciplina es capaz de hacer, que se pueden construir grandes cosas desde sus saberes y métodos. Esta utopía es una esperanza y un aliciente a nunca dejarla de lado, a volverla un estilo de vida y a dignificarla como profesión.

Esta dedicatoria no es tan siquiera una mínima retribución a todo el apoyo que he recibido, por supuesto, pero funciona más como un canal indeleble de comunicación donde puedo expresar mi gratitud hacia usted, profesor. Siempre los apoyos, los consejos, las enseñanzas y las historias que construimos y compartimos me han ayudado en cada aspecto de mi vida, ha sido una historia que empezó desde el momento en el que entré en la licenciatura, se definió en la práctica de campo rural, continuó y creció semestre a semestre y ahora, a pesar de haber concluido este ciclo, siento que en vez de acabar está empezando.

Quedan muchas cosas por hacer, por inventar, por descubrir y por lograr. Es reconfortante y bello saber que hay alguien con ánimos y coraje para volar. Durante mis momentos de naufragio, escuchar sus perspectivas me ayuda a seguir remando y a disfrutar el gran viaje en el que hemos embarcado. Sin dudas, no abandonaré nada de todo lo que hemos construido.

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

AGRADECIMIENTOS

Tengo muchas personas a las que les debo mi gratitud por diferentes razones a lo largo de la etapa de mi vida que dio como resultado esta tesis. Las primeras, son mis padres, Judith y Ulises: él por darme una infancia llena de viajes, experiencias, contrastes, aprendizajes, donde descubrí las cosas a las que era afín y las habilidades que han definido mi vida. Gracias a su profesión, mis hermanas y yo pudimos salir de nuestros círculos citadinos y experimentar otras formas de vida en lo rural, donde vimos la maravillosa diversidad cultural del país. Gracias a él mi infancia estuvo llena de aprendizajes de todo tipo, desde atender la infección de una cabra hasta vivir en una casa rodante. Esto sin duda me definió y me impulsó hacia donde estoy ahora, el camino de los estudios culturales.

A mi madre, por ese apoyo incondicional que ha superado mil y un pruebas, fue ella quien me motivó finalmente a estudiar antropología, al momento de decidir qué carrera elegir. Fue ella la que me tranquilizó, la que me enseñó a apostar por mis sueños y no dejarme llevar por las presiones de aquellos que no siguen los suyos. Sin ese respaldo tan increíble, tal vez hubiese estudiado derecho o administración, mirando siempre de lejos hacia donde logré estar ahora. La enseñanza de confiar en mí, trazar mi propio camino y seguir mis ideales, la tengo gracias a sus consejos y amor. El mayor regalo que me ha dado, no ha sido la vida, sino la valentía de vivirla.

También agradezco a Silvana, mi actual pareja, quien ha hecho de todo para apoyarme en proyectos, trabajos, estudio, sueños y metas, y quien se ha esforzado en dar lo mejor de sí para juntas formar un maravilloso equipo, por ejemplo, yendo conmigo a Mesa de Escalante para ayudarme con los niños durante la salida a los manantiales y siempre facilitándome herramientas didácticas para poder sacar los talleres adelante, regalándome recomendaciones, consejos, estrategias, aportando su ojo experto y experiencia y sobre todo, su cálido y reconfortante cariño, que me hace sentir acompañada y fuerte para superar cualquier cosa. Espero ser capaz de retribuirle todo como ella me da, e inspirarla tanto como ella a mí.

ÍNDICE

RESUMEN.....	2
DEDICATORIA.....	4
AGRADECIMIENTOS	6
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	8
INTRODUCCIÓN	10
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO	13
a) Introducción.....	13
c) La semiótica como puente entre el discurso visual y el lingüístico	20
d) Retórica como punto en común	31
CAPÍTULO 2: ANTECEDENTES	39
a) Introducción.....	39
b) Recuento internacional	39
c) Latinoamérica.....	50
e) Querétaro	58
CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA.....	60
a) Introducción.....	60
b) Cómo mirar.....	60
d) Metodología de la animación.....	71
e) Investigación – Acción.....	73
CAPÍTULO 4: CONTEXTO.....	79
a) Introducción.....	79
b) Mesa de Escalante	79
I. Descripción del lugar	79
II. El tema del agua	88
CAPÍTULO 5: SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA	92
a) Introducción.....	92
I. Introducción	92
II. Sistematización de los talleres	92
c) Salida a manantiales del domingo 14 de abril.....	111
d) Después de la salida	124
e) la primera filmación.....	125
f) Resultados de los procesos colaborativos.....	127

g) Productos finales.....	127
CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES	131
a) Introducción.....	131
b) Reflexiones teóricas	131
c) Reflexiones metodológicas.....	135
d) Reflexiones de la experiencia en trabajo de campo.....	139
BIBLIOGRAFÍA	145
a) Fuentes documentales.....	145
b) Fuentes Audiovisuales	148

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1: Fotograma del cortometraje Drame chez s Fantoques (1908)	41
Ilustración 2: Fotograma del cortometraje The Adventures of Prince Achmed	42
Ilustración 3: Fotograma del comercial publicitario de Laugh-O-Grams	43
Ilustración 4: Fragmento de la tira de imágenes de Kyoto.....	44
Ilustración 5: Fotograma del cortometraje Mittsu no Hanashi: The Third Blood	45
Ilustración 6: Fotograma de The Finlstones donde los protagonistas fuman cigarrillos Marlboro	47
Ilustración 7: Fotograma de Aku No Hana (2013)	49
Ilustración 8: Fotograma de O kaiser, de Álvaro Marins.....	51
Ilustración 9: Portada de las intros de las producciones de la compañía AVA PRODUCTIONS	54
Ilustración 10: Intro de "Su Noticiarios Cómico"	55
Ilustración 11: Vista hacia el norte de Mesa de Escalante desde la coordenada 21.3623948,-100.4742373,1460m	81
Ilustración 12: Foto de ganado bovino de Mesa de Escalante	82

Ilustración 13: Foto del salón comunal de Mesa de Escalante 83

Ilustración 14: Foto del museo comunitario de Mesa de Escalante..... 84

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo tiene como objetivo el combinar las técnicas de investigación social que ofrece la antropología con las de la comunicación propias de la animación digital en 2D como parte de una propuesta para el quehacer antropológico y su exploración de nuevas áreas hacia la generación de un documento visual dinámico que busca la democratización del conocimiento construido y su devolución con los sujetos en este caso, con los niños de la comunidad de Mesa de Escalante, y generar además una tesis de investigación. Esto, debido a que, para ambos casos, el punto de origen es mirar al otro. Por ello, la tensión está en el cómo y qué miramos. Para lograrlo, este documento está dividido en distintas categorías en función de las partes del proceso de investigación y creación del que da cuenta.

Esta tesis está dividida en seis capítulos. En el primero expongo el marco teórico de esta investigación desde la premisa de utilizar a la semiótica como el puente que comunica al discurso visual y lingüístico, en el que se basa la parte audiovisual. Esto es importante porque planteo las bases teóricas de una investigación de carácter mixto, donde la etnografía y la descripción se refuerzan también con la animación como proceso de abstracción de la realidad y de exposición de símbolos. Apelo a que estas dos características son también características de la etnografía y concluyo en esta parte que ambas disciplinas pueden (y encuentran) cobijo dentro de la antropología.

En el capítulo dos presento los antecedentes en los que se encaja la animación en América latina, en México y en lo local. Es un recorrido histórico donde queda ejemplificada y explicada la propuesta del capítulo uno: aquí es donde se puede rastrear los usos, descripciones, dicotomías, estrategias, impacto cultural y construcción identitaria que pueden nacer de la animación como disciplina. También se brinda información del desarrollo histórico en cuando a tecnologías y técnicas utilizadas por los animadores. El punto de este capítulo es demostrar lo cercanas que son las animaciones respecto a la construcción cultural y social de los contextos de donde surgen.

En el capítulo tres se encuentra la metodología, Es aquí donde se explica el proceso de construcción tanto del cortometraje como durante el trabajo de campo y cómo ambos se relacionan de forma estrecha a lo largo de toda la investigación.

En el capítulo cuatro está el contexto de la comunidad: dónde está, cómo ha sido su relación histórica con los cuerpos de agua de la zona, con el trabajo comunitario y la investigación. Es aquí donde se da la mayor parte de la descripción, la información histórica y geográfica de Mesa de Escalante, algunos de los trabajos previos en la comunidad y el contexto sociocultural en el que viven los pobladores.

En el capítulo 5 sistematizo toda la experiencia de campo. Los recorridos iniciales que hice para conocer la comunidad, los talleres con los niños junto con las reflexiones y dibujos que salieron de ahí, la salida a los manantiales que organizamos juntos y las conclusiones a las que llegamos después de forma colectiva. Este capítulo describe el proceso de trabajo y también de generación de ideas que fue activo en todo momento y de donde nace toda la investigación.

Finalmente, el capítulo seis es el capítulo de las conclusiones. Está dividido en tres subtemas con el fin de tener tres tipos de reflexiones distintas: reflexiones teóricas, metodológicas y reflexiones de la experiencia de campo. Con esta división es más fácil desmenuzar en capas la información, darle forma a los resultados y concluir la investigación. En estos cinco capítulos, pretendo dar un margen amplio a la descripción para poder ahondar en interpretaciones profundas.

Este trabajo, además, se enmarca dentro de un tema más amplio respecto a la difusión de los saberes académicos y su relación con la realidad. No es noticia que la academia tiende a desvincularse de su entorno en múltiples dimensiones: en la enseñanza y en el ejercicio de ese aprendizaje. Para la antropología, junto con otras ciencias sociales, queda clara la necesidad de explorar y encontrar nuevos canales de comunicación para transmitir el cúmulo de conocimientos que generamos. Es en esta exploración que la siguiente tesis tiene como objetivo abonar. Para ello, busco generar una narración visual animada que estará compuesta de forma colectiva con

quienes formaron parte de la experiencia. Así, se pretende tener la exposición clara de temas que podemos encontrar en los formatos documentales pero agregando valores añadidos como las reflexiones de los niños sobre su comunidad, la historia y su identidad, que estarán presentes gracias a la animación, compuesta de dibujos, que funcionan como ventanas hacia las realidades de los pequeños y nos prestan unos lentes para mirar desde sus perspectivas.

Esta estrategia de combinar la investigación social y la audiovisualidad no es nueva, pero sí pionera. No es nueva porque la propuesta metodológica está atribuida a Kubishi con su animación *Kinshasa: September Noir* de 1987. Kubishi reunió a un grupo de niños de Kinshasa durante un entreguerras entre dos conflictos bélicos en el Congo. Los niños dibujaban con libertad y Kubishi animaba. Durante el proceso y las charlas con los pequeños él logró extraer un contexto político visto de unos ojos no explorados: los de la infancia y plasmarlo en un film: *“el film consiste de los dibujos hechos por los niños que muestran el despliegue de los eventos de aquel horroroso momento”* (Callus, Paula 2012). Sin embargo, es pionera en cuanto a la facultad y a la academia se refiere, pues no existen antecedentes de una investigación de tesis con estas características.

Así pues, pretendo agregar a la conversación de la divulgación de la ciencia un canal poco explorado en el mundo y no utilizado en la inmediatez de lo local, además de tejer otro vínculo con Mesa de Escalante y uno más entre la antropología y las infancias. El argumento del agua, por otro lado, no es solamente una temática propuesta para interactuar con los pequeños, sino un punto fundamental en la colectividad de la comunidad y por ende en la individualidad de las condiciones de vida de las personas que forman parte de esa colectividad, el agua es un tema que trasciende desde el pasado, a lo largo de su historia, hasta su presente, con trazas claras apuntado al futuro que se puede vislumbrar por los proyectos en pie y en desarrollo en los que participan todos.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

a) Introducción

En este capítulo se hará una revisión de varios autores de disciplinas varias con el propósito de crear bases sólidas que dejen demostrado que la animación digital es un canal preciso y eficaz para la difusión de la antropología y su quehacer, que sus características no comprometen el carácter fidedigno y veraz de un mensaje y que cuenta con distintas capas de análisis, todas capaces de dar cuenta de una realidad social.

En un primer momento, se hará un breve repaso histórico respecto a la relación entre la antropología y la audiovisualidad, con el fin de demostrar que las imágenes (como fotografías o videograbaciones) han estado presentes desde hace bastante tiempo, sus alcances y dificultades de uso han sido teorizadas y debatidas y se han acoplado en nuestro trabajo de campo. Posteriormente, se buscará entender cómo funcionan los canales de comunicación visual a través de la semiótica, para comprender cómo los discursos visuales y escritos se entretajan todo el tiempo y por último se retomará el uso de la retórica para explorar la idea de que, independientemente del canal y las técnicas de comunicación, podemos ser capaces de transmitir un mensaje y una narración que, para los fines de esta investigación, son de carácter antropológicos.

b) Relación entre la antropología y la audiovisualidad

Para iniciar, hay que comprender que las ciencias audiovisuales y la antropología han estado más estrechamente vinculadas de lo que muchos a simple vista podrían imaginar y que, si bien el uso más extendido para los medios de comunicación audiovisuales narrativos han seguido las trazas de lo ficcional, la historia del documentalismo es antigua, sólida y compleja, donde ambas han ido creciendo a través del tiempo de forma paralela entre sí. Describir la historia del *cine etnográfico* o *documental* en este trabajo tiene como fin el rastrear los debates y las ideas que giran en torno a la audiovisualidad y cómo se insertaron (y a qué grado) en la antropología.

Con la descripción de dicho proceso, podemos observar las transformaciones que han moldeado el registro visual de la realidad, desde aquel primer momento donde la idea del registro visual a modo de documental tuvo pretensiones comunicativas particulares, así como modos de comprensión de la realidad y ficción, hasta llegar a la animación, en la cual a partir de una aproximación de la realidad se reconstruye desde un discurso de ficción un modo de representación de la realidad. Este andar necesitó varias transformaciones ideológicas y tecnológicas para hacerse posible.

De acuerdo con Paula Ortiz (2008), Robert Flaherty creó el que se considera el “primer documental de la historia del cine” (p. 824), *Nanook of the North*. Flaherty (en Ortiz 2008) consideró que el cine era un medio excelente para mostrar el mundo lejano y exótico que había allá afuera: un cine del extranjero. La función del documental para él era “promover la mutua comprensión de los pueblos” (p. 824). Él entendió el cine como “solidaridad”, como manera de comprender y vivir en el otro. El poder que posee un discurso de imágenes, su capacidad de ser directo y concreto es lo le hizo entender que “el cine resulta[ra] particularmente indicado” Flaherty (1939) citado por Ortiz (2008, p. 825) para la interacción entre unos y otros.

Siguiendo a esta autora, Flaherty se dio cuenta de que “sus historias de *extranjeros*, contadas en imágenes, dejaban una intensa y duradera impresión en la memoria de los espectadores” (Ortiz, 2008. p. 826). El documental es muy certero para ayudar a construir imaginarios y, con ellos, un contexto ideológico complejo. Por esto, partió de situar al documental en contraposición con la ficción. Flaherty decía que la ficción era una forma de espectáculo que se encargaba de “ocultar la realidad e invalidar su autenticidad” Flaherty (1939) citado por Ortiz (2008, p. 826).

Estas características de la ficción le daban, indirectamente, un lugar muy específico al cine documental como aquellos films donde se representa la vida bajo la forma en que se vive. Es decir, el documental tenía un carácter serio, académico, mientras que el cine ficcional era inverosímil como fuente de información. La observación y narración de la realidad es discriminativa: elige y selecciona sus partes en un proceso permanente y consciente, que también debe ser coherente. Sin embargo, existían originalmente diferencias muy técnicas entre el cine ficcional y el

documental, que apunta Flaherty en Ortiz. La división técnica se da en el momento en el que en el cine de ficción se construyen escenarios, mientras que para el cine documental el espacio de rodaje es un lugar real y vivido. Los guiones son más improvisados y constituyen de un diálogo más real, a diferencia de los guiones pensados desde un punto novelístico, entre otras características.

Aquí ya resalta un punto importante, que es la observación de un entorno social. Si bien, Flaherty miró con intención de preservar una realidad pronta a “desaparecer” en un mundo moderno (lo que le generó fuertes críticas respecto a la representación de situaciones que ya no eran vigentes como modo de vida para los inuit) él tuvo un proceso de trabajo completamente antropológico porque todo lo que filmó, vigente o no, era parte de la historia y la tradición cultural de la comunidad y fue resultado de un diálogo.

Ortiz (2008) apunta que, si bien Flaherty situaba al cine documental como oposición al cine ficcional, su trabajo pareciera insinuar otra cosa y es que éste no sólo es descriptivo, sino también representativo a través de técnicas de simulación de una realidad que ya no era vigente. Esto deja en evidencia que el cine documental y el ficcional no son opuestos, sino que van de la mano y son capaces de construir, juntos, etnografías profundas. Este punto es de particular interés para esta investigación, ya que las imágenes que conforman un cortometraje animado no son una serie de fotografías sino una serie de representaciones pictóricas de escenarios y actores y por ello, si se quiere proponer la creación de una *animación etnográfica* habría que partir de una idea totalmente distinta al punto de inicio del documentalismo, que buscaba la veracidad lejos de lo ficcional.

Para estos fines, otro referente a tener en cuenta es Grierson. Ortiz (2008) menciona que Grierson estaba más interesado que Flaherty en las bases teóricas del documentalismo y sus reflexiones contribuyeron incluso para generar parámetros de entendimiento para este canal de comunicación: “Él sabe que para situarse en su trabajo, intensificar su mirada y su esfuerzo y posicionarse en sus historias, primero debe definir con claridad las bases críticas del género” (Ortiz, 2008. p. 830). Lo primero que apunta Grierson es el peligro que tiene el cine documental de caer

en lo que él llama *lo instructivo* y esto se debe a que hay un *temor académico a dramatizar* (Ortiz, 2008). La clave reside en el drama construido. Sin embargo, es interesante ver cómo se definiría entonces *lo dramático* y *lo instructivo*. Grierson apunta que con dramático se refiere a generar un documental que sea también una forma de ocio y de conocimiento. Plantea que es posible presentar placer y entretenimiento al mismo tiempo y que esto no debe estar peleado con *lo real* o incluso, lo académico. A esto le llama el “documental poético” Grierson (1934) en Ortiz (2008).

“Documental” para él es una oportunidad de realizar un trabajo colaborativo. Y entonces comienza a teorizar sobre “las exigencias que supone el delicado material de la realidad” Grierson (1934 p.16) en Ortiz (2008) ¿cómo narrarla? ¿Cómo interpretarla? Como vemos, estas preguntas rebasan el terreno de la cinematografía y lo llevan por completo al de la antropología. Ortiz hace tres apuntes respecto a los temas centrales que Grierson trata:

1. El cine tiene la capacidad de “moverse, de observar y seleccionar”, donde la vida misma puede ser explotada como una forma artística. El documental habrá de fotografiar la escena viva y el relato vivo.
2. El actor original (o nativo) y la escena original (o nativa) son las mejores guías para una interpretación cinematográfica del mundo y esto lejos de ser un problema se convierte en un punto de expansión de la capacidad del cine: “le dan poder sobre un millón de imágenes, le dan el poder de la interpretación sobre hechos más complejos y asombrosos que los pueda conjurar la mente del estudio, ni recrear la mecánica de ese estudio”.
3. Los materiales recolectados son filosóficamente más reales que los actuados. El gesto espontáneo tiene un valor especial y en el cine “lo espontáneo posee la capacidad de hacer brillar lo que en otras circunstancias estaría desgastado” Grierson (1934) en Ortiz (2008, p. 832)

Otro tema que Paula Ortiz resalta es que Grierson entendía la posibilidad de “mirar al extranjero como un verdadero igual, sin el paternalismo de la visión del buen salvaje” (Ortiz, 2008 p.13). Critica esta visión del paraíso perdido que ignora las posibilidades de observar con una mirada madura y que prefiere rehuir a la contradicción. La propuesta de Grierson, en resumen, parece hacer antropología desde la cámara.

Sin embargo, faltan unos últimos autores históricos que hay que mencionar para poder reconstruir la unión entre antropología y cine de una forma aún más consistente. Porque si bien, Flaherty y Grierson tomaron como musa a las realidades exotizadas y las cotidianas respectivamente, las formas de representarlas aún no tenían técnicas etnográficas entendidas como tales

Las primeras experiencias de la antropología con la imagen en movimiento son las filmaciones de Louis Regnault, que retrataron a una mujer wolof trabajando la cerámica, presentadas en el año 1898 en la Exposición Etnográfica de África Occidental. Otro referente se dio en 1901, cuando “Baldwin Spencer filmó las ceremonias de Aranda, en Australia” (Gallardo, 2002. p. 11). Franz Boas estuvo interesado también en recolectar información a través de filmaciones. Trabajó con los Kwakiutl de la Isla de Vancouver entre 1890 y 1900 haciendo un registro fotográfico y posteriormente en la década de 1930, grabando videos sobre “diversos aspectos de la tecnología de esa cultura, así como sus danzas, juegos infantiles y oratoria, para ser utilizadas como complemento de unas 10.000 páginas de etnografía escrita sobre este grupo indígena” (Furnari y Sagüés, s.f). Considerando que a Boas se le reconoce como “el padre de la metodología del trabajo de campo” (Vázquez, 2017, p. 24) es posible darse una idea de la estrecha relación entre los registros visuales y la antropología.

En sus comienzos, la filmación fue pensada para generar registros con sólidos aportes académicos. Los esfuerzos de Boas para dar forma a la etnografía, sistematizarla y darle un carácter propio a la antropología, se reflejó en su labor por recoger la mayor cantidad de datos de las estancias de campo. No sólo a través de descripciones detalladas de la vida cotidiana de los grupos con los que convivió,

sino de muchas otras herramientas, como entrevistas y claro, fotografías y videos. Con estos materiales, Boas fue capaz de reconstruir la historia oral de los Kwakiutl y dar cuenta de sus modos estructurales. Así, quedó demostrado que, con una buena sistematización, estos datos eran pertinentes y capaces de cimentar investigaciones complejas, adelantándose un paso más que Regnault, Baldwin Spencer e incluso Flaherty y Grierson.

Margaret Mead y Gregory Bateson seguirían este ejemplo, ya que en la década de 1930 utilizaron el cine (y la fotografía) como un medio que permitía revelar el aspecto visual de la cultura humana de una forma nunca antes vista, en especial aquellos “eventos inscritos en la gestualidad y el movimiento del cuerpo” (Gallardo, 2002). Mencionar su obra es importante, pues representa el siguiente “salto cualitativo” (Ardèvol, 1998, p. 223) ya que, “el cine pasa de ser un dato etnográfico de una cultura a ser una exposición teóricamente orientada sobre la cultura” (Ardèvol, 1998).

Es Mead quien propone el término “antropología visual” (Pérez, 2015) citado en Mata Peña (año) como una subdisciplina que trabaja con la visualidad desde un tratamiento antropológico y es dentro de ella donde se encuentra el cine documental. Baetson, en cambio, dedicó sus reflexiones a la introducción de la cámara dentro del trabajo de campo y sus posibles posiciones metodológicas y éticas, así como la relación entre antropólogo y comunidad mediada a través de la lente (Ardèvol, 1998).

Con este último punto, se exploró sobre las distintas formas que tienen los interlocutores, de participar en la construcción del cine documental. Retomando el concepto de Grierson sobre documentalidad como algo construido en colectivo, tenemos el caso de Sol Worth y John Adair, que alentaron a los navajos con quienes trabajaban a realizar sus propias obras de cine documental, para obtener información que les permitiera estudiar el modo cultural de la percepción visual nativa. Esta obra se conoce como *Navajo's Film Themselves* (1966) y es quizás uno de los orígenes más antiguos de lo que hoy es conocido como cine indígena.

Gallardo (2002) también retoma el trabajo de David MacDougall como alguien que “ha tratado el problema de lo visual” (Gallardo, 2002. p.12), ahora en formato digital y en contextos urbanos. En la antropología, se generó una tradición analítica alrededor de los problemas del mundo visual como sistema cultural. El rubro de la antropología que se ocupa de ello, la antropología visual, tiene como objetivo dar cuenta de las culturas visuales o “modos de ver”, en la que también se inscriben acontecimientos tan diversos como la pintura corporal, la iconografía, el cine, el paisaje o el arte rupestre, que era el objetivo que Margaret Mead y Gregory Bateson buscaban al filmar y mirar lo filmado (Gallardo, 2002).

En el recuento histórico que hace Gallardo, expone también *The Ax Fighth*, de Timothy Asch y Napoleón Chagnon (1971) al que considera como un punto obligado en el análisis del cine documental antropológico, pues él “*utiliza el film como instrumento de análisis y exposición del razonamiento antropológico*”. Él utiliza el film de una forma que “*recuerda el reporte escrito, pues provee una secuencia de distintos niveles de información que incluye datos contextuales, problemas, desarrollo y conclusión*” (Gallardo, 2002, p.16).

Dentro de las reflexiones de la academia al respecto de lo que existía como cine documental, brillan las de Judith y Robert MacDougall, producidas a lo largo de la década de 1960. Ellos se dan cuenta de que el uso del narrador omnisciente, presente en trabajos previos, tiene una voz que aparenta no participar de los acontecimientos filmados. Y entienden que muchas de estas obras corresponderían a un “modo expositivo de representación” (Gallardo, 2002. p.16), donde el realizador expone un punto de vista a través de comentarios secuenciales que le dan una especie de capa discursiva que las imágenes no tendrían por sí mismas y que muchas veces tenía tintes moralizadores.

Judith y Robert MacDougall no tardaron en darse cuenta de las dificultades metodológicas que suponía introducir esta forma de trabajo, cuando la etnografía se trata, justamente, de la “observación participante”. Ellos dejaron constancia de la compleja presencia del etnógrafo mediante preguntas en inglés representadas en subtítulos y respuestas en Turkana igualmente subtitulados al inglés. Como Robert

predijo en lo 70, el “*participating cinema* era el camino más apropiado para la realización documental etnográfica” (Gallardo, 2002. p.18).

Como se ha revisado, los antropólogos han insertado (desde hace ya bastantes décadas) activamente aparatos y tecnologías de filmación en comunidades y les han enseñado sus usos, La transferencia de estas tecnologías ha sido catalogada como una forma de antropología-acción, que ha tenido “importantes resultados entre los aborígenes de Australia, los Inuit de Canadá y los nativos del Amazonas” (Gallardo, 2002). Estos y otros casos recientes han permitido la realización de documentales nativos que muchas veces se han transformado en un medio de expresión política o conservación de su identidad. Aunque en ocasiones estas experiencias suelen ser consideradas como una forma de documentalismo antropológico, en sentido estricto se trata de documentales nativos y su campo es la resistencia cultural.

A modo conclusivo, Gallardo apunta que la relación entre imagen en movimiento y antropología es polimorfa y multifuncional, sin embargo, también es “relativamente claro que el uso de esta tecnología como instrumento de análisis y exposición al servicio de los intereses de la antropología tiene poco que ver con los problemas inherentes al género documental” (Gallardo, 2002, p. 19). Mientras en el primer caso se ha privilegiado el registro como archivo o como medio de investigación de asuntos como la gestualidad (kinesia), el espacio personal (prosémica) y la danza (coreometría), en el segundo, no ha sido un problema menor el tema de la narratividad, la autenticidad y la comunicación mediante un lenguaje visual. Por ello, generar cine documental antropológico es una labor multidimensional, que requiere de un análisis profundo en cada una de sus capas. Capas que, por otro lado, son completamente interdisciplinarias precisamente porque están enraizadas y tienen un origen semiótico.

c) La semiótica como puente entre el discurso visual y el lingüístico

Dejar de lado el recorrido histórico de la antropología audiovisual para profundizar en la semiótica tiene como objetivo el rastrear lo esencial de la comunicación visual. Un punto básico en el apartado anterior ha sido resaltar la idea del documental en

contraposición con el cine ficcional, donde el primero tiene mayor valor. Como dice Gallardo, “para los documentalistas la realidad supera a la ficción en rareza, verosimilitud e intensidad emocional, al punto que sus fundadores daban poco crédito al cine ficción” (Gallardo 2002, p. 16).

Esta noción ortodoxa del documentalismo deja mal parada la propuesta de animación etnográfica, ya que no sólo parte de guiones y construcciones que corresponden a lo ficcional, sino que ni siquiera presenta imágenes filmadas porque recurre a lo dibujado. De aquí la importancia de argumentar que la verosimilitud y el tratamiento de la realidad va más allá de la técnica visual con la que se presenta. La antropología visual ha tratado largamente la pregunta “¿dónde está la antropología? ¿En el texto o en la imagen?” (Ardèvol, 1998, p. 219) y, las respuestas empujan y disuelven cada vez más esta primera división entre la documentalidad y lo ficcional, a veces incluso anulándola:

La casi eterna pregunta sobre si el cine puede transmitir conocimiento antropológico nos lleva a plantearnos las diferencias entre distintos sistemas de comunicación, como por ejemplo, las diferencias entre lenguaje verbal y lenguaje no verbal. La aceptación de los medios audiovisuales en la práctica antropológica conlleva abrir un debate sobre los modos de representación, técnicas de investigación y procesos de comunicación, tanto durante la investigación etnográfica como la presentación en sus resultados. Nos obliga a pensar sobre cómo miramos. La incorporación del cine o del video como medios de expresión implica algo más que producir un documento audiovisual orientado antropológicamente, nos lleva a reflexionar sobre la metodología de la producción, sobre el proceso de comunicación entre el sujeto filmado, el antropólogo y la audiencia, sobre la representación y sobre la imagen [...] La cuestión no está tanto en el medio utilizado, sino en el modo en cómo se ha utilizado y en el proceso de producción que se ha seguido

(Ardèvol, 1998, p. 219)

Para lograr este objetivo y poder profundizar en lo esencial de la comunicación visual, hay que revisar las reflexiones hechas desde la semiótica. Umberto Eco plantea desde el inicio que la semiótica es una ciencia autónoma. No es una disciplina ni una herramienta metodológica de ningún campo en específico, sino algo por sí misma. Esto es debido a que “consigue formalizar distintos actos comunicativos y elaborar categorías como las de *código* y *mensaje* que comprenden [...] diversos fenómenos como el *lenguaje* y el *habla*” (Eco, 1986. p. 167) Pero si entendemos que no todos los fenómenos comunicativos pueden ser expresados o entendidos no sólo mediante el habla, tenemos que la semiótica debe ser capaz de poder analizar ejemplos visuales también. Esto es lo que la hace una ciencia. El objetivo de su texto, *La estructura ausente* (1974), es interpretar las comunicaciones visuales desde la semiótica y para ello, será conveniente retomar algunas de sus reflexiones enfocadas en demostrar que la semiótica está separada de la lingüística.

Eco (1986). empieza desde lo básico, recurriendo a conceptos vitales. Los *símbolos* visuales en este caso, forman parte de un “lenguaje” codificado. Sin embargo, al trabajar con términos como *índice* o *ícono* comienza a despegarse de los terrenos de la antropología simbólica y a generar el puente entre disciplinas que la presente tesis busca.

Eco cita a Pierce, recordando que él definió índice como “algo que dirige la atención sobre el objeto indicado por medio de un impulso ciego” Pierce (1965) en Eco, después explica que cualquier índice visual puede comunicar algo, por medio de un impulso más o menos ciego, pero esto es porque está basado *en un sistema de convenciones o en un sistema de experiencias aprendidas* (algo en lo que Pierce no profundiza) y que sin ellas, no nos es posible interpretar un índice. Eco insiste que todos los fenómenos visuales que pueden ser interpretados como índices también pueden ser considerados como *signos convencionales*. Y este término le permite ir más allá de lo que hasta en ese momento la teoría semiótica había ido con respecto al ícono. Él acuña el término *signo icónico* a partir de esto.

Si tradicionalmente se definía a los íconos como los signos que originalmente tienen cierta semejanza con el objeto a que se refieren, los signos son aquellos íconos que

reproducen la forma de las relaciones reales que se tiene con ese objeto. Para Morris, el ícono era algo más que un signo que poseía las propiedades del objeto representado, sino que tenía las “propiedades de sus denotados” Morris (1946) en Eco (1986). Un signo icónico siempre denota, porque él mismo ya es un *denotatum*. Si el signo icónico denota según tantos o cuales aspectos reproduzca que hagan referencia al denotatum, entonces la iconicidad es una cuestión de grado.

Sin embargo ¿qué es una cuestión de grado? Eco plantea que es una cuestión de grado no medible de forma estándar, sino que está forzosamente condicionado a las experiencias personales y las convenciones sociales en las que surge (otro puente a la antropología). Durante todo su texto se puede entender “convenciones sociales” como cultura. Las experiencias están procesadas de forma personal para entenderlas, al igual que las convenciones, y para entenderlas suelen codificarse (esto es bueno, malo, frío, muy frío, caliente, etc). También insiste en que los signos icónicos no poseen ninguna cualidad del objeto que representan, sino referentes a esas cualidades. Y no cualquiera de sus muchas cualidades, sino las más significativas para el individuo o el grupo.

Hasta aquí tenemos los dos primeros argumentos sólidos, que validan a la animación digital como un medio viable de comunicación etnográfica. El primero es la idea de que la imagen sólo *representa* a la realidad, pero nunca es la realidad como tal. Sin importar la calidad de una fotografía, el espectador no se encuentra en el momento y lugar donde fue tomada. No puede hablar con quienes aparecen ahí, no puede oler, saborear o sentir lo mismo que ellos y esto es igual tanto para grabaciones filmadas y animaciones dibujadas. En ambos casos, lo que vemos son representaciones de algo que podemos abstraer y lo que cambia es la técnica de representación.

El segundo argumento es que las imágenes (sin importar su técnica de representación) son codificadas y decodificadas por los espectadores a través de sus experiencias personales y de las convenciones sociales en las que se formaron y que fuera de ellas, es imposible acceder al significado de lo que vemos. Esto queda muy claro en la historia del cine documental. Desde el inicio, al presentar

poblaciones “exóticas” y desconocidas por los espectadores europeos y norteamericanos existió la necesidad de explicar quiénes eran, qué era lo que estaba pasando y por qué estaba sucediendo. A pesar de que el apoyo visual siempre fue un complemento que fortalecía la etnografía y ampliaba sus horizontes comunicativos, las imágenes no eran suficiente en aquellas situaciones donde la cultura del espectador no ofrecía respuestas que pudieran decodificar lo que se veía.

Con esto, queda validado teóricamente la validez de la animación digital como medio de expresión etnográfica, a través de la semiótica. El siguiente paso, entonces, será comprender la relación entre la antropología y la animación digital, para comprender cómo es que pueden interactuar y coordinar sus saberes en pos de representar una realidad (dado que la animación es capaz de representarla tan bien como la filmación).

Continuando con las reflexiones de Eco, queda entendido que los referentes significativos que se eligen para representar algo (las rayas para diferenciar a una cebra de un caballo, por ejemplo) se comunican entre ellos, porque existe un código icónico que es aprendido por el espectador. Sin embargo, ¿cómo se adquiere este aprendizaje? Las experiencias empíricas brindan conocimientos sobre el mundo que nos permiten interpretarlo de forma personal. Sin embargo, cuando conocemos algo que nunca hemos visto, se lo debemos al conocimiento colectivo.

Este conocimiento es sólido, y lo que se aprende de él es tan válido como lo que se aprende por cuenta propia. Y, por ende, cada persona lo integra a sus saberes para utilizarlo cotidianamente. En este punto cabe pensar *¿las propiedades significativas de algo que vemos son las que se ven o las que se saben?* Esta pregunta plantea una forma muy interesante de análisis: la cultura. La cita es “todas nuestras operaciones figurativas están reguladas por la convención [cultura]” (Eco, 1986, p. 177) refiriéndose a que muchas veces la experiencia personal en el conocimiento de algo es reemplazada por la experiencia colectiva, incluyendo nuestra forma de mirar.

Queda claro que mirar es, ineludiblemente, codificar y decodificar aquello que nos rodea. Como menciona Vázquez, “mirar es un acto interpretativo”. Por eso, “las formas interpretativas del mirar ayudan a generar una visión que descifra el mundo según la perspectiva que de éste se quiera tener” (Vázquez, 2012, pp 157-158). La clave se encuentra en qué forma tiene cada disciplina para interpretar lo que se observa. Mientras que la mirada para la animación digital está enfocada en buscar la perspectiva del movimiento de lo que conforma al mundo, para la antropología, “la observación es la forma primaria de relación social en cuanto a las culturas a conocer” (Vázquez, 2012. p. 164).

En otras palabras, la mirada que la animación desarrolla busca emular la *forma* en la que se relacionan los objetos, representando las leyes de la física o la expresión poética de la gestualidad. En cambio, la mirada de la antropología busca el *fondo* de lo que se observa. Por esto, ambas miradas pueden ser reflexionadas desde la semiótica: una tiene las herramientas para representar los códigos visuales que denotan acciones (correr, caer, volar) y la otra, las herramientas para interpretar y representar (usualmente en forma de discurso escrito) esas acciones dentro de un contexto cultural, con todo lo que eso implica (cómo y por qué se corre, qué ha hecho que se caiga, qué significa volar).

Es importante hacer una pausa en este momento, ya que la mirada antropológica va más allá de mirar un evento para poder reproducirlo. No se trata, como en la animación digital, de calcar lo observado, sino que además busca comprender y profundizar en el contexto social en el que se inscribe. Como menciona Vázquez (2012): “sostenemos que el mirar no es un hecho neutro y no significa únicamente registrar las imágenes exteriores. Mirar es un acto interpretativo que se realiza más allá de conocer para alimentar el diálogo interno” (Vázquez, 2012 pxx) . Dicho de otra forma, la antropología reconoce que “no hay en la mirada nada puro, nada pasivo y nada desligado de una intensión y de una expectativa que será por antonomasia un acto concreto que alude o evade al otro” (Vázquez 2010:23) en Vázquez (2012).

¿Qué significa esto? Desde la semántica, podemos reflexionar que la antropología ha aprendido bien que cuando el investigador busca en el otro las pistas necesarias para reconstruir aquel código cultural, que le es ajeno, no puede deshacerse de sus propios códigos culturales y empíricos y por lo tanto su mirada parte forzosamente de ellos. La antropología ha logrado comprender que trabaja con más de un universo de convención de significados y ha profundizado tanto en ello que ha sido capaz de reflexionar sobre los tipos de relación entre estos mundos y las jerarquías de poder en las que se dan estas relaciones. Por ello, puede entender cuándo se da una mirada “desde la desigualdad” (Vázquez, 2012) y sus resultados a la hora de formar un discurso que represente al otro.

En frases donde las miradas hacia el otro son descritas como “el espejo del alma”, lo que se quiere decir es que el antropólogo, al hacer el esfuerzo por conocer códigos culturales que le son ajenos genera herramientas que le permiten hacer conciencia de los suyos propios (que a veces no sabe que tiene) y esto le permite poder comprenderlos mejor, comprenderse mejor a sí mismo. Este autodescubrimiento desde la pupila de alguien más es algo de lo que carece la animación, pero de la que podemos dotarla.

Eco (2012) reflexiona respecto a la individualidad del creador visual. A pesar de que existen formas infinitas de representar algo, recurrimos a lo que conocemos de ese algo y a lo que sabemos que los demás conocen para darlo a entender. Lo que encontramos son lo que Eco llama *idiolectos*. Para Eco, la semiótica es una ciencia por sí misma que debe ser capaz de reflexionar los idiolectos. A diferencia de la lingüística, que trabaja con códigos muy acotados en esquemas ya establecidos (como el número de grafías y fonemas de una lengua, su sintaxis o su gramática), trabajar con idiolectos significa trabajar con códigos mucho menos regulados, con muchas más posibilidades, porque son menos esquemáticos. Sin embargo, conocer la esencia de los componentes de cada idiolecto, no garantiza que el interesado sea capaz de reconocerse en él, como en la antropología.

El diseño gráfico se encuentra un paso antes de la animación. La animación es la secuencialidad de la imagen, el diseño gráfico es la construcción de la imagen a la

que se le está dando secuencialidad. Para Eco, “el dibujante viene a ser un técnico del idiolecto porque, aun cuando utiliza un código que todos reconocemos, lo hace con mayor originalidad” (Eco, 1986. p. 184). Un diseñador de imágenes es capaz de generar su propio idiolecto y de jugar con la iconicidad de los componentes de sus obras. Esto significa que el diseñador gráfico debe comprender la simbología de su cultura y utilizarla según sus intereses. Y aunque para esto, existe una conciencia del contexto socio cultural de los íconos con los que trabaja, usualmente este conocimiento proviene de lo empírico y en todo caso, si se busca reflexionarlo, se tiene que recurrir a la semiótica. Además, por sí mismo, el diseño gráfico no está capacitado para trabajar con convenciones sociales fuera del esquema cultural propio del diseñador.

Esto insinúa que el grado de interpretación semiótica de la etnografía es, si cabe, más profundo que el de la animación y más versátil que el del diseño gráfico. Si bien gracias a la mirada de la animación se le puede dar movimiento a situaciones que no se pueden calcar directamente de la realidad (jamás veremos a Sailor Moon transformarse en la vida real) y es capaz de recurrir a la imaginación para expresarlas, en el fondo, lo que ocurre es que se utilizan referentes reales y se combinan entre sí (el movimiento de la luz, el movimiento de un cuerpo sólido, el movimiento de las corrientes de aire, el movimiento del cabello, de la tela, etc.) sin profundizar más en ello. Es hasta ahí donde llega su proceso interpretativo y la relación entre el observador y lo observado. Y es entonces donde el camino que falta por recorrer estará en manos de la antropología.

Existe una propuesta teórica al respecto, de Alfredo Tenoch Cid Jurado: la *semioantropología*. La semioantropología nace de la necesidad de “perfilar posturas teóricas y metodologías [que] lleva a reflexionar sobre la división de tareas entre una semiótica aplicada y una antropología visual aplicada” (Jurado, 2014. p. 97). Jurado retoma el aporte de Eco respecto a la relación entre los idiolectos y las convenciones sociales (cultura) y cómo deben ser tratadas por la semiótica. Sin embargo, le recuerda a Eco tres cosas:

1) Un investigador es un ser social, inmerso en su propia cultura, que no puede investigar “acuerdos básicos de interpretación” sin deshacerse de sus propios acuerdos básicos de interpretación. Así que lo que debe hacer es concientizarse sobre sí mismo. Para lograrlo, hay que saber que esta conciencia se da de forma dialéctica: mientras se intenta comprender al universo del otro, se entiende el propio y entendiendo el propio se puede interpretar el universo del otro.

2) Las imágenes no son un instante. El significado no es un punto, sino algo que tiene una linealidad a través del tiempo, y a lo largo de él forma parte de un colectivo: “las imágenes interpretadas se convierten en memoria colectiva transmitida y conservada al interior de una cultura” (Jurado, 2014, p. 98). Eco pudo trazar una ruta lógica para llegar filosóficamente a la esencia del significado de una imagen (lo que llama *sema*), ahora, hay que entender que esas semas tienen que ser historizadas para poder utilizarlas al interpretar la producción visual de una cultura.

Si estas reflexiones se aplican a documentos como *Nanook of the North* no se entendería este film como una falacia representativa fruto de un mal uso de los métodos de la etnografía visual, pero tampoco como un retrato calcado de los antiguos usos y costumbres de esta cultura (porque Flaherty no viajó atrás en el tiempo para filmar). El aporte de la semioantropología estaría más bien en tener soportes teóricos para reflexionar la memoria de un pueblo sobre sí mismo y cómo es que generan, de forma colectiva, una representación visual de su pasado.

3) La tercera idea en el ensayo de Jurado (2014) parte de que, así como la imagen (y su contenido de significado) no es un momento, sino que tiene una historicidad, tampoco es algo que esté fijo, sino que es dinámico, está en constante reinención y negociación tanto dentro como fuera del colectivo donde habita y por eso “difícilmente puede ser domesticable en su potencial semántico y en la capacidad unidireccional de comunicar” (Jurado, 2014, p. 99).

Que la cultura no está estática, no es algo nuevo dentro de las reflexiones antropológicas. Como explica Vázquez:

Miramos para despertar, para posicionarnos en el espacio y tiempo de un nuevo día [...] Miramos para estar allí, en un deseo de existencia y persistencia, miramos para ver al mismo tiempo que lo hacemos para tener ceguera ontológica y emocional. Mirar en sociedades complejas implica estar frente a un mundo diverso, dinámico y contradictorio, que se reinventa de manera instantánea, donde la articulación de símbolos y significados, va generando nuevas adaptaciones/persistencias que crean nuevas pluralidades.

(Vázquez, 2012. pp. 155, 156)

Sin embargo, como aporte de la antropología a la semiótica, este dinamismo redimensiona al significado e invita al investigador a entender la esencia sémica de cualquier cosa como algo que puede cambiar. De ahí, se puede profundizar más en qué elementos son los que le dan el significado y cómo es que pueden reinventarse. La invitación de Jurado a la semiótica es “considerar las imágenes no solamente como simples depositarios de información, sino como sistemas complejos que requieren del conocimiento para situar en su estructura interna las necesidades comunicativas transformadas en mensajes y así, en fase posterior, poder recuperar la información contenida” (Jurado, 2014. p. 99). Por esto, la tarea de la semioantropología está en generar teoría para la antropología visual aplicada, que sea capaz de “responder al cómo se llevan a cabo [las imágenes], pero sobre todo cómo se convierten en mecanismos transmisores, conservadores y pilares que sostienen una cultura” (Jurado, 2014 p.9).

Para responder el cómo se lleva a cabo este proceso y cómo estas imágenes se convierten en mecanismos transmisores, conservadores y pilares de una cultura, la tarea primordial radica, según Alfredo Tenoch, en “*detallar descriptivamente la base del proceso motivador de un significado colectivo*” (Tenoch, 2014. p. 99).

Está más instaurada y explorada la sociosemiótica, que tiende a identificar fenómenos que derivan de la visualización (entendido como el *quererse ver* y el *quererse mostrar* de Isabella Pezzini). O sea, fenómenos sociales que se generan

de la interpretación de imágenes. La diferencia de la semioantropología está en que la parte metodológica correspondiente a la antropología debe ser capaz de hacer un “recorte del continuum” (Jurado, 2014) mediante registros visuales y la parte semiótica debe poder explicitar las lógicas de sentido de este recorte. En pocas palabras, “es explicar un discurso generado de un contexto cultural delimitado a través de su producción visual” (Jurado, 2014. p. 100).

Para poder utilizar la semioantropología en los datos recolectados durante el trabajo de campo, Jurado propone partir de la idea de que, ya que la antropología es una *ciencia semántica* (porque está a la altura del significado), una forma de abstraer los componentes de este recorte del continuum es entender que los códigos visuales son una cuestión de grado, o de *niveles de autenticidad* (Jurado, 2014). Así que, según la temática o puntos de interés de la investigación, hay que definir categorías para los significados que nos interesa rastrear y después buscarlos.

Esta búsqueda se da en tres momentos según Jurado (2014). Al inicio, durante la observación, cuando el investigador conoce y se familiariza con el entorno, busca aquello que más le interesa, se fija en la temática central y priorizando los lugares donde puede obtener información sobre ella, es capaz de recortar el continuum. Este primer momento lo llama *hecho observado* y da paso al segundo momento, el *hecho recolectado*, que se da cuando el investigador ya sabe qué desea filmar (o dibujar). Por último, se le da un tratamiento sistemático a lo recolectado para generar un discurso coherente, lo que llama *hecho narrado* Jurado (2014). En este momento se vuelve a buscar el tema de interés entre los registros levantados y se vuelve a priorizar, dando importancia a los documentos que mejor expongan lo que interesa comunicar. Como se ve, en los tres momentos está presente la cuestión de grado del significado.

Cuando los datos recolectados, fruto de una observación consciente, son narrados en un discurso coherente, generamos un texto. Sí, existen modelos semioantropológicos para abordar la imagen como objeto de estudio Jurado (2014), que son: el formato, la exposición visual y la interpretación. También da distintas capas de análisis: el contenido, el formato, la expresión visual y la interpretación.

Sin embargo, el punto importante es que, al momento de reflexionar una imagen, se convierte en un texto, porque se está describiendo y analizando. Así, con lo que realmente trabaja la semioantropología no es la imagen, sino su texto.

La expresión visual tiene una estrecha relación con la forma de generar texto a partir de ellas. Cada “sustancia” (técnica de dibujo, pintura, grabado, etc.), tiene sus normas y reglas de análisis convertidas en información gramatical. Estos criterios generan protocolos de análisis propios. La interpretación es la esencia de la semioantropología y tiene que tomar en cuenta todo lo anterior. La propuesta de Alfredo Tenoch es tomar la producción visual de los distintos grupos y culturas como discursos analizables en marcos culturales. Es una invitación a enriquecer nuestros análisis y ampliar el tipo de datos que usamos para ello.

d) Retórica como punto en común

En su artículo, *The Acceptance Of Animation To Represent Reality In Documentary Film* (2017), Ryan Hollinger expone de una serie de cortometrajes animados para centrarse en los conjuntos de metáforas visuales que cada corto tiene y es ahí donde lo que dice le interesa a este trabajo: si bien su mirada al analizar lo que ve es muy cercana al arte o a ciencias de la comunicación, hay factores en esos análisis que se pueden aprovechar perfectamente por la antropología e incluso explotar. Si tratamos las animaciones digitales como testimonios, como las representaciones de lo que la gente vive, pueden convertirse perfectamente en documentos etnográficos.

Hollinger parte de la idea de que la animación está para mostrar aquello que es infilmable. Él analiza las metáforas visuales que nunca nadie podría actuar. Por ejemplo, la deformación de los personajes para representar emociones. Los fondos con distintos estilos estéticos para crear ciertas ambientaciones que viven sólo dentro del mundo de la animación. También habla de la animación como un método de síntesis de la información. Una especie de esquema mental donde se sintetizan muchos temas, muchos datos y muchos panoramas en una narrativa sencilla pero asertiva.

Un componente que la animación facilita y que es más difícil de lograr cuando se filma es precisamente la asertividad y la capacidad de generar discursos con una carga pedagógica. Y es que al diseñar las imágenes que queremos transmitir, en vez de filmarlas y mostrarlas, tenemos ya un proceso de selección y acomodo de la información que puede hacer que el mensaje a transmitir se convierta incluso en pedagógico a través de un discurso retórico y visual. Esto lo explica mejor Roberto Gamoral y Francisco García en su ensayo *La capacidad discursiva del diseño gráfico* (2015).

La premisa del texto es que “la retórica está presente en todas las esferas de la vida cotidiana” (Gamoral y García, 2015. p. 10), incluyendo lo visual, cuya disciplina es el diseño. Para los autores, “el diseñador es un *rétor* visual” (Gamoral y García, 2015, p. 10), utilizando este término de los estudios de retórica clásicos de la antigua Grecia. Para sustentarlo, el objetivo del artículo es “investigar las aplicaciones de los principios generales de la retórica al diseño gráfico” (Gamoral y García, 2015, p. 11).

Un diseño es algo que va más allá del conjunto de signos que lo conforman. Tiene orden y sentido. Además, también trata de “educar a la audiencia para su respuesta consciente” (Gamoral y García, 2015, p. 11). Así, la idea de la comunicación discursiva está obligatoriamente ligada a lo activo y nunca a lo pasivo. El discurso visual es, por ley, una forma de transmisión y decodificación donde se construyen argumentos para hacer creer y convencer: la imagen es persuasiva.

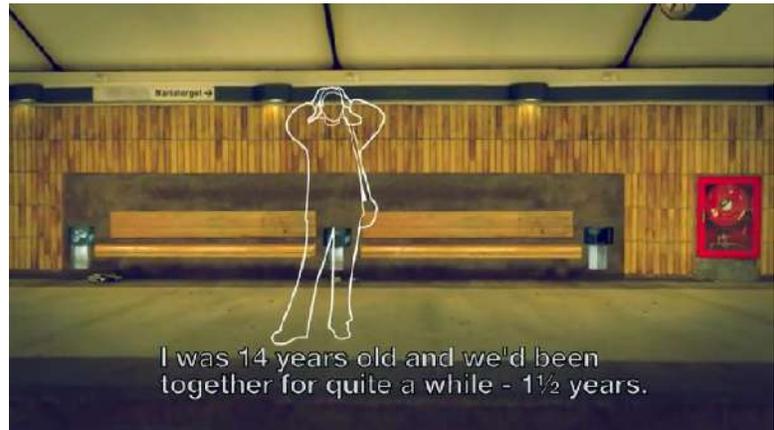
Pero ¿cómo funciona la persuasión? Gamoral y García (2015) se remontan a los orígenes de la retórica griega, argumentando que los cinco elementos del discurso argumentativo que se encuentran ahí, pueden aplicarse a la creación de imágenes discursivas. Es precisamente esto lo que convierte a un diseñador gráfico en un *rétor* visual y es así como se puede analizar el contenido retórico dentro del discurso de una imagen.

Estas cinco partes son: *inventio*, que es planear y decidir qué mensaje se va a transmitir y qué argumento utilizará para expresar el concepto gráficamente, *dispositio*, donde se trata de dar orden y sentido al mensaje, es decir, generar una

estructura narrativa que transforme a ese concepto en un discurso. *Elocutio*, que es el ejercicio estilístico. Si en la retórica la elocutio trabaja con material lingüístico, en el diseño gráfico el material son los signos. *Memoria*, que es la cantidad de información guardada en un discurso, desde datos duros hasta esquemas y *actio*, que es la puesta en escena o emisión del mensaje (Gamoral y García, 2015, p. 14).

Si retomamos la idea de Jurado (2014) de generar un texto discursivo con las reflexiones y descripciones de las imágenes que deseamos analizar y le agregamos el concepto de *persuasividad* con el que trabajan Gamoral y García (2015), tenemos las herramientas para analizar discursos narrativos y también discursos argumentativos.

Para ejemplificar mejor esto último, existen dos casos de animaciones con perspectiva etnográfica que vale la pena retomar. *Never Like de Firts Time* (2014), de Jonas Odell es la representación animada de cuatro entrevistas grabadas entre octubre y agosto del 2002. Estas entrevistas narran la primera relación sexual de dos hombres y dos mujeres de distintas edades y distintos países. Y aunque es un solo cortometraje, el fragmento de cada entrevista tiene un estilo de animación distinto según la carga emocional del discurso del entrevistado.



En la primera anécdota, la emocionalidad gira en torno a la autorrealización, el descubrimiento, el triunfo. Los personajes están bien contruidos según el papel que interpretan y la relación que tienen con el entrevistado. La paleta de color cambia de un azul púrpúreo y rosas para los lugares significativos a blanco y negro para aquellos detalles que importaban poco para el narrador. Lo mismo sucede con

el realismo del entorno. En ciertos momentos todo, incluyendo el fondo, está en movimiento, recordando la irrealidad de las borracheras juveniles y de esa en particular.

La segunda, en cambio, parece más calmada y se presenta más sobria. Los fondos tienen un movimiento suave, como simulando una cámara al hombro de alguien que simplemente camina o directamente aparecen fijos y son en su mayoría, fotos. Los elementos que conforman los paisajes interactúan poco con los personajes, a diferencia de la primera, donde el protagonista movía cosas de su entorno. Esto da cierta sensación de no estar, o estar superficialmente, algo que se atenúa por la construcción de los personajes. Ellos se nos presentan simplemente como contornos blancos, anatómicamente muy correctos, pero no más. Contrastan con el



hiperrealismo del fondo, están superpuestos y, ya que son sólo una línea, transmiten perfectamente el vacío que la narradora vierte en su anécdota. El punto emocional es que no había nada más, ninguna otra conexión entre la protagonista y su pareja y el espectador experimenta la sensación al tener un vínculo tan lejano con los personajes, ya que sólo puede tener de ellos, una figura delimitada.

La tercera anécdota es la experiencia traumática de una joven. Toda su narración está ilustrada monocromáticamente, con rayones y líneas burdas. Los fondos están contruidos con muchos componentes distintos. Hay garabatos y bocetos arquitectónicos, manchas que simulan ser de tinta, fotos, videos a escala de grises y cambian constantemente, como flashazos. No es lo único que cambia. La construcción de la imagen del antagonista está constantemente cambiando, a veces forma parte del ruido visual generalizado y otras, cobra protagonismo a través de

una composición sumamente detallada, que no deja de ser ruidosa. La narradora se mantiene igual a lo largo del clip. Su cuerpo tiene detalles y está bien definido, con el objetivo de resaltar una cara en blanco, donde sólo hay dos puntos negros, muertos, que simulan ser los ojos. Todo está hecho para representar el disgusto y confusión de la chica.

El último, es el relato de un adulto mayor. La paleta de color utiliza tonos pastel constantemente. Los fondos están hechos a modo collage y los personajes tienen un diseño estilo pin up. En cierto punto, el narrador comienza a relatar la desinformación que existía respecto al sexo y la temática visual cambia, simulando ser una película educativa antigua. Cuando él habla sobre los miedos infundados que tenía la representación gráfica los ridiculiza sarcásticamente, regresando siempre a la calma, la suavidad y el romanticismo. Para el final de la anécdota, el entorno juega un papel narrativo importante y por ello se utilizan más elementos móviles y colores contrastantes. La experiencia visual termina convirtiéndose en una especie de collage costumbrista onírico, muy acorde al sentimiento que describe el narrador sobre cómo todo lo cotidiano, de pronto, era nuevo.

Este sería el ejemplo de cómo un producto del trabajo de campo de alguien (las entrevistas) puede ser presentado a través de la animación digital. Aplicando la metodología de la semioantropología, primero habría que buscar una temática específica para rastrearla en el documento visual. Esta podría ser cualquiera. En este caso, la forma en la que se expresa la emocionalidad del discurso hablado en el discurso visual. El siguiente paso sería mirar etnográficamente el lenguaje de símbolos que se nos presenta y buscar los más relevantes. Ryan Hollinger (2017) hace esto precisamente, combinando la descripción del cortometraje con la relación entre los símbolos visuales y el discurso hablado.

Como se puede ver, de una serie de imágenes se genera un discurso que puede ligarse a otro discurso lingüístico. Con este texto generado, se puede seguir trabajando desde las distintas herramientas de la semioantropología, como el formato, la exposición visual y la interpretación o el contenido, el formato, la expresión visual y la interpretación a conveniencia. Por otro lado, en los discursos

argumentativos que buscan la persuasión, tenemos el caso de *Abuela Grillo* (2010), producido por The Animation Workshop, una escuela internacional de animación, Danesa, que forma parte de VIA University College's School of Business, Technology and Creative Industries, en Viborg, Dinamarca.



Abuela Grillo presenta una historia con una intención persuasiva, a diferencia de *Never Like the First Time*, que es más de carácter expositivo. ¿Cómo sustentar esto? Utilizando el esquema de Gamoral y García (2015) y aplicándolo al texto que resulte de la aproximación semioantropológica. Para ello, en ese texto, donde ya se han buscado los símbolos con los que trabajaremos según la temática elegida, hay que buscar los cinco actos de la retórica (inventio, dispositio, elocutio, memoria y actio). Con esto, no sólo se es capaz de profundizar en la carga simbólica de la animación, sino también en la dirección de la persuasión y los argumentos en los que se sustenta.

Hasta aquí, ya es posible sustentar teóricamente la intención de este trabajo: es posible generar un discurso a través de imágenes ya que éstas también funcionan de forma retórica. Estos discursos pueden estar perfectamente contruidos a partir de una mirada etnográfica puesto que para ello bastará con hacer un trabajo y análisis antropológico previo, que poco tiene que ver con la forma en la que los

resultados que arroje sean expuestos. Cuando se expone un discurso antropológico (que tiene detrás todo un trabajo previo de investigación que le sustenta) a través de imágenes, existe una decisión libre (tan libre como las circunstancias lo permitan) respecto a si estas imágenes deberían estar diseñadas o filmadas, puesto que ambos casos tienen semióticamente la misma capacidad de ser fidedignas, ya que esto dependerá de cuántos referentes y cargas de significado utilicen y manipulen y no sólo de cómo las muestran. Por último, para generar estas imágenes desde una perspectiva antropológica, no se parte de un chispazo individual “artístico”, sino de convenciones colectivas, que contienen información propia de la comunidad y su contexto, que es fruto de una toma de decisiones activa entre los colaboradores. Si retomamos las primeras ideas sobre documentalidad, sobre un proceso de selección de información colectiva y de comunes acuerdos de una comunidad y retomamos las reflexiones éticas sobre qué tipo de voces y cómo estarán representadas, podemos generar el sustento teórico para un trabajo como el que propone esta investigación.

Entonces, sólo queda mencionar que, ya que la animación digital queda sustentada como un canal válido de transmisión de representaciones sociales, hay que fijar también qué se quiere representar. En su tesis de licenciatura *Con la esperanza en la lluvia: la representación social del agua en Charape de los Pelones* (Muñiz, 2020), Silverio trabaja con “la perspectiva procesual y estructural del agua” (Muñiz, 2020 p. 43). Sin embargo, para esta investigación, es más apremiante mirar hacia lo simbólico en el sentido de que, la relación que se crea entre los niños y el agua no es de carácter funcional sino que se acerca más hacia conceptos como la recreación, la exploración, aventura, salida de la rutina e incluso misticismo y terror con las historias de cierta bruja que será referida más adelante, en el Capítulo 5: Sistematización de la experiencia. Con esto, las representaciones que surgieron durante el taller y que quedaron plasmadas en el cortometraje, tratan al agua no como una parte del paisaje, sino como un actor más de la historia.

Otra mención importante es que si bien los talleres fueron dirigidos a una población infantil, en esta investigación no se ahonda más en las partes, técnicas y estrategias

que conlleva el trabajo con niños, ni en la larga trayectoria que tiene la antropología haciendo etnografía con la ayuda de las infancias. El objetivo teórico de la presente tesis está en la relación entre la antropología y la audiovisualidad, y cómo se pueden crear contenidos de forma colaborativa, el proceso que esto significa y las reflexiones que conlleva. Aun así, en el Capítulo 3: Metodología, se hace mención al pionero del método de construcción de cortos de forma colaborativa, Kibushi, y su trabajo con niños del Congo, el cual, para el tiempo y las circunstancias políticas de su contexto, aportó una mirada que no había sido explorada: la de la niñez. Con lo anteriormente dicho, se puede dar cierre al marco teórico de la presente tesis dejando el claro el suelo en el cual se cimienta toda la investigación, desde donde se pueden rastrear los antecedentes, diseñar estrategias metodológicas de acción, hacer una guía de qué mirar durante la etnografía y finalmente de qué maneras interpretar los datos que obtengamos de ella.

CAPÍTULO 2: ANTECEDENTES

a) Introducción

En este apartado se hará un breve repaso de la historia de la animación. Para abarcar tantos eventos, este capítulo está dividido en tres secciones que funcionan como filtros con referencia en la localización, con la esperanza de triangular los hechos en su tiempo y espacio y generar así un panorama claro que nos permita rastrear tendencias en este arte tanto históricas como geográficas. Están organizadas desde lo internacional, para ubicar el panorama global y las principales potencias animadoras, siguiendo luego la historia por Latinoamérica, con sus propias preocupaciones, enfoques y propuestas. Después se acota a México, donde se buscará entender por etapas las distintas transiciones que vivió la animación y, finalmente, se aterriza en Querétaro. Con todo este recorrido, se pueden ya hacer comparaciones y paralelismos entre la historia del cine etnográfico y la animación.

b) Recuento internacional

La animación parte de crear “la ilusión de un movimiento continuo debido a una sucesión rápida de imágenes” (Benito, 2018, p. 4), a lo largo del tiempo, la técnica y las herramientas utilizadas para articular estas imágenes en secuencia y agregarle otros elementos como audio, ha ido cambiando, sin embargo, se conserva en todo momento “una suave transición, formando así imágenes discontinuas en continuas” (Benito, 2018, p.4). Esto sucede gracias a un fenómeno óptico conocido como “efecto phi, descubierto por Max Wertheimer en 1912 (Benito, 2018, p.4). Este efecto ha sido estudiado y experimentado tanto para el terreno de la filmación como en el de la animación. Actualmente, para la animación y la cinematografía, se utiliza como estándar 24 fotogramas por segundo (24 f.p.s) o sea, 24 imágenes por segundo. Como diría el fotógrafo Jean-Luc Godard: “La fotografía es verdad. Y el cine es verdad 24 veces por segundo”.

Si reducimos el concepto de animación a la creación intencional del efecto phi, podemos remontarnos al inicio de la historia humana, con los espectáculos de sombras. Aunque para anclar esta revisión al imaginario actual de la animación, habría que partir de la cámara oscura. Se ha relacionado el invento de la cámara

oscura tanto con Aristóteles como con Abu Ali ibn al-Hasan (Torre Tavira, 2018. En su sitio web oficial. Recuperado de <https://www.torretavira.com/historia-de-la-torretavira/>). Hay registros de estudios sobre la visualidad en la cultura griega y árabe, sin embargo, “fue Leonardo Da Vinci quien impulsó el desarrollo de la cámara oscura [...] él fue el primero en añadir una lente al orificio por donde entra la luz, con el fin de obtener imágenes más nítidas” (Torre Tavira, 2018). Otros antecedentes históricos son “la linterna mágica, de A. Kircher (1680)” (Kirchheimer, 2013, p. 74) que funcionaba como un proyector de una única imagen que debía ser cambiada manualmente, el “taumatropo (Jonh Ayrton París, 1824), el caleidoscopio (David Brewster, 1826) o el fenaquitoscopio (Joseph-Antoine Ferdinand, 1829)” (Kirchheimer, 2013, p. 74). Sin embargo, aunque estos aparatos dieron pie a inventos que después facilitarían la animación tal cual la conocemos hoy en día, aún no lograban el efecto phi del que depende este arte, o lo hacían para un solo espectador.

En la historia de la animación existe un primer gran parteaguas entre la animación tradicional y la animación digital. La animación tradicional es aquella con “dibujos elaborados a mano alzada, creando cuadro a cuadro sus movimientos” (González, 2008, p. 10). Esta técnica, era conocida como “rotoscopia, inventada a principios del siglo XX por Max Fleischer, creador de Bety Boop” (Cordero, Gonzalo, 2018. Domestika, recuperado de <https://www.domestika.org/es/blog/1225-rotoscopia-el-arte-de-dibujar-una-animacion-frame-a-frame>). Mientras que en la animación digital (2D) se utilizan tabletas gráficas y softwares, donde todo está digitalizado. Además, no siempre es necesario dibujar cuadro por cuadro para darle secuencialidad al movimiento, también se puede hacer a través de Cutout, haciendo un solo dibujo al cual podemos mover gracias a huesos.

Emile Cohl le dio un nuevo sentido a la rotoscopia de Max Fleischer, que, en un principio, se quedaba solamente en el papel. Emile “dibujaba sobre el papel en blanco y luego lo fotografiaba (1904). De esta manera en la pantalla se proyectaba el negativo y se obtenían figuras blancas que se movían sobre el fondo negro” (González, 2008, p. 14). Una de sus obras fue *Drame chez les Fantoques*, de 1908:



Ilustración 1: Fotograma del cortometraje *Drame chez Fantoches* (1908)

El siguiente gran salto lo dio Winsor Mc Cay con *Gertie the Trained Dinosaur* de 1909, la primera animación donde el protagonista tiene una “personalidad definida e interactúa con el público” (Benito, 2018, p. 3). Esto demuestra que Winsor Mc Cay se dio cuenta de que, para hacer una animación más fluida se requerían más dibujos (fotogramas), utilizando hasta 10 000 (González, 2008, p. 15). Pat Sullivan, dibujante, comenzó con los primeros experimentos de lo que, posteriormente, se volvería un personaje reconocido en el naciente mundo de la animación: Félix el Gato, dándose cuenta de que este medio debía crecer, y “preocupándose más en valorar al dibujante, quien le daba vida a un cartoon” (González, 2008, p. 15). Sin embargo, fue precisamente Max Fleischer quien “se dio cuenta de que los animadores podían crear sus propias formas de ritmo según el mundo irreal que aparecía en las pequeñas figuras de los cartoons” (Gonzalez, 2008, p. 15), fundando Fleischer Studios en 1919.

Paralelamente a la rotoscopia, existían las películas de siluetas, creadas por Lotte Reiniger, expuesta por primera vez en su obra *The Adventures of Prince Achmed* en ese mismo 1919 (Gonzalez, 2008, p.17). Esta funcionaba proyectando las sombras de personajes en 2D (de cartón usualmente) articulados, sobre fondos coloreados (paisajes dibujados previamente) y fotografiando cada cuadro (frame).

A pesar de que estos personajes eran siluetas y carecían de detalles como las expresiones faciales en los trabajos de Fleischer, los ángulos de iluminación y la deformación de las siluetas generaban su encanto propio y estilo único, sin embargo, esta técnica no tomó la relevancia de la rotoscopia.



Ilustración 2: Fotograma del cortometraje *The Adventures of Prince Achmed*

Años después, en 1921, Walt Disney entraría en escena fundando su primera compañía, *Laugh-O-Grams*, inmersiéndose por primera vez en el mundo de la animación. Sin embargo, duró poco, ya que se declaró en bancarrota en 1923. Esta compañía hacía cortometrajes pequeños, que ya contaban con los tonos característicos de Disney. Su última obra, una película corta llamada *Alice Wonderland* se publicó en 1923 y combinaba animación con life action por primera vez en un mismo cuadro.



Ilustración 3: Fotograma del comercial publicitario de Laugh-O-Grams

Después de esto, Disney fue a California y fundó Disney Studios junto con su hermano, Roy Oliver Disney, presentándose al mundo con *Snow White*. Según Thomas y Johnston (1981) “durante los primeros años, los animadores de Disney dibujaban personajes con una serie de movimientos que solían repetirse. En ellos, las leyes de la física no existían como tal [...] además, como este arte se basaba en el cine mudo, lo importante era crear escenas de humor” (Martínez, María, 2017, p. 22). Este es un rasgo que la animación nunca dejaría atrás, incluso hoy. Desde sus orígenes, “los cortos se caracterizaron por el juego con el *non-sense*, el *slapstick*, la inclinación al surrealismo y la potencialidad a todo lo que suceda, mientras que los largometrajes animados se volverán hacia la imitación del cine de acción en vivo” (Kirchheimer, 2013, p. 81).



Ilustración 4:
Fragmento de la
tira de imágenes de
Kyoto

Paralelamente a los desarrollos occidentales, orientales escribían su historia. En 2005, fue encontrado en Kyoto una tira de

sobre la cual “se ha dibujado 50 imágenes que componen los distintos fotogramas de la animación y en los que se observa un dibujo a líneas de un chico vestido con uniforme de mariner” (Horno, Antonio, 2012, p. 113). Este material es interesante porque, aunque se desconoce el autor, estudios hechos por la Universidad de las Artes de Osaka, bajo la dirección de Naoki Mutsamoto (experto en iconografía) y Nobuyuki Tsugata (historiador de la animación) confirma que fue realizado “alrededor de diez años antes de la que, hasta ahora, se considera la animación más antigua de Japón –*La batalla del mono y el cangrejo*, 1917” (Horno, 2012, p. 133).

Japón cuenta con una historia particular respecto a su animación, y es que creó un estilo de marca propio que se conoce como *anime*. Existe una controversia respecto a cómo y por qué se acuñó este término específico para nombrar a su producción animada: algunos mencionan que proviene del francés “animé, que en Japón se usa para definir las películas y series de animación en general” (Horno, 2012, p. 108), como préstamo lingüístico del inglés animation o de “animeeshon”, que podría

técnicos y tecnológicos de propia historia. En 2005, fue celuloide para película de 35mm

abreviarse como anime y vendría de “doga” que, a su vez, viene de “sean eiga”, que significa “películas de líneas dibujadas” y fue el primer término para referirse a la animación, en la década de 1910.

Este cambio en el concepto refleja el estado de la animación japonesa, que después de algunas obras de experimentación, como *Mitsu no Hanashi: The Third Blood*, por Kosuke Hamada (1960), hay un salto con producciones como *Astroboy*, de Ozamu Tezuka, *Hakua Den* o *Shōnen Sarutobi Sasuke*, ambas de Taiji Yabushita.



Ilustración 5: Fotograma del cortometraje *Mitsu no Hanashi: The Third Blood*

En *The Third Blood*, podemos ver cómo la estética de los personajes dista mucho de los cánones que tradicionalmente se encuentran en el anime, que se han convertido en un estilo de dibujo reconocible con pautas comunes. Por sí misma, es difícil saber que esta obra es de origen japonés. Comparando estas primeras inmersiones en la animación, el salto se da de forma estética, pero también de forma comercial. Como competencia a los estudios norteamericanos, se funda en 1956 Toe Animation Co. Ltd., y, aunque las fechas de producción de animación japonesa pueden parecer “tardías” en comparación con su contraparte occidental, la competencia comercial se distinguió desde el primer momento.

Desde el inicio, las animaciones en ambos bloques del mundo demostraron la fuerza del medio para difundir ideologías. Las animaciones bélicas tuvieron un papel relevante en la propaganda de distintos países durante la primera y la segunda guerra mundial. Para el caso de China, la animación bélica se extendería incluso unos años más, como propaganda marxista pagada por el gobierno de Mao Tse-tung. Este es el caso de *Little trumpeter* o *Little 8th Route Army*, publicadas en el año de 1973 (Millán Carlos, 2013, p.24).

Otra aplicación que se le dio a la animación fue la propaganda comercial. Desde muy temprano, muchas marcas vendían sus productos apostando a comerciales animados. Estas marcas eran lo suficientemente grandes como para pagar espacios publicitarios televisados, por lo cual la animación estaba presente tanto en cines (caricaturas, a veces bélicas) como en la pantalla chica (ya fueran series o comerciales). Así, los espacios donde la animación podía habitar fueron desde siempre diversos y no han dejado de explorarse y, sin importar qué tipo de formato y su intencionalidad, las animaciones crearon una historia sólida que se puede rastrear sin problemas y que forma parte de las identidades contemporáneas.

Un caso famoso, por ejemplo, es el de las distintas imágenes comerciales que Kellogg's destinó a sus cereales. *Tony the Tiger* (o Tigre Toño, para la versión hispanohablante), es un personaje creado en 1952 por Leo Burnett (Millán Carlos, 2013, p.26). Desde el inicio habitó en el formato de comercial, y sin embargo, tiene una evolución como personaje y una profundidad identitaria destinada a ser "una guía para los niños" (Millán Carlos, 2013, p.26) que continúa fortaleciéndose y siendo vigente como ícono comercial.

Sin embargo, este tipo de eventos también forjaron un carácter infantil para la



Ilustración 6: Fotograma de *The Flintstones* donde los protagonistas fuman cigarrillos Marlboro

animación, por lo que marcas con consumidores adultos o ligadas a lo formal optaron por otro tipo de usos para este arte. Un caso es la publicidad que pagó *Winston cigarettes* dentro de la serie *The Flintstones* (Los Picapiedras) durante la década de 1960, donde se podía ver a los personajes fumando cigarrillos de esta compañía, aprovechando que el público de la serie era familiar y sería visto por distintos perfiles de consumo. Sin embargo, esto también ayudaría a formar un protocolo en las casas productoras sobre lo que debía y no debía ser televisado.

Walt Disney murió en 1966, a los 65 años. Quince años después, su empresa atravesaría una crisis de identidad. Antiguos rivales comerciales comenzarían a ganar fuerza, como Warner Bros y Fleischer Studios. Además, en 1986, se fundarían los estudios Pixar, con John Lasseter a la cabeza y Steve Jobs de respaldo (Benito, 2018, p. 4). La década de 1980 se convertiría en lo que hoy se conoce como “la época oscura” de Disney (Benito, 2018, p. 3), donde películas como *Oliver y su pandilla* o *Basil, el ratón superdetective* no fueron capaces de recaudar grandes cantidades de dinero en taquilla. En esta década, además, se abre un nuevo nicho de mercado para la animación digital: los videos musicales.

Estas convulsiones comerciales serían de suma importancia para la profesión de la animación digital, pues se convertiría en “el inicio de la industria de la animación y la desaparición del animador independiente” (Millán Carlos, 2013, p. 23).

En Japón, Osamu Tezuka había abandonado Toei Animation para fundar su casa productora, *Mushi Productions*. Su primer gran estreno sería Astro Boy en 1963 y desde ese momento se convertiría en el “padre del anime” (Horno Antonio, 2013, p. 89). Similar que el caso de Estados Unidos, la animación japonesa exploraría los mismos espacios de difusión e intereses. Tezuka se mantendría trabajando hasta 1983, cuando finalizó su última serie, *Adorufu ni Tsugu*. La obra de Tezuka muestra la profunda influencia de Walt Disney. También tiene “numerosas referencias a las películas de Disney [...] o el curioso cambio de apariencia” (Horno Antonio, 2013, p. 100) con semejanzas de diseño de escenarios y personajes.

Por esto, Hayao Miyazaki logró innovar dentro del mundo de la animación de su país, ya que pudo separarse de la tradición occidental visual y ser más fiel a su esquema cultural. Después de trabajar en Toei y Nippon Animation, llegó a dirigir su primer largometraje: *Mirai Shounen Conan* (Conan, el chico del futuro), publicado en 1978. Con esta historia detrás, para cuando Disney atravesaba su época oscura, Miyazaki haría frente a la animación occidental con *Kaze no tani no Naussica* (Naussica del valle de los vientos), lanzada en 1984.

De a partir de este punto, la carrera de Miyazaki no haría más que crecer. Sus largometrajes *Mononoke Hime* (La princesa Mononoke), de 1997 o *Hauru no Ugoku Shiro* (El Castillo Ambulante), de 2004, se convertirían en “una de las mejores aportaciones en el mundo del cine” (Horno Antonio, 2013, p. 104). Aunque La princesa Mononoke fue un éxito total de taquilla (superando en recaudación a El Titanic, lanzada el mismo año), fue *El Viaje de Chihiro*, de 2001 quien se coló a festivales internacionales de lo más reconocidos, ganando el Óscar en la categoría de mejor largometraje animado. La influencia de Miyazaki en Pixar puede explicarse con la siguiente cita: “en ocasiones... tomamos una película de Miyazaki. Nos metemos en una sala de cine en Pixar y la proyectamos. Te inspira ¿sabes?” (Lassester John, en Horno Antonio, 2013, p. 106).

El tercer gran ícono del anime es Isao Takahata, gran amigo de Miyazaki, que comenzaría su carrera en la animación en 1959 y dirigiría su primer largometraje, *Taiyou no Ouji Horusu no Daibouken* (Hols, el príncipe del sol) en 1968. Takahata fundaría, junto con Miyazaki, los estudios Ghibli en 1985 y lanzaría su primer película dentro de esta casa en 1988, *La tumba de las luciérnagas*. Otro de sus grandes éxitos es, *Pompoko*, de 1994.



Ilustración 7: Fotograma de *Aku No Hana* (2013)

Para estos años, Disney se levantaría, y en 2006 compraría Pixar. Las nuevas tecnologías, la competencia comercial y la carrera de innovación se volverían cada vez más vertiginosas. Para la década de 2010, el uso de 3D y mocap (motion capture) fijarían un punto de no retorno para la animación en 2D. Un ejemplo es *Aku No Hana* (2013), obra de Hiroshi Nagahama (Horno Antonio, 2013, p. 693).

Actualmente, existe una enorme expectativa respecto al último salto en el desarrollo de las telecomunicaciones como lo es el internet y la cantidad de posibilidades que ofrece. Se espera que, a través de la diversidad de cursos para aprender animación, los sitios web que permiten formar redes de trabajo y encontrar contactos y las propuestas de difusión gratuitas que permiten generar ingresos importantes (como YouTube, Vimeo o Patreon), la animación entre en una nueva etapa, donde la

industria de la animación disminuya en poder frente al creador independiente por primera vez luego de décadas.

c) Latinoamérica

América Latina no se ha quedado atrás en cuanto a producción animada se refiere, sin embargo, es verdad que las obras de esta región no siempre han entrado en el juego voraz de la competencia internacional. Para comprobar esto, hay que repasar la historia de la animación latina. Tiki Toki es una plataforma web que permite a sus usuarios crear elaboradas y útiles líneas del tiempo en 3D. Es aquí donde se encuentra el proyecto *Línea del tiempo de la animación Latinoamericana*, fuente principal para este apartado. La idea original pertenece a Dante Sorgentini, quien originalmente había pensado este recuento como “un trabajo de adscripción para la Cátedra de animación de la UNLP”, y que junta cronológicamente todos los proyectos de animación latinoamericana conocidos públicamente (Animación Latina, 2018. Línea del tiempo de la animación Latinoamericana. Recuperado de <http://www.tikitoki.com/timeline/entry/332817/AnimacionLatinoamericana/?fbclid=IwAR3S6CNt8BDIH7Tq3Sx-8F2uuc1pgo6EnbQi66eWbb3Zb2pszGdpslOURL8>).

Los antecedentes de la animación latinoamericana son añejos y en esta línea del tiempo se datan para el año de 1908, en México, donde se proyectaban cortometrajes extranjeros, sin embargo, es en 1916, en Argentina, donde se crearían las primeras animaciones latinoamericanas de mano de Quirino Cristiani, que fue contratado por Federico Valle para que agregara “historietas con movimiento” al final de su noticiero. Realiza entonces su primer cortometraje *La Intervención en la provincia de Buenos Aires*, “el corto representaba satíricamente lo sucedido en la intervención del presidente Irigoyen [...] por ese entonces, el gobernador era Marcelino Ugarte a quien Irigoyen reemplazó tirándolo de deshonesto”



Ilustración 8: Fotograma de *O kaiser*, de Álvaro Marins

Un año después, sería el turno de Brasil de incursionar en este canal de expresión. En 1916, Álvaro Marins, o Seth, realiza el primer cortometraje de su país: *O kaiser*, inspirada en la entrada de Brasil a la Primera Guerra Mundial. El corto es “una sátira contra el líder alemán Kaiser Wihelm II, quien sueña con dominar el mundo pero finalmente es devorado por él”. Ese mismo año, el 26 de abril, se estrenaría también *Traquinices de Chiquinho e seu inseparável Jagûnço* (Las escapadas de Chiquinho y su inseparable amigo Jagûnço) de *Kirs Filme*. Finalmente, también en 1917 Quirino produciría la primer película animada de América Latina *El Apóstol*, y que incluso es citado por Sorgentini en su línea de tiempo como “el primer largometraje animado del mundo”. De este film no quedan copias, pues la mayoría se quemó en un incendio de 1926 y otros fueron reciclados (el celuloide se reutilizaba para fabricar peines).

El 25 de julio de 1925 fue el turno de Chile con *La Transmisión del Mando* de Alfredo Serey Vial, producida por National Films de Santiago, con una duración de diez minutos cuyo tema principal es el traspaso de la banda presidencial de Juan Luis Sanfuentes a Arturo Alessandri Palma. Se estrenó en Santiago en una función compartida, junto con dos películas nuevas de Chaplin. Para 1929, también en

Chile, se estrenaría la primera película latina que mezclaría animación con live action, llamada *La Calle del Ensueño* de Jorge "Coke" Délano. Para la década de 1930 otros países, como Colombia o Venezuela, generaban sus propios cortometrajes como pequeños experimentos de algunos caricaturistas. Sin embargo, también nacieron grandes proyectos, como el largometraje animado *Colombia Victoriosa* de Gonzalo y Álvaro Acevedo, de 1933 o *Napoleón, el faraón de los sinsabores* en 1939, el primer cortometraje animado cubano.

A pesar de la proliferación de la animación en Latinoamérica, de su salida de espacios informativos y de su incursión en medios publicitarios e infantiles, o de la creación de empresas especializadas, como Bolívar Films, el primer estudio preparado para producir animación de forma industrial o CINEPA, creada en Argentina en 1949, el siguiente gran paso técnico se da en ese mismo país en el año de 1958. Carlos González Groppa realiza *Trío*, un cortometraje en stop motion. Es verdad que André Ducaud había experimentado con esta técnica en 1918, pero no se habían hecho públicos estos productos. Un año después, en 1959, se crea en Cuba el estudio *FUA Departamento Clandestino y Revolucionario*, del que nacería el Departamento de Animación del ICAIC, que aún coordina la cinematografía de su país. Otros espacios que experimentaron con la animación y crearon obras pioneras en sus países fueron *Bolívar Films*, fundada en 1955 en Venezuela, el Sindicato de Cine SICA, fundado en Argentina en 1959 o *Producciones García Ferré*, fundada en el mismo año y país.

Lo que sucede es que, con el auge de los estudios de animación y escuelas de cinematografía que experimentaron con ella, y con la animación perfectamente bien inserta en cine y televisión con series como *Mafalda Animada*, de 1972, fue posible que se organizara el *Primer Festival de Cine Documental y Experimental de Córdoba*, en Córdoba, Argentina, 1966, bajo tutela de la Universidad Católica de Córdoba. Con participantes como Norman McLaren y Luis Ricardo Bras. Esta socialización de la animación sólo se fortalecería con el tiempo, al grado de que, ya en 1980, Cine Sur, una fuerte organización colectiva de argentina colaboraría con la revolución sandinista de Nicaragua a través de una serie animada didáctica, que

era producida desde México. En 1992 se organiza la primera edición del Festival Anima Mundi, con sede en Brasil y en 2001 la primera edición del Festival ANIMA, en Argentina. Para esto, la animación como disciplina, que siempre estuvo cobijada en estudios privados y escuelas de cine en live action, tiene en 1982 su primera escuela exclusiva, conocida como Departamento Escuela de Animación de la Escuela de Arte Cinematográfico (EDAC), en Argentina, año de 1982.

En 2005 Perú funda su primer estudio de animación en 3D, el estudio *Alpamayo Entertainment*, con películas como *Piratas en el Callao* de 2005, *Dragones destino de fuego*, de 2006, *Valentino y el clan del can*, en 2008 o *El Diente de la Princesa*, en 2010. En 2005 también hay un desarrollo importante sobre la teoría e historia de la animación. Es en este año que Rodolfo Saenz publica su libro *Técnica de la animación*, uno de los más completos de Latinoamérica.

d) México

México tiene una historia rica en cuanto de animación se trata, que comienza en 1919 con los trabajos del pintor y caricaturista Juan Arthenack, financiado por el periódico Excélsior. Sin embargo, es Ángel Acosta quien solidificaría un nicho sólido para la animación en México. De acuerdo a la línea de tiempo de Sorgentini, Acosta realizó más de doscientos cortos animados de alrededor de treinta segundos cada uno, que se presentaban con carácter publicitario entre funciones en los cines, aunque de este material no se conserva nada.

Existen registros de otros pioneros mexicanos, como Salvador Pruneda con sus animaciones de *Don Catrino* del año de 1934. Aunque el siguiente paso remarcable en esta historia es la fundación de AVA Producciones, a cargo de Alfonso Vergara Andrade, un “inquieto médico otorrinolaringólogo de origen vasco y aficionado al dibujo, la pintura, la fotografía y el cine” (Animación Latina, 2018. Línea del tiempo de la animación Latinoamericana. Recuperado de <http://www.tikitoki.com/timeline/entry/332817/AnimacionLatinoamericana/?fbclid=IwAR3S6CNt8BDIH7Tq3Sx-8F2uuc1pgo6EnbQi66eWbb3Zb2pszGdpslOURL8>) donde se realizaron, al menos, 8 cortos: *Paco Perico en premier*, *Una noche de*

posada, Los cinco cabritos y el lobo, La cucaracha, La vida de las abejas, El jaripeo y dos versiones de El tesoro de Moctezuma.



Ilustración 9: Portada de las intros de las producciones de la compañía AVA PRODUCTIONS

En 1936, Ava Producciones cambiaría su nombre a AVA Color y produciría un corto titulado *Los cinco cabritos*, de 1937. Finalmente, AVA Color cerraría en 1939 y Alfonso Vergara se retiraría permanentemente del dibujo animado. Un año más tarde, en 1940, Julián Gamoneda dirigiría Producciones Don Quijote, una compañía de publicidad animada, y aunque tenían entre manos proyectos sobre tauromaquia, el estudio cerraría sin concretar nada. Ese mismo año, Guillermo González Camarena patentaría la televisión a color. Es verdad que Camarena llevaba desde 1934 experimentando con esta tecnología, pero es hasta 1939 cuando puede generar un dispositivo que incorporara su *Sistema Tricromático Secuencial de Campos*.

Con esto hecho, en 1943 se funda el Estudio Caricolor. AVA Color trabajaba con dibujos a color, que vistos desde televisión se veían a blanco y negro. Estudio Caricolor, en cambio, aprovechaba la televisión a color. El fundador, Santiago Reachí, tenía tiempo trabajando en el medio televisivo y fue uno de los principales impulsores de la carrera de Cantinflas. Reachí se hizo de un equipo de animación

que contaba con Manuel Moreno, Rudy Zamora, Pete Burness y Carl Urbano, quienes habían trabajado en Estados Unidos para compañías como MGM y Disney e incluso en capítulos de Bety Boop y Mr. Magoo. Sin embargo, el estudio sólo logró terminar un cortometraje *Me voy de cacería* y dejar dos inconclusos *Vacilón Aztca* y *Torero en Quince Días*. Cerró sus puertas oficialmente en 1945, debido en gran parte por el reclutamiento de sus animadores americanos durante la Segunda Guerra Mundial. El equipo y los materiales de Caricolor quedaron en las bodegas de POSA Films (la firma publicitaria de la que Reachi era gerente), hasta que en 1947 se funda Caricaturas animadas. Este nuevo estudio no era de Santiago Reachi. Los jóvenes animadores mexicanos que trabajaron para él y que habían quedado desempleados tras el cierre de Caricolor le compraron el equipo y fundaron su propia compañía. Su principal proyecto, *Noticario Cómico*, exponía eventos recientes a través de tiras cómicas animadas y de su presentador, el *Reportero Estrella*. También tenía otros proyectos, como la colaboración con el productor Alfredo Ripstein, donde generaron un par de minutos de un mosquito que debe molestar (e interactuar) con los personajes de la película *El Diablo no es tan diablo*, de Alameda Films, estrenada en 1949.



Ilustración 10: Intro de "Su Noticarios Cómico"

En 1950 Ernesto Terrazas, creador de *Pancho Pistolas*, estaría a cargo de producir comerciales para Colgate-Palmolive y utilizaría la oportunidad para experimentar la animación con marionetas, siendo ésta una humilde precursora de lo que actualmente se conoce como 3D. En 1951, Canal Cinco y Club Quintito transmitirían las animaciones de Antonio Gutiérrez, quien, invitado por Camarena, también crearía el logo de CANAL 5. Un año después, aprovechando el vínculo que se había formado entre México y Estados Unidos a través de la televisión a color, se fundaría DIBUJOS ANIMADOS S.A, el primer estudio de animación mexicana a escala industrial, con la encomienda de generar propaganda anticomunista. Para 1956, con varios títulos publicados, maduraría la primera generación de animadores mexicanos y se consolidaría el Sindicato de Trabajadores de la Industria Cinematográfica, que cubriría también varios estudios de animación.

En 1957, Gustavo Valdez y Jesús Martínez fundan el estudio Val-Mar S.A, quienes firmarían un contrato en 1959 con General Mills, una cadena de cereales norteamericana, donde quedaba estipulado que ellos se encargarían de animar la serie "Rocky y sus Amigos", escrita por Jay Ward y Bill Scott, que narraba las aventuras de una ardilla voladora y un alce que hablaba, ambientado en la guerra fría. Sería en 1960 cuando Val-Mar se cambiaría de nombre a GAMMA PRODUCTIONS, la serie Rocky y sus amigos se transmitiría en la cadena norteamericana NBC y cambiaría su título por *The Bullwinkle Show*. Esto, sumado a la fundación de Producciones OMEGA en 1961 y a la proliferación de la animación en colaboraciones con famosos, como la película *El duende y yo*, de 1960 protagonizada por Tin Tán, o el documental animado *El Deporte Clásico*, de Fernando Ruiz para las olimpiadas de 1968, la década de 1960 sería próspera y sólida para la animación mexicana. Incluso el cierre de la compañía GAMMA PRODUCTIONS en 1966 significaría un golpe del que el medio se pudo levantar con la fundación del Estudio PASA, que animaría algunas de las historias de *Memín Pinguín* en 1969.

PASA se desintegraría unos meses después. Por ello, en 1970 se fundaría el estudio KINEMMA, que se contrataría para animar episodios en varias series de la

Hanna-Barbera, igual que el estudio FILMOGRAPHICS, fundado en 1980 por Juan Fenton. Es en esta década, en 1976, que se estrena el primer largometraje mexicano, *Los tres reyes magos*, de Fernando Ruiz y en 1978 el segundo, llamado *Los supersabios*, financiada por Jorge Nacif y dirigida por Germán Butze. Ese mismo año se estrena *La persecución de Pancho Villa*, stirizando al general Pershing. A pesar de hacerse en México, la autoría es compleja, pues en ella participaron principalmente exiliados sudamericanos y refugiados que huían de las dictaduras de sus países y se estrenó en el *1er Festival Nuevo Cine Latinoamericano de la Habana*, donde obtuvo un premio Coral. Otro Coral fue el ganado por el cortometraje *Crónicas del Caribe*, en 1982, por el colectivo TAAC, un grupo de animación con corte contracultural fundado en 1977. Otro grupo de animación que era más libre para expresar propuestas que no estuvieran atenuadas a las exigencias publicitarias o de las grandes cadenas estadounidenses fue *La Compañía Tarumba*, gestada desde el taller de animación de la carrera en Diseño Gráfico de la UAM Xochimilco, en el año de 1983. Mientras este taller producía cortos como *Vámonos Recio*, de Jaime Cruz, exhibido en 1983 en el Festival de la Habana o *A toda costa*, en 1984, tratando la guerrilla en Centroamérica, Guillermo del Toro y Rigo Mora fundan *Necropia*, una empresa dedicada a la animación y efectos especiales con sede en Guadalajara. Aunque se produjeron comerciales animados como los spots para la FIL o para Instant Ramen, su principal giro era el de maquillaje prostético, participando en series como *La Hora Marcada* o películas como *Cabeza de Vaca*.

En 1993 Carlos Carrera publica su cortometraje *El Héroe*, que se desarrolla en el metro de la Ciudad de México. Ganador de la Palma de Oro en Cannes, Carlos Carrera sería la semilla para la siguiente generación de la animación mexicana. Otro exponente de esta generación es René Castillo, conocido por su cortometraje *Hasta los Huesos*, de 2001, quien comenzó su formación con el taller que la animadora chilena Vivienne Barry impartió en 1992 en la UDG. Estos antecedentes impulsan a las Universidades a apostar por la animación. En 1995, Dominique Jonard dio un curso en la UNAM y Skip Battaglia en la UDG. Ese mismo año, la Universidad Iberoamericana estrenaba su cortometraje *Cuatro maneras de tapar un hoyo*. La

SEP, por su parte, había encargado a la Productora Mexicana de Animación, específicamente a Fernando Ruiz, una caricatura de 29 minutos titulada *Vamos a la escuela*, donde un grupo de niños se encuentran con varios personajes, como José Vasconcelos y Diego Rivera, donde se enfatiza la importancia de tener estudios formales. Otro proyecto enfocado con niños fue *Matatena*, una asociación enfocada en acercar a los pequeños al cine que en 1998 impartió varios talleres de animación a cargo de Liset Cotera.

En 2002 se publica el proyecto *Huevocartoon* y se funda *Ánima Estudios*. Es verdad que México ya había experimentado con la animación digital desde mucho antes, por ejemplo, *Los animales*, de Paul Leduc, publicado en 1997, sin embargo, *Huevocartoon* sería un cambio de paradigma, pues lejos de publicarse por los medios convencionales, lo haría a través de internet, en su sitio web *huevocartoon.com*, a cargo de la empresa *La Comunidad del Huevo*, publicando 8 cortos, 4 fondos, 5 protectores de pantalla y 15 tarjetas animadas y sobre todo, juntando 3 millones de visitas en su sitio web los primeros seis meses. Ese mismo año, Fernando de Fuentes, Guillermo y José Antonio Cañedo y Fernando Pérez Galván fundan *Ánima Estudios* en la Ciudad de México, primera compañía industrial de animación digital mexicana.

A pesar de esto, la siguiente era comenzaría con la fundación de Diez y Media, en 2005. Surgida de la iniciativa de alumnos de la UNAM, Diez y Media encabezaría la era de los colectivos en México, que tendrían dinámicas de trabajo y de publicación completamente distintos a lo antes visto, algunos con el financiamiento de IMCINE y becas y otros para compradores privados. De este momento se pueden mencionar los títulos *Comesosos* del año 2007, *Llamada de petate*, de 2008, *Viumasters* del mismo año, *Fruta Bomba* publicada en 2010 al igual que *Anémona*, entre otros. De la mano de estos colectivos, viene la época de los festivales, encabezada por la *Primera Edición de Animasivo*, celebrada en Ciudad de México en 2008. De a partir de este punto y hasta la fecha, la animación mexicana no volvería a abandonar los colectivos, el internet y los festivales.

e) Querétaro

Actualmente, en Querétaro existen varias licenciaturas y escuelas de animación digital: la Licenciatura en Animación y Arte Digital (LAD) en el Tecnológico de Monterrey, Licenciatura en Diseño de Animación Digital en la UNEA, Animación, Arte Digital y Multimedia de la UNIVA, la Maestría en Diseño, Animación y Arte Digital de UNITEC, Bishion Escuela Inteligente, Animaturas, Animation Films e Imagination Films (que también es un estudio de animación digital), así como las diversas formas de aprender este oficio a través de las plataformas de cursos on line. Sin embargo, de momento no es posible acceder en la red a los productos creativos de sus estudiantes y por ello, no se puede saber tampoco la tendencia de sus obras ni las aspiraciones profesionales de los artistas. Sin embargo, los proyectos personales de algunos de ellos están en sus canales de YouTube, como el caso de Alex Batako Toons.

CAPÍTULO 3: METODOLOGÍA

a) Introducción

La metodología de esta tesis es necesariamente interdisciplinar. Las herramientas conocidas de la antropología y las de la animación pretenden articularse y complementarse mutuamente en pos de generar una estrategia metodológica que condense la información reunida a través del quehacer antropológico y la exponga con las herramientas de la animación digitales por ello que el siguiente capítulo se divide en partes, donde se describen los diversos métodos a fin de lograr los objetivos. Así, el apartado *b) Cómo mirar* estará enfocado a desmenuzar el sentido por excelencia para ambas disciplinas: la mirada y sus distintas técnicas para capturar la realidad según el interés con el que se mire. El siguiente, *c) Metodología de la etnografía*, explica las técnicas de recopilado de información durante la estancia en campo de acuerdo a los métodos de la antropología, en el *d) Metodología de la animación* se detalla punto por punto el cómo funciona la investigación desde la animación para efectos de esta tesis, en el *e) Investigación – Acción*, ahondo en cómo se puede investigar una temática social a través de la construcción de un producto, en este caso, el cortometraje y en *f) Construcción colaborativa de contenidos* se explica a detalle el proceso de creación entre varios individuos, las negociaciones y mediaciones y las soluciones en colectivo.

b) Cómo mirar

La antropología y la animación se apoyan fuertemente en el sentido de la vista. En cada caso, ambas disciplinas han desarrollado un ojo especializado en detectar cosas muy específicas. Cada una ha construido su propia mirada y cada una de estas miradas tiene sus puntos fuertes. Es en estos distintos enfoques donde podemos encontrar una diversidad de técnicas, métodos y estrategias que nos llevarán a construir el dato por dos caminos.

La mirada antropológica es especialista en paisajes. Pero hay que entender el concepto de paisaje no como un momento plano, general, lejano de un sitio, una representación fotográfica y fija, sino como un registro de datos y símbolos que buscan reconstruir de la mejor forma un escenario cultural complejo. La antropología

ha sabido generarse una mirada que busca la profundidad absoluta en aquello en lo que se posa, en todo sentido. Una profundidad histórica, situada en un momento resultado de otros tantos, entretejida con los procesos políticos que la condicionan, enredada entre ligas que relacionan aquel paisaje con otros más, simbólica en el terreno que embiste de significado todo lo material que vemos y nos permite delinear en el aire lo sacro, lo intangible, lo imaginario. En resumen, la mirada antropológica busca la cultura y la encuentra, porque sabe cómo hacerlo. Terven (2012) la señala a *una mirada guiada*, que “además de ubicar aspectos específicos a observar, también considera la interconexión de éstos, es decir, sus vínculos y rechazos, sus momentos de presencia, de interferencia y de ausencia; así como su integración e interacción en un escenario mayor, esto es, dentro de un contexto cultural” (Terven, 2012, p. 93). Esta mirada entrenada es el sustento táctico de la etnografía, método por excelencia de la antropología. La etnografía, retomando a Terven (2012) se puede entender como “la interpretación y comprensión de la acción social, vista como parte de contextos culturales diferenciados, en mutua constitución y recomposición” (Terven, 2012, p. 93).

Mientras tanto, la animación tiene que desarrollar la capacidad de encontrar los detalles perdidos y la esencia de las cosas al mismo tiempo que su movimiento. Tiene que poseer la habilidad de detener el tiempo cuadro por cuadro para abstraer cómo algo se mueve, mientras se intuyen las figuras esenciales, cual esqueletos y, al mismo tiempo, debe saber resaltar los pequeños detalles que le dan énfasis al movimiento. Es una mirada de pausas que no nada en la profundidad, sino que se especializa en la superficie de lo que nos rodea. Debe comprenderla, dominarla y reinventarla. La interpretación que debe generar la mirada de la animación está enfocada en comprender y complejizar el movimiento. Chacón Blanco (2010) acierta al buscar la etimología del concepto animación: “proviene de una doble raíz latina y griega. Animación como anima, es vida, sentido. Animación como animus es movimiento, dinamismo” (Chacón, 2010 p. 2). La magia de la animación consiste en dotar de vida objetos inanimados o, más bien, la representación gráfica de ellos, a través del movimiento. Por eso, es tan importante para el animador afilar la mirada

y aguzarla para volverla capaz de adentrarse en el movimiento y en las leyes de la física que nos rige a través de sus estéticas.

Estas dos miradas, distintas entre sí, tienen en común el ser el resultado de las exigencias de una disciplina y oficio. Las exigencias de estar en contacto de forma directa con la realidad y de encontrar en ella lo que nos interesa. Ambas son estrategias para sus quehaceres respectivos y ambas han sido teorizadas, repensadas y reinventadas a lo largo de su historia. Sin embargo, vale la pena enfatizar las diferencias entre una y otra, contrastar los métodos y también sus estructuras, una vez que la función de cada una nos ha quedado en claro. Sería oportuno dar como primer paso un acercamiento a la temporalidad y espacialidad de la mirada. Cuando se mira la realidad social hay que comprender que, al convertirnos en espectadores irremediabilmente nos insertamos en aquello que vemos. Por lo tanto, la mirada no es una abstracción, sino la acción de un sujeto, el cual es ahora otro actor social dentro de la sociedad que mira. Para la antropología queda claro que la mirada no es neutral, sino que parte “desde una serie de valores, prejuicios, ideologías, preceptos y empatías [...] y es a partir de aquí, que comúnmente opinamos sobre la realidad social que nos rodea” (Terven, 2012. p. 97). La antropología tiene el deber de mirar alrededor en la búsqueda de la cultura y al interior en la concientización de la posición del mismo espectador en cuanto al entorno. Este proceso doble mirar va más allá de observar las interacciones, sino que se debe entender qué es lo que estamos viendo. De ahí surge la antropología.

La mirada de la animación pareciera no tener una carga cultural, política ni social en primera instancia. Al dotar de vida objetos inanimados a través del movimiento, resulta de carácter más técnico y está estrechamente relacionada con las leyes de perspectiva y dinamismo. Sin embargo, esto se desarrolla paralelamente al momento de representar el movimiento humano, el movimiento performativo, porque es en este punto donde el animador no sólo debe comprender cómo se doblan las articulaciones de los personajes o se gesticula facialmente, sino que también debe comprender por qué alguien se mueve como lo hace y esto es un estudio de la identidad complejo y sumamente interdisciplinario.

La performatividad ha sido estudiada desde distintos enfoques. Se concretó incluso como una disciplina autónoma con los llamados estudios de Performance. Retomando las ideas de Barthes de manos de Carvajal (2009) “el énfasis queda puesto en la semiótica, es decir, en el significado de la puesta en escena, entendida a su vez como sistema de signos”. Dicho esto, la mirada de la animación está entregada a través de la performatividad con la semiótica, y cuando comprendemos que “el concepto de performance encarna una multitud de prácticas culturales” (Días, 2017. p. 13), queda en evidencia la interdisciplinariedad de la mirada de la animación, su flexibilidad dentro de su extenso campo de apreciación y la omnipresencia de la mirada antropológica.

c) Metodología de la etnografía

Para esta investigación utilicé varias herramientas para el registro y la construcción del conocimiento. El primer paso fue salir a una serie de recorridos etnográficos, cada uno con distintos enfoques y temas para mirar, con el fin de comprender mejor cada sociedad y el entorno en el que está inserta. Un recorrido etnográfico tiene como objetivo calibrar la mirada al espacio en el que se va a trabajar. Es el primer enfrentamiento a una realidad y con ella, el primer vistazo a una serie de datos que llegarán en torrentes al espectador. Usualmente, durante dicho recorrido se revelan las primeras grandes temáticas, las condicionantes más importantes y los aspectos más sobresalientes de la comunidad. En este caso, la temática (el agua) estaba fuertemente representada en cada proceso comunal, porque atravesaba todos los ámbitos.

En total, fueron cuatro recorridos. El primero con Gabriela Barrera, maestra en gestión integrada de cuencas, que ha estado trabajando en la comunidad desde el 2012, el martes 12 de junio del 2018. Fue ella quien me llevó a Mesa de Escalante, me presentó a una pareja de adultos mayores que estaban dispuestos a alojarme en su casa y a dos de los principales organizadores de la comunidad. Ella también me llevó a conocer la totalidad territorial de la comunidad (es decir, de la zona construida que corresponde a Mesa de Escalante, puesto que dentro de el mismo ejido existe otra comunidad, llamada Mesa del Pueblo), bajamos a uno de los

manantiales, el principal en cuanto a la cantidad de agua que tiene, para terminar en el mirador, donde se podían ver a lo lejos las presas. Este recorrido fue introductorio, aprendí cómo llegar, los horarios de los camiones y combis, los límites geográficos de la microcuenca, los límites políticos del ejido y los límites sociales del poblado. Dentro de ese mismo recorrido tomé fotos con una cámara profesional, con tres temáticas distintas: espacios naturales, que intentaban capturar la microcuenca, el relieve, los colores, la flora y fauna endémicas y el relieve geográfico; actividades económicas, es decir, fotos del ganado, los corrales, los espacios de ordeña y tierras de cultivo y los espacios sociales, es decir, las calles, senderos, algunas casas y los centros comunitarios, como la iglesia, la escuela y el salón ejidal. Fue una visita de aproximadamente siete horas, incluyendo el tiempo de traslado.

Durante el segundo recorrido, al que fui sola, debía comprobar lo que había aprendido anteriormente. Esta salida fue el 8 de febrero del 2019, es decir, casi ocho meses después. Este periodo resultó favorable puesto que tanto el paisaje natural como el social habían cambiado por el ciclo estacionario y también por una diversidad rica de procesos cotidianos que se dejaban entrever en los pequeños detalles que eran distintos a la última vez. Me volví a presentar con las personas que ya conocía y también conocí otras durante el proceso de gestión del salón ejidal para convocar a una reunión con el objetivo de darme a conocer a mí y a mi trabajo como primer paso, saber si les interesaría participar en talleres y a quiénes en concreto, con un conteo aproximado de asistentes, y de ahí comenzar la negociación de fechas, horarios y espacios para realizarlos. Me prestaron el espacio para el viernes 15 de febrero, aprovechando que habría una junta ejidal para platicar sobre los resultados de la reforestación de los cerros aledaños, el crecimiento de los nopales plantados y la posibilidad de introducir agave azul. El recorrido de área en esta ocasión fue mucho más intuitivo y las fotografías tomadas, con las mismas tres temáticas de la ocasión anterior, temporalizaron la imagen que comenzaba a construir sobre Mesa de Escalante.

El tercer recorrido sucedió previo a la reunión con la comunidad y tenía la misión de ubicar por primera vez los lugares candidatos para aparecer en el cortometraje. La primera lluvia de ideas sobre qué y cómo podría construirse esta historia se dio en este punto. Aunque nunca perdí de vista que absolutamente todo podía (y debía) cambiar durante el proceso colaborativo y que lo que comenzaba a sacar en limpio eran tan sólo propuestas que daría desde mi perspectiva. Aquí decidí cuáles eran los puntos de interés para la temática del agua, para ubicarlos como prioridades y así ajustar las dinámicas, actividades y tiempos para conocerlos lo mejor posible.

En primera instancia, había que pensar en los lugares comunes más concurridos, fueran cuales fueran el tipo de actividades que se realizaran en ellos. Con esto en mente, la lista incluía el salón ejidal, la parroquia, las dos misceláneas, los corrales colectivos y salas de ordeña, el preescolar, los juegos, las canchas de básquetbol y fútbol, las dos presas y dos de los tres manantiales, los más próximos al asentamiento. De estos, los lugares que estaban estrechamente relacionados con el tema del agua eran los manantiales, las presas, los corrales y la sala de ordeña. Las familias alimentan a su ganado con bultos de alimento granulado (usualmente para las gallinas), pacas de pastura y maguey seco, como complemento, suelen sacar a las reses a beber agua a la “presa chica”. La presa chica fue la primera presa que se construyó y también la más cercana a las casas, pero su ubicación respecto al pueblo se verá más adelante a detalle, en el Capítulo 5: Sistematización de la Experiencia, apartado c) Salida a manantiales del domingo 14 de abril. Esta presa es utilizada por todos los pobladores como abrevadero de la comunidad, diariamente bajan a beber agua y pastar alrededor de 50 cabezas de ganado, en su mayor parte, reses. Por otro lado, la “presa azul” o “presa grande” es menos visitada debido a su lejanía del poblado. Esta presa está pintada de color azul eléctrico, que resalta como un punto brillante entre los tonos verde grisáceo y marrones claro del paisaje. Es casi dos veces más larga que la presa chica y puede retener mayor cantidad de agua. Es más nueva también y la pequeña laguna que forma está conectada con El Ojo de agua, el manantial más grande de los tres. Ya ubicados estos lugares, podía hacerse una lista de preguntas y pendientes por hacer para

investigar durante la estancia en campo y que se orientaría hacia contextualizar los sitios dentro de la realidad social de Mesa de Escalante.

El cuarto recorrido fue corto, solamente para tomar fotos de los espacios pensados durante el tercer recorrido olvidando las tres temáticas de siempre y enfocándome en construir esos espacios lo mejor posible de forma visual y después, llevar a cabo la junta. La reunión estuvo nutrida en asistencia, que, además, era diversa: estaban presentes casi la misma cantidad de mujeres que hombres, con edades que iban desde algunos meses de vida a más de 65 años. Tal vez, el sector menos presente fue el de jóvenes de entre 12 y 18 años, aunque esto tenía que ver más por los horarios de la secundaria (ya que los estudiantes acababan de llegar de San Luis de la Paz y estaban comiendo) y con que se quedaban en casa a hacer labores domésticas en lo que las personas de mayor edad e injerencia en la comunidad iban a la junta y tomaban decisiones.

Las personas en Mesa de Escalante trabajan muy armónicamente de forma colectiva, tomando turnos para hablar, aportando siempre ideas distintas con cada intervención y mostrando de forma clara y corta su apoyo para tal o cual interlocutor. Se llega a acuerdos que, además, sí se llevan a cabo. Con este pensamiento colectivo fue muy fácil integrarme a sus actividades, porque siempre había certidumbre en la agenda colectiva y también me ayudó a trabajar a lo largo de los talleres sin contratiempos importantes. Con este panorama, expuse quién era, la naturaleza del proyecto, mis planes de trabajo y mis actividades rápidamente, hubo preguntas como “¿qué vas a necesitar? ¿Quiénes están invitados? ¿Cuánto tiempo estarás aquí?” y casi inmediatamente comenzaron las pláticas para buscarle un día y una hora de los talleres. Se acordó que cualquiera podía asistir (aunque, de hecho, sólo asistieron niños de entre 5 a 14 años), serían los días viernes, porque entre semana hacían tarea en las tardes y no había que desvelarse. Cabe mencionar que, de la secundaria y de una de las primarias, ambas ubicadas en San Luis de la Paz, las clases terminan a las 4:00 pm. Precisamente por esto, se acordó que los viernes estaría bien que el taller se diera a las 5:30 aproximadamente, para que ellos tuvieran tiempo de llegar y cambiarse el uniforme. Los fines de semana tampoco se

contemplaron como días óptimos porque los niños trabajan en las milpas o con el ganado de sus familias y no quisieran prescindir de su mano de obra. Dicho esto, la junta continuó. Me habían dejado al inicio, tardamos alrededor de una hora en toda mi intervención y entonces se cambió de interlocutor, para tratar primero temas parroquiales, como los avisos para las primeras comuniones y un grupo de oración, después, con otro interlocutor, el seguimiento de la reforestación, la plantación de nopales y la posible introducción de agave azul.

Después de la presentación con la comunidad, donde expuse el proyecto y concertamos días y horarios para los talleres, comenzó el trabajo. La propuesta siempre fue trabajar con niños y desde la colectividad, emulando el método Kibushi descrito por Paula Callus (2012) en su artículo *Reading animation through the eyes of anthropology: a case study of Sub-Saharan African animation*. Esta forma de trabajo consiste en generar imágenes e historias de forma colectiva y horizontal para comprender una realidad o tema no sólo desde lo que el investigador observa, sino también desde las miradas de otros actores involucrados, con el fin de generar ideas, estéticas y narrativas más complejas aún. Básicamente, el método Kibushi consta en dibujar en grupo sobre una temática mientras se comenta lo que se hace, hasta generar un discurso audiovisual estructurado que no tiene límites para incluir información concerniente y que procesa aquellos datos como una propuesta que se expresará desde la animación.

El modelo funciona por varias razones. En primer lugar, los niños por sí mismos son un sector que suele invisibilizarse en la investigación social y en la antropología, a pesar de que también sean actores sociales, tengan roles bien definidos y delimitados y exista un gran aparato institucional estructurado para su educación y crianza. (aún no tengo el texto, falta contruir esta idea)

Otro factor tiene que ver con la representatividad. En la antropología el debate y la teorización sobre la identidad ha sido uno de los pilares fundacionales de la disciplina. En el modelo de Kibushi, la representación está sujeta a la negociación entre las partes representadas. Entrados a comprender la niñez en Mesa de Escalante el siguiente reto es justamente el cómo generar una relación horizontal

con este sector para basar en ella todos los canales de comunicación que se abran a lo largo del proceso. Esto, que ya es una propuesta interesante por sí misma, aplicada en la visualidad como en esta tesis, adquiere una nueva dimensión.

Las comunidades marginadas en la cultura de la animación, tienen la tarea y la libertad de ser pioneras para construir sus propias representaciones frente al resto del mundo, aprovechando que agentes externos no las han hecho desde sus narrativas que pueden o no ajustarse a los intereses y realidades de los habitantes. Que este proceso nazca de una negociación y creación colectiva en vez de la arbitrariedad una persona ajena a su entorno nivela el terreno ético y deja bases sólidas para continuar construyendo. Para mi tesis, que exista una animación de Mesa de Escalante, en un contexto en el cuál no hay mayor información audiovisual de la comunidad a excepción de mapas satelitales y fotografías en las tesis y trabajos académicos hechos en la zona es un paso hacia un terreno con posibilidades aún por conocer.

Con esto en mente, decidí que la manera más adecuada de trabajar sería con talleres. Las sesiones se llevaron a cabo en el salón ejidal, donde se celebran las juntas ejidales y reuniones de la comunidad. El salón se encuentra siguiendo el camino de la ciénaga a Mesa de Escalante, es el primer edificio al que se llega y socialmente y es muy importante para la toma de decisiones entre los pobladores. Los niños conocían bien las reglas para usar el espacio y las llevaban a cabo por su cuenta, sin necesidad de que un adulto se los pidiera, como barrer después de usar, cuidar las sillas, la mesa, el material, etc. En cada sesión hubo una indicación distinta, sin embargo, hubo una secuencialidad en las actividades, aunque este proceso se detallará en el Capítulo 5: Sistematización de la experiencia, apartado b) Sistematización de los talleres.

Al inicio, la idea era dar a entender lo que se pretendía con el proyecto y ver si a los niños les interesaba. De este primer acercamiento salieron a luz las dos principales temáticas de todo el taller. La primera fue detectar la diferencia entre la visualidad urbana y la rural. En un espacio abierto como su comunidad, los niños están acostumbrados a ver en grandes distancias. Su vista es principalmente panorámica

y acotarla al espacio de un folio, pantalla o proyección no les es tan habitual como niños de sus mismas edades en otros contextos. La segunda, y más importante aún dentro de esta investigación, fue que la mayoría de los chicos no conocían los cuerpos de agua de Mesa de Escalante, es decir, no habían ido a las presas ni a los manantiales, no sabían cómo se veían, ni tratado con ellos, pero sí habían escuchado de sus mayores la importancia que tuvieron años atrás cuando eran las únicas fuentes de agua y era necesario bajar por ella.

Fue en este punto donde se incluye dentro de la agenda la salida para conocer los manantiales y las presas, que no estaba planeada antes. Esta actividad entusiasmó profundamente a los niños, se planeó conseguir las cosas que necesitaríamos y el permiso de sus padres. La salida se dio como cierre del taller, aunque hubo una última reunión, donde se habló de sus experiencias con el agua y cómo conocer los cuerpos de agua cambiaba su perspectiva de la comunidad. Sin embargo, durante el taller llegó un punto donde, para aportar ideas nuevas se volvió indispensable que los niños sí conocieran al menos algún cuerpo de agua, por eso durante las primeras sesiones fuimos a un manantial cercano al salón ejidal, el más pequeño, al lado del camino principal. Con esta experiencia, cuando se de conocer el Ojo de Agua y las presas ya existía este referente icónico y pudimos trabajar con él. Así, los talleres jugaron un papel más cercano a la concientización de la importancia del agua y menos de descripción de lugares. Fue una preparación que les permitió ver con otros ojos estos sitios cuando por fin bajamos a conocerlos.

Los talleres tienen la cualidad de generar un espacio propicio para construir colectivamente. En este caso, era muy notoria la participación desde tres perspectivas: por un lado, los niños más grandes que ya habían bajado a algún cuerpo de agua (aunque ninguno los había visitado todos) y que podía contar cómo eran, qué animales vivían ahí, hasta dónde llegaba el agua o si era muy difícil llegar. Eran ellos los que compartían los datos descriptivos y anécdotas que ayudaban a darle una perspectiva histórica a esos espacios. Los niños más pequeños, por el otro, que aportaban la parte más imaginativa. Comenzando desde una frase de anhelo como “cuando esté allá quiero hacer...” o “A ver si en el agua podemos...”

llegaban a escenarios ricos y fantásticos, desde querer atrapar una rana hasta nadar de orilla a orilla, de a ver si no nos sale la bruja hasta imagina si nos perdemos y tenemos que acampar. Por último, mis aportes, que eran casi siempre preguntas del estilo “¿qué creen que podríamos ocupar estando allá?” o “¿cómo podemos evitar que nos pase esto?” y un ejemplo de peligro o accidente que tal vez no estaban contemplando.

Paralelo a las actividades del taller, hubo una entrevista y un recorrido con la señora María, una de las líderes ejidales, que permitió contextualizar históricamente los manantiales y conocer la relación entre los espacios y las actividades económicas de Mesa de Escalante. Durante la entrevista, que se llevó a cabo en el comedor de su casa, la señora María enfatizó el cariño de los pobladores a su comunidad, dejando entrever que aquellos procesos de cuidado y protección de la naturaleza no hubieran sido posible sin “el fuerte compromiso” que tiene la gente con el espacio. La conversación duró lo que un plato de frijoles y arroz. Lo que siguió fue un recorrido que era distinto a los que había hecho previamente porque la señora María iba narrando la historia de los espacios desde la cotidianeidad. Un ejemplo es “la casa de la bruja”. En la salida con los niños, cuando pasamos cerca de aquella casa abandonada en ruinas, que está del lado oeste del lecho del río en el tramo entre La presa chica y La presa azul, comentaron que allá vivía una bruja y que si te acercabas, se te aparecía. También dijeron que si ibas de noche, aunque no te acercaras tanto la podías escuchar gritando y procedieron a contar las experiencias que sus primos y hermanos mayores habían tenido con la bruja. La señora María en cambio, comentó casualmente durante el recorrido que aquella casa le pertenecía a un señor que ya había fallecido, pero que en realidad había quedado abandonada desde que municipio les demandó que se asentaran en un solo punto para poder instalar servicios de luz y agua. Esta salida y la entrevista sucedieron antes de la salida con los niños a las presas y durante la caminata platicamos sobre qué rutas serían más fáciles y seguras para los niños y de qué a qué puntos llegaríamos. Fue interesante el cómo los discursos surgidos en el taller eran

congruentes con el de la señora María, puesto que el contraste ayudó a vislumbrar mejor el tipo de relación generacional en la comunidad y los límites de cada grupo

d) Metodología de la animación

Desde la animación, también existieron estrategias metodológicas. En un primer momento, las actividades de fotografía fueron fundamentales para generar los referentes que iban a utilizarse en el resto del trabajo. Tomar fotografías con diferentes temáticas en varios momentos a lo largo del tiempo de campo pudo darle profundidad e historicidad a los escenarios. Una vez hecho este archivo visual, comenzó un trabajo de diseño de escenarios y estilos. En este punto fue evidenciándose cada vez con más fuerza la falta de representación de ecosistemas áridos en los trabajos de animación y, sobre todo, de semi-desiertos. Hubo pocos referentes a trabajos donde los escenarios tuvieran una representación fiel de ecosistemas como el de Mesa de Escalante y eso tiene que ver en parte, por la occidentalización del medio y parte también por la falta de historias que se desarrollen en este tipo de contextos, la poca variedad de espacios para contar historias. Por otro lado, la construcción de personajes fue un proceso puramente colectivo de negociación de la imagen y la autoimagen, mejor detallado en el apartado e) Construcción colaborativa de contenidos.

Una vez escrita la historia, lo siguiente fue pensar las estrategias de narración del cortometraje. Por cuestiones técnicas, como la dificultad de generar doblaje (desde contratar actores de voz o bien buscar el lugar y el equipo adecuados para grabar las voces de los niños, hasta generar un guion en comunidad y diseñar un curso rápido de doblaje en caso de que los niños quisieran prestar sus voces), se decidió que los diálogos entre los personajes fueran performativos y no orales ni escritos. Es decir, los personajes no hablan ni sostienen conversaciones y aun así las ideas y conceptos debían quedar claras a través de sus movimientos. Con esto decidido, se generó un storyboard que se apoya completamente en la teatralidad clásica de las caricaturas de Disney, como *Donald Duck* de Disney o *Tom & Jerry* de Hannah – Barbera, así como en elementos clásicos del cómic, como viñetas para diálogo y pensamientos, donde éstos son imágenes también.

Esta forma de narración tiende más a la universalidad en cuestión de traducciones, pero también plantea un problema respecto a cómo universalizar lo local. Ya que no es común ver contenido multimedia que se desarrolle en contextos similares a Mesa de Escalante (no es común ver caricaturizada la flora, fauna y relieve o los usos y costumbres de este tipo de lugares) mucho de esto había que generarlo de cero, como precedente. Las primeras grandes preguntas técnicas eran del estilo “¿cómo se dibuja una cañada, de tal manera que el relieve se entienda pero sin perder el estilo de una caricatura?”, “¿de qué manera se puede dar a entender, con pocos trazos, la distancia y el relieve?”, “¿cuántos elementos que componen el paisaje en la vida real se pueden representar en un escenario sin saturarlo de información y cuáles deberían ser?”. Este tipo de preguntas no se podían responder de forma teórica, sino que el resultado fue fruto de un largo proceso de experimentación visual que constaba en hacer dibujos de un mismo paisaje o elemento una y otra y otra vez, analizarlos y decidir cuál correspondía mejor a las exigencias del trabajo. La experiencia demostró que lo más difícil fue comenzar, pero una vez que se trazó el estilo, el resto de paisajes resultaron mucho más sencillos, puesto que ya no se tenía que experimentar tan radicalmente, sino traducir una fotografía a un fondo con las técnicas, elementos, paletas de color y pinceles previamente establecidos.

La animación de los personajes fue el trabajo más largo y en el cuál se requirió de más tiempo. Para la construcción visual de los personajes hay dos partes fundamentales. La primera, donde son representados como siluetas de colores y la segunda donde están dibujados de la forma habitual, lo que se convierte en una cuestión central en el cortometraje. Las siluetas de las niñas que fueron a la salida hacen todo el recorrido de una forma detallada y muy descriptiva en cuanto a cómo vivimos esa salida en la vida real y es sólo hasta que deciden entrar en el agua que adquieren detalles como los rasgos de su cara, cabello y ropa, dejando de ser siluetas transparentes. Esta es la representación metafórica del cambio complejo que tuvieron entre antes de conocer los manantiales y después y es que, para este trabajo, este punto es el núcleo. Durante las sesiones, hablar de manantiales en Mesa de Escalante era una abstracción, historias de sus adultos y no mucho más. Pero una vez estando ahí, viviéndolos y conociendo mejor su comunidad hubo todo

un descubrimiento del agua en primera persona ¿cómo narrar eso de forma visual? El cambio en la forma de los personajes fue la respuesta, retomando claro las lecciones de expresión visual analizadas en el cortometraje *Never Like the First Time*, previamente citado.

Todo esto se hizo en varias partes. Primero, un storyboard hecho a mano en hojas tamaño A4, guardadas en una carpeta de anillas de forma secuencial. También a mano varios bocetos de diseño de personajes, que fueron los dibujos que se socializaron en grupo sobre cada participante. Con esta base se comenzó el proceso digital. Para la animación e ilustración, se utilizaron los softwares Adobe Animate CC 2017 y Krita. Usualmente, salvo algunos de interiores, los fondos están hechos en Krita, un software libre de ilustración y animación que cuenta con una amplia gama de herramientas de dibujo, pero que escasea en cuanto herramientas de animación, movimiento y uso de vectores. Así que para esta parte se utilizó Animate, sobre todo para convertir las imágenes en símbolos (que pueden ser símbolos gráficos, de botón o clip de película), lo cual hizo los archivos menos pesados y más fáciles de manejar, al no estar trabajando con .jpg, .png o mapas de bits. Después, para el ensamblaje de las escenas y del audio, se utilizó Adobe Premiere Pro CC 2017 y por último, para los detalles de post producción, Adobe After Effects CC 2017.

e) Investigación – Acción

Hasta este punto, hay que hacer una pausa para repensar el cómo es que se investiga mientras se construyen planes y productos. Es un error pensar que por utilizar herramientas como talleres para desarrollar la mayor parte del trabajo de campo, se deja de lado la etnografía, cuando en la práctica, la formación de un antropólogo llevará la perspectiva etnográfica a cada actividad que realice. La llave para comprender la relación entre la investigación y la acción reside en la observación participante. Por ello, retomar algunas nociones de cómo vivirla puede sustentar los métodos utilizados para esta tesis.

El concepto de observación participante ha estado en el ojo de las discusiones teóricas durante toda la vida de la antropología y lo seguirá estando. De todos los

planteamientos, una primera pregunta guía podría ser ¿existe sólo una forma de observación participante? Sabemos de antemano que no. Para esta tesis, la observación participante estuvo enmarcada en dos procesos: dentro de las actividades que yo proponía y dentro de las que me incluía como invitada. La segunda es la parte más simple de explicar, pues la forma más tradicional de hacer antropología. Tú, que vienes de otro contexto, te insertas dentro de las actividades de un grupo y aprendes de ellas, registrando con lujo de detalle cada uno de sus componentes. En cambio, en el primer caso, mientras llevaba a cabo las actividades de mi agenda de trabajo tenía que tener especial atención a las reacciones de los involucrados. Con esta sensibilidad para los detalles desarrollada había que generar un ambiente lo suficientemente flexible para cambiar las técnicas de acuerdo a las eventualidades o requerimientos de la investigación, por lo que al final, cuando algo se salía del plan, había que basarse completamente en los conocimientos que brindó la observación participante para saber cómo actuar, qué hacer o qué no.

f) Construcción colaborativa de contenidos

Si bien los talleres fungieron como medios de concientización sobre el agua y ayudaron a modelar una plataforma para verlos con mucha más profundidad, esto fue no planeado. El objetivo principal de los talleres era la creación de una historia colectiva, que sería el argumento de la animación. Para esto, desde la primera sesión comenzó a trabajarse con temas de identidad. El cuestionamiento “quién” fue el centro del taller.

Al inicio, se crearon historias colectivas con los intereses particulares de los niños, que demostraron ser una mezcla rica entre la cultura regional (películas mexicanas como No se aceptan devoluciones, telenovelas, caricaturas como Bob Esponja, canciones de banda o corridos) y la cultura local (leyendas, amigos en común, lugares cercanos, dinámicas familiares). Eran experimentos para explorar el tipo de convivencia que entablaban los niños entre sí, sus gustos y los caminos que tomaba la imaginación. Fue un grato descubrimiento el saber que el papel de moderadora no necesitaba interferir en situaciones como los turnos para hablar o la mediación

de conflictos, puesto que la convivencia de estos niños ya era armónica desde antes, se llevan bien y se conocen en diferentes situaciones.

Para la historia colectiva se decidió que debía ser la narración de cómo ellos conocerían sus manantiales. Esta idea salió pronto y todos estuvieron de acuerdo, por lo que no hubo una negociación tan ardua, fuera de algunos detalles argumentales que se decidieron rápidamente. Lo que fue más negociado estuvo relacionado con la identidad de los personajes de esta historia. Después de hablarlo, se decidió que serían los niños del taller y no personajes ficticios. Así que lo que se tendría que hacer sería una lista de características más representativas de cada quién y un dibujo de sí mismos en los cuáles basaría mis bocetos.

Dentro de la construcción de la identidad personal hubo ruido en cuanto a la autoimagen y la autorepresentación. Para manejarlo, hubo varias actividades con esta temática. Cuando los niños se dibujaron, había quienes lo hacían *como quisieran ser*, lo que contrastaba con lo que otros intentaban ser fieles a lo que *ya eran*, sin adornar nada. Cada quién presentó sus dibujos y los explicó y entonces todos nos dimos cuenta de estas dos categorías. Surgieron comentarios como “pero tú no eres así”, “tú nunca has usado esa ropa”, “eres más chaparro/gordo”, “tú no tienes músculos ni el peinado así”. Estaba un poco preocupada por la confianza personal de los niños que sintieron más críticas, por eso comenté que yo estaba en total disposición a la libertad creativa y que cada quién podía dibujarse como mejor se acomodara. Fue entonces que se negoció sobre los límites de la representación de las caricaturas y la versión real, por ejemplo, si alguien podría llevar el cabello de azul o tener mayor estatura o algún tipo de ropa particular. Ante la libertad de elección de los rasgos de estas imágenes, algunos chicos argumentaban que habría que representarse tal cuál se veían en la realidad porque así quienes vieran el cortometraje sabrían que eran ellos, así los iban a reconocer todos los habitantes de la comunidad. Tomó tiempo. Por mi parte, hice varios bocetos de caricatura para los asistentes con la información de sus autoretratos y fotografías, las llevaba a las sesiones y ellos me decían si se sentían o no a gusto con el diseño. Pero una conclusión amarga fue que, realmente no hubo nadie totalmente satisfecho con su

representación, porque nunca terminó de resolverse la tensión entre el “quiero ser” y la presión de los demás sobre lo que se podía o no ser.

Otro punto importante fue la planificación y organización de la salida a los manantiales. La expectativa era muy alta y en las reuniones el único impedimento para que no se hiciera lo antes posible eran las agendas de los propios niños, ya que no todos podían al mismo tiempo por actividades en la escuela y familiares. Hablando, lo primero que se comprendió fue que no podía ser entre semana. Incluso cuando acabaran las actividades escolares, los niños (sobre todo, las chicas más grandes) me dijeron que debíamos tomar en cuenta que siempre llegan grupos de catequistas, de misioneros o hay cursos de regularización y solían hacerlos entre semana y los sábados “es que aún no sabemos quién va a venir, no nos han dicho nada, pero siempre llegan”. Por lo tanto, el único día “seguro” era el domingo. Comenzamos a revisar entonces el calendario. A cada fin de semana que se proponía, surgían comentarios como “ese día no puedo, porque me voy a ver a mi familia a ...” o “ese día viene mi tía a la casa y no me van a dejar salir”. Otros, respecto a la escuela “ese sábado tenemos torneo en la secundaria, tiene que ser en domingo”.

Con esto, terminó aplasándose “hasta vacaciones de Semana Santa”, lo que desalentó a muchos, pero conforme se acercaba la fecha los chicos volvían a emocionarse. Comentarios como “¿entonces cuándo? ¿Hasta abril?” fueron un recordatorio de la sensación del tiempo que tienen los niños, mucho más lenta que la que se siente al crecer y lo lejos que parecía para ellos esperar un mes a que llegara la fecha. A modo de consuelo, les dije que teníamos que hacer dos cosas. Una sería una lista de artículos que necesitaríamos durante el recorrido, desde comida hasta botiquín, y la segunda, sería ir con cada familia a pedir permiso a sus mamás.

Para comenzar, se pensó en todas las situaciones posibles y con esto se hicieron dos listas, una de insumos y otra de normas, que eran reflejo de un ejercicio de prever qué se iba a necesitar y qué peligros se podía correr. Esta actividad se llevó a cabo en una sola sesión, aunque en todas las sesiones se hablara de la salida.

Los primeros comentarios sobre los materiales que íbamos a necesitar fueron sobre la comida: “hay que llevar tortas, dos para cada quién, para no estar cocinando allá”, “que cada quién se lleve su refresco”. Una niña comentó también que no era buena idea llevar refresco porque se podía agitar mientras caminábamos, propuso llevar mejor agua fresca. El agua fresca predilecta de la temporada era una combinación de agua de limón y “borrachitas”. Las borrachitas son una especie de guamiche un poco más ácido, más abombado y redondeado y menos largo. Se dan en biznagas que crecen cerca del mirador, fuera de las zonas construidas y de cultivo. Respecto a las normas, la primera que se mencionó fue por parte de una de las chicas más grandes que, sabía, debería cuidar a su hermano menor “es que tienes que estar cerca de mí para que no te vaya a pasar nada”. Otra también fue “no asomarse mucho al agua, porque se pueden caer”. Hubo dos chicos que querían meterse a nadar a la presa chica, comenzaron a planear traer flotadores, traje de baño, etc, a lo que rotundamente me negué. Fue lo único en lo que no hubo flexibilidad durante la planeación de la salida. Incluso si sé nadar, no estoy capacitada para cuidar de niños dentro del agua, sobre todo si hay ramas o cosas con las que se puedan atorar en el fondo. Además, cuando pregunté “¿quién sabe nadar?” Nadie me dijo que sí.

Como requisito pedí que debían contar con el permiso de sus papás y que no me llevaría a nadie “en secreto”, aunque no se “fueran a enterar los adultos”. Los niños se quejaron, pero después de pensar en todas las cosas que íbamos a necesitar y en las situaciones peligrosas en las que nos podíamos meter, apechugaron. Entonces fue cuando tomaron la iniciativa “pues de una vez hay que ir a pedir permiso, para ya saber quién va a ir y quién no”, “sí, para también saber cuánto vamos a traer de cada cosa”, dijeron dos chicas. Lo que siguió fue una suerte de peregrinación, casa por casa, en la que tocaba, explicaba la salida, cómo había surgido la idea y el día y horas planeados. Cada niño me iba guiando a su casa. Después de eso, la siguiente sesión me iban a decir a quiénes les habían dado permiso y a quiénes no, aunque esto se verá a detalle en el Capítulo 5: Sistematización de la experiencia, apartado c) Salida a manantiales del domingo 14 de abril.

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

CAPÍTULO 4: CONTEXTO

a) Introducción

En este capítulo se hará una descripción geográfica, social y temática (respecto al agua) de Mesa de Escalante con el fin de situar las experiencias y los datos surgidos durante el trabajo de campo, así como las conclusiones de toda la investigación. Para lograrlo, se ha dividido la información en varios subtemas a fin de organizarla, teniendo así una descripción sobre el lugar que abarca su situación y condición geográfica, el clima, la flora y la fauna; y un apartado temático, donde se profundiza sobre la relación de la comunidad con el agua, las actividades de subsistencia y algunas tácticas en la utilización de los recursos.

b) Mesa de Escalante

I. Descripción del lugar

Mesa de Escalante es una comunidad ubicada a nueve kilómetros al noroeste de la cabecera municipal de San Luis de la Paz, en el Estado de Guanajuato. Este municipio, a su vez, colinda al norte con San Luis Potosí, al noroeste con Victoria, al suroeste con Doctor Mora, al sur con San José Iturbide y San Miguel Allende, al sureste con Dolores Hidalgo, y al este con San Diego de la Unión y, tanto ésta como las otras comunidades de la zona tienen como denominador común una geografía accidentada dentro de un área semidesértica. Existen diversos cuerpos de agua que abastecen a la población. Las comunidades también coinciden en que el líquido que se puede obtener de los abastecimientos naturales no satisface las necesidades de cada familia ni cubre la demanda para actividades como ganadería o agricultura. Otro punto en común, por último, es que también existen otras fuentes de agua, como un pozo municipal o pipas, para solventar la escasez.

Esta comunidad, junto con Mesa del Pueblo, se encuentra asentada sobre los cerros, en un área de meseta. La cordillera, en su conjunto, crea la figura de una herradura (vista desde arriba), donde las dos entradas a ambas comunidades serían la parte “abierta” y tanto Mesa de Escalante como Mesa del Pueblo, estarían en medio, en la curvatura. Por abajo se forma una cañada donde existen distintos cuerpos de agua (un manantial, una pequeña laguna que no alcanza a secarse del

todo durante el año y el pozo que abastece a Mesa de Escalante). Las dos presas y el ojo de agua que visitamos el día 14 de abril estarían fuera de esta herradura, hacia el norte. Existen dos caminos para llegar a Mesa de Escalante. Ambos parten de un solo punto, otra comunidad asentada en la zona plana circundante a la carretera San Luis de la Paz – Victoria, llamada La Ciénaga. El transporte público del municipio llega hasta aquí, ya sea un camión o bien combis, que recorren la carretera desde San Luis de la Paz, entran a La Ciénaga por la calle 20 de Noviembre y retornan de nuevo hacia la cabecera municipal en la glorieta de la calle Paraíso. Usualmente los pobladores de Mesa de Escalante no dependen de este transporte, sino que se organizan con sus vecinos o familias para “subir” o “bajar” del pueblo a la ciudad. Al parecer, cada familia cuenta por lo menos con un automóvil particular.

Si continuamos por la calle 20 de Noviembre hacia el norte, llegaremos a una bifurcación con la calle Velasco. La primera se desvía hacia el noreste, subiendo por un lado de “la herradura” (llegando primero a Mesa del Pueblo) y la segunda, por el otro. Estos son los dos caminos para llegar a Mesa de Escalante.

Mesa de Escalante debe su nombre a su localidad: El Escalante. Cuenta con 53 viviendas, de las cuales 37 están habitadas. 35 cuentan con recubrimiento de piso, 33 con energía eléctrica, 11 con agua entubada (que viene de “la bomba de agua”, en el pozo), 11 tienen drenaje y 29 cuentan con servicio sanitario. Según el INEGI, el promedio de ocupantes por vivienda es de 5.4 personas. En el último censo, Mesa de Escalante contaba con 199 personas, de las cuales 67 tienen menos de 15 años, 58 están entre los 15 y 29 años, 55 entre los 30 y 59 y 19 tienen 60 o más años. Hasta el 2008, hace más de diez años, sólo 11 casas contaban con servicio de agua corriente. Sin embargo, con los datos arrojados en mi trabajo de campo, actualmente, todos los habitantes dependen del agua traída desde el pozo por medio de tuberías, y aunque los manantiales y presas siguen insertos en las actividades de la comunidad (como veremos más adelante), el acarreo de agua para la vida en el hogar ya no se usa más.



Ilustración 11: Vista hacia el norte de Mesa de Escalante desde la coordenada 21.3623948,-100.4742373,1460m

La zona está tipificada climatológicamente como cálida muy seca, la flora es de poca altura, siendo en su mayoría arbustivas espinosas y cactáceas, que se ven como manchas verdes en un suelo café claro con pequeños toques de verde y amarillo dados por un pasto muy corto. Los pobladores han plantado “en el monte” magueyes y nopales, cuidan las biznagas (que han crecido sin intervención humana) del ganado y cosechan sus frutos por temporadas (tunas y borrachitas, un futo parecido al guamichi). Hay pocos árboles y plantas que sobresalgan más de un metro del suelo, en su mayoría son mezquites, huizaches en las zonas bajas, pitules y algunos troncos de quiote que resaltan en las cimas de los cerros, dispersos por el horizonte. El suelo es arenoso y pedregoso, en las zonas alejadas al pueblo o a las áreas de cultivo, algunas rocas alcanzan más de dos metros de longitud, y suelen ser hogar de víboras, conejos, ardillas y arañas, entre otros. En el cielo cruzan varios tipos de águilas, zopilotes, quebrantahuesos.



Ilustración 12: Foto de ganado bovino de Mesa de Escalante

En Mesa de Escalante se dedican a la ganadería. El ganado es bobino, de pastoreo. Pastan en las afueras del pueblo, debajo de la meseta, usualmente en el área cercana a “la presa vieja”, ubicada al norte, y abreven en la pequeña laguna que se forma y en las charcas que quedan cuando pierde su nivel debido a la sequía. Cuentan con corrales, donde retienen al ganado mientras lo pasan a la sala de ordeña, una estructura de tubos rojos de metal techada. Utilizan al ganado para obtener producto cárnico. Algunas familias también tienen cabras, borregas y cerdos, aunque a éstos no los sacan a pastar y viven en corrales en los patios. Dentro de los patios y a veces en las calles se ven gallinas, gallos y pollitos, perros y gatos. Usualmente los terrenos habitacionales están divididos entre sí por bardas hechas con rocas apiladas, donde han crecido enredaderas, arbustos, cactáceas y plantas espinosas. Si se llega por la calle Velasco, el primer edificio que salta a la vista es el salón comunal, donde se llevan a cabo las juntas ejidales y otras, mide alrededor de 8x6 metros cuadrados, está pintada de verde y tiene un gran armadillo dibujado.



Ilustración 13: Foto del salón comunal de Mesa de Escalante

Al lado se yergue el museo comunitario, una estructura de alrededor de 5x5 metros cuadrados, pintado de color amarillo, con piso de duela. Este edificio se terminó de construir en 2018 de la iniciativa y mano de Gabriela Barrera con ayuda de algunos hombres que tienen experiencia en la albañilería. El interés tras su construcción fue el de tener dentro de la comunidad un espacio dedicado a reservar la historia del pueblo. Aún no hay objetos habitando dentro del museo, pero ya se han hecho juntas al respecto. Se pretende tener ahí una sala de trofeos, compuesta por los reconocimientos a la calidad del ganado, obtenidos en varias ferias y concursos. También se planea tener un monitor con algunas grabaciones de la comunidad, entrevistas a sus habitantes mayores narrando los cambios históricos de la comunidad y la información sobre los proyectos que se llevan o llevaron a cabo. Aún le falta la instalación de energía eléctrica.



Ilustración 14: Foto del museo comunitario de Mesa de Escalante

Tras el museo, hay una zona despejada de vegetación donde están instalados juegos infantiles de metal: pasamanos, sube y baja, resbaladilla y columpios entretienen a los más chicos en las tardes. La comunidad tiene un preescolar bidocente, una primaria y una telesecundaria, esta última está ubicada entre Mesa de Escalante y Mesa del Pueblo aunque son pocos los jóvenes que asisten a ella (ningunos de los asistentes al taller estudia o estudió ahí) y provienen principalmente de Mesa del Pueblo. También, cerca de la primaria, hay unas canchas multiusos, con canastas de básquetbol y porterías donde las chicas practicaron a lo largo de dos meses para su torneo de básquetbol. Hay además un templo, una tortillería en desuso (pasa un hombre en motocicleta repartiendo tortillas) y una miscelánea, dentro de uno de los domicilios.

Es común ver a los hombres trabajando en exteriores durante el día. Ya sea con sus animales en el pastoreo, reparando o construyendo rejas, corrales, bardas, talando árboles o cortando “brazos” a las pencas de maguey a fin de secarlas y usarlas como alimento para el ganado, talando, o acarreado cosas en carretillas.

También es usual que las mujeres se dediquen a las labores domésticas. Por lo general están dentro de sus casas, aunque se les puede ver en las calles cuando visitan a alguna vecina o familiar, regresan de traer mandado o salen a recolectar tunas, nopales, borrachitas o huevos, para asistir a misa o a las juntas ejidales. También se extrae pulque. La señora María, por ejemplo, vende en su casa.

Se puede ver vehículos subir y bajar constantemente a cabecera, sobre todo en las mañanas para dejar a los niños en las escuelas y a algunas personas en sus trabajos, y en las tardes, cuando vienen de regreso. Algunos niños estudian en San Luis de la Paz, a pesar de contar con planteles educativos dentro de la comunidad, los padres de familia los recogen y los llevan a Mesa. Llegan alrededor de las cuatro y media y se dedican a hacer la tarea después de comer, le dan importancia a los estudios, a cumplir con lo que se les solicite en la escuela y a participar en actividades académicas, aunque al mismo tiempo, la mayoría no concluye la preparatoria. Los jóvenes que ya no estudian se insertan en las actividades de la casa, ayudan a sus padres o a sus madres en las tareas según la división de sexos, aunque los mayores a 18 años buscan empleo en San Luis de la Paz como forma de ingreso. Durante los fines de semana, los niños pequeños, que estudian entre semana, ayudan a sus padres también. La actividad principal para ellos es darle de comer al ganado y limpiar los corrales.

A los chicos les gustan los fines de semana “porque me gusta cuidar de los animales”, “porque es cuando me dejan montar mi yegua”, “porque me gusta salir con mi papá a pastorear, me gusta subir al cerro” o simplemente “porque me desentiendo de la escuela y puedo hacer otras cosas”. Los fines de semana para ellos son muy familiares, puesto que las actividades que deben hacer consumen todo su día y no salen de sus casas a menos que les toque pastorear. En cambio, entre semana, después de hacer la tarea, los chicos salen a los juegos o a las canchas a jugar hasta después de que oscurece, alrededor de las nueve de la noche. Cuando pregunté que si no era peligroso que estuvieran afuera tan tarde, la mayoría de las señoras se reían de mí, diciendo que “eso era muy de ciudad”, que la comunidad “era muy tranquila, muy segura” y que me la creían que pudiera pasar

algo “sólo si estuviéramos en San Luis de la Paz, ahí sí hay que tener cuidado con ellos”. Una de las mamás de los chicos con la que más platicué porque me invitaba a comer, comentaba que en la comunidad sólo había dos sujetos que se ponían constantemente en estado de ebriedad, un joven y un señor ya grande, no eran violentos, aunque sí ruidosos. De vez en cuando, comentaba, “se puede ver a los muchachos más grande tomando, pero casi siempre es por alguna fiesta”. Ella me dijo no haber visto nunca a jóvenes *fumando mota o drogándose* “tal vez sí lo hagan, pero son más discretos, yo creo, porque no lo hacen en público ni en las calles”.

Las formas en las que los niños se entretienen en Mesa de Escalante siempre se vieron reflejadas en los dibujos que hacían durante las sesiones del taller. Siempre eran espacios abiertos, muchos amigos, actividades al aire libre. Me interesaba bastante conocer más sobre la relación entre ellos y el internet, porque en la comunidad no hay algo como un cyber café, y aunque todos los niños dijeron contar con telefonía y cable en sus casas, no todos tienen internet. La señal en Mesa de Escalante es débil y difusa “va y viene”. A veces recibía llamadas de la señora María “sólo para platicar” y era difícil mantener la conversación. Todos siempre me dijeron que, si tenía que dar un aviso, mandar un mensaje o llamar, lo intentara varias veces, porque no se podía confiar en la señal. Con este panorama, los chicos tienen una relación más lejana a redes sociales que en otros lados. De los quince niños que asistieron al taller, cinco (cuatro de las niñas más grandes y el joven más grande del grupo) tenían una cuenta en Facebook. De los quince sólo dos chicas, de 14 y 13 años, tienen celular propio. El uso de celulares es interesante. Son mucho más “colectivos” que en otros sectores. En casi todas las sesiones alguien llevaba una bocina y un teléfono que, si no era propio, era de la mamá, del primo, de la hermana mayor o del papá. Casi ningún teléfono tenía clave y los que sí, que usualmente eran de los adultos, la tenían de forma pública (o sea, todos se la sabían y podían desbloquearlos).

Agregué los WhatsApp de las dos chicas con celular (aunque no nos agregamos en Facebook). Ellas tienen un “juego” interesante en esta red social. Utilizan los estados para subir imágenes con dinámicas en las que pueden participar sus

contactos. Por ejemplo “manda mensaje si te gusta...”, “sólo los de la secundaria pueden mandar mensaje”, “mis verdaderos amigos me responderán con un [emogí]”, o suben fotos de ellas, con stickers y filtros y con el texto “[corazón] si te gusto, [carita feliz] si soy tu amiga, [mano señalando] si quieres que salgamos”. Los estados en WhatsApp no pueden iniciar una conversación pública como los de Facebook, sólo se pueden responder mandando un mensaje privado. Así que estas dinámicas son excusas que incentivan a comenzar conversaciones privadas y a mantenerse siempre en contacto.

Fuera de esto, por la señal y también por la edad (porque no se les da celular a los niños más pequeños) es por lo que el resto de los asistentes del taller no utilizan redes sociales. Tampoco están acostumbrados a jugar en aplicaciones para celular, PC o consolas. Los celulares no suelen tener muchas apps de juegos. Funcionan más como cámaras (se toman muchas fotos entre ellos) y como reproductores mp3 que conectan en las bocinas. A los chicos nunca les falta música banda, corridos y cumbias en sus tiempos libres y siempre están dispuestos a bailar. En una de las sesiones, cuando me preguntaron que si bailaba y respondí que sí sabía, dejaron de colorear y se pusieron a zapatear hasta que anocheció.

Los niños también hacen uso constante de los espacios públicos de la comunidad. Se les puede ver jugando en distintas zonas, ya sea lanzando un balón de fútbol americano a lo largo de la calle principal, moviéndose de un lado al otro del pasamanos, bajando por la resbaladilla, columpiándose o jugando básquetbol en las canchas. Se reúnen principalmente en esos dos lugares, las canchas y los juegos. Llegan cuando el sol comienza a bajar y el calor se disipa, alrededor de las cinco de la tarde. Pero, en general, estas actividades son secundarias “para pasar el rato”, lo principal radica en platicar entre ellos. Aprovechan y disfrutan mucho estas salidas, porque fuera de esos momentos de ocio y de la ida a la escuela, el resto del tiempo lo pasan en casa.

Las casas en Mesa de Escalante están construidas en amplios terrenos y comparten espacio con huertos, corrales, patios e incluso también otras construcciones habitacionales o bodegas. Están divididos de forma más o menos cuadrangular,

uno al lado del otro, aunque la sensación de dispersión no se evita con esto, ya que las casas no están contiguas precisamente porque cada terreno tiene una planeación distinta y las casas están ubicadas de la forma más conveniente para cada familia.

II. El tema del agua

Para comprender mejor el contexto social de Mesa de Escalante y, sobre todo, para profundizar en las condiciones naturales que moldean los procesos culturales de la zona, es necesario saber que la “herradura” anteriormente descrita es en realidad una *microcuenca hidrográfica*. Las cuencas son “las entidades donde los componentes naturales, físicos y bióticos muestran arreglos diversos de estructura que están interrelacionados de manera que su funcionamiento permite que los ecosistemas continúen sus procesos evolutivos. Sobre esta estructura [...] se puede promover con mayor éxito el desarrollo social y económico basado en sistemas productivos diversificados y el mantenimiento a largo plazo de los recursos naturales” (Pineda y Sanaphre, 2010 p.2). Una vez más, para profundizar en la historia de la localidad y poder entender la relación entre el ecosistema y el tejido social es imprescindible referenciarnos desde el trabajo del Doctor Raúl Pineda y cómo el desarrollo de éste está estrechamente relacionado con el mismo desarrollo de Mesa de Escalante, sus dinámicas comunitarias, el enfoque de trabajo de la tierra basado en el cuidado de su entorno y los años de trabajo académico, dentro y fuera de las aulas que conllevó y conlleva.

El trabajo en la zona comenzó en 1995 a cargo de Raúl Pineda a través de la Universidad Autónoma de Querétaro partiendo desde el inicio de la interdisciplinariedad. En sus orígenes, participaron en el proyecto las facultades de Ciencias Naturales, Química, Ingeniería y Psicología, y más adelante integrándose Ciencias Políticas y Filosofía. Paralelamente, se han unido la FAO y la Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales, redes como la Red Nacional en Recursos Bióticos y la Red Mesoamericana en Recursos Bióticos (Pineda y Hernández, 2003. pp 3-4). Con esta rica diversidad de saberes, enfoques y formas de hacer, se han logrado gestar en Mesa de Escalante todo tipo de proyectos que, lejos de quedar

en la abstracción y la anécdota, se mantienen vigentes y modifican para bien la realidad de los habitantes. Esto se ve reflejado desde el cambio abrupto de producción, que pasó de una ganadería predadora tanto de la biósfera como de los propios recursos monetarios de las familias a una ganadería más amable con el medio ambiente y sustentable, con baja carga animal y dinámicas de pastoreo comunitarias, hasta la construcción de presas y dispositivos que eviten la erosión de los suelos mientras se reforestan.

El caso de Mesa de Escalante demuestra que los conocimientos universitarios pueden y deben actuar en bien de su entorno y que los cambios más grandes pueden gestarse con una buena coordinación de saberes técnicos y académicos. La participación de la gente de la comunidad ha sido otro factor clave en el desarrollo de los proyectos y sobre todo en sus éxitos a corto, mediano y largo plazo. Para la antropología, el foco de interés está centrado en el proceso tan particular donde la reconstrucción del medio ambiente iba acompañado de forma sinérgica con la reconstrucción del tejido social, casi como una metáfora profunda donde el bienestar se pudo resolver para todos. Por ello, no hay que olvidar que aquel componente clave que une ambas realidades y que las ha hecho trabajar de forma cercana es el agua.

Dicho lo anterior, se entiende que la historia de Mesa de Escalante, debido a sus condiciones climatológicas y geográficas, se ha tejido junto a la historia del agua.. Originalmente, no todos los pobladores de esta zona estaban asentados arriba de la meseta, sino que las casitas se distribuían a lo largo del territorio ejidal. Sin embargo, junto con el proceso de urbanización comenzó también un proceso de centralización. Con esto, se crearon dos comunidades, separadas la una de la otra por aproximadamente 300m.

Vivir arriba de la meseta y no abajo, cerca de las fuentes manantiales de agua hubiera precarizado la vida de los pobladores de no ser por la instalación del servicio de agua potable para la población, proceso que duró alrededor de diez años desde la instalación del pozo y la bomba de agua, en la entrada más cercana a Mesa de Escalante. Durante este tiempo (e incluso antes de), los pobladores que ya vivían

arriba o que aún no contaban con el servicio debían bajar diariamente en horarios de entre 4 y 6 a.m. a alguno de los manantiales. Se ayudaban en algunos casos con burros para acarrear el líquido.

Pronto llegó un punto donde la crecida de la población, aunado a una fuerte carga animal, desembocaron en que los manantiales se secaran y la zona se desertificara fuertemente durante la década de 1980. Con la baja rentabilidad de las tierras, muchos de los pobladores migraron a otras ciudades de Guanajuato o directamente a los Estados Unidos. En términos de Gabriela Barrera, “al proceso de desertificación como degradación del ecosistema se le aunó la desertificación del tejido social” (Barrera, Desertificación del territorio y del espacio social. Los procesos intangibles en la intervención para la gestión integrada de cuencas en Mesa de Escalante, 2012).

Actualmente, con las distintas actividades de cuidado del medio natural de la cuenca, como la reforestación, la creación de represas y la disminución de la carga animal, los manantiales ya no se secan en ningún momento del año. Sin embargo, no tienen suficiente agua como para abastecer a la población. El manantial Ojo de Agua es el más grande. Está a aproximadamente cinco metros por debajo del nivel del relieve donde está el único camino para acceder, aunque este camino es superior a todos los cuerpos de agua cercanos (las dos presas y el Ojo de Agua). El camino de acceso se une con un lecho de río, que durante temporada de lluvias deja caer el agua en cascada al Ojo de agua. El agua ha abierto una especie de cono del que brota además el manantial en su parte más profunda. Alrededor de la boca de este cono la roca está tallada hacia adentro, como una cueva. En medio, entre el manantial y el agua de la presa hay dos grandes rocas, que probablemente cayeron de arriba, del relieve del cerro, y un enorme pirul que le da sombra al agua y evita, en gran medida, que se evapore. El segundo manantial más relevante en la historia y vida de la comunidad es el que se encuentra abajo del mirador, a mitad del cerro, de la distancia y de la altura entre el mirador y La Presa Chica. Está escondido entre matorrales y cactáceas y tiene forma de un pequeño pozo que a veces se derrama y llena pequeñas albercas en la piedra que la rodea. Es de aquí

de donde sacaban agua antes de la llegada de la bomba que abastece las casas actualmente, el camino es fácil tanto para humanos como para reses, ovejas y burros. Finalmente, el manantial más pequeño y menos utilizado, que está a las orillas del camino La Ciénaga – Mesa de Escalante, a unos doscientos metros antes de llegar al salón ejidal. Aquí brota menos agua que en los otros dos manantiales y al salir se estanca alrededor, en el charco que se forma, que está cubierto de una pesada capa de lama donde descansan insectos y ranas.

El pozo, por otro lado, está en la entrada a las dos comunidades, justo después del punto donde se bifurcan ambos caminos de acceso. Es subterráneo, pero de ahí parten las tuberías que suben a ambas comunidades. No es un lugar público y usualmente no hay gente que vaya ahí. También se intenta no pastorear cerca de estas tuberías.

Actualmente, la antigua problemática del agua está resuelta y los habitantes de Mesa de Escalante conservan únicamente el recuerdo de los días del acarreo del líquido. Para los más grandes, significa haber contemplado y participado de un proceso de mejora social de su comunidad a través del trabajo colectivo. Sin embargo, ya ha nacido una nueva generación de jóvenes que han vivido siempre disponiendo de este recurso a través de las tuberías, niños y niñas que, como lo demostró mi trabajo de campo, han estado incluso alejados del agua de Mesa de Escalante, al punto de no conocer en persona ninguno de los manantiales ni depósitos de agua y de saber, vagamente, cómo eran los días antes a través de relatos difusos y cortos de sus mayores ¿qué nuevos retos enfrenta esta generación en la mejora de la comunidad? ¿Cómo pueden acercarse a los manantiales? Y sobre todo ¿cómo cambiaría este acercamiento la percepción que tienen del lugar en el que viven? Estos son los temas que se desarrollaron durante el trabajo de campo, más ampliamente descritos y analizados en los siguientes capítulos.

CAPÍTULO 5: SISTEMATIZACIÓN DE LA EXPERIENCIA

a) Introducción

En este capítulo se exponen las experiencias y datos construidos en el trabajo de campo. Está dividido en dos partes. En la primera, se detalla sesión tras sesión el trabajo del taller, se anexan fotos, imágenes y se explica a profundidad los procesos comunitarios entre los niños. En la segunda parte se narra la salida a los manantiales y presas, también se anexan fotos. Aquí recae la mayor parte de la experiencia de investigación acción y también la mayor parte de lo vivido en la comunidad.

b) Trabajando talleres infantiles en Mesa de Escalante

I. Introducción

Los talleres son una herramienta metodológica que permite tener productos específicos en corto tiempo. En este caso, dibujos, una historia colectiva y la organización para una salida a los manantiales. Los talleres, lejos de sustituir al proceso etnográfico, pueden encaminarlo y guiarlo a objetivos más específicos, pues ayudan a encontrar temas en concreto para profundizarlos después con otras técnicas. Este taller, compuesto por seis sesiones, fue la columna vertebral de la cual se conectaron el resto de estrategias de investigación de un trabajo de campo que duró de febrero a marzo del 2019.

II. Sistematización de los talleres

SESIÓN 1

Se llevó a cabo el 22 de febrero en el salón de juntas ejidales tuvo una duración de tres horas, de las 5:00 p.m., a las 8:00 p.m. Asistieron un total de 15 niños y niñas, con edades que comprendían un rango desde los 5 hasta los 15 años, y escolaridades que van desde tercer grado de preescolar a segundo semestre de preparatoria. Como era de esperar, llegaron tímidamente, se acomodaron alrededor de la mesa y comenzamos con las presentaciones. No fue difícil “romper el hielo”, ya que entre ellos existe una convivencia muy sana y la única desconocida era yo. Así que en cuanto terminó la presentación y supieron en qué consistía la primera

actividad, la tensión se rompió y se sintieron libres de convivir como suelen hacerlo y de apropiarse del espacio como les es usual.

Esta primera sesión estuvo enfocada en hacer un diagnóstico para conocer a los chicos y buscar la mejor forma para tocar los temas del interés de esta investigación. Para lograrlo, el tiempo estuvo dividido en mi presentación, la presentación del taller (sus objetivos y cómo se iba a trabajar) y tres actividades. Los materiales utilizados fueron crayolas (tres cajas de 12) y hojas blancas (un paquete de cien).

La primera actividad consistió en hacer un dibujo, ocupando toda la cuartilla, sobre qué es lo que más les gusta, enfocándose en la comunidad. El objetivo era romper el hielo, comenzar una conversación casual mientras dibujaban y, claro, saber cuáles eran los temas de su interés. Lo primero en llamarme la atención fue que, independientemente de la cohibición inicial que hacía que nadie comenzara a dibujar, al menos cuatro de los asistentes me dijeron que no les gustaba dibujar. Al preguntar, la respuesta fue que no lo hacían bien. Sin embargo, al final todos cumplieron con la actividad.

Quise ahondar más en esta primera sorpresa, en saber qué significaba el “no dibujo bien”. Durante la plática surgieron cosas como “es que casi no dibujo”, “no me gusta cómo dibujo”, “me aburre dibujar”, “no me gustan las crayolas”. En este último comentario también me dijeron que no le gustaba porque “son muy gruesas y no puedo detallar”. Saqué colores pero después de un rato la queja fue “es que tampoco me gustan los colores porque me tardo mucho en colorear toda la hoja”. También observé la forma en que los niños tomaban las crayolas y la hoja. Las dos niñas más chiquitas, que estaban en preescolar, tomaban la crayola como les habían enseñado, apoyándola en el costado del dedo corazón, y sosteniéndola con el índice y el pulgar. Hacían trazos lentos y largos y llenaban toda la hoja con color. El más pequeño, que acababa de entrar a preescolar, tomaba la crayola con el puño y hacía garabatos pequeños dispersos y rellenaba los huecos entre ellos con colores que “le gustaban” aunque no tuvieran una representación de lo que veía a su alrededor. El chico más grande, que llevaba un año en preparatoria, tomaba la crayola de la mitad para atrás, casi al final, con los dedos pulgar, índice y corazón

como si estuviera agarrando una pizca de sal y también hacía trazos largos y lentos, pero usaba muy pocos colores, uno o dos por hoja. Los demás agarraban la crayola de la punta y se esforzaban mucho en hacer detalles pequeños, como la nariz, los ojos, hojas de las plantas, etc.

Platicando me dijeron que en la escuela casi no dibujaban, que no estaban acostumbrados a hacerlo y que no sabían. Este fue un problema inicialmente porque no estaban familiarizados con lo que yo pretendía que fuera nuestro canal de comunicación, de ahí el énfasis en dibujar en la mayoría de las sesiones. Mi intención era que conocieran los materiales y las posibilidades que tienen de expresar, de muchas formas, una misma cosa y que asociaran el dibujo más con lo recreativo y comunicativo y menos con la obligación escolar.

Los resultados fueron interesantes. De los 14 dibujos en total, seis de ellos tienen como figura principal, el agua. Es decir, el lugar favorito de seis personas es cerca de fuentes de agua: la presa, manantiales, lluvia.



En

todos los dibujos el agua está representada con color azul, vista desde planos largos, desde arriba. Ocupa un espacio importante dentro de la hoja y representan distintos tipos de cuerpos de agua. Ninguno se dibujó así mismo, sin embargo, sí dibujaron animales. Por ejemplo, en el “ojo de agua” uno de los chicos dibujó animales acuáticos. En la exposición de los dibujos comentó que una vez había

visto patos en el ojo de agua y que eso era porque había peces, aunque él nunca había ido tan cerca como para verlos. Otros animales que estaban en estos y el resto de los dibujos, eran los alusivos al ganado vacuno. Contando estos seis, en 11 de los 14 dibujos hay dibujadas nubes, incluso si el tema principal del dibujo no estaba relacionado con el agua, sí había nubes. Así, aunque el tema principal de otros dibujos no son los cuerpos de agua de la comunidad, siempre hay alguna alusión a este elemento de alguna u otra forma.

Si hay que buscar un punto en común entre todos los dibujos es la representación de exteriores. Los únicos edificios son casas y escuelas, específicamente la telesecundaria, sin embargo, estos edificios son de telón de fondo y los personajes están fuera, jugando o conviviendo con otros. Dos dibujos representan el amanecer y el anochecer, porque les gusta “ver el cielo de colores” y porque les gusta “ver el cielo con estrellas”. Uno era sobre “el monte” y los animalitos en el pastoreo, 4 eran sobre los animales, porque “les gusta ver a las vacas”. También fue importante el tema de los lazos sociales. La amistad estuvo presente en todo momento y se vio reflejada en los dibujos. El dibujo de la telesecundaria, por ejemplo, tenía el argumento que de “no le gustaba ir a la escuela a estudiar, pero sí ir” porque “ahí puede ver a sus amigos”, y otro es “debajo de un árbol, en la sombrita” porque ahí “puede ver a sus amigos jugar” aunque la niña que dibujó esto dijo que “prefería verlos jugar a jugar ella, porque se asolea y se cansa”.

En la actividad dos el dibujo era ahora sobre lo que no les gustaba. Cuatro eran casas, porque les aburría estar encerrados en la tarde. Uno dibujó el fuego, porque días atrás se acababa de quemar con un tronco en llamas, “por andar de travieso”. Dos dibujaron la milpa, ya que no les gustaba trabajar ahí porque es muy cansado y no les gustaba el sol, dos chicas dibujaron la telesecundaria, porque no les gustan los exámenes, una dibujó medicinas, porque no le gusta enfermarse, otra chica dibujó muchos niños ablando porque detesta el ruido, otro dibujó ganado, porque le da miedo que lo aplasten las vacas cuando se mueven todas juntas, y por último, dos dibujaron a la llorona. Por cierto, la llorona es la leyenda de terror con más

popularidad entre este grupo, aunque la mayoría dice que no se aparece en Mesa de Escalante.

La última actividad fue la más corta. Sentados en círculo, la idea era intentar hacer una historia entre todos, donde cada quién diría una frase. Esta historia perdió el hilo varias veces, no tenía coherencia y repetía las mismas ideas, como “se divorciaron”, “tuvieron hijos”, “se enamoraron” o “lo mató”. El objetivo era tener una primera idea de qué tipo de historias les gustaría contar, algunos hicieron dibujos de los aportes que hicieron a la historia colectiva. No quise profundizar más en por qué tenían tan a la mano temas como divorcios o asesinatos en los primeros momentos, sin embargo, conforme la conversación fluyó y pude preguntar de forma casual, la respuesta fue “porque lo vemos en las novelas”. El ambiente era muy alegre, ya nadie estaba serio y de aquí al resto del taller los niños demostrarían estar en confianza durante las sesiones y conmigo.

SEGUNDA SESIÓN

La segunda sesión fue el viernes 1 de marzo, comenzó a las 5:30 p.m., y terminó a las 7:00 p.m. Durante este tiempo se contó con una única actividad, que fue la construcción de un cuento entre todos. Se partió de recordar cómo es la estructura de un cuento (inicio, desarrollo y desenlace) y por definir qué tipo de cuento sería (temática). Se optó por mayoría que sería un cuento de terror. Esta actividad buscaba diagnosticar el concepto de historia de los niños para partir de ahí en la construcción del argumento del cortometraje. Como material se utilizaron crayolas y papel bond, donde, entre todos, los niños dibujaron a los personajes que también construyeron colectivamente.

En esta sesión fue de interés que la historia no estaba relacionada con el agua y no estaban interesados en involucrar al agua como un tema principal en la trama. Esto contrastaba con los resultados de la sesión anterior, aunque claro, quedó demostrado que los pequeños son capaces de construir relatos en forma colectiva y generar puestas en acuerdo. -Que sea una historia de terror

-¡De la llorona!

-¡Sí!

-Pero a mí me dan miedo...

Yo: Bueno, podemos decir cosas de la llorona que no dan miedo, para empezar ¿no? Como por ejemplo, dónde vive la llorona ¿alguien sabe? Yo lo que sé es que vive cerca de los ríos y de las lagunas...

-A que la llorona vivía en una mansión así grande y de color negro en un bosque

-Es que no puede vivir en una mansión, porque vivía en una casa y se quemó y se murieron sus hijos y por eso llora

-No, ella mató a sus hijos, no se murieron, los mató.

-Es que hay muchas versiones de la historia, porque se aparece en muchos lados y por eso en cada lado saben cosas distintas de ella...

Yo: eso es verdad. De las veces que se ha aparecido aquí ¿qué saben? ¿Cómo se comporta aquí, qué hace, dónde sale?

-Ah, no, aquí no se aparece ¿verdad?

-No. Aquí sale la bruja, pero no la llorona. La llorona sale en San Luis de la Paz

-No, claro que no, tampoco sale allá

-Sí, no vez que se le apareció a Carlos, que él dice que estaba en la noche en San Luis y que se escuchó que lloraba.

-¿Cuándo te dijo eso?

Yo: hm... pero si es una historia sobre Mesa de Escalante ¿por qué la vamos a hacer de la llorona, si aquí no sale? (risas divertidas) ¿Y si mejor la hacemos de la bruja que me dicen?

-Es que no, es que la bruja es una señora de aquí que vive allá arriba, para donde vive Juan.

-Ya cállate

Yo: ¿por qué se tiene que callar?

-Porque luego sale y se roba a los niños. Es que se aparecía en la noche y ya va a ser de noche.

Yo: ¿la bruja vive aquí? ¿La conocen? (Silencio) Ah... ¿Y hace cuánto se robó al último niño?

-¡Uuuy! ¡Ya tiene mucho! Cuando mi mamá estaba chiquita.

-Es que la bruja, la bruja vive abajo, por la pesa. Ahí sale a los que pasan por ahí, luego la ven cuando llevan al ganado a pastar.

-Ah, sí, esa es su casa ¡qué miedo!

Yo: aïñ, pero ya no entendí ¿vive arriba o abajo?

-Es que la bruja vivía arriba y era una señora muy mayor pero ya se murió y ahora aparece abajo en la casa abandonada.

Yo: ah, ya.

Esta sesión tal vez se vio influenciada porque había sido un atardecer nublado y oscureció rápido. Eran casi las ocho de la noche y estábamos todos reunidos, hechos bolita, sin una mesa que nos separara, botaneando palomitas y cacahuates. Se prestaba mucho para contar cuentos de terror, aunque más bien lo que pasó fue que se intentó crear una historia con esta bruja local. Entre pláticas, se designó a una de las “niñas grandes” (fue Esteicy, de 14 años) para que escribiera lo que se iba diciendo. La historia final quedó así:

Había una vez, en Mesa de Escalante, una bruja que se robaba a los niños. Ella de día era una mujer muy guapa que tenía muchos pretendientes, pero de noche se convertía. Se le ponía la piel verde y los ojos rojos, le salían verrugas y joroba y se ponía un vestido negro. Se casó con un señor y luego lo mató para tener juventud eterna, también a los niños se los comía. Ella vivía en una casa abandonada abajo por la presa.

Yo: ¿y qué pasaba con la bruja?

-¿Cómo que qué pasaba?

-Sí... ya sabemos cómo es, qué hace y dónde vive ¿y luego qué más?

-Pues nada, ya, fin.

-Es que de eso se trata, de que se robaba niños

Yo: pero está muy cortita la historia. Algo debió pasar a parte de esto, algo nuevo.

-¡Yo, yo! ¡Que un día la gente fue a buscarla a su casa para matarla!

-Sí, que iban con machetes

Yo: ¿y qué pasó? ¿La encontraron?

-No, porque se fue volando en su escoba.

-No, así no. Porque ella no usaba escoba, se volvía una bola de fuego que volaba solita.

-Es que las brujas usan escoba.

-A ver, tú escribe que se escapaba volando y ya.

-¿Pero cómo le pongo?

Ella vivía en una casa abandonada abajo por la presa. Un día, la gente del pueblo fue a buscarla para matarla. Cuando se dio cuenta de esto, la bruja escapó, dejando el lugar para siempre. Fin.

Yo: ¿Y así va a acabar la historia?

-Pues sí...

Yo: ¿No le quieren poner nada? ¿No quieren que tenga más detalles?

-Es que yo creo que hay que explicar cómo mata a su esposo.

-Lo hace caldo

-Lo hace polvo

-Lo mata a rasguños

Yo: podemos explicar cómo es que se convirtió en bruja, para empezar, o cómo es su casa ¿qué tal si la dibujamos?

-Dibújala mejor tú, para que quede bien

Yo: pero es que yo no sé cómo es la bruja

-Te vamos diciendo

-Ponle un vestido así de encaje como los de los tiempos antiguos

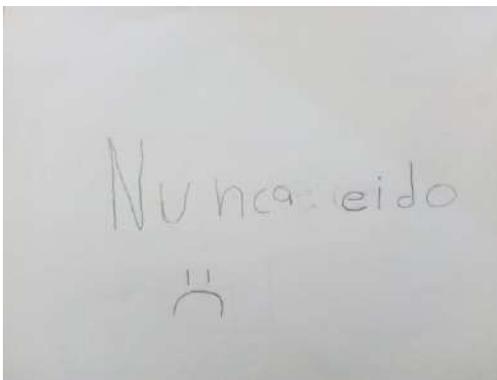
-Como de 1700

En esta sesión nos divertimos, aunque no podía comprender que no tuviera relación con la temática del agua y tampoco hubiera interés en que la tuviera. Sin embargo, como era apenas la segunda, decidí que podía quedarse así y que igual era valioso lo que habíamos construido, al menos de forma narrativa. Por lo tanto, la actividad fluyó junto con los intereses de los niños hacia sus historias de miedo, que estaban más inclinadas hacia la violencia.

TERCERA SESIÓN

La tercera sesión, que se llevó a cabo el 8 de abril, resolvió el por qué en la historia colectiva, los niños no hablaron del agua. La primera actividad constó en dibujar un esquema o croquis de los manantiales en la comunidad. Sin embargo, ninguno fue capaz de ubicar pictóricamente los manantiales de forma geográfica en relación con la comunidad. Fue entonces que se dio paso a la segunda actividad, donde la indicación era contar cómo era la relación entre cada uno de los niños y los manantiales. Durante las charlas, se reveló que, de 11 niños que asistieron, tres jamás habían ido a ningún manantial y todos decían no visitarlos de forma frecuente. Estaba extendido un sentimiento de inconformidad por la falta de salidas a estos sitios y el deseo de conocerlos mejor.

Al manantial pocas veces voy con mi familia las veces que e ido son los dias que voy son como los sabados de gloria o cuando hacemos dia de campo. Pa la verdad no se mucho de manantial pero me gustara Saber un poquito mas sobre ellos. Lo poco que mis padres me han Practicado sobre esos manantiales son que la agua nunca se acaba y que esa agua es la mas rica y es la mas limpia y de ahí uno puede llevar agua mas antes esa muy Utili esa agua ahora como hay tuberias Pues casi no se utiliza o algunas personas las utilizan es todo lo que se de los manantiales...



Fue después de esta charla que algunos niños recordaron que hay un manantial muy cerca del salón ejidal (menos de 200 metros) y decidieron que querían ir. Fue algo espontáneo, después de que los que lo conocían ubicaron al resto de nosotros sobre dónde estaba (yo no sabía, a pesar de los recorridos previos), sólo hubo un “vamos” y todos comenzaron a insistir en ir. Al inicio dudaba de que fuera buena idea, estaba por oscurecer y no le había comentado nada a sus padres, pero terminaron convenciéndome, replicando que “estaba muy cerca”, que “iríamos y volveríamos rápido” y cosas por el estilo y tomando en cuenta que había muchos asistentes que no conocían ningún manantial y no sabían qué dibujar durante las sesiones, accedí.

Los llevé, ya que sólo había que bajar por el camino principal de entrada a la comunidad y, en la primera curva, desviarse bajando hacia la cañada. No hubo accidentes ni problemas. Los niños iban emocionados durante el trayecto, corriendo, dando pequeños brinquitos. Las niñas iban a orillas del camino y con un

paisaje tan bello de fondo, se tomaban fotos juntas, procurando que se viera bien el agua, quitándole prioridad a los cerros y el cielo. Los tres chicos que sabían dónde estaba el manantial nos iban guiando, caminando delante de todos los demás. Una chica llevaba a su hermanita (que era una de las tres niñas más pequeñas del grupo) cargada en la espalda.

En la parte interna de la curva crece un mezquite mediano. Al lado, está el sendero que lleva al manantial. Antes de bajar le pedí a todos que me dieran cualquier cosa que tuvieran en las manos que les estorbara para que pudieran apoyarse mejor al bajar. Traía una bolsa de mandado y metí todo ahí. Al comenzar a bajar por el sendero (que estaba enmarcado por plantas espinosas y resbaloso por las piedras sueltas) algunas chicas comenzaron a preguntarse si era buena idea, preocupadas porque a ellas les tocaba cuidar a los miembros más pequeños. Algunas me veían y decían que era mejor volver, porque si era difícil caminar por ahí sería más difícil cuando oscureciera. Lo puse a consenso, pero la mayoría optó por seguir bajando. Después de unos treinta metros serpenteando entre las piedras y los arbustos, vimos un hueco en la tierra con agua. Habíamos llegado. Con cuidado, con forme iban acercándose, los niños se fueron acomodando alrededor, para que todos alcanzaran a ver. Los más chiquitos se emocionaron mucho, la pequeña que iba cargada quiso bajarse a ver el agua. Todos estaban felices de ver el agua.

Estando ahí uno de los chicos que fungieron como guía encontró una varita larga y comenzó a mover el agua. Todos miraron con expectativa, para ver si salía alguna tortuga o una rana. Quitó una capa de algas y lama que dejó en una roca y salieron muchos mosquitos. Movié más el agua, alguien lanzó una piedrita para saber qué tan profundo era, pero no supimos, porque el agua era tan turbia que no vimos si tocó fondo. Había comentarios del tipo “está muy chiquito”, “no, yo creo que si te caes sí te andas hundiendo”, “es que está estrecho, pero sí se ve profundo”. Una de las niñas grandes dijo “¡tómanos una foto!”. Saqué mi celular, pero ella dijo “no, con el mío”. Estas son dos fotografías que tomé con mi celular, las otras se las dejó ella (y nunca las subió al grupo de WhatsApp).



Oscureció más, y después de la sesión fotográfica decidimos que era mejor irnos al salón. Regresamos rápido. Algunos niños compitieron por ver quién llegaba primero, aunque se cansaron pronto porque el camino de subida es bastante pesado. Desde atrás, las niñas más grandes les gritaban que dejaran de correr porque se iban a caer. La dueña del celular estaba viendo las fotos y enseñándoselas esporádicamente a algunas compañeras que estaban cerca. Al llegar al salón, mientras limpiábamos el polvo, levantábamos las crayolas, acomodábamos las sillas y guardábamos las hojas (ritual de siempre), entre gritos y risas cada quién decía lo que más les había gustado del manantial “está bien bonito, porque todas las plantitas están verdes”, “es que ese manantial nunca se seca”, “está bien fresquito alrededor”, “sólo no me gusta que haya mosquitos”. Hasta que salió la idea: “hay que ir a los otros manantiales”. Después de esto, los niños comenzaron a hacer planes para organizar una salida a los manantiales más grandes y utilizados históricamente, así como a la presa, pero ya era tarde. Decidí que la sesión acabaría y que las siguientes podíamos planear mejor la salida.

CUARTA SESIÓN

En la cuarta sesión, llevada a cabo el 22 de marzo, hubo dos actividades. La primera, era la construcción de personajes para la historia y la segunda, sacar las primeras ideas en limpio sobre la narrativa. El primer punto fue decidir quiénes contarían la historia: ¿se inventarían personajes o se representaría a los chicos reales? ¿Habría un narrador o todo recaería en diálogos? Al inicio la atención estaba dispersa en otros temas (sobre todo la salida), pero era

importante dejar los puntos básicos de la narrativa en claro antes de planificar eventos nuevos, más considerando que el proceso de construcción de la historia era colectivo.

Para no dejar de hablar de los manantiales y las presas, propuse enfocarnos en qué les gustaría que pasara cuando fuéramos allá, para saber un poco cómo iba a ser la historia, y a partir de esa idea pudieron dejarse en claro las bases que se buscaban para la narrativa. Cuando comenzaron a contar cada uno frente al grupo qué esperaban de la salida había muchos puntos en común. Los más significativos eran “porque quiero conocer más”, “quiero hacer cosas nuevas”, “quiero salir de los lugares de siempre”, “tenía muchas ganas de ir desde hace mucho y nadie me llevaba”, “quiero nadar”, “quiero jugar con el agua”, “quiero ver si hay peces” ... Pero el más importante era “quiero divertirme mucho”.

Yo: va a salir muy bien esta salida, y después, podemos hacer un cuento sobre ella ¿cómo les gustaría que fuera ese cuento?

-Que cuente bien cómo pasaron las cosas

-Que sea entretenido

Yo: ¿les gustaría que el cuento hablara de ustedes o nos inventamos unos personajes?

-¡Pues que sea de nosotros!

-Sí, tiene que ser de nosotros, porque somos nosotros los que vamos a salir a conocer

-Es que si nos inventamos otras personas no va a tratar de nosotros, sino de algo que no pasó

Los niños decidieron que querían salir ellos en el cortometraje, así que la instrucción fue dibujarse a sí mismos. Fue una actividad complicada. La reticencia a dibujar que se había presentado en la primera sesión resurgió de nuevo, con los mismos argumentos: “es que no dibujo bien”, “me voy a dibujar fea”, “no me voy a quedar, no sé cómo dibujarme”. Sugerí que podíamos intentarlo, yo también me iba a dibujar

y nadie se iba a reír del dibujo de nadie. Aunque después de eso surgió una cuestión de fondo que no había tomado en cuenta, que me quedó en claro con el comentario de una niña de ocho años: “es que me gustaría ser de otra forma, pero si me dibujo así, van a decir que no soy yo”.

En ese momento hice una pausa. La verdad es que nadie se estaba dibujando. De hecho, una de las más pequeñas, la que había ido al manantial en hombros de su hermana, estaba coloreando una mariposa. No sabía cómo manejar esa situación. Comenté que cada quién era libre de dibujarse como quisiera, que no importaba mientras les gustara su personaje. Después de eso y de verme dibujándome a mí misma, comenzaron también a dibujar, aunque sin tanta confianza como cuando dibujaban paisajes. El resultado: la mayoría dibujándose “tal cual se veían” (incluso con la misma ropa) y unas cuantas animándose a dibujarse “distintas”. Fue una gran controversia. La idea de que todos debían ser iguales (o todos dibujados “como quisieran ser” o como “en verdad eran” pero no mezclados) era muy latente por alguna razón. De alguna forma varias personas le daban mucha fuerza. Pregunté al respecto.

-Es que tenemos que estar todos parejos, porque si no se va a ver mal.

-Es que tenemos que parecernos para que se vea en orden

-Es que si nos dibujamos distintos, cuando vean el corto, nadie va a saber que somos nosotros los que estuvimos ahí.

Pudimos ahondar más en las formas de autorrepresentarse. De hecho, después del estupor inicial, ahora estaba pensando que una estrategia podía ser buscar distintos estilos de animación para que vieran las distintas formas de dibujar una figura humana, pero las pocas que se habían dibujado “distintas” a como “en realidad eran” se sentían muy expuestas y dejaron de intentar defender su punto: “bueno, sí, tienen razón” dijo una y yo no las podía obligar a nada. Así, cada quién hizo un dibujo de sí misma o sí mismo y ya no se repensó más a cerca del punto de la libertad creativa en las autorrepresentaciones, aunque, como después lo vería, eso no significó que las negociaciones sobre la propia imagen quedaran zanjadas.

Después tomé fotos de los niños que me lo permitieron, con su respectivo dibujo, a modo de tener las dos imágenes (la del niño o niña reales y la de su dibujo) en el mismo documento y poder trabajar con elementos de ambas. Dos niñas no quisieron que les tomara fotos y el niño más pequeño del grupo dijo que no se había dibujado a sí mismo y que el del dibujo no era él “es que no sé quién sea”, dijo cuando le pregunté. Cuando terminé, hicimos una dinámica donde se hizo un vaciado de todo lo que conocían respecto a los manantiales, lo que querían hacer estando ahí y por qué no iban a visitarlos. Con esto, salieron algunos párrafos cuya narrativa se construyó también entre todos de forma muy descriptiva. Básicamente, fueron listas donde todos iban diciendo en desorden animales, plantas o cosas que sabían que iban a encontrar cuando bajáramos de la meseta. Tardamos alrededor de diez minutos antes de agotar las ideas. Y entonces terminó la sesión. Los dibujos se digitalizaron y la historia se pasó en limpio en un documento de Word para ser presentada y analizada la siguiente sesión.

QUINTA SESIÓN

En la quinta sesión, que fue el día 29 de marzo, se presentaron los dibujos ya digitalizados, a fin de volver a revisar los resultados y saber si eran del agrado de los niños. Presenté los dibujos en boceto a tinta sobre hoja y como jpg, proyectada. Ninguno estaba satisfecho. No les gustaba, a pesar de que había buscado utilizar todos los elementos que ellos mismos habían seleccionado en sus dibujos, al verlos reían incómodos como quien recibe calcetines de regalo de cumpleaños. Yo: es que



tienen
que



decirme qué debo cambiarles, está bien que lo conversemos para hacerlo mejor.

-Es que así no es mi cara

-Y yo no uso ese tipo de ropa

Yo: ¿qué les gustaría que cambiara?

-Oye, a mí no me gusta que tenga colita de caballo, ponme el pelo suelto

-No me gustan los ojos que me pusiste, sólo eso.

-Es que yo nunca he usado ese color de sudadera.

Entre todos, detrás de cada boceto, hicimos una lista de modificaciones. Era evidente que el momento se volvió incómodo, porque ellos sentían que era grosero decir que algo no les gustaba, lo supe por la reticencia de decirme las cosas, por las veces que debía preguntarles, aprovechando el ruido de los otros, para tener algo de privacidad con cada uno. Me esforcé en que la incomodidad general bajara haciéndoles entender que no me ofendía que no les gustaran mis dibujos.

Cuando terminamos, hablamos de la historia. Los chicos comenzaron a pensar en los detalles de la trama, aunque aún no se logró concretar nada más fino. Estaban dispersos y no les interesaba tanto la historia: “es que no sabemos cómo va a ser la salida, por eso no podemos decirte nada”, “Mejor que la historia sea sólo lo que hagamos en la salida. No hay que ponerle cosas que no pasarán”. Me di cuenta que el cortometraje sería una narración de la salida sin rasgos ficcionales en el argumento y decidimos que así se quedaría.

Mientras esto sucedía, les presté la tableta y les enseñé a dibujar en Krita. Les mostré cómo cambiar de pincel, cómo usar la goma, cómo guardar los dibujos, y cómo empezar de cero. Krita es un software de dibujo y animación muy predictivo, fácil de usar y con muchas herramientas. Aprendieron pronto a manejarlo, porque lo que uno no recordaba cómo hacer, otro sí y entre todos se ayudaban. La parte frustrante era utilizar la tableta.

-No me gusta dibujar en la tableta, porque no estoy viendo lo que dibujo.

-Es que es muy difícil, porque la pluma no se mueve como yo quiero.

-No me está quedando lo que quiero, es muy difícil dibujar.

La idea no era torturarlos, era mostrarles todas las partes del proceso de dibujo y retomar la autorrepresentación, aunque el debate de la sesión anterior no se pudo retomar de nuevo. Comenzaron a entender que la ilustración es un trabajo que

requiere paciencia y aunque les frustraba no poder hacer las cosas tan rápido o bien como ellos quisieran, comenzaron a jugar con lo que se podía.

Alguien dibujó un corazón y la pared se llenó con la proyección de un A + L adentro de la silueta. Alguien gritó un “uuuuuh” burlón y hubo risas. Una niña, riendo y un poco molesta, se acercó a la computadora.

-Se quieren y no son novios, se quieren y no son novios- le quitó la pluma, borró todo y comenzó a dibujar una cara fea, deforme. Abajo escribió el apodo del chico que dibujó el corazón. Todos rieron.

-Yo no soy así- dijo él riendo

-¡Yo quiero dibujar algo!- Dijo una de las niñas pequeñas y le dieron la pluma

-Yo después

-¡Yo después de él!

La niña comenzó a dibujar una mariposa, pasto, una niña con falda. Iba lento y aunque nadie la apuró, ella comenzó a desesperarse.

-Ay, no puedo

Yo: sí puedes, si no, no habrías podido dibujar lo que ya llevas

-Bueno, es que o sea, sí puedo, pero es difícil y ya no quiero

Yo: ah, ya. Bueno, dale la pluma a él y cuando quieras volver a intentarlo, dime ¿va?

-Sí

También se habló respecto a los planes de ir de visita al manantial, mientras seguían dibujando. Hicimos una pequeña lista de cosas que se podían ocupar, pero no era exhaustiva y faltaban muchas cosas. La plática se quedó en lo que se les antojaba comer estando allá: unos tacos de carne deshebrada, gorditas y quesadillas: “bueno, quesadillas mejor no porque sólo saben rico cuando el queso está calentito”.



SEXTA SESIÓN

El 12 de abril toda la sesión estuvo enfocada a dos cosas: planear todos los detalles de la salida y pedir, de casa en casa, permiso a los padres para que dejaran asistir a sus hijos. Para hacer la salida hubo una dinámica. En un papel bond dividido en dos, íbamos a poner de un lado todas las cosas (comida u objetos) que necesitaríamos y del otro, las medidas de seguridad que no debíamos dejar de tener en cuenta. Después dividiríamos la primera lista para ver quién iba a traer qué. Al inicio dijeron cosas muy básicas “comida”, “agua”, “cachucha” y ya. Tuvimos que empezar a imaginar ¿cómo será estar allá? Para que pensar en otras cosas “bloqueador”, “tenis cómodos, mejor botas”, “mangas largas”. Seguían pensando en qué más decir cuando intervine de nuevo.

Yo: pero nos falta algo muy importante que se usa cuando alguien se lastima

-¿Curitas?

-Agua oxigenada

-Yodo

-Vendas

-Árnica

Yo: pues sí, todo eso. Si quieren yo puedo llevar el botiquín, aunque no vayamos a usarlo porque vamos a cuidarnos mucho, siempre es bueno tenerlo. Hay que pensar ¿qué cosas malas podrían pasar?

-Que este loco se caiga al agua- se rieron

-No, lo peor es que te muerda una víbora, porque sí hay en el cerro y se te cae la pata

-Se te pone negra negra y te la tienen que cortar

-Te puedes morir

Yo: sí, eso y que alguien se ahogue sería lo peor que nos puede pasar, creo. ¿Qué cosas hay que hacer para que nada de eso nos pase?

-Pues no asomarse al agua y no pisar las piedras

-Es que en las piedras las víboras hacen sus nidos y cuando pasas cerca salen así rápido y te muerden

Yo: por eso no hay que cruzar monte, para irnos por el camino por donde pasan los coches (se escuchó un ruido de disgusto) ahí no nos va salir nada

-Pero es que ese camino es muy largo, da una vueltota y nos vamos a tardar mucho, se hace bien lejos el camino y si cruzamos así derecho llegamos luego luego.

Yo: Todo depende de lo que digan sus papás. Primero hay que ver qué dicen ellos (hubo ruidos pero nadie dijo abiertamente que no).

Por último, calculamos los tiempos. Lo primero que dijeron fue “no queremos despertarnos temprano, por favor” y decidimos vernos a las diez. Calculamos los

tiempos que se harían a pie en cada parada y con esto, vimos que podíamos estar hasta media hora en cada sitio (el manantial de abajo del mirador, la presa vieja, el ojo de agua y la presa azul).

Cuando acabamos la lista, recogimos las cosas (porque no íbamos a volver al salón ejidal), cerramos bien, devolvimos las llaves a la señora María y fuimos de casa en casa explicando lo que habíamos escrito, el recorrido que se haría y cómo había surgido la idea. Algunas de las señoras se vieron desconfiadas y desde el primer momento era evidente que no le darían el permiso a sus hijos y otras estaban felices porque era una buena forma de que los niños se distrajeran unas horas. Cuando acabamos de pasar a todas las casas ya estaba oscuro, eran pasadas las nueve y media.

c) Salida a manantiales del domingo 14 de abril

La reunión estaba pactada para el domingo 14 de abril a las 10:00 am afuera del salón de juntas. La invitación quedó pactada para quien gustase venir, hubiera o no participado en el taller, incluyendo a los adultos (en especialmente adultos que apoyaran a cuidar de las niñas y buscar las mejores formas de cruzar el monte). Como apoyo seguro para cualquier cosa, me acompañó Silvana. Esperamos hasta las 10:45 am antes de salir. En total, llegaron a la cita siete niñas y un niño, en total, fuimos 10 personas.

El recorrido comenzó dirigiéndonos hacia el norte, siguiendo la calle principal. La primera parada fue aproximadamente 900 metros después, siempre caminando de forma recta. A pesar de haber apenas iniciado el recorrido y de aún no encontrarnos lejos de la población, nos detuvimos en un pequeño depósito de agua que hace las veces de bebedero para los animales (de pastoreo) cuando se llena. Las casas se habían quedado unos 600 metros atrás y acabábamos de salir de las zonas de cultivo. Tal vez por esto, fue aquí donde algunas de las niñas ya comenzaban a mostrar asombro, sobre todo las más pequeñas. Como dijeron, no suelen ir ahí,



Fotografía del depósito de agua

puesto que fuera del límite de las propiedades familiares no tienen nada que hacer. Al llegar al depósito vivimos la primera emoción: desilusión. Las niñas pensaron que habría agua ahí y algunas recordaban que incluso vivían tortugas grandes, a las



Fotografías del paisaje de la parte norte de Mesa de Escalante

cuales no pudimos encontrar. Después de esta breve pausa, y tras analizar mejor las posibilidades, decidimos continuar el recorrido dirigiéndonos de nuevo al norte, a una zona donde el cerro “se rompe” y se forma un mirador.

Efectivamente, desde esa zona podíamos ver bien todas las paradas que haríamos y comenzamos a analizar qué puntos de referencia nos serían útiles a la hora de bajar y continuar caminando. Desde las piedras que estaban más al borde, hasta el suelo más próximo, habría de 20 a 30 metros (en la zona más alta) en caída libre, por lo cual no permanecemos más tiempo del necesario ni tampoco se les permitió a las chicas asomarse hacia abajo. Las piedras, grandes (algunas más que nosotras) estaban flojas y el viento era fuerte.

A pesar de la vista, nos fue imposible encontrar al ojo de agua, que debía estar en un radio de 200 metros. Por eso, decidimos continuar hacia las presas y regresar más tarde. Había dos formas de llegar a la primera presa, “la vieja”. Una (la más segura) era regresar 600 metros hacia el sur, desandando lo recorrido, para llegar al camino principal (donde se puede circular con vehículo) y seguirlo. Este camino rodea las zonas de cultivo, así que lo seguiríamos hacia el oeste por alrededor de 500 metros y después tomaríamos su desviación hacia el norte, unos 400 metros, y, finalmente, caminaríamos otros 500 metros al este. Prácticamente se trata de rodear la sierra. La segunda ruta era atravesar el monte hacia el norte, descendiendo el cerro, y llegar directamente a la presa. Era una ruta directa pero más difícil, pues no había senderos bien delimitados, era escarpado, inclinado y la tierra estaba si no suelta o llena de piedras, rodeada de plantas espinosas. Sin embargo, decidimos bajar y llegamos rápido, sin accidentes ni complicaciones mayores.



Croquis de las rutas de la salida

Después de bajar, con cuidado y sin correr, el siguiente paso fue alejar a las vacas del camino. El cerro termina y con él la vegetación y la tierra. A sus faldas se extiende un banco de arena en la zona donde, en tiempo de lluvias, se cubre con agua. Sin embargo, durante la sequía esta zona deja dos pequeños charcos que no alcanzan a incorporarse al resto del agua de la presa, y es donde las vacas abrevan. Cruzar es difícil, pues si no se hace justamente por en medio se corre el riesgo de atascarse en la arena mojada y lodosa, además, algunas tenían miedo a ser corneadas (cosa que, aparentemente, ya ha pasado). Fue por esto que las dirigí hacia el oeste, y las alejé del camino. Cruzar esa zona arenosa es cruzar donde se supone que debería estar el lago, que se forma por la presa, por eso, del otro lado y después de subir una ligera elevación del terreno, se llega al camino vehicular y, desde ahí, se puede subir a la pared de agua. Del otro lado, también se puede, pero es más difícil, puesto que hay que hacerlo desde el terreno accidentado del cerro y hay que sortear espinos.



Fotografías en la presa

Al cruzar, ni Silvana ni yo fuimos las únicas en estar alerta en cuanto a medidas de seguridad. Ninguna de las chicas tuvo actitudes imprudentes y en general hubo un ambiente de precaución que aseguró que no pasara nada malo. Algunas estaban un poco ansiosas al ver la altura y sentir el viento fuerte soplando contra todas, Emily y Jorge, los más pequeños (con cinco y seis años) cruzaron en todo momento de mano de sus hermanas (la hermana de Jorge no dejó de decirle que dejara de asomarse, de jalarlo y regañarlo cuando la desobedecía) y Karen, la mayor (con 16 años) aunque emocionada por estar ahí nunca se arriesgó más de lo necesario. Una vez cruzando, bajamos por las piedras para llegar al pequeño riachuelo que se formó del otro lado. Esta fue la tercera parada del recorrido. Karen no había ido nunca al taller, pero estaba emocionada por la salida y cuando su hermana pidió permiso, ella quiso ir también. Esa era la idea, que viniera mucha gente.

Fue en esta zona donde las niñas entraron al agua por primera vez. Era cierto que no había demasiada de ese lado, pero las piedras eran lisas y suaves (aunque resbalosas y fangosas) y el agua, fresca, estaba llena de renacuajos y otros bichos que huían a toda prisa.

-¿Podemos meter los pies?

-Está bajito, ni modo que alguien se pueda ahogar aquí (el agua llegaba a los tobillos y hasta la rodilla en las zonas más profundas)

Yo: sí, está bien.

-¿No vas a meter tú también los pies?

Yo: yo creo que sí ¿tú, Silvana?

-No, yo no. Siento que me va a salir sarpullido

Se había acordado entrar a esa parte porque del otro lado, aunque querían mojarse más, no traían cambio de ropa y no sabían nadar. Desde el primer momento en el que se planeó la salida se acordó que nadie nadaría en ninguna de las presas por precaución y así se hizo. A pesar de eso, en aquel momento a nadie le molestó no haber entrado a aguas más profundas y se divertieron bastante en el riachuelo. Fue ahí donde se tomó agua y se comieron las galletas de almuerzo.



Fotografías del otro lado de la presa



Permanecimos ahí aproximadamente una hora y media hasta que decidimos seguir. Las cuotas de tiempo iban según lo acordado en el pequeño itinerario de la última sesión del taller. Había dos formas de continuar el recorrido, seguir por el camino vehicular, que estaba justo arriba del riachuelo, o continuar por el lecho del río, que era más largo, sinuoso y difícil debido a las piedras. Nos pusimos los calcetines y los tenis y continuamos por el camino vehicular, de tierra aplanada. Fueron otros cuarenta minutos de caminata bajo el sol y la principal preocupación era mantener a las niñas hidratadas y hacer cuantas pausas fuesen necesarias, sin embargo, nadie paró en ningún momento y el ritmo de avanzada era bueno, incluso llevando a los más pequeños.

En esta parte, tanto el camino que recorríamos como el lecho del río seco hacían una curva larga y constante, avisándonos que ya estábamos a la mitad entre ambas

presas. Era en esta parte donde, a lo lejos, del otro lado del lecho del río se veía una casa de adobe en ruinas. Las niñas pequeñas comenzaron a contar historias de brujas y fantasmas que se aparecían ahí y en los alrededores. Las más grandes hablaban más sobre los jóvenes que muy de vez en cuando iban ahí. Lo cierto es que esa es una de las últimas casas que quedan en pie del tiempo donde Mesa de Escalante aún no se constituía como comunidad y las casas estaban dispersas por todo el ejido y alejadas las unas de las otras. Al llegar los servicios, una exigencia del municipio fue que hubiera una zona específica (arriba de la meseta) donde debían asentarse todos los habitantes, sin excepción, dejando deshabitadas algunas casas.

Cuando por fin llegamos, descubrimos que el camino se cruza y une con otro lecho de un río que venía del norte, bajando desde un terreno más elevado y que se encontraba seco, pero que escurría en forma de una pequeña cascada hacia el manantial. Esta cascada, con el paso de los siglos, había tallado una especie de cueva en donde, en el fondo, había un cono con agua muy azul que se negaba a evaporarse a pesar de la sequía. Esta agua, en cierto punto, se desbordaba y derramaba hacia un pequeño lago que, a su vez, se unía al agua recogida por la segunda presa, la más nueva, grande y pintada de color azul. Al lado del cono, que estaba rodeado de esa cueva como en un abrazo, había dos grandes piedras (que seguramente se habían desprendido de arriba) y, al lado de éstas un gran pirul que sobresalía incluso por encima del inicio de la cascada, la desembocadura del segundo río y el lugar al que llegamos.

No había sendero y la única forma de bajar era deslizándose por las rocas, cubiertas de tierra, arena y plantas. No era precisamente sencillo y por un momento se discutió si bajar o no. Lo más fácil era no bajar, ver el ojo de agua desde ahí, el lecho del río, y seguir caminando hacia la presa azul. Sin embargo, la única sombra alrededor estaba abajo, el agua estaba abajo, ese lugar tan cómodo para comer, estaba abajo.

Yo: es muy difícil bajar, chicas. Literalmente hay que escalar, no se puede bajar caminando

-Sí podemos

Yo: yo sé que sí ¿pero ¿cómo le vamos a hacer con los chiquitos?

-Hm... nos podemos bajar nosotras primero, nos vas pasando las cosas y después Silvana y tú bajan con ellos y nos los pasan

-O pueden bajar ustedes y nosotras les pasamos las cosas

Yo: no, porque no sé si después nos puedan pasar a los niños. Miren, primero hay que ver si pueden bajar ¿vale? Y ya después vemos si podemos bajar las cosas.

Karen, de 16 años, bajó primero, sin muchas complicaciones y después las niñas más grandes. Hicimos cadena humana, una chica en cada punto en donde se podía estar de pie sin usar las manos para sostenerse, y bajamos todas las mochilas, pasándolas con cuidado de mano en mano, sin aventarlas. Silvana, que llevaba las aguas, me dijo que estaba muy pesado ese morral, que ella lo bajaba mejor cuando ya hubiéramos dejado a los pequeños junto a las demás.

Así que bajamos. Con cuidado hice que Jorge y Emily bajaran, de uno en uno, llevándolos frente a mí para poder jalarlos si se resbalaban y en cierto punto donde había que saltar de una roca a otra, estaba Silvana, esperándolos para atraparlos con cuidado. Después de que estuvieron todos junto al árbol bajé yo también y ya estaba, Silvana ya había bajado el agua.



Fotografías del ojo de agua visto desde arriba y del lecho seco del río que lo alimenta respectivamente

Lo siguiente fue la mejor parte del recorrido, dicho por todas. Al inicio y después de explorar aquel lugar decidimos no llegar hasta la presa azul, porque no sería tan espectacular como el manantial que habíamos encontrado: “es que ya mejor hay que quedarnos aquí a comer”, “¿para qué vamos allá, si es lo mismo que la otra presa y no hay sombra y no podemos meter los pies?”, “allá ni siquiera podemos



Ojo de Agua visto desde arriba en el camino (lecho del río), las chicas comiendo abajo del pirul que creció en el centro del ojo de agua, el lago de la presa nueva que está conectado al ojo de agua, respectivamente.

sentarnos cerca del agua, porque la orilla sólo es lodo”.

También comenzaron a preguntarse si podían y debían bajar al agua y qué tan profunda estaba. Decidí averiguarlo y entré, comprobando que el fondo en la zona

más profunda hacía que el agua me llegara a las costillas, con lo que calculé una profundidad de aproximadamente un metro diez.

-¿Podemos meter los pies aquí también?

Yo: sí, claro.

Diez minutos después

-¿Podemos meternos completas?

-¿Está muy hondo?

-Es que el agua está bien fresquita

Yo: dejen busco una vara para ver qué tan profundo está

-Métete y nos enseñas a nadar (risas)

-Pero sí métete

Yo: bueno, sirve que veo qué tan profundo está.

Había animales más grandes que en el riachuelo de la presa vieja. Las ranas eran de alrededor de quince centímetros y había peces. Todas huyeron al escucharnos y se fueron hacia la vegetación acuática del otro lado de las rocas, donde no podíamos ir. Algunas niñas se asustaron al verlas saltar. Estuvimos ahí alrededor de dos horas, todas terminamos empapadas. Después de jugar, tomar fotos y reír, Esteicy sacó de su mochila varios ingredientes para hacer ensalada de atún, lo mismo hizo Jorge y de su mochila salieron varios bolillos. Circularon las chucherías, una bolsa de gomitas y otra de dulces picosos. Las chicas subieron al camino y extendieron la ropa mojada en las calientes rocas, al sol, para que se secan y empezamos a comer.



Conexión entre el ojo de agua y el lago de la presa



Niñas en el ojo de agua



Jimena arriba de una gran roca que probablemente se desprendió de arriba, donde está el lecho del río seco, la fotografía sirve para tener una idea de las medidas del ojo de agua y su cueva



Cueva del ojo de agua, posiblemente formada por la erosión del líquido en la roca

Después de un grato momento y, viendo que habían dado ya las cinco, decidimos volver. Recogimos rápido y bien, no dejamos nada. La bolsa de basura iba llena. Descubrimos que subir era mucho más fácil que bajar y en unos minutos ya estábamos todos arriba, incluso los niños pequeños pudieron hacerlo con mucha menos ayuda. La ropa ya estaba seca y las niñas querían volver a vestirse. Me propusieron que me adelantara con los más pequeños para ahorrar tiempo y que mientras Silvana se quedara con ellas en lo que terminaban de vestirse. Así se hizo. Caminamos lo ya andado y llegamos a la primera presa, donde estuvimos unos minutos contando más historias de terror.

-Mira, esa es la casa de la bruja que te dijimos.

-Ahí se aparece la bruja, mi papá la vio una vez, y mi tío.

Yo: está muy cerca del lecho del río ¿quieren ir?

-¡NO!- Gritaron los dos

-Es que también hay fantasmas. Una vez se apareció uno, dicen que era una cosa blanca que iba así por todos lados y que subía y bajaba el cerro como si flotara y que hacía como ruido como de perro.

-¿Quién te dijo eso?

-Mi prima

-No, yo lo que sé es que ahí había unos muchachos que se fueron a tomar de noche y que por eso se les apareció la bruja. Que ellos no creían pero por andar quedándose ahí les salió

Yo: ¿y qué hicieron?

-Se fueron corriendo

Cuando llegó el resto del grupo, continuamos andando por el camino vehicular en vez de cruzar por el cerro, de donde habíamos venido. La caminata fue larga y, una vez que salimos de la parte de serranía, nos topamos con la zona más extensa de áreas de cultivo, que ahora teníamos que rodear. Las niñas grandes protestaron “si

hubiésemos subido por el mirador ya habríamos llegado”. El paisaje se modificó drásticamente y lo que antes eran arbustos, cactáceas, ondulaciones de terreno y muchas rocas se convirtió en un páramo extenso y liso, que se difuminaba a lo lejos, donde estaba el límite entre el cielo y la tierra. Emily le pidió a su hermana que la cargara después de un buen rato de caminar y cuando ella se cansó la cargué yo. Para cuando llegamos al salón comunitario, donde siempre habían sido nuestras sesiones del taller, todas estábamos molidas. Eran las seis y media y después de los agradecimientos, las anécdotas y las despedidas, paulatinamente se fueron dispersando cada quien a sus casas.

d) Después de la salida

El 17 de mayo nos volvimos a ver, a las 5:30 p.m., en el salón comunitario. Esperé casi una hora, pensé que no recordarían que nos debíamos ver, sin embargo, llegaron algunos de los niños, aunque no todos (menos de la mitad). Resulta que había un padre nuevo y estaba oficiando misa. Comenzamos a platicar sobre la salida y socializamos las fotos con los que no habían ido. Como conclusión de la experiencia y de los talleres, los niños comentaron que estaban emocionados de que existieran paisajes y “lugares tan lindos en su comunidad y que sin dudas querían volver, después de temporada de lluvias, para que hubiera más agua.

Por ejemplo, Ceci decía que al día siguiente los que no habían ido a la salida querían que les contaran cómo estuvo. Todas enseñaron las fotos que habían tomado y también las que tomé yo que había mandado por WhatsApp al grupo y les narraron lo que había pasado cuando tomaron cada una. También querían hacer algunos cambios para su siguiente visita, porque iba a haber siguiente visita después de lluvias ¿cierto? Para empezar, “sí hay que llevar un cambio de ropa, para no tener que esperar a que se seque la que está mojada”, “también se nos olvidó llevar flotadores y pistolas de agua y juguetes”, “esos sólo hay que llevarlos si vamos a ir en coche, yo no voy a andar cargando”.

Yo: ¿qué más les hubiera gustado llevar?

-Más comida y mucha más agua, ahora que sea agua fresca, de limón

-Es que a mí me hubiera gustado que fueran mis hermanos y mis papás, para jugar todos

-Ay, sí, éramos muy poquitas

-Yo sí quería ir

Yo: de los lugares a los que fuimos ¿cuál les gustó más?

-¡El ojo de agua!

Me sorprendió que su “visita ideal” a los manantiales sería con sus familias, con sus padres y sus hermanos mayores y menores. Se me hizo curioso porque quien decía esto sí eran los niños pequeños, pero también las preadolescentes que habían ido y a esa edad tenía entendido que era común querer desentenderse de los adultos. Aunque también podía ser porque si iban sus papás habría comodidades como la de poder llevar cosas por ir en carro y ya no tener que cuidar ellas solas a sus hermanitos. Todos en Mesa de Escalante se habían enterado de la salida y estaban felices por quienes habían ido. La idea era, entonces, volver cuando el cerro estuviese más verde y hubiera llovido.

e) la primera filmación

Pasaron seis meses. El 22 de noviembre regresé a la comunidad con el primer proyecto de cortometraje a suerte de borrador. Mostré el video varias veces, aún no tenía audio, pero llevaba un avance significativo. Yo no sabía cómo iban a reaccionar los niños, estaba muy impaciente y ellos, divertidos. Cuando se reunieron todos, encendí la laptop y puse play. Los niños estaban emocionados, leyeron el título en voz alta mientras se escribía en la pantalla. Después hacían comentarios como "owwww, ¡mira, una vaquita!", "ese del pasamanos soy yo", "no, soy yo, cuando la otra vez que me caí así andaba", "¡esa chiquita sí es Emili!!!", "Sí, si se parece a la Emily".

Resulta que les gustó, mucho. Hubo varios tipos de sorpresas. Por ejemplo, fue un gran acierto que al inicio, los espacios comunes estuvieran siendo utilizados por siluetas, porque los niños jugaban a escoger quién era quién, quién se parecía o actuaba como quién, se podían identificar con muchos y sentirse parte de lo que

veían, y eso fue algo en lo que no pensé. Otra cosa a resaltar fue su emoción al reconocer lugares. Al inicio, ellos ni sabían qué estaban viendo. En el acercamiento a la comunidad visto desde el cielo, los niños no identificaron el lugar, porque están poco familiarizados con la imagen satelital de Mesa de Escalante. En cambio, cuando vieron el salón donde estábamos justamente en aquel momento, brincaron de alegría y gritaron al mismo tiempo "¡es el salón, es el salón!", "¡es aquí!" Se escuchaba y eso me alegró mucho. Después de ese punto, comprendieron por completo que el cortometraje se desarrolla en Mesa de Escalante y que si ponían atención iban a reconocer todos los lugares. Así que para la segunda y tercera exposición del corto, ya comenzaron ellos solos con el ejercicio de ubicar los lugares donde se desarrolla cada escena.

Respecto al lenguaje corporal de los personajes, parece ser que se entendió todo el mensaje, aun sin recurrir al lenguaje verbal ni hablado ni escrito, lo cuál me relajó bastante. Ellos pudieron interpretar lo que se expresaba casi sin ningún problema e incluso inventaban diálogos muy a su modo. Uno que recuerdo mucho fue durante la escena donde están pidiendo permiso para salir.

-Oyes mamá, vamos a ir al manantial...

-¿Y cómo se van a ir, en carro, en burro?

-Caminando

-Ah, estarás pero si bien...

La pregunta que hice después de terminar de reproducir el video, fue ¿cómo les gustaría que acabara? Ellos no lo sabían, no sabían qué debía seguir, así que comenzamos a dialogar. Partimos recordando qué pasó después de llegar del manantial, qué pasó los días siguientes, qué sentían respecto a la salida, qué les hubiera gustado que pasara. Retomamos algunas ideas comunes, la principal, era volver. En esta salida hipotética, los nuevos planes tenían un montón de ideas más ricas respecto al trayecto, por ejemplo, cuando decían que había que ir ahora sí en camioneta y ya ir directamente al ojo de agua, porque la presa vieja sí estaba padre pero no se podía nadar. Cuando vi que nos habíamos desviado del tema, volví a

preguntar "y para esta salida, para este corto ¿cómo les gustaría cerrar?". La idea general fue "pues con todos hablando de lo que pasó".

f) Resultados de los procesos colaborativos

La colaboración es la negociación de las partes en el proceso de construcción de algo. En este caso, la colaboración estuvo mediada por tres partes. La primera fue un grupo heterogéneo de niños con edades de entre cinco y quince años que tenían ideas muy diversas sobre muchos temas. Pudo haber sido un problema serio para el desarrollo de una historia colectiva, pero la ventaja estuvo en cómo todos apreciaban más o menos de forma similar las mismas cosas y en la construcción de una meta en común como lo fue la salida a manantiales. Alejandro, por otro lado, se convirtió insospechadamente en la contraparte encargada de recubrir de fantasía una historia que terminó siendo completamente descriptiva. No fue planeado, pero tampoco fue casualidad.

Como ya se ha mencionado anteriormente, el grupo de niños tuvo un debate respecto a cuánta fantasía inyectar en la historia. Optaron por la descripción antes que por la creación de personajes por un motivo poderoso. Ellos querían verse representados en ese cortometraje desde dos puntos fuertes. El primero es que el resto de la comunidad pudiera reconocerlos al ver la animación y el segundo, que cuando alguien externo la viera los estuviera conociendo a ellos directamente. Esta decisión habla muchísimo de la necesidad de tener representación en los medios de comunicación, pero, a diferencia del tipo de representación individualista, centrada de forma personal que ofrecen, por ejemplo, las redes sociales, aquí se agrega el factor crucial de la representación colectiva. Intuitivamente, estos chicos buscaban existir y permanecer en un espacio donde nunca habían tenido acceso y querían hacerlo de forma digna, siendo fieles a ciertas nociones. Este fue un tema técnico para mí, la tercera parte del conjunto, porque el realismo es difícil. Tenía que encontrar la forma de satisfacer los deseos de los niños

g) Productos finales

Como productos de los talleres quedaron en primera instancia, una serie de dibujos sobre distintas temáticas respecto al agua, a la comunidad y a la cotidianidad de

los jóvenes. En ellos quedaron plasmados sus deseos, inquietudes, el conocimiento que tenían sobre su propia comunidad y lo que les gustaría que fuera, en el futuro. También fotos de ellos dibujando, participando con sus ideas y aprendiendo a utilizar la tableta Wacom Intuos Draw. El primer producto fruto de un proceso colaborativo más fuerte fue el cuento terminado, narrado en prosa con ayuda de todos.

Mesa de Escalante es un lugar muy bonito que tiene vacas, chivas, puercos, borregos, gallinas, burros, caballos, gallos, perros, patos y toros, tortugas, ranas, sapos, lagartos, peces, zopilotes, coyotes, águilas, culebras, mariposas, insectitos, peces y muchos animales. Está arriba de una montaña y hay dos caminos para llegar. Es un ejido que se dedica a la ganadería y a la agricultura, se siembra maíz, frijol, avena, calabaza y hay muchas plantas, como rosales, nopales taponas, nopales cuijas, magueyes, órganos, mezquites, biznagas, nopales duraznillos, pitayas, garambullos y milpas. Y, aunque es un lugar semidesértico, tiene muchos manantiales. Antes, la gente bajaba por agua y tardaba muchas horas. A veces llevaban burros para llevarse el agua y la ropa ya lavada. Eso les tomaba mucho tiempo del día. Pero ahora, todos tenían agua en sus casas y ya no era necesario bajar por ella.

Había una vez unos niños en Mesa de Escalante que querían conocer los manantiales, pero había muchos problemas. Para empezar, estaban muy lejos y los caminos eran difíciles de andar, eran muy pequeños y tenían miedo de caerse al agua o de que una víbora los mordiera. Aun así, ellos querían ir porque ahí era a donde iban sus abuelitos a lavar ropa y por agua para tomar. Bueno, no todos deseaban acercarse, había algunos a los que les daba mucho miedo ahogarse, pero muchos otros

querían descubrir cómo eran, qué había alrededor y nadar en ellos.

Ellos ya sabían sobre los manantiales porque a veces sus abuelos y sus padres les contaban historias, y a los que no les decían nada, los otros niños les platicaban. Pero no era lo mismo, ellos querían verlos con sus propios ojos. Así que un día, en vacaciones de Semana Santa, se pusieron de acuerdo todos los niños para ir al manantial. Decidieron bajar a ver el manantial que se llama Los Cuartos, así que se fueron en una camioneta todos juntos. El papá de Aldo, Josafat, los llevó. Se llevaron refrescos, comida, agua fresca, fruta, tortas, galletas y dulces para el camino y se fueron sin tardar.

Pasaron al lado de las dos presas. Pero se bajaron cerca del manantial. El manantial era muy bonito, tenía una cuevita, el agua era azul y estaba llena de pececitos. Estuvieron ahí mucho tiempo, jugando con el agua y comiendo cosas ricas, se divertieron mucho el resto de la tarde. Y entonces regresaron a contarle a sus familias lo genial que fue.

En este relato se pueden resaltar muchos puntos dentro del texto por sí mismo, sin saber el contexto del que surge. Para comenzar, es evidente el desequilibrio en el inicio-desarrollo-desenlace. Tenemos tres párrafos nutridos de descripción y contexto y el desarrollo/desenlace en uno solo, pequeño. Esto responde a que los chicos hicieron esta historia antes de ir (muchos no sabían lo que verían ni cómo era el manantial, así que no lo podían describir) y narraban las cosas no desde una descripción de alguna experiencia ya vivida, sino de la que querían vivir. En los primeros párrafos la descripción tiene una narrativa menos desarrollada y más del tipo listado de cosas. Este listado surge de las aportaciones de cada niño, todas igual de importantes. También se nota la falta de claridad de qué es exactamente lo que se puede hacer estando ya en el manantial. Los chicos tenían por seguro que lo que deseaban era divertirse, pero no sabían cómo iban a hacerlo.

En ningún momento se les ocurrió llevar pistolas de agua o juguetes porque no sabían ni siquiera si habría agua, por ejemplo, pero sabían que iban a ver cierto tipo de animales, cierto tipo de plantas, cierto tipo de geografía.

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

CAPÍTULO 6: CONCLUSIONES

a) Introducción

Para reflexionar el resultado de esta investigación es necesario volver a los autores con los que se construyen las bases teóricas y metodológicas de esta tesis y, una vez analizado desde sus propuestas el proceso de creación en colaboración con los niños en Mesa de Escalante, continuar con la experiencia en campo, repensando los eventos vividos y llevándolos a lo teórico. Por esto, este capítulo está dividido en tres grandes bloques de análisis: *b) Reflexiones teóricas*, *c) Reflexiones metodológicas* y *d) Reflexiones de la experiencia en trabajo de campo*. En cada uno de estos apartados se da un cierre a las preguntas y debates comenzados anteriormente para tener en total, un conjunto bien delimitado de ideas con inicio, desarrollo y desenlace, aunque, como todos los cuentos y narrativas, el final siempre quedará en puntos suspensivos.

b) Reflexiones teóricas

La teoría no falló cuando fue puesta en práctica. Durante el trabajo, el proceso de conversión de la realidad que nos rodeaba a símbolos pictóricos estuvo llena de todo tipo de reflexiones, jugosas, nutritivas y sabrosas. El arte es una ventana a miles de realidades que viven todas sobre una sola misma realidad. Por eso, cuando dibujábamos juntos no perdía detalle, primero durante el taller, mientras los niños estaban ahí, fuera de sus dibujos, viendo de qué hablaban, cómo se chanceaban y cómo buscaban ponerse cómodos y apropiarse del espacio (ya sea trayendo comida, bebida, bocinas o USBs con música) y dentro de sus obras, poniendo atención a qué dibujaban primero, cómo compartían los colores, si se “copiaban” o si se concentraban mucho o poco.

Me interesaba observar sobre todo, si socializaban sus dibujos con sus compañeros antes de que yo hiciera formal esa instrucción, es decir, si estaban genuinamente entusiasmados con lo que hacían al grado de compartirlo o si era algo que simplemente debían hacer. Pero, agradablemente, era casi siempre con casi todos,

el primer caso. Después, cuando estaba en mi casa y veía sus dibujos, traía todos esos recuerdos para interpretarlos desde un contexto mucho más amplio. Muchas veces ellos me explicaban lo que habían dibujado, algunas veces orgullosos de sus creaciones, otras, temiendo que fueran inentendibles. Pero siempre había cosas, detalles que sólo veía después de un momento sereno de apreciación y que debía interpretar por mi cuenta. A veces volvía a campo, preguntaba por ese detalle y me respondían con un bello “no sé”.

Fue todo un proceso. Al inicio no les era tan sencillo convertir una realidad abstracta en un conjunto de símbolos, a menudo solían tardar mucho para hacer muy poco y no quedaban satisfechos. Sin embargo, a lo largo del taller fue haciéndose cada vez más evidente que los niños se iban volviendo más seguros del uso de las herramientas y de sus propias habilidades, desde trazos más firmes y largos hasta mayor fluidez para trabajar con símbolos, jugar con ellos e inventarlos. Poco a poco sus símbolos se volvían más ricos en cantidad y diversidad de contenido. Algunos niños llegaron a complejizarlos cuando, por ejemplo, en vez de dibujar lo que les habían descrito que era el ojo de agua (un hueco en la piedra cavado por la caída constante del agua) dibujaban simplemente un ojo azul.

Antes de hablar de cómo esto se tradujo en una metodología específica, las reflexiones teóricas apuntan hacia cómo los niños fueron volviéndose conscientes de una situación que ellos, además, tradujeron como una problemática: la de no conocer su comunidad, y cómo resolvieron el asunto. Es sumamente interesante que, cuando hablábamos de identidad y la codificábamos en símbolos, siempre se colaba el agua. A veces como algo que les agradaba, como la lluvia o los días nublados, a veces como un deseo, para el caso de los que dibujaban manantiales sin conocerlos, a veces como un recuerdo, cuando dibujaban otros ríos o lagunas a los que los habían llevado en alguna salida familiar.

La teoría semiótica de Eco, nos dice que los símbolos tienen una sintaxis, ya sea de forma explícita, bien organizada y regulada como en la lingüística, o más libre e interpretativa como en la pictórica. La sintaxis es la capacidad de ordenar ideas, la base del discurso. Por eso, estos dibujos demostraron que la tesis estuvo bien

sustentada en su marco teórico ya que los símbolos que aparecían en las obras de los niños y las jerarquías de relevancia que adquirían de forma constante y sistemática a lo largo de todo el taller, fueron capaces de aportar discursos complejos y con contenidos novedosos a los discursos orales que existían durante nuestras pláticas en el taller y también a los discursos escritos, como el cuento que construimos juntos. Esto en concreto fue de suma importancia para la construcción del cortometraje, porque de estos tres tipos distintos de discursos es de donde abrevaba para reunir la información necesaria para la animación.

Para hablar de los resultados finales, es decir, de la animación y de la tesis escrita, desde un enfoque teórico hay que decir que a su manera particular, ambos canales transmiten el mismo mensaje, tocando los mismos conceptos pero de formas diferentes. Como inicio, ambos buscan generar un contexto en varios niveles. Mientras que en el texto se dan datos sobre la información geoestadística de Mesa de Escalante, en el cortometraje los rubros en los que se desglosa esta información componen distintos elementos. Lo que para el texto significa una división en párrafos, para el corto es en realidad la construcción de escenarios integrados que representan imágenes del relieve geográfico, la flora y la fauna para dar idea del clima, dibujos del entorno material, como los edificios, las calles, los automóviles, los corrales o el espacio de juegos pero también se inmiscuye en aquello que toma carácter principal: los propios personajes, sus movimientos (animación), sus diálogos corporales y los elementos ficcionales que ayudan a dar a entender mejor la historia (como la bruja). Es decir, el contexto, en ambos casos, no queda relegado a una cuestión de telón de fondo, sino que está construido con todos los elementos en juego.

Otro punto en común es la narración de la historia. La linealidad entre planteamiento, desarrollo y desenlace lo podemos encontrar en ambos de forma distinta. En uno, como la descripción escrita de la salida a los manantiales y presas como sólo una parte de toda una investigación y en otro como la totalidad del producto. Para el caso del cortometraje, esta narración animada debe ser lo suficientemente significativa para dejar en claro las conclusiones de todo el trabajo

de campo. Las inquietudes de los niños y sus ganas de querer conocer esos cuerpos de agua, la poca o mucha información con la que contaban sobre ellos. Ya sea histórica en las anécdotas de los mayores sobre la importancia y los usos de los manantiales para la comunidad, o descriptiva, con las cosas que los grandes les contaban: cómo lucían los manantiales, qué tan grandes eran las presas, cuáles tenían más agua, entre otras consideraciones.

El corto debía encontrar una forma de representar el proceso de organización de la salida, el camino largo, las paradas en cada punto importante, qué sucedió en ellas y el regreso. Esto como una secuencia de hechos que finalmente arriban en las conclusiones de los niños: el cómo se sintieron después de ir, las impresiones que les habían quedado de cada uno de los sitios donde estuvimos, qué les gustaría hacer con lo que habían vivido, y sobre todo cómo volver, pero esta vez con sus familias, juguetes, después de las lluvias y con más comida.

Hecho esto, es donde comienzan las diferencias, porque lo que expone el cortometraje es la punta del iceberg y la tarea del texto es explicar detalladamente lo que hay debajo. El registro inscrito en el texto abarca elementos de forma más profunda que el cortometraje en el sentido de brindar más información. El texto cumple la función de contextualizar al cortometraje y dotarlo de significados dentro de los cuales se inscriben todos los elementos de su narrativa. Este registro, siguiendo la tradición de Boas, es variado, no se limita a lo escrito, busca la cultura por otros medios también. Sin embargo ¿es justo nombrar a esta búsqueda antropología visual?

Margaret Mead, como ya se revisó, propone esta nueva categoría en la antropología a partir del “extenso compendio de filmaciones y fotografías que hizo a lo largo de sus trabajos de campo en la década de 1930” (Ardèvol, 1998, p. 223). Para ella, documentar la gestualidad y los movimientos del cuerpo era fundamental en la construcción de sujetos y sus identidades. El cortometraje no expone filmaciones, sin embargo, si hay algo en lo que pone especial ahínco, es en registrar, justamente, esos movimientos y esas gestualidades. Con esto puesto sobre la mesa, la respuesta a la pregunta anteriormente planteada dependerá de lo que se concluya

cuando hablamos de utilizar la semiótica como un puente entre los distintos discursos en los que se expresa esta tesis.

Para ahondar en esta pregunta, habrá que hacer otra, ¿el cortometraje logra generar un “documental poético” como lo plantea Grierson o recae en el campo de lo ficcional? Grierson no contempló nunca la posibilidad de utilizar la animación como una forma de documentar la realidad sociocultural de un grupo. Así que por este simple hecho, todo cortometraje etnográfico, por la forma simbólica e icónica en la que está construido, es un documental poético, lo interesante es pensar en ¿lo es también de fondo? En este caso sí, porque el uso de diálogos performativos en vez de hablados obliga a llegar a la esencia del mensaje de cada discurso para poderlo representar con movimiento y sin conceptos lingüísticos. Esto da pie a usar elementos que no existen en la vida real, como las formas, las texturas, los trazos y las líneas, las maneras en que resuelven expresar diálogos o elementos de pensamiento arriba de las cabezas de los personajes, pero que no quedan fuera de lugar, sino que se integran a la dinámica de la historia.

En conclusión, desde la teoría y desde la práctica quedó demostrado que la animación es un canal válido para mostrar un trabajo etnográfico, no por sus elementos y características sino por la forma en la que se construyen estos elementos y se utilizan estas características de forma provechosa para una narración. En el proceso de selección de estos elementos que debe apearse a los valores de la antropología actual y en la búsqueda de una representación ética y responsable de los actores y la temática.

c) Reflexiones metodológicas

El método de trabajar con los niños desde discursos pictóricos se ajustó mucho mejor a las intenciones de esta investigación que el de trabajar desde narraciones orales o escritas. Esto tiene una buena explicación. Primero, hay que recordar que mi grupo era muy diverso en cuanto a las edades de los niños que lo conformaban, el más grande tenía 15 años y el más pequeño 4. Por eso, cada uno tenía un nivel de dominio de la lengua muy distinto y eso podía llegar a ser un reto para algunas dinámicas. Cuando construimos el cuento escrito entre todos, las aportaciones más

coherentes con la narrativa eran las hechas por los niños y niñas más grandes, sin embargo, las que agregaban los elementos más imaginativos eran las aportaciones de los pequeños. Esto de entrada ya nos habla de un cambio de intereses generacional muy llamativo. El reto estaba en que esos intereses pudieran empatarse, mezclarse y quedar bien juntos.

Otro reto era el tipo de estrategias comunicativas que utilizaban, ciertas muletillas, frases y palabras que se repetían de forma constante que terminaban por aplastar el discurso. A los niños les daba pereza releer lo que construían y decidían no continuarlo. Entonces teníamos que borrar y empezar de nuevo. Este proceso destapó la dificultad del grupo en general, incluso para el casos de los mayores, de poder construir una secuencia lógica de hechos, ponerlas en frases y después encontrar la forma de unir esas frases. Enfrentarse a un texto narrativo fue, en conclusión, una tarea difícil por muchos motivos: el proceso de maduración de cada niño, su dominio del idioma y las deficiencias generalizadas de un sistema educativo.

Estas cosas no pasaron mientras dibujábamos. En el ir y venir de los colores, las crayolas, las hojas y las botanas, el diálogo que se entablaba respecto a qué era lo que estaban dibujando era muy rico y además era una referencia muy importante para contrastar cuando interpretaba los dibujos después, en mi casa. En esta dinámica, el punto a tomar en cuenta era que, durante ese diálogo, las preguntas fueran claras y no condicionaran la respuesta de los niños. Además, las preguntas menos obvias eran una buena forma de llegar a explicaciones que los niños tenían pensados pero que no iban a decir porque los veían muy evidentes, lejanos o irrelevantes. Por ejemplo, los edificios. Cuando los niños me explicaban o explicaban a otros sus dibujos, omitían decir qué eran los edificios, porque pensaban que la mayoría iban a reconocerlos (ya que van a los mismos sitios), pero al preguntar por algo como el color o la forma, ya decían no sólo qué edificio era sino que lo describían, y eso agregaba mucho a sus trazos.

La dinámica de los dibujos, fue la más óptima y permitió construir muchas cosas después a través de ella. Por ejemplo, el uso frecuente de exteriores como el

contexto de sus dibujos reflejaba que sus intereses recreativos estaban siempre afuera de un espacio construido (afuera de la casa, afuera de la escuela, afuera de la iglesia). Los cielos azules y despejados revelaban el clima seco de Mesa de Escalante. En las apariciones de la fauna salvaje predominaban las aves e insectos en contraste, por ejemplo, con lagartijas, que son más difíciles de dibujar porque se mueven rápido y es difícil ver sus detalles. O por ejemplo, la fauna acuática, que no necesariamente eran animales que pertenecían a la región, sino animales que habían visto en la tele o en la escuela, revelando que ellos no tenían una interacción real con su agua y no sabían bien qué vivía ahí. Pero el punto donde más se extendieron fue al momento de construirse a sí mismos. Estos dibujos fueron fundamentales porque había cosas que no me decían de forma verbal pero que eran necesarias para que pudiera dibujar a sus personajes. Desde su ropa favorita hasta aquellos atributos físicos que más les gustaban de sí mismos. También su carácter estaba presente en sus dibujos, se podía encontrar si se analizaba el contexto del personaje en el dibujo, su postura, su expresión facial pero también en cómo interactuaban mientras los dibujaban, si esperaban a que los demás desocuparan los materiales que querían usar o si buscaban ser los primeros en tomar algo, si hablaban tranquilamente o se concentraban sólo en su dibujo.

El taller como método también tuvo sus bondades. El salón comunitario era un espacio seguro para las actividades que hacíamos. De entrada los niños ya entendían que dentro de él había siempre distintas reglas y que esas reglas había que construirlas cada vez. A veces llegaba gente de municipio y no podían estar ahí o debían estar en silencio y quietos. A veces ahí se repartían cosas y debían formarse y seguir indicaciones, a veces había ponentes o se presentaban proyectos o avances de algún proyecto y había que prestar atención. Por eso, cuando llegué yo ellos sabían que ese salón significaba una novedad de la rutina y que había que ver qué tocaba hacer. Esta disposición fue un regalo, porque facilitó mucho el trabajo en talleres. Los niños estaban a la expectativa y dispuestos a participar.

Otro punto a resaltar del taller fue la temporalidad. El poner un horario fijo y fijar también los días permitió construir una periodicidad con la que podíamos trabajar,

una línea de tiempo y temas que llegaba a un punto específico y que se podía ver cada vez más cercano. Este orden le dio un carácter más formal (pero nunca serio) al trabajo de campo tanto para mí como para ellos. Así, podía planear no sólo las actividades y temas, sino las estrategias a seguir en la siguiente sesión. Esto fue importante porque desde esta base se podían planear y hacer cosas que no estaban contempladas y no dejarlas como anécdotas sino enmarcarlas en un fin en concreto. Así, el trabajo de campo se volvía una experiencia organizada.

Me interesaba esta organización porque yo era la responsable de un grupo de niños por algunas horas y, aunque las actividades, los saberes y la interacción en general debía darse desde la horizontalidad, yo estaba a cargo tanto de su seguridad como de mantener vigentes las actividades y dinámicas y yo debía hacerme responsable también de hacia dónde íbamos a conducir a esta investigación acción. En resumen, mi trabajo de campo y mi estancia ahí tenía otro tipo de condiciones en comparación a otros trabajos de campo que se proponen trabajar con personas adultas, donde los responsables de llevar a cabo una actividad son otros (por ejemplo una fiesta patronal, una asamblea, una toma de mando, etc.).

Cabe mencionar que la asistencia al taller era totalmente libre. No había ninguna especie de “pase de lista” u obligación o compromiso por asistir. Los niños podían decidir si les interesaba asistir o no. Por ello, el número del grupo cambiaba cada sesión. Esto no ejerció ningún tipo de presión sobre el programa de temáticas y de actividades, porque no había algo así como un plan curricular ni tampoco una secuencialidad marcada. Con un recuento rápido, los niños que se recién se integraban o que se reintegraban después de cierto tiempo se podían poner perfectamente al corriente y aportar optativamente algo al trabajo del grupo. El tiempo demostró que los niños se interesaron por las dinámicas de forma genuina y que estaban muy emocionados. La emoción aumentó, por supuesto, con la planeación de la salida a los manantiales.

Esta ligereza era algo que los chicos disfrutaban. A muchos les gustaba estar ahí y no ayudando en algunas actividades que consideraban cansadas. A otros les gustaba dibujar, era una actividad que casi no hacían y no se consideraban buenos

o (lo que más me dolía oír) talentosos, pero les gustaba hacerlo. Algunas veces comentaban sobre que no era lo mismo dibujar en casa solos que con sus amigos, y que eso les agradaba mucho.

Al final, ponernos a dibujar en el marco de un taller me ayudó en múltiples dimensiones, tanto para la etnografía como para el trabajo de animación. Dibujar se convirtió en un punto medio donde todas las construcciones teóricas podían florecer y donde podía haber una comunicación de ida y vuelta. Les enseñé cómo hacía las cosas yo, cómo se construía una animación, luego una animación digital. Les enseñé a usar la tableta gráfica y a ver sus diseños más allá del papel. Esto fue divertido y novedoso para ellos pero también difícil. Es difícil dibujar sin ver tu mano y a los niños no les gustaban los dibujos que hacían en digital. Entonces dimensionaron el tipo de trabajo que es animar y pensaron por primera vez en todo lo que hay detrás de sus caricaturas favoritas. Esto último fue muy importante, porque entonces pudieron darle ellos también un contexto a lo que estábamos haciendo, que no era sólo ir a juntarnos en las tardes para dibujar y platicar, sino que era contar una gran historia, la de Mesa de Escalante y también era el cómo la íbamos a contar.

d) Reflexiones de la experiencia en trabajo de campo

El trabajo de campo estuvo lleno de retos en cada dimensión posible. Sin dudas, la más grande para mí, dentro de mis destrezas, formación y capacidades fue la salida a los manantiales. Sin embargo, valía mucho la pena, ya que incluso podría decir que fue una suerte de tercer producto de esta investigación, ya que requirió el mismo proceso: surgió durante los talleres, hubo un proceso de documentación (en este caso, sobre la fauna, flora, hidrografía y las medidas de seguridad que debíamos tomar para interactuar con ello), de planificación (el recorrido, las paradas que haríamos, los insumos que llevaríamos, las fechas, los horarios y los permisos), de llevar a cabo la acción y de posterior reflexión. Lo único distinto con la tesis y con el cortometraje es que la salida yo no la tenía contemplada, sino que nació desde la iniciativa de los chicos, pero me parece una aportación hermosa y justa y que,

además, le dio mucho sentido a todo. Al taller, a mi estancia ahí, a sus ganas de dibujar

Llegó a ser tanto su interés y la expectación de los niños por los cuerpos de agua de su comunidad que hubo obras de protesta, sin dibujos, sólo con un texto que denunciaba que nunca habían ido a conocer los manantiales y quizá alguna carita triste. Eran cosas simples pero con un poco de detenimiento y durante las pláticas, se volvía palpable el dolor que les producía no haber ido nunca, ya sea porque eran demasiado pequeños para ir a un sitio con riesgos potenciales o porque sus padres no habían encontrado el tiempo para llevarlos. Cuando se hablaba de Mesa de Escalante, de su historia de reconstrucción multidimensional, de las largas faenas comunitarias y de tantos grandes resultados, se hablaba de una comunidad de la que ellos parecían no formar parte, no sólo porque no les había tocado vivir todo eso sino porque no habían interactuado nunca con algunos de los resultados de aquel trabajo.

Esto afectó profundamente todas las dimensiones de las que se componía la investigación, al punto de que la salida se convirtió rápidamente en el tema principal del cortometraje por ser el cúmulo de toda la experiencia de campo desde la antropología. Y es que hay que hacer esta precisión porque la metodología mixta de esta tesis se vio reflejada, entre otras cosas, en un fenómeno particular: el trabajo de campo y los lugares donde se llevó a cabo. Para el caso de la etnografía, este se desarrolló en Mesa de Escalante y en los alrededores de la comunidad, mientras que para el desarrollo del cortometraje, también se trabajó en otros sitios en búsqueda de referentes de movimientos que no habían quedado del todo claros. Es decir, las situaciones que no se habían grabado para su análisis se “replicaron”, y como lo que se buscaba encontrar en estas réplicas es cómo funcionan los cambios de postura o las leyes de la física, no era necesario estar en Mesa de Escalante. Un ejemplo de esto es la abstracción del movimiento de alguien meciéndose en un columpio, que no requiere que un chico de la comunidad esté específicamente en uno de los columpios de la zona de juegos, sino que se puede sacar con ver a cualquier persona, en cualquier lugar, sobre cualquier columpio. Pareciera que el

trabajo de campo “se prolonga” más de lo normal, que se trabaja más en él, y es verdad, puesto que hay el doble de datos por encontrar. Pero, y una vez hecho el trabajo de campo, ¿qué sigue?

El registro también es fundamentalmente distinto para ambos casos, aunque también tiene elementos en común. La información obtenida desde la antropología queda escrita en un diario que sirve como centro del resto de documentos. En él quedan dibujos, croquis, mapas, un índice de fotografías, de audios, guías para entrevistas, entre muchas otras cosas, como las planificaciones de actividades del taller, y claro, también opiniones personales, vivencias, pensamientos, pendientes y sentimientos. El diario es el producto principal del trabajo de campo, aquella herramienta de recopilación de información a partir de la cual se podrá construir cualquier documento académico de investigación. Cuando los registros que se hacen de las experiencias vividas son extensos o vienen en otros formatos que no pueden estar físicamente insertos en el diario (como mapas o documentos digitales) el diario también cumple una función de índice, que ordena, contextualiza y da sentido a todos sus anexos. La cantidad y diversidad de estos datos está vinculada entre sí por el diario, la cronología que se lleva en él.

Esto no sucede así en la animación que, aunque cuenta con una carpeta de trabajo, en general ésta tiene menos procesos de sistematización, puesto que para generar un producto animado no se requiere saber en qué fecha se hicieron qué bocetos, por ejemplo, sino simplemente las partes ya terminadas. Mientras que en la antropología es necesario saber la historicidad del desarrollo del trabajo de campo, en la animación no existe tal cosa y todo el esfuerzo queda reducido a un producto para cada etapa: bocetos, diseño de personajes, guion, storyboard, animatic, animación en líneas, animación terminada, animación con música, animación con doblaje y animación con efectos de sonido.

Así que tener ambos registros, con sus características particulares, creó un contenido en común, que era útil para ambas disciplinas. Las fotos, los audios y los videos fueron documentos que quedaron en territorio neutral y que adquirieron dos dimensiones de análisis muy interesantes, ya que ambas miradas deben reunir

todos los elementos que puedan para que el investigador confeccione un espejo de doble vista, que refleje de un lado aquello que miró en campo y del otro, al público. El espejo se vuelve entonces un portal de los mundos, el habitáculo abstracto de imágenes yuxtapuestas. Al mismo tiempo, el diario de campo probó que era capaz de contener la carpeta de trabajo del cortometraje sin perder la postura antropológica. Esto no significa que se haya priorizado más una disciplina que otra, sino que, por su profundidad epistemológica, la antropología pudo vertebrar hasta lo más esencial, toda la tesis, sus herramientas y sus productos.

Esto se debe a que la antropología es un puente interdisciplinario, dado que la cultura se encuentra inscrita en cada acción de la humanidad, cualquier ciencia que estudie estas acciones de las sociedades puede acoplarse a los estudios culturales que indagan sobre dónde y cómo se están llevando a cabo. En esta tesis no es diferente y para demostrar esto, se retomarán las ideas centrales que fueron expuestas en el Capítulo tres donde revisamos de manera detallada la Metodología entre la animación y la antropología.

Los recorridos de área fueron el primer vistazo a la comunidad. Pareciera que la mirada antropológica predominaría durante este ejercicio, pero en realidad las salidas funcionaron como una introducción para ambas disciplinas gracias a la fotografía. Debido a que las fotografías que saqué estaban divididas en varios rubros con distintas temáticas, fue posible cubrir las necesidades que cada método exigía. Entonces ¿cómo es que la antropología podía ordenar y dirigir la mirada de la animación en este primer punto? Para empezar, el recorte de información que me interesaba estaba delimitado por la temática del agua, sí, pero en su dimensión cultural. No estaba buscando qué cosas animar, sino cómo animar las cosas que queríamos exponer. Esa jerarquía en los conceptos fue la constante en esta tesis. Pero aunque por sí misma explica por qué la antropología vertebró la totalidad de la investigación, falta apuntar algunos detalles. Por ejemplo, que las fotos, aún divididas, separadas y planificadas por separado, en realidad terminaron siendo utilizadas por ambas disciplinas, dejando obsoleta la división. Otro apunte es que los recorridos de área brindaron la primera información de aquello que no se puede

alcanzar desde la vista, el clima, los espacios en los que corre más el viento, los olores, los sonidos y esas cosas sí que quedaron registradas en el diario de campo, aunque quedaron sólo como datos de contexto para encajar la expresión humana desde su enfoque cultural.

Para las charlas con la señora María, la mirada de la animación estuvo dirigida más al medio que nos rodeaba que a la interlocutora como identidad individual, porque necesitaba informarme sobre la historia de la comunidad. Sin embargo, me ayudó mucho conocer su casa, su cocina, su rutina pausada para hablar conmigo y para llevarme a conocer El mirador, porque ella estaba dando un contexto que los escenarios no debían perder y que, de alguna forma debía ser transmitido desde la animación y para ello necesitaba pistas. Con todo esto, queda la pregunta ¿cómo se mira doble? ¿Cómo se puede ver desde la mirada etnográfica y la de animación? Lo cierto es que es difícil y no siempre se puede, ininterrumpidamente al menos. Se tiene que trabajar con la repetición, con la costumbre de ver algo hasta hacerlo tan habitual que lo podamos reproducir sin problemas de forma escrita o dibujada. Así, con cierta seguridad ganada, las cosas nuevas que surjan resaltarán de entre lo cotidiano, ese nuevo cotidiano que hemos decidido vivir y podremos retenerlas mejor. Podremos concentrarnos en los detalles ¿cómo mueve las manos la señora María mientras habla? ¿Qué dijo sobre los días que se usan qué partes de la sala de ordeña nueva? ¿Cómo se ve una borrachita ¹mientras la muelas para hacer agua fresca? Entre más se conozca de la comunidad, los nuevos aprendizajes tendrán menos iguales para competir por la atención, aunque para este caso, cada que aparecía uno nuevo, había que tomar la decisión ¿lo veo desde la animación o basta con la antropología? Pensando en si era posible que apareciera en el cortometraje y qué tanto. Más o menos así es como las dos miradas conviven y generan reflexión sobre lo mirado.

¹ Borrachita: fruto de una especie de biznaga, parecida al guamichi.

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ

BIBLIOGRAFÍA

a) Fuentes documentales

Ardèvol, Elisenda (1998) Por una antropología de la mirada: etnografía, representación y construcción de datos audiovisuales, en *Revista de Dialectología y Tradiciones Populares* (p.p <217-240>), España, Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

Areaújo, Tiago., Tavares, Paula., Marques, Jorge (2017). Patrioska: Underground Animation As A Social And Political Representation. 5th International conference On Illustration An Animation CONFIA (p.p <337-391>).

Callus, Paula (2018). Reading Animation through the eyes of antropology: a case study of Sub-Saharan African Animation. *Animation: An Interdisciplinary Journal* pp. [1-18].

Barrera, Gabriela (2012). Desertificación del territorio y del espacio social. Los procesos intangibles en la intervención para la gestión integrada de cuencas en Mesa de Escalante. Universidad Autónoma de Querétaro, Querétaro.

Calvo, Pablo (2018). La Evolución del Cine Etnográfico en el Documental Latinoamericano, *Cine Documental* p.p [1-23].

Chacón, María (2010). *Concepto, objetivo y funciones de la animación sociocultural* (trabajo de grado). Recuperado de <http://abacoenred.com/wp-content/uploads/2016/04/Concepto-objetivos-funciones-de-la-ASC-Chac%C3%B3n-Mar%C3%ADa-2010.pdf>

Eco, Umberto (1986). A la señal y el sentido. En Eco, Umberto, (1986) *La estructura ausente, introducción a la semiótica.* (p.p. 34-49). España: Editorial LUMEN.

Eco, Umberto (1986). El mensaje persuasivo, la retórica. En Eco, Umberto, (1986) *La estructura ausente, introducción a la semiótica.* (p.p. 150-159). España: Editorial LUMEN.

Eco, Umberto (1986). Los códigos visuales. En Eco, Umberto, (1986) *La estructura ausente, introducción a la semiótica.* (p.p. 187-187). España: Editorial LUMEN.

Fernández, Alicia., Pertíñez, Jesús (2017). *El tiempo en animación: Formas de presentación y representación*. (Tesis doctoral). Universidad de Granada, España.

Fuster, Burguera., Prieto, José (2011). De la producción al consumo de la animación como fenómeno cultural, una breve historia crítica (Trabajo de fin de máster) Universitat de les Illes Balears, España. Recuperado de http://ibdigital.uib.es/greenstone/collect/memoriesUIB/archives/Fuster_B.dir/Fuster_Burguera_Xavier.pdf

G. Jorgensen, Joseph (1972). Sobre Ética y Antropología. *Current anthropology*. Recuperado de https://www.ciesas.edu.mx/publicaciones/clasicos/00_CCA/Articulos_CCA/CCA_PDF/029_JORGENSEN_Sobre_etica_y_antropologia.pdf.

Geertz, Clifford (2003). *Descripción densa: hacia una teoría interpretativa de la cultura*. En Geertz, Clifford. *La interpretación de las culturas*. España, Gedisha. Recuperado de <http://pdfhumanidades.com/sites/default/files/apuntes/t1.%20Geertz%2C%20la%20interpretacion.pdf>

González, Ramiro (2008). *La animación 2D y 3D en películas argentinas* (proyecto de grado), Universidad de Palermo, Argentina.

Horno, Antonio (2012). *Controversia sobre el origen del anime. Una nueva perspectiva sobre el primer dibujo animado japonés*. poliPapers (4) [p.p 106-118] doi: <https://doi.org/10.4995/caa.2012.1055>

Horno, Antonio (2013). La era del anime japonés. *Historia y Comunicación Social* (vol. 18). pp. 687-698.

Kirchheimer, Mónica (2013). Temporalidades del dibujo animado. *Letra, imagen y sonido L.I.S.* Ciudad Mediatizada (9), Buenos Aires, Argentina. Recuperado de <https://studylib.es/doc/6309052/5.-temporalidades-del-dibujo-animado>

Martínez, Cristina (2017). Estudio evolutivo de las técnicas utilizadas en la producción de la animación de Disney desde 1920 hasta 2013 (Trabajo de fin de

grado), Universidad de Extremadura, España. Recuperado de http://dehesa.unex.es/bitstream/handle/10662/6544/TFGUEX_2017_Martinez_Martinez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Millán, Carlos (2013). *Aproximación a la animación en la publicidad televisiva del mundo*. (Cuaderno de investigación). Universidad Autónoma de Occidente. Colombia.

Muñiz, Silverio (2020). *Con la esperanza en la lluvia; la representación social del agua en Charape de los Pelones, Qro.* (Tesis de licenciatura) Universidad Autónoma de Querétaro. México.

Ortiz, Paula (2008). Flaherty, Grierson e Ivens. La exploración del mundo lejano y el cercano. Fundamentos estético-éticos en los orígenes del cine documental. *Artígrama* (18). Recuperado de <https://www.unizar.es/artigrama/pdf/23/3varia/20.pdf>

Pineda, Raúl; Sanaphre, Lucía (2010). Integrated watershed planning for water management in San Miguel Allende, Guanajuato, Mexico. Paper de conferencia. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/271433175_Integrated_watershed_planning_for_water_management_in_San_Miguel_Allende_Guanajuato_Mexico

Pineda, Raúl; Hernández, Luis (2003). Interdisciplina y manejo de cuencas: una propuesta para la formación de recursos humanos a nivel maestría. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/267853668_INTERDISCIPLINA_Y_MANEJO_DE_CUENCAS_UNA_PROPOSTA_PARA_LA_FORMACION_DE_RECURSOS_HUMANOS_A_NIVEL_MAESTRIA

Sala Municipal de Exposiciones del Museo de Pasión (del 17 de julio al 31 de agosto del 2014). *El Dibujo Animado Norteamericano, un arte del siglo XX*, Colección Luciano Berritúa, Valladolid, España.

S.J. Taylor; R. Bodgan (1984). "La observación participante en el campo". Introducción a los métodos cualitativos de investigación. La búsqueda de

significados. Barcelona: Paidós Ibérica. Recuperado de https://metodos.files.wordpress.com/2011/03/taylor_3_observacionparticipante.pdf

Terven Salinas, Adriana (2012). *Mirar cómo*. En Vázquez Estrada, Alejandro., Terven Salinas, Adriana (coord.). *Tácticas y estrategias para mirar en sociedades complejas* (87-111): Universidad Autónoma de México.

Torre Tavira (2018). *¿Qué es una cámara oscura?* Recuperado de https://www.torretavira.com/wp-content/uploads/2015/09/camaras_oscuras.pdf.

Vázquez Estrada, Alejandro (2012). *Mirar para qué*. En Vázquez Estrada, Alejandro., Terven Salinas, Adriana (coord.). *Tácticas y estrategias para mirar en sociedades complejas* (155-182): Universidad Autónoma de México.

b) Fuentes Audiovisuales

Alex Batako Toons (21 febrero 2012). *Canal*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=JLC3BVSGDa4>.

AmyGraphic (1 marzo 2016). *Digital Draw Time lapse Wacom Intuos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LGCiEgOxldc>.

Caravan Palace (26 febrero 2019). *Miracle – Official Video*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QdablfmcqSQ>.

Dibujar Bien (16 abril 2013). *Cómo dibujar con Photoshop usando la línea, 1 de 2 (súculo de WoW) dibujarbien.com*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=REINbv5hXJE>.

Dibujar Bien (23 abril 2013). *Cómo dibujar con Photoshop usando la línea, 2 de 2 (súculo de WoW) dibujarbien.com*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=REINbv5hXJE>.

Dibujar Bien (27 noviembre 2013). *¿Qué tableta WACOM me compro para dibujar bien?*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=DW975gZsdUM>.

Estudio Katastrófico (2 diciembre 2015). *¿Y...? - ANIMACIÓN 2D – Kaos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=xWes0nCr2Ec>.

Estudio Katastrófico (22 noviembre 2016). *10 Trucos para dibujar mejor – Kaos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=PwvlqkDRPM>.

Estudio Katastrófico (20 diciembre 2016). *10 Trucos para dibujar mejor en digital – Kaos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SMD4unfrjLA>.

Estudio Katastrófico (27 diciembre 2016). *Estudiar animación – Kaos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vReRugE8puM>.

Estudio Katastrófico (17 enero 2017). *10 Trucos para dibujar anatomía – Kaos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=L5q7za0IXMI>.

Estudio Katastrófico (8 agosto 2017). *10 Trucos para dibujar fondos – Kaos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=4hEWQNSQOyo&t=177s>.

Estudio Katastrófico (27 septiembre 2017). *Tutorial de color digital – Kaos*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=1hrc5U2JuKk>.

HBruna (12 diciembre 2016). *Cómo se hace una animación PASO A PASO*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=YNY4xjmxUql>.

HBruna (12 diciembre 2016). *3 consejos para todo animador*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lq72CWRvHaY>.

HBruna (3 mayo 2017). *Cómo animar un head turn o Giro de cabeza*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=rAW7V_xFmi4.

HBruna (19 marzo 2018). *Cómo animar un head turn con anticipación*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=0oFknRkd_0l.

HBruna (21 marzo 2018). *Paso a paso vs símbolos – CÓMO ANIMAR*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=8gPCeo5xBmE>.

HBruna (11 abril 2019). *CÓMO ANIMAR EN KRITA –Tutorial un programa gratis de animación*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WecNltvqCsM>.

HBruna (25 abril 2018). *APAGA ESA MESA DE LUZ o papel cebolla*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=lu0nAfPiKks>.

HBruna (23 mayo 2018). *INTERCALA CON SPACING o cómo intercalar mejor*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=vPE0nlols18>.

HBruna (2 mayo 2018). *CUIDADO CON EL TWINNING o simetría el tip del miércoles*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=QL3MlzJZw1I>.

Happip (15 noviembre 2015). *10CONSEJOS PARA APRENDER A dibujar*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=SRlu5j2iWLS>.

Happip (11 febrero 2018). *MEJORA TUS DISEÑOS DE PERSONAJES – TIPS DE CREACIÓN DE PERSONAJES*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=_eNXTThSrMg.

Jazza (7 junio 2013). *How to draw*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=T6bENao206k&list=PL836C92C18EEB374E>.

Jazza (7 enero 2012). *Tutorials!*. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=3T35J7-zVAs&list=PLNaAcA0yN3KYup8psSoyOd_mKW27av89V&index=200.

Jazza (16 enero 2015). *Animation Tutorials*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=6f9uKOzN2kE&list=PL686EB51BE63AB70F>.

The Animation Workshop (8 junio 2010). *Canal*. Recuperado de <https://www.youtube.com/user/viborganimation/videos>.

WEBTOON (2 julio 2014). *LINE Webtoon Official Video*. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=Am1Uxq-H5OE>.

Dirección General de Bibliotecas de la UAQ