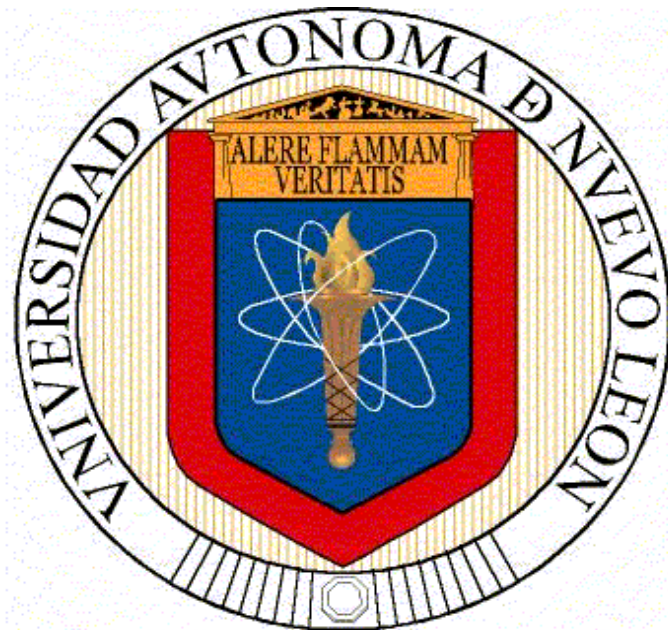


**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARTES VISUALES**



TESIS

**EL POTENCIAL EDUCATIVO DEL FILM *LA MONTAÑA SAGRADA*
DE ALEJANDRO JODOROWSKY**

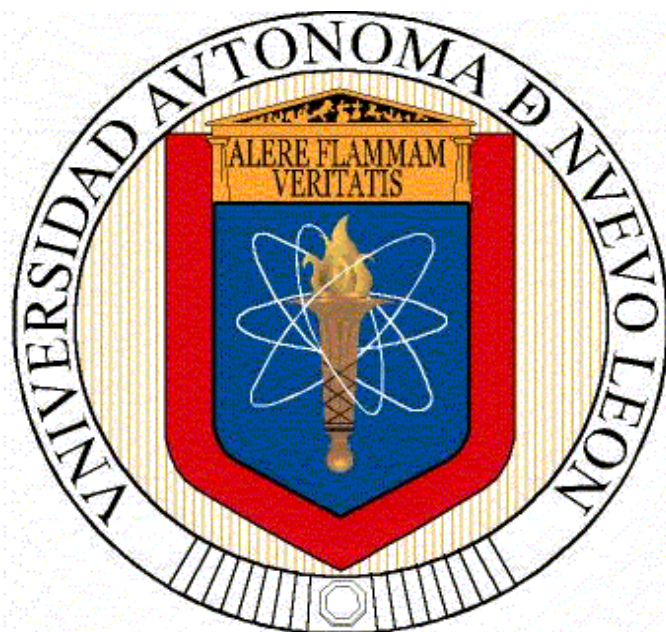
POR

ORLANDO PIÑA ELIZONDO

**COMO REQUISITO PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN ARTES CON ORIENTACIÓN EN ARTES VISUALES**

JULIO, 2017

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE ARTES VISUALES
SUBDIRECCIÓN DE ESTUDIOS DE POSGRADO



TESIS

EL POTENCIAL EDUCATIVO DEL FILM *LA MONTAÑA SAGRADA*
DE ALEJANDRO JODOROWSKY

POR

ORLANDO PIÑA ELIZONDO

COMO REQUISITO PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRÍA EN ARTES CON ORIENTACIÓN EN ARTES VISUALES

ASESOR

DR JOSÉ ALFREDO HERRERA PESCADOR

JULIO, 2017

FACULTAD DE ARTES VISUALES
CENTRO DE INVESTIGACIÓN Y POSGRADO

ACTA DE APROBACION DE TESIS DE MAESTRÍA

(De acuerdo al RGSP aprobado, el 12 de junio de 2012 Art. 107, 115, 116, 118, 119,
120, 121, 126, 146 y 148)

**EL POTENCIAL EDUCATIVO DEL FILM *LA MONTAÑA SAGRADA* DE
ALEJANDRO JODOROWSKY**

Comité de evaluación de la tesis

Asesor: Dr. José Alfredo Herrera Pescador
Secretaria: Dra. Marcela Quiroga Garza
Vocal: M.A. Benjamín Sierra Villarruel

Monterrey, N.L., a 6 de Julio de 2017

“ALERE FLAMMAM VERITATIS”

Dra. Marcela Quiroga Garza

Subdirectora de Posgrado

*Para mis padres: Amparo Elizondo G. y Mateo Piña M.
y para mi esposa Laura María Botello Caballero,
por su existencia y por el apoyo incondicional.
¡Gracias!*

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi agradecimiento a todas las personas que de manera voluntaria o involuntaria se involucraron en este proyecto. En especial al Dr. José Alfredo Herrera Pescador por su paciencia y dedicación al ser el director de esta tesis. Igualmente extendiendo el agradecimiento a la Dra. Marcela Quiroga Garza y al M.A. Benjamín Sierra Villarruel, por formar parte del Comité de Tesis, quienes con sus valiosas sugerencias ayudaron a fortalecer esta investigación.

A todos los maestros que me impartieron clases en el posgrado, así como también a mis compañeros de clase, quienes con sus reflexiones ampliaron mis conocimientos. También al Centro de Investigaciones de la Facultad de Artes Visuales, cuyas instalaciones ayudaron a realizar este proyecto.

A mis amigos, que con sus palabras de aliento, provocaron una motivación extra para que mi proyecto concluyera, en especial la Lic. Raquel Álvarez Farías, al Ing. Gonzalo Bazán Villarreal y al Sr. Jorge Isaac Ortega Lozano. A Armando de León le agradezco su apoyo con la redacción, también a esas personas que sin conocerme me brindaron su apoyo, a la Dra. Eréndira Rebeca Villanueva Chavarría y a la Dra. Laura Elisa Varela Cabral.

A mis padres, que con su ejemplo me siguen motivando para ser una mejor persona cada día. A mis hermanos por su ayuda incondicional. A mis suegros, por sus palabras de aliento. Y en especial a mi esposa, que siempre estuvo a mi lado.

RESUMEN

La presente investigación se centra en el estudio del proceso de aprendizaje por medio de una herramienta didáctica que tiene como finalidad aplicarse en adolescentes y adultos. Para tal efecto se eligió el film *La montaña sagrada* del cineasta chileno Alejandro Jodorowsky, el cual es abordado desde el lenguaje cinematográfico.

La exploración de los temas “educación”, “imagen” y “lenguajes cinematográficos” se presenta en este trabajo haciendo énfasis en la relación que guardan para el cumplimiento de dicha herramienta. El estudio sugiere la posibilidad de reforzar el conocimiento por medio de la cinematografía con base en patrones de aprendizaje que poseen los seres vivos.

El caso del director Alejandro Jodorowsky es estudiado desde una perspectiva histórica y didáctica, para poder entender sus cualidades y utilizarlas al exponer su visión e ideología como materia de estudio.

TABLA DE CONTENIDO

DIMENSIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN.....	I
Título.....	I
Delimitación del tema	I
Justificación.....	II
Problemas de investigación.....	III
Objetivos	IV
Metodología	IV
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO 1. EDUCACIÓN	4
1.1 La pedagogía	8
1.2 La andragogía.....	10
1.3 La didáctica	11
1.4 Educación alternativa.....	13
1.5 La imagen como medio de conocimiento	16
1.6 El desarrollo de la imagen fija	21
1.7 Imagen en movimiento.....	24
1.8 Uso didáctico de la imagen	28
CAPÍTULO 2. EL FILM	33
2.1 ¿Qué es el cine?.....	33
2.2 Alejandro Jodorowsky	37

2.3 La montaña sagrada.....	42
2.4 Elementos del lenguaje cinematográfico	46
2.5 El espectador	58
CONCLUSIONES	63
BIBLIOGRAFÍA	66
APÉNDICE.....	69
Biografía de Alejandro Jodorowsky.....	69
ANEXOS	74
Filmografía como cineasta	74
Filmografía como actor.....	74
Dramaturgia.....	75
Narrativa y ensayos	76
Cómics	78
Cómics en español.....	81
RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO	90

LISTA DE IMÁGENES

Imagen 1 Bisonte, h. 15000- 10000 a.C. Pintura rupestre; Altamira, España.	16
Imagen 2 Caballo, h. 15000- 10000 a.C. Pintura rupestre; Lascaux, Francia.....	16
Imagen 3 Una y tres sillas	20
Imagen 4 Teatro de sombras.	25
Imagen 5 El taumatropo.	25
Imagen 6 El fenaquistiscopio.	25
Imagen 7 El zoótropo.	26
Imagen 8 El Kinetoscopio.	36
Imagen 9 El Kinetófono.	37
Imagen 10 <i>La montaña sagrada</i> , escena discurso final.	45
Imagen 11 <i>La montaña sagrada</i> , escena 2 de Octubre 1968	51
Imagen 12 <i>La montaña sagrada</i> , escena magnicidio.....	52
Imagen 13 <i>La montaña sagrada</i> , escena la conquista.....	53
Imagen 14 <i>La montaña sagrada</i> , escena de excremento a oro.	54
Imagen 15 <i>La montaña sagrada</i> , escena el desapego.	55

LISTA DE FIGURAS

Figura 1. Mapa conceptual educación.....	73
--	----

DIMENSIÓN DEL TEMA DE INVESTIGACIÓN

Título

“El potencial educativo del film *La montaña sagrada* de Alejandro Jodorowsky”.

Delimitación del tema

Esta investigación se dirige exclusivamente a alumnos de nivel medio superior y superior de la educación, y la misma hace referencia al alumno como espectador cinematográfico, apoyado por un docente que hará las veces de guía.

Se propone utilizar el cine como herramienta para trabajar con imágenes y la importancia que estas tienen al causar un impacto en el espectador. El trabajo se basa en el director Alejandro Jodorowsky; concretamente en una de sus películas: *La montaña sagrada*.

El estudio sobre este film considera la carga de imágenes que tocan temas políticos, históricos y religiosos no desde un punto de vista documental, sino por medio de una ficción narrativa, buscando crear una conciencia global en los alumnos. La investigación se apoya en la visión general de este director como referente para el mejoramiento del espectador como ser humano reforzando sus valores como: la amistad, el perdón, la empatía, la humildad, la tolerancia, la gratitud, etcétera. Valores que podemos observar en dicho film, los cuales provocan también su educación.

Justificación

Como lo menciona Rancière: “Hace falta un teatro sin espectadores, en el que los concurrentes aprendan en lugar de quedar seducidos por las imágenes, en el que se conviertan en participantes activos en lugar de ser voyeurs pasivos” (Rancière, 2010).

Al investigar este problema se estima que los resultados obtenidos pueden contribuir a mejorar el aprendizaje, sobre todo del alumno andragógico, lo cual ayudaría al personal docente a contar con una herramienta para mejorar el currículo escolar.

Actualmente el ámbito de la educación se encuentra en un punto de ruptura, por lo cual urge encontrar distintos métodos que puedan contrarrestar el problema de la falta de

interés por parte del alumno, lo cual se logra teniendo la información y las medidas adecuadas según al segmento al que se dirijan.

El éxito escolar y la formación completa del alumno es un aspecto fundamental en la sociedad. Encontrar los medios para que esto se logre es tarea de investigadores y docentes, a fin de evitar el abandono de las aulas y tener un mejor aprovechamiento durante la estancia escolar.

En resumen, el tener mejores métodos y herramientas actualizadas beneficiará a los sistemas escolares de nivel medio superior y superior al provocar el aprendizaje de los alumnos de este nivel.

Problemas de investigación

Por tradición se considera pertinente plantear los problemas de investigación a modo de preguntas. Aquí hemos incluido la siguiente: ¿Cuál es la relevancia de *La montaña sagrada* dentro de la filmografía de Alejandro Jodorowsky y cómo puede aprovecharse este film con fines didácticos?

Objetivos

Se cree que las herramientas sugeridas ayudarán principalmente a aquellos que se encuentren dentro del ámbito de la educación, por medio de los siguientes objetivos:

1. Presentar una estrategia alterna para el aprendizaje en la educación media superior y superior.
2. Utilizar la película *La montaña sagrada* del director Alejandro Jodorowsky como propuesta de estrategia para reforzar el aprendizaje.
3. Respaldar con teorías el impacto cognitivo provocado al alumno por medio del film.

Metodología

Dado que toda investigación parte de un enfoque teórico, hablaremos aquí del método que rige nuestro estudio. Se trata, por sus características, del método hipotético deductivo, pues al considerar el caso de un solo film de Jodorowsky que podría ser utilizado como modelo de crecimiento intelectual para un sector específico de alumnos, tal conjetura teórica obliga a probar las consideraciones previas del estudio contra la realidad de un medio académico como el que aquí se describe. Este paso, no obstante, está ausente del

alcance del presente trabajo, pero no se descarta que en el mediano plazo pueda ser sometido a prueba en una futura investigación.

Nuestro estudio se enmarca, por su naturaleza, bajo el enfoque cualitativo. El método hipotético deductivo consiste en crear una hipótesis que encuentra su respuesta por medio de la observación y verificación de la realidad, estableciendo comparaciones con base en diferentes teorías y disciplinas a fin de fundamentar la propuesta. Los factores estudiados podrán, en el mejor de los casos, ayudar a elaborar un método alternativo para educar.

La investigación buscará estar respaldada por teóricos reconocidos. Se propondrá una herramienta que forme parte del currículo y se indagará en profundidad sobre los sistemas y procesos de aprendizaje, apoyándose en documentos históricos.

Se revisará también el origen y funcionamiento de los temas “educación”, “imagen” y “lenguaje cinematográfico”, para así poder comprender los significados y usos de cada uno de ellos. De este modo el investigador nutrirá el presente documento para que sea lo suficientemente descriptivo y pueda construir significado para los individuos involucrados en el proceso de aprendizaje.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como objetivo principal exponer el potencial educativo de una película realizada en el año 1973, considerada por muchos críticos como una de las mejores producciones de su época. Se trata de *La montaña sagrada* del chileno Alejandro Jodorowsky. Los motivos por los que este film fue escogido para hacer una investigación se basan en la cantidad de elementos visuales e imágenes simbólicas y metafóricas que contiene. Por la naturaleza del estudio se determinó conveniente aplicar el método hipotético deductivo al mismo. Así se aborda la educación desde diferentes ciencias o disciplinas.

La constante necesidad para mejorar como sociedad es la principal motivación para el desarrollo de este estudio. En la búsqueda de una forma novedosa por obtener una opción más para el aprendizaje, al estudiante se le llamará de diferentes modos: sujeto, sujeto de aprendizaje, alumno, espectador, recipiente, recipiente de aprendizaje e individuo, refiriéndose siempre al mismo ser.

En el primer capítulo se aborda cómo la educación consta de diferentes ramas y es observada por diferentes disciplinas, las cuales contienen una serie de elementos y técnicas que ayudan al individuo a desarrollar su conocimiento. En la tesis se expone que los seres vivientes tienen el instinto de buscar la mejor manera de hacer las cosas y los medios para lograrlo, pero lo que es puntual es la manera en cómo guían unos a otros; de

ahí se desprende la capacidad individual para crear las propias configuraciones con base en dicha experiencia.

Gran parte de los estudios elaborados para la preparación del infante son procesos lógicos aplicados durante los primeros años de vida (lo que se llama *pedagogía*), pero existe siempre una preocupación extra hacia quienes sortearon dicha etapa y no fueron guiados en su momento bajo un sistema estrictamente pedagógico. Para estos casos se creó la *andragogía*. Estas dos ciencias, la pedagogía y la andragogía, son abordadas en la presente investigación, haciéndose especial valoración de la segunda, lo cual se apoya en teóricos que han ayudado a ampliar la visión sobre este tema.

Esta tesis también se basa en investigaciones sobre sistemas educativos alternativos que promueven otras opciones para el aprendizaje al perseguir el mismo objetivo: el desarrollo global del individuo.

En el mismo capítulo se estudia cómo fueron los primeros encuentros del ser humano con la imagen y cómo ésta ha formado parte del desarrollo cultural como elemento simbólico; la relación estrecha que lleva ésta con la realidad; y lo que provoca en el espectador. También se estudia la capacidad de la imagen para narrar y transmitir ideas y emociones pasadas, presentes o futuras.

Se observan elementos importantes al tratar con imágenes, como son lo analógico y lo digital, destacándose los elementos que conforman la imagen fija y cómo el ser humano

busca la mejora continua de la misma por medio de la invención y el desarrollo tecnológico. Se cuestiona el poder de la imagen sobre la narrativa al exhibir su capacidad didáctica y el modo en que puede guiar la intención hacia el conocimiento apoyándose en la importancia de ver o mirar, todo lo cual se emplea para nutrir el cuerpo de la investigación.

En el segundo capítulo se hace una revisión general de los orígenes del cine, ponderándose cómo esta invención y sus constantes avances han influido de manera crucial en las diferentes ramas de la ciencia. También se aborda la vida del director Alejandro Jodorowsky, su origen y desarrollo profesional, pasando por su vínculo con el arte y su visión del mundo. Igualmente se explica la elección de una de sus películas como ejemplo de herramienta didáctica.

Además se realiza un acercamiento al lenguaje cinematográfico con el fin de tener conocimiento de los elementos del cine y de cómo se hace uso de ellos en el medio artístico, relacionando los posibles efectos que estos pueden causar, consciente o inconscientemente, en el individuo.

Para finalizar se estudia al espectador y de qué modo el contexto cultural influye en su educación y desarrollo personal. Él es el elemento principal de esta tesis.

CAPÍTULO 1. EDUCACIÓN

La educación consiste en facilitar el aprendizaje y desarrollar la capacidad intelectual. Es un proceso de socialización tanto formal como no formal de los individuos en una sociedad. Y es un proceso de vinculación cultural, moral y conductual, que puede ser estudiado como proceso o como resultado. En alguna parte de dicho proceso se bifurca lo individual de lo social, y para propósito de esta tesis es necesario establecer su definición.

En base a la experiencia personal y con la información recabada, se construyó un mapa conceptual en donde se describe el proceso de educación desde esta perspectiva subjetiva. (ver Figura 1, p. 73).

El proceso educativo social consiste en “la transmisión constante de los valores del patrimonio cultural de la generación adulta a la nueva generación” (Mattos y Campos, 1974). Complementando lo anterior, la educación ayudará a las nuevas generaciones a que aprendan los conocimientos, normas de conducta, modos de ser y formas de ver el mundo para fomentar la transformación y mejoramiento de la vida social.

Por otra parte, el proceso individual “consiste en la asimilación progresiva, por cada individuo, de los valores, conocimientos, creencias, ideales y técnicas existentes en el patrimonio cultural de la humanidad (Mattos y Campos, 1974). Este proceso individual se caracteriza por las siguientes formas: *el subconsciente e imitativo, el consciente y reflexivo, el crítico, el original y creativo.*

El subconsciente e imitativo. Aquí el sujeto de aprendizaje observa y sin planearlo puede imitar aprendiendo lo bueno y lo malo, aunque puede comprobarse que no es una forma exclusiva de la humanidad, como se ejemplifica en el siguiente texto:

Otras comparaciones entre culturas humanas y no humanas se han centrado en los procesos cognitivos implicados, partiendo de que si los procesos de transmisión cultural humana, como el aprendizaje por imitación y la enseñanza, no se encuentran en los animales, la cultura en éstos no es sino análoga a la humana, y no homóloga (Whiten, y otros, 2000)

Existe un experimento realizado con chimpancés que explica cómo ellos aprenden a atrapar hormigas o termitas con un palo; los jóvenes lo aprenden observando a sus progenitores. Lo anterior brinda una idea de que el aprendizaje se hace por observación, tanto en los animales razonantes como en los no razonantes. Los chimpancés copian lo observado. El proceso puede ser sencillo o complicado, pero lo importante es que lo han logrado de manera generacional.

Con eso se comprueba cómo seres vivientes que existen desde hace más de cinco millones de años aprenden por observación; y si esto sucede en los animales con más razón ocurre en los humanos, para quienes puede mencionarse el siguiente ejemplo: los niños tienden a imitar los temores, por ejemplo: miedo al dentista; y por el contrario: la felicidad a causa de un payaso que los haga reír o sentirse bien. Por lo general el niño tiende a imitar una imagen o modelo exitoso para él. El niño imita, por ejemplo, la conducta de los programas, caricaturas o videojuegos que más le gustan, aunque esta conducta sea violenta.

El consciente y reflexivo. Aquí el sujeto de aprendizaje se propone objetivos definidos, como por ejemplo la búsqueda de un tema de interés personal o la investigación de cualquier asunto. La curiosidad provoca esta clase de aprendizaje. Hoy con el acceso a internet esta clase de investigaciones suelen ser más sencillas, a pesar de que no siempre las fuentes sean confiables, así que dependerá del sujeto el dirigir bien la búsqueda y comprobar sus resultados.

El crítico. En esta categoría el sujeto tiene contacto con aspectos más complejos y puede escoger y discernir su verdad.

El original y creativo. Aquí el sujeto de aprendizaje, con base en su experiencia, puede combinar información y crear nuevas propuestas. Este proceso es el que provoca el aprendizaje que interesa a esta tesis: el comprender, para poder desarrollar y establecer la conexión entre lo cognitivo, imaginativo, expresivo y racional.

Dentro de las características antes mencionadas hay una diferencia entre el aprendizaje por imitación y el aprendizaje creativo, aunque existe definitivamente un vínculo entre ellos. Retomando el ejemplo de los chimpancés, ellos copian el comportamiento de otros y así sucesivamente, lo cual no deja de ser un aprendizaje.

Tal vez en este punto no exista alguna evaluación para calificarlo más que la subsistencia del ser, la cual a todas luces es más importante que cualquier calificación. En

esta investigación existe el interés en el aprendizaje por medio de la comprensión, aunque definitivamente no es conveniente saltarse el paso de la imitación.

No se concibe un experimento en el que nazca un niño al que se abandone en un cuarto vacío, sin contacto con el exterior, y al que solo se le sustente con lo necesario para vivir: De ahí se desprenden las siguientes interrogantes: ¿Aprendería a gatear? ¿Aprendería a caminar? Definitivamente la comunicación sería nula. ¿O cuál sería su comunicación? Hay más cuestiones por escudriñar. Pero es de sentido común que un experimento de esta naturaleza sería imposible de efectuarse por el bienestar de cualquier ser humano; pero volviendo al punto: esta tesis lucha contra la imitación, aunque se tiene conciencia de que es imposible desprenderse de ella.

El ejemplo anterior guarda relación con *El mito de la caverna* de Platón en aspectos donde existe la influencia de la socialización y el gran vínculo del hombre con lo material y lo complejo que es ver más allá de lo que se tiene, sin estar consciente de que existe algo más que está presente, y ese es el conocimiento verdadero.

La educación se ampara en sistemas que promueven el progreso. Las necesidades del día a día han incitado a la humanidad a buscar nuevos métodos para desarrollar el intelecto humano, creando una competitividad para el ser. Lo anterior brinda una idea de cómo se constituye la educación tradicional, pero por otra parte existen teóricos que argumentan que la educación pública no fue diseñada con fines propiamente educativos. Por nombrar a uno, está Ken Robinson, quien considera que la educación fue implementada con base

en la Revolución Industrial, buscando formar futuros trabajadores para la industria, segmentando al sujeto de aprendizaje y estandarizándolo según su edad con el siguiente formato: grupos, asignaturas, fecha de nacimiento, etcétera. También señala que la educación es aburrida, que este sistema ha sido utilizado por muchos años y ha quedado obsoleto, refutando que nada justifica el sistema de memorización con base en la repetición continua. Él ve válido plantear un método alternativo para despertar una manera diferente de pensar.

Este argumento de Ken Robinson apoya nuestra propuesta de tesis al referirse al potencial educativo de un método alternativo. Al hablar de educación hablamos de algo que empieza por ser una acción natural y espontánea. En consecuencia aparece la pedagogía, la cual utiliza técnicas y métodos para transmitir conocimientos, que al igual que la andragogía, se desarrolla con objetivos y métodos propios. Hoy ambas son consideradas como ciencias por su fuerte papel en la educación.

En este capítulo se abordará el tema de andragogía, estableciendo una comparación con la pedagogía, a partir de la cual se desarrolla.

1.1 La pedagogía

“Desde la pedagogía se concibe a la educación como una práctica social de intervención orientada a la formación de sujetos sociales; práctica que encuentra en las teorías pedagógicas sus razonamientos y normas que la justifican y perfeccionan” (Pérez, 2009).

La educación no debe estar separada de la socialización; el vínculo que existe entre ellas se utiliza para conducir al sujeto de aprendizaje por medio de herramientas elaboradas que buscan lograr ese objetivo.

La pedagogía es una ciencia humana (su etimología se deriva del griego *paidós*: niño; y *ago, águein*: dirigir, llevar) que sirve para la dirección o conducción del niño, quedando definida como “el estudio del fenómeno educativo a través del niño”, siendo este un medio para cultivar los valores para el desarrollo humano.

Aunque puede argumentarse que la práctica de algunos elementos de la misma es tan antigua como la humanidad (o más, incluso), Johann Friederich Herbart es considerado el padre de la pedagogía. Este psicólogo argumentaba la formación de la moralidad con un enfoque psicológico, como disciplina académica, es decir, como campo de estudio aprendible y enseñable en un contexto académico.

Esta ciencia se encuentra relacionada con la biología por sus capacidades de adaptación y morfología; y también con la psicología, que es la disciplina que investiga los procesos mentales de personas y animales. Otra disciplina relacionada con ella es la sociología, que se ocupa del estudio de las relaciones entre los individuos y las leyes que las regulan en el marco de las sociedades humanas.

La relación entre pedagogía y educación es necesaria. El sujeto de aprendizaje tiene una estrecha relación con el conocimiento del saber y existe la necesidad de que este sea conducido.

1.2 La andragogía

Antes de abordar el tema de la andragogía es pertinente dar a conocer algunos de sus antecedentes. “Desde 1949, con la realización de la Primera Conferencia Internacional de Educación de Adultos en Elsinore, Dinamarca, hasta 1985 en París, se sucedieron cuatro convocatorias mundiales para analizar la situación y enfrentar los desafíos que cada década tenía para la educación de adultos” (*Hacia una educación sin exclusiones. Nuevos compromisos para la educación con personas jóvenes y adultas en América Latina y el Caribe*, 1998). Es así como la investigación por realizar proyectos y programas destinados a educar personas jóvenes y adultas es una realidad y una constante preocupación.

La andragogía se puede definir como “la ciencia de la educación de los adultos”, un conjunto de supuestos, un método, una serie de lineamientos, una filosofía, una disciplina, una teoría, un proceso de desarrollo integral del ser humano o un modelo educativo, según diferentes autores. Por otra parte, el andragogo es el profesional, docente, consultor, tutor, facilitador o guía. Estos son algunos de los adjetivos con que puede identificarse.

Como se ha visto, la pedagogía está dirigida a los niños como el sujeto de aprendizaje. La andragogía por su parte se enfoca a conducir al adulto. En ellas la diferencia principal es que el adulto tiene una historia en la que se ha establecido un aprendizaje en el que

influyen aspectos políticos, económicos y culturales, por mencionar algunos. De esta manera y con este historial, él posibilita aceptar o rechazar ideas. Esta acción lo hace radicalmente distinto al niño, ya que éste último es susceptible de moldearse. Aquí existe una plasticidad en la educación y pasa a ser bilateral; en cambio con el adulto no es así necesariamente, debido a sus conocimientos previos.

La educación del adulto radica en su experiencia; asimila la información con una perspectiva distinta, ya que posee elementos de juicio en donde las viejas y las nuevas experiencias generan una integración.

El accionar del andragogo será entonces mantener el interés del adulto para que éste, por medio del conocimiento ofrecido, pueda progresar aplicándolo en su vida. Después de haber pasado por la pedagogía y la andragogía es importante destacar que ellas llegan a ejercerse por una técnica que es medular: la didáctica, la cual se interesa no tanto por lo que va a ser enseñado, sino cómo va a ser enseñado.

1.3 La didáctica

Escudriñar el origen de la didáctica es básico para poder fundamentar el objetivo de la investigación. Se partirá de Juan Amos Comenio, fundador de la didáctica (Moravia, República Checa, 1592-1670), quien buscó la sistematización de los procesos educativos.

Según Vilma Pruzzo “al escribir su *Didáctica Magna*, Comenio contribuyó a crear una Ciencia de la Educación y una teoría de la Didáctica consideradas como disciplinas

autónomas” (Piaget, 1996: 49). Tanto Piaget como Pruzzo nos dejan, para nuestro asombro, un análisis reivindicatorio del maestro checo, advirtiendo sin embargo que “la diferencia esencial entre Comenio y nosotros es la que separa el pensamiento del siglo XX del pensamiento siglo XVII” (Piaget, 1996; Pruzzo, 2006).

Comenio no es solamente el primero en concebir una ciencia de la educación en toda su amplitud, sino que colocó esta ciencia en el corazón mismo de una *pansofía* que de acuerdo con su pensamiento debe constituir un sistema filosófico general. Según él es una ciencia, ya que en ella se aplican métodos como la observación, la formulación de hipótesis y la experimentación. “Comenio es a la vez el inspirador de una Didáctica científico natural y de un sistema que –sin aludir a la Pedagogía– sentó también sus bases” (Pruzzo, 2006).

Comenio trató a la educación como ciencia, lo que fue totalmente válido, porque con base en el sujeto de aprendizaje se experimenta su capacidad cognitiva, lo cual es realizado por medio de métodos que permiten aprender. El objetivo de la educación es realizar la construcción del ser, un hombre de bien; para esto hay que tener una excelente cimentación y esta es representada por los valores, costumbres y el conocimiento. De este último se parte hacia el desarrollo intelectual. Es de suma importancia encontrar la forma para mejorarlo, ya que la sociedad aclama un mejor ambiente y por eso se da la búsqueda de distintos métodos didácticos, para tener los mejores resultados en nuestro recipiente de conocimiento.

Pero no todo el panorama es favorable; realmente la educación está rodeada de conflictos por la relación entre profesor y alumno, lo cual dificulta aplicar de manera sencilla los métodos didácticos. Día a día el docente se enfrenta a un grupo, del cual tiene que capturar la atención, para así poder transmitir o sembrar el aprendizaje. Esta no es una tarea sencilla: un maestro, aparte de su preparación, va adquiriendo conocimiento por medio del análisis y la reflexión de su trabajo. Esta acción “empírica” ayuda a desarrollar métodos didácticos en el aula. Es aquí donde es pertinente mencionar que el mostrar un film con contenido educativo puede provocar la atención del espectador, lo que se convierte en un instrumento para incrementar el conocimiento.

1.4 Educación alternativa

La educación alternativa es un concepto contrario a la educación tradicional, la cual se rige por proyectos educativos formales. En la educación alternativa el método debe de ser un proceso de búsqueda de mayor libertad, que se va construyendo desde la experiencia práctica, tomando en cuenta al aprendizaje para la vida, sin interés de obtener evaluaciones o títulos.

Es oportuno preguntarse: ¿por qué se origina la educación alternativa? En los años 90 se presentó una crisis en la educación, lo cual provocó el buscar nuevas opciones de aprendizaje. Según un estudio de la UNESCO más del 60% de los estudiantes jamás alcanzará el nivel de estudios que en su país se considera obligatorio. Por ejemplo, en México son nueve años; esto genera una desigualdad social. A pesar de buscar métodos

alternos aún sigue existiendo esta crisis en la educación, pero esta situación es debido a la existencia de frenos sociales.

La búsqueda de una educación alternativa ha sido una constante. Existen ejemplos como Waldorf, Montessori, Freinet y Steiner, entre otros, quienes hacen hincapié en la educación integral del niño: espiritual, mental, física y psicológica, teniendo un gran respeto por el niño como individuo y buscando el desarrollo del ser. ¿Por qué sucede esto? Existe un fenómeno social discriminatorio que no ha podido ser cubierto en su totalidad con la educación tradicional, porque el sistema está lleno de procesos mecánicos, en donde se realizan actividades como repetir para poder memorizar.

¿Es esto lo que se espera del sujeto de aprendizaje? Difícilmente. Es por eso que existe la necesidad de recurrir a otros tipos de aprendizaje. ¿Qué se busca en el individuo: la memorización o la comprensión? Realmente el reto está en la búsqueda de nuevos métodos para aprender. Si se cuestiona a un alumno perteneciente a la escuela tradicional, el mayor porcentaje comentará que es aburrida; es crucial que una educación alternativa rompa con este tipo de actitudes; de no ser así, no se podrá promover otra clase de aprendizaje. Hay que hacer que el sujeto disfrute, tenga interés, sienta curiosidad, etcétera, que es lo que el presente proyecto propone.

En México existe una institución constituida legalmente en 2007 como un movimiento de cooperación educativa avalada por la Coordinadora Nacional de Trabajadores de la Educación (CNTE), cuya educación alternativa es llamada “Movimiento por una

Educación Popular Alternativa” (MEPA). Esta institución es un ejemplo de que el esfuerzo no es algo nuevo. Existe desde hace más de 80 años en distintos lugares del mundo. La búsqueda de una educación alternativa tiene como finalidad eliminar los vicios creados por el modelo tradicional. Es oportuno mencionar la siguiente cita de uno de los cuentos de Alejandro Jodorowsky, *El Talento*:

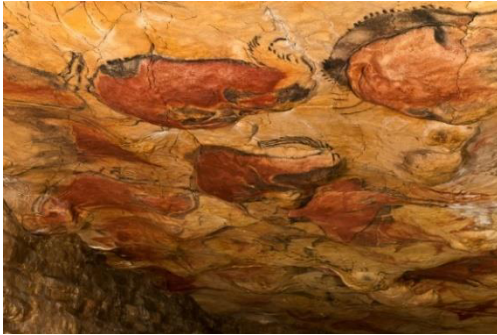
–Maestro, mi hijo me trajo las notas del colegio, una alta calificación en dibujo y una pésima calificación en matemáticas. ¡Lo pondré de inmediato a tomar clases particulares con un profesor de matemáticas!

–Necio, ponlo de inmediato a tomar clases particulares con un profesor de dibujo (Jodorowsky, 2015).

Para complementar lo anterior, vale la pena apoyarse en Ken Robinson, quien critica a la educación tradicional por dejar en un nivel menos importante a las humanidades, dando prioridad a las matemáticas, las ciencias y la lengua. Lo anterior porque cuando este tipo de educación surgió fue en la época de la Revolución Industrial y la misma fue diseñada por sus necesidades, pero se olvidó el valorar individualmente a cada ser, sin importar sus habilidades y cualidades (RSA, 2010). Es así como surge la siguiente cuestión: ¿para qué sirve tener una educación alternativa? Desde un punto de vista estrictamente personal: para el mejoramiento del ser humano.

1.5 La imagen como medio de conocimiento

A lo largo de la historia se observan intentos de comunicación por medio de imágenes. Los primeros ejemplos se aprecian con el hombre primitivo en las cavernas, como lo menciona Gombrich en su libro *La historia del arte*. El autor dice que el hombre tiene contacto con la imagen por medio del dibujo desde hace 15 mil años en Altamira, España, al igual que en Lascaux, Francia, mostrando pinturas rupestres que abarcan el periodo. Se infiere que por este peculiar medio que el hombre enseña o aprende.



*Imagen 1 Bisonte, h. 15000- 10000 a.C.
Pintura rupestre; Altamira, España.*



*Imagen 2 Caballo, h. 15000- 10000 a.C.
Pintura rupestre; Lascaux, Francia.*

Para la presente investigación es importante revisar el significado de la imagen. En este capítulo se abordarán diferentes puntos de vista, buscando explicar lo más posible el término, para lo cual es crucial establecer la relación que existe entre la realidad y la imagen, que según Justo Villafañe es la realidad sensorial, la cual puede obtenerse por cualquier medio.

¿Qué es la imagen? Presentación visual, que manifiesta la apariencia de un objeto real o imaginario. Arnheim propone así describir el espacio representativo según una

geometría subjetiva, definida por el sujeto que mira según su percepción, según sus coordenadas. Lo que dice este autor hace pensar en cuántas imágenes han provocado la confusión del espectador, por ejemplo: la pintura de un túnel situada en un cuarto con poca iluminación; el espectador posicionado en algún lugar lejano pensará que el túnel realmente se halla allí. Para apoyar lo anterior cabe destacar “el papel predominante que tiene el observador en la percepción de la imagen” (Gombrich, Ferrater y Ramió, 1979).

Al espectador común pueden surgirle algunas dudas al leer la imagen. Se habla de leer la imagen desde el punto de vista de conocer su significado, por lo que algunos cuestionamientos al respecto serían: ¿Por qué? ¿Quién la hace? ¿Para quién? Pero hay una pregunta indispensable: ¿Qué hace la imagen? La imagen narra, cuenta y transmite; por estas características es clave para el aprendizaje. La imagen pasa de un punto a otro y se enlaza formando un mapa conceptual en la mente con la información de imágenes previamente adquiridas. Así, el valor real de la imagen estriba en su capacidad para transmitir una información que no puede codificarse de ninguna otra forma. Esta tiene su lema con respecto a la capacidad de activación, que puede ponerse a la altura de la función enunciativa. Esto explica que así como se lee un texto también puede leerse una imagen. Esta lectura no puede ser una cuestión pasiva: existe un espectador que participa en ella.

Como se mencionó en el capítulo anterior, respecto al experimento realizado con animales que expone cómo las imágenes están en su aprendizaje: existen teóricos como Gombrich que mencionan que “las comunicaciones animales pueden ser sintomáticas de estados emotivos o pueden funcionar como señales para producir ciertas reacciones. El

lenguaje humano puede hacer más: ha desarrollado la función descriptiva (que en las señales animales es únicamente rudimentaria). La persona que habla puede informar a otra de su situación pasada, presente o futura, observable o distante, real o condicional” (Gombrich, Woodfield y Chueca, 1997). A pesar de que queda claro que este tipo de comunicación está limitada a copiar el comportamiento actual y no puede informar del pasado o futuro, expone que la información transmitida por las imágenes va más allá de lo humano, aunque con algunas limitantes.

A continuación se explica un ejemplo: una persona tiene guardado un cilindro, el cual posee una imagen impresa en la que aparece un perro; este se encuentra en una posición que parece de ataque. Al sacar el cilindro de una bodega que está limpiando, la persona involuntariamente muestra esta imagen a su mascota, un canino que no está lejos de ella. Su mascota se pone a la defensiva y muestra cautela. El propietario mueve a propósito el cilindro con la imagen y su mascota sale huyendo, a pesar de que el animal percibe que no es real por cuestiones de olfato y oído; deduce sin embargo la cuestión visual de manera impactante, de lo que se desprende que la imagen transmite información según el receptor.

Gombrich menciona que no debe olvidarse el contexto, que tiene que estar apoyado en expectativas previas basadas en la tradición, pues cuando se rompe ese vínculo la comunicación también falla. Otros autores, como Roland Barthes, afirman que la imagen es una herramienta que transmite significado sin ser precisamente un lenguaje, lo cual fortalece esta tesis:

Según una etimología antigua, la palabra imagen debería relacionarse con la raíz de *imitari*. Hemos aquí de inmediato frente al problema más grave que pueda plantearse a la semiología de las imágenes: ¿puede acaso la representación analógica (la “copia”) producir verdaderos sistemas de signos y no sólo simples aglutinaciones de símbolos? ¿Puede concebirse un *código* analógico, y no meramente digital? (Barthes, 1993).

Aquí Barthes brinda información en la que explica que la imagen podría ser considerada solo una comparación de la realidad, donde esto no sólo quedaría en algo simple, sino que realmente podría informar significado:

La imagen es representación, es decir, en definitiva, resurrección, y dentro de esta concepción, lo inteligible resulta antipático a lo vivido. De este modo, por ambos lados se siente a la analogía como un sentido pobre: para unos, la imagen es un sistema muy rudimentario con respecto a la lengua, y para otros, la significación no puede agotar la riqueza inefable de la imagen (Barthes, 1993).

Barthes expone a la analogía como un medio de interpretación de pensamientos o conceptos por medio de dibujos, pinturas, cine, teatro, etcétera, en los cuales se suscita la copia que puede ser la escena, el objeto, el paisaje, etcétera; mientras que en lo digital ocurre a través de un medio denotativo o connotativo donde se maneja una codificación hacia el binarismo por medio de términos matemáticos, que aunque es incierto existe la posibilidad de que éste cree un metalenguaje.

El autor deja claro que la imagen por sí misma tiene un significado, el cual puede tener aspecto analógico o digital, y podría describirse con los siguientes ejemplos: el artista

norteamericano Joseph Kosut muestra en su obra *Una y tres sillas* una reflexión desde tres perspectivas diferentes: en una existe la representación del objeto como una escultura, que a pesar de aparentar ser de madera puede ser considerada la réplica del objeto sin ser él mismo; la segunda es una fotografía, que es solo la representación impresa en cualquier material; y la tercera es la descripción lingüística en donde se designa al objeto y se le define.



Imagen 3 Una y tres sillas

El otro ejemplo es algo común y actual, en donde se utiliza un dispositivo electrónico con acceso a internet y el usuario puede ver la imagen de su casa por un medio llamado Google Maps, que hace la representación análoga de su vivienda. En este medio él puede manipular y alejar la vista lo bastante como para ver la vivienda del tamaño de una lenteja o aún menor, instante en el cual aparecerá codificada la ubicación con el nombre, el número y las coordenadas, para así convertirse en una representación digital de su

vivienda, pero ninguna de estas imágenes es el hogar del observador, a pesar de lo real que parezcan, ya que siempre serán una representación.

Con la anterior descripción sobre la imagen, con sus distintas maneras de abordarse, será el espectador quien la interprete a partir de un film, con el que podrá adquirir aprendizaje, lo cual dependerá también de su completa disposición, como en cualquier otro asunto en el que se involucre la educación.

1.6 El desarrollo de la imagen fija

No puede hablarse de la imagen en movimiento sin antes escudriñar la imagen fija, que es la base por la cual se inició el estudio de la misma. La imagen es una representación de un instante de realidad, una réplica. Ésta fue creada por diferentes necesidades humanas, entre ellas el poder comunicarse; de cada sujeto depende la percepción de la misma y por eso la imagen puede ser connotativa o denotativa. Además, existen diferentes medios o métodos para poder crearla y tiene diferentes componentes: línea, color, luz, equilibrio, etcétera.

Podemos continuar con la siguiente pregunta: ¿Quién hace la imagen? La imagen la realiza un sujeto con un fin o propósito. El mismo dependerá del entorno, por ejemplo: las imágenes utilizadas para la creación del alfabeto, en cuyo contexto se utilizó la necesidad del sujeto de comunicarse, buscando crear la representación de sonidos vocales con imágenes. Esa fue una tarea de creación realizada por él en su beneficio, pero así como se usó para esta área de comunicación se ha utilizado para otras.

Algo que no puede dejar de mencionarse es que toda imagen tiene que partir de la expresión más mínima, que es el punto. El autor Dondis menciona que existe una alfabetidad visual, y que el mayor peligro que puede presentarse en el desarrollo de una aproximación a la misma es intentar definirla, para lo cual tiene que existir una estructura bien organizada, lo que conforma un modo de comunicación.

En este punto es importante hacer un paréntesis para hacer referencia al típico refrán: *¿Qué fue primero: el huevo o la gallina?* Por una parte se crean textos extensivos para describir la imagen y su función; se sabe que el texto fue creado por la necesidad de representar los sonidos por medio de imágenes, pero realmente esto pasa a ser un complemento y no se yuxtaponen, sino que ambas se ayudan; así, este punto en el que el alfabeto está constituido por imágenes pasa a representar texto y sonidos.

Siguiendo con la organización que maneja Dondis, él comenta que la clasificación y el análisis pueden ser reveladores de lo que siempre ha estado ahí, con lo cual asume una aproximación manejable de la alfabetidad visual universal, argumentando que los mensajes visuales deben formarse por diferentes características, las cuales expone en la siguiente cita:

Para empezar a responder las preguntas es preciso examinar los distintos componentes del proceso visual en su forma más simple. La caja de herramientas de todas las comunicaciones visuales son los elementos básicos, la fuente compositiva de cualquier clase de materiales y mensajes visuales, o de cualquier clase de objetos y experiencias: el punto, o unidad visual mínima, señalizador y

marcador del espacio; la línea, articulante fluido e infatigable de la forma, ya sea en la flexibilidad del objeto o en la rigidez del plano técnico; el contorno, los contornos básicos como el círculo, el cuadrado, el triángulo y sus infinitas variantes, combinaciones y permutaciones dimensionales y planas; la dirección, canalizadora del movimiento que incorpora y refleja el carácter de los contornos básicos, la circular, la diagonal y la perpendicular; el tono, presencia o ausencia de luz, gracias a lo cual vemos; el color, coordenada del tono con la añadidura del componente cromático, elemento visual más emotivo y expresivo; la textura, óptica o táctil, carácter superficial de los materiales visuales; la escala o proporción, tamaño relativo y medición; la dimensión y el movimiento, tan frecuentemente involucrados en la expresión. Estos son los elementos visuales que constituyen la materia prima en todos los niveles de inteligencia visual y a partir de los cuales se proyectan y expresan todas las variedades de declaraciones visuales, de objetos, entornos y experiencias (Dondis, 2014).

Existe una conciencia al plantear esta tesis y se explica de manera específica el punto donde confluyen las diferentes culturas. Se tiene conocimiento de que no todas las imágenes se leen igual, porque cada cultura tiene su propio código visual y esto se puede ver influido por distintos mecanismos, como por ejemplo su sistema político, religión, cultura. Pero también se tiene entendimiento de que en ocasiones la imagen necesita del apoyo de otro elemento para profundizar en su significado y este puede ser algún elemento sonoro o escrito.

Es importante preguntarse: ¿el apoyo mutuo del lenguaje y la imagen facilita la memorización? Definitivamente. Utilizar la imagen sonora con elementos como la música, efectos de sonidos, etcétera, puede explotar con mayor efectividad la enseñanza;

así se facilitará lo que se busca en el aprendizaje y que es de suma importancia: la comprensión.

A continuación se cita a Villafañe, quien explica que “el nivel de la realidad es un criterio taxonómico que se basa en la semejanza y su referente, y que se expresa a través de su grado de iconicidad” (Villafañe y Mínguez, 2001). A pesar de esta anotación de Villafañe, una imagen no deja de ser meramente análoga o digital ante la realidad, pero definitivamente es importante tenerla categorizada, porque esto podrá ayudar para saber hacia qué efecto va a dirigirse.

1.7 Imagen en movimiento

Esta clase de imagen empezó por la curiosidad del hombre en la búsqueda de captar o replicar lo que ve. Como se ha mencionado anteriormente, inició desde épocas ancestrales con la imagen fija, hasta que llegó el punto donde ésta no fue suficiente y el hombre fue en busca de más. En sus primeros intentos utilizó una pantalla para transmitir por medio de sombras, llamándose esta acción “el teatro de sombras”. Es a los chinos a quienes se les atribuye, pero fue durante el siglo XIX cuando se dio el primer contacto con la sensación de la imagen en movimiento gracias a John Ayrton Paris, quien inventó el taumatropo, aparato circular que muestra en un lado un papagayo y en el otro una jaula vacía; al hacerlo girar por medio de unas cuerdas sujetas al círculo, crea la ilusión de que el pájaro está dentro de la jaula.



Imagen 4 Teatro de sombras.

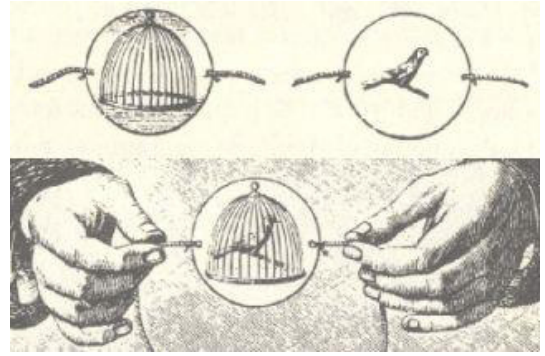


Imagen 5 El taumatropo.

Otro invento que también ayudó con la ilusión de la imagen en movimiento fue el fenaquistiscopio, inventado por Joseph-Antoine Ferdinand Plateau. Su creación consiste en la existencia de varios dibujos del mismo objeto colocados en una placa circular, los cuales tienen ligeras diferencias entre sí. La manera de hacerlo funcionar es ubicar esta placa frente al espectador y este a su vez frente a un espejo. Al girar la placa causa el efecto de la sensación de movimiento.

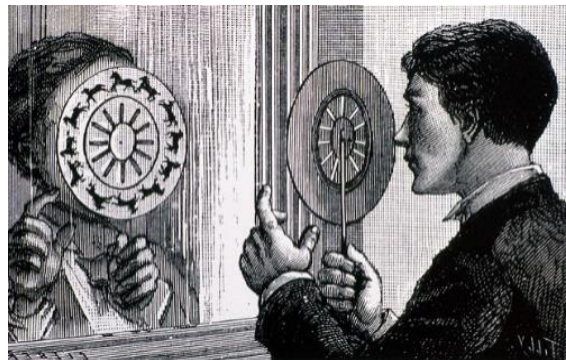


Imagen 6 El fenaquistiscopio.

Otro aporte importante de Plateau es el hecho de plantear que para lograr una ilusión óptima de movimiento eran necesarias 16 imágenes. Después existió un acercamiento más

elocuente: la invención de los zoótropos, que son dispositivos en los cuales se empleaban 13 imágenes en una banda, dibujadas horizontalmente, situadas dentro de un tambor giratorio con una serie de ranuras verticales por las cuales se mira. Al girar el zoótropo se perciben las imágenes en movimiento. Este fue un aparato inventado en 1834 por William George Horner. Existen más inventos previos al cine, pero no es necesario abundar en detalles. Apoyándose entonces en estas técnicas e inventos, la imagen estática fue revolucionando hasta formar la imagen en movimiento como hoy se le conoce.

Cabe mencionar que este sistema de 16 fotogramas se mantiene vigente y se observa en las animaciones japonesas.

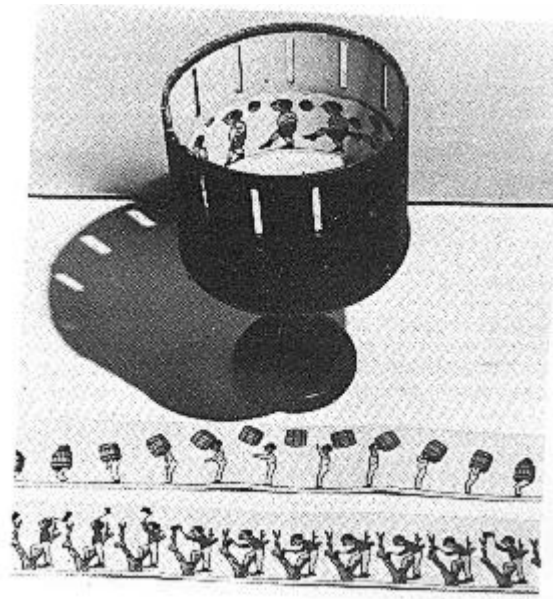


Imagen 7 El zoótrofo.

Jacques Amount escribe: “Un filme según se sabe, está constituido por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una

imagen ampliada y en movimiento” (Amount y otros, 2005). Es la imagen fija, la que a través de diferentes técnicas, logra provocar la sensación de movimiento, lo cual a su vez provocará una idea. El teórico Rancière explica lo siguiente:

La imagen nunca es una realidad sencilla. Las imágenes de cine son, primero que nada, operaciones, relaciones entre lo decible y lo visible, maneras de jugar con el antes y el después, la causa y el efecto. Estas operaciones implican funciones-imágenes diferentes, sentidos diferentes de la palabra ‘imagen’. De esta manera, dos planos o secuencias de planos cinematográficos pueden revelar una imogeneidad diferente (Rancière, 2011).

Siguiendo al autor y con lo antes mencionado, lo que forma un aspecto medular de esta tesis es el papel que juega la educación por medio del cine. Uno de sus principios es el modo en que los humanos pueden transmitir conocimiento del pasado y abordar o visualizar el futuro, a diferencia de los animales no razonantes. Se hace hincapié en mencionar que esta situación es la que marca la diferencia. Así el cine, invento realizado por los humanos, se vuelve una fuerte herramienta para ese objetivo.

Por otra parte, la transmisión de significado dependerá de cómo las imágenes estén unidas. Partiendo de ahí las imágenes representan algo, lo cual proporciona una información del significado de la imagen. Así puede añadirse que la imagen en movimiento se capta con base en la necesidad de lo que quiere percibirse. Por un lado está la acción de la imagen y por otro la imagen y su reacción. De esta forma la imagen cuenta con fundamentos y características propias que se mencionarán más adelante.

1.8 Uso didáctico de la imagen

A través de los años se ha reafirmado la importancia de la imagen como medio de comunicación, pero sin duda esta no es su única función; se visualiza una propiedad más: su capacidad didáctica. Según Gombrich “no es de extrañarse que se haya dicho que estamos entrando en una época histórica en que la imagen se impondrá a la palabra escrita” (Gombrich, Woodfield y Chueca, 1997).

Apoyándose en el autor, es pertinente considerar: ¿Cuáles son sus efectos? ¿Y cómo esto tiene una relación con la manera de educar? Gombrich se cuestiona: ¿Qué puede y qué no puede hacer el lenguaje hablado o escrito? Este punto es importante. Aquí pueden desmenuzarse sus pros y sus contras. Un ejemplo serían los lenguajes. Se pueden ver las mismas letras en diferentes lenguajes con significados totalmente distintos porque una imagen que representa una letra puede tener diferentes sonidos y esto se apoya en una ciencia: la fonética, disciplina que utiliza un conjunto de símbolos llamados “alfabetos fonéticos” que representan los sonidos con exactitud.

Como se observa, todo esto entra en un círculo vicioso entre imagen y sonido, lo cual permite hacer la siguiente observación retomando el ejemplo del artista Kosut y su obra *Una y tres sillas*. Ejemplo: imaginemos llegar a una persona que, independientemente de su origen, nacionalidad y su conocimiento de lenguas, observa la exposición de Kosut. Al ver la representación de la silla en la fotografía y la escultura, él puede intuir que su código digital es la escritura que está a un lado, al margen del lenguaje escrito, pero no necesita

saberlo, porque él ya tiene una respuesta inmediata al observar las otras dos representaciones.

La imagen por sí sola transmite información, y si a esta se le agrega una idea con intención didáctica eso puede integrar conceptos que reforzarán el conocimiento previo y lograr ampliarlo. Esto forma parte de las bondades de la misma y puede crear una transformación en el espectador.

Esta tesis va dirigida a un segmento específico: los adolescentes y adultos. ¿Por qué va dirigido a este segmento? Porque ellos cuentan con una base de información, lo cual sirve para reforzar y desarrollar lo almacenado. Al momento de combinarse conceptos previamente adquiridos y complementarse con otros nuevos, eso promoverá el establecer nuevas configuraciones de aprendizaje.

Lo anterior es de suma importancia. En el ejemplo de Kosut, ¿qué pasaría si solo existiera el texto? ¿El receptor o espectador podría interpretar el significado que quiere transmitir el autor? ¿Tiene la capacidad? Esto limita o divide a quien capta la información; en cambio en una imagen, a pesar de sufrir de esta clase de enfrentamientos, suele tratarse de un lenguaje más universal. El discurso que puede captarse con una sola imagen es menos complejo y más eficaz. La ventaja es que en la imagen, de un solo golpe, puede captarse una significación mayor.

Así, por la necesidad que existe en el alumno de reforzar su conocimiento, ese recurso lleva a buscar una herramienta alterna a las tradicionales para ampliarlo. La búsqueda puede partir de las observaciones, sumada a la experiencia personal, que es donde surge la iniciativa de utilizar la imagen en movimiento como instrumento de aprendizaje. Pero para esto se necesita identificar la imagen. Se puede hacer una comparación con el texto: así como en lo escrito se utilizan los adjetivos, pronombres, etcétera, en la imagen se utilizan el punto, la línea, la escala, el color, el plano, la textura y proporción. Tal y como en capítulos anteriores se ha expuesto: al igual que en la imagen en movimiento en el lenguaje cinematográfico hay elementos como: la puesta en escena, el montaje, las funciones de la cámara, etcétera. Existe entonces un lenguaje que ayuda y puede utilizarse para promover el aprendizaje.

La configuración de líneas y colores puede influir en nuestras emociones: se despiertan memorias almacenadas y estas provocan momentos específicos. Es así como eso da lugar a la siguiente cita del texto *PARA FUNDAR LA ESCUELA DE LA IMAGEN* de los autores José Ortega y Gasset y Luigi Pirandello, expuesto por el catedrático Ramón Cabrera (2012) en una de sus ponencias de posgrado en la Universidad Autónoma de Nuevo León en la Facultad de Artes Visuales, quien expresaba lo siguiente: “El hombre no se puede desprender de las imágenes. Es más, cada uno tiene su personal universo imaginal: mayor o menormente poblado. Tiene sus imágenes centradas, aquellas que pudieran denominarse como las llaves de su vida, sus enigmas y sus respuestas”.

En resumen, el aprendizaje se apoya en la imagen para poder provocar un mejor resultado. Será interesante poder analizar la imagen fija comparada con la imagen en movimiento. ¿Cuál de las dos provoca o promueve mayor asimilación de información? Esto sería parte de otra investigación, pero lo que sí puede comprobarse es que ambas ayudan a focalizar al estudiante. La imagen puede exponer lo afectivo de una manera sintetizada, con un contenido amplio de información que tiene la capacidad de culminar en la cognición del espectador. Esto no significa que la imagen reemplace al texto; este puede ser el mismo u otro discurso, dependiendo del espectador.

Existe un caso en el que los alumnos interactúan con un videojuego animado en 3D, cuya historia está situada en la época de la piratería. Entonces se le ayuda al jugador a ubicar personajes en tiempo y espacio, además de obtener información geográfica de países como España, Francia, Inglaterra y México. Si al jugador se le pone al tanto de que eso forma parte de la realidad, él tendrá entonces un aprendizaje.

Cuando el enfoque dado a un elemento visual es didáctico, cabe preguntarse: ¿de dónde podemos partir? Es indispensable diferenciar entre ver y mirar. Uno nace viendo; eso es algo natural. Ver es usar los ojos sin darle un sentido. En cambio, al mirar, se aprende. Mirar tiene que ver con el contexto, la cultura, la educación, etcétera. Ver o mirar puede ser una decisión tomada conscientemente, o ser el estímulo que provoque una respuesta involuntaria, pero eso dependerá solo del espectador. Por ejemplo, si él toma un texto y lo lee solo por leer o ve una película por pura diversión, eso dependerá exclusivamente de él. Cuando alguien da un ejemplo a partir de una imagen lo más probable es que haya una

respuesta. Cada uno de los espectadores podrá tomar algo de ese ejemplo. En el caso contrario será como estar bajo la lluvia y no mojarse.

El éxito de obtener un resultado educativo dependerá de varios factores. Por una parte, desde qué disciplina se observa o con qué intención. En este caso se involucra la cinematografía y la didáctica; pero existe un factor más, el cual depende del espectador: si éste tiene la intención de aprender, como ya se mencionó. También existe la posibilidad de crear un espectador más entrenado, el cual sea capaz de una mayor asimilación del medio, mensaje, contenido, forma y fondo; pero el poder lograrlo dependerá del maestro al entrenarlo con los elementos adecuados.

Como se ha mencionado, en la educación existen varios factores. Ellos son: el maestro, el alumno y el material didáctico. Citemos la siguiente observación de Marcel Martin, quien expone el siguiente caso en el lenguaje de la cinematografía: “el sentido de las imágenes puede ser discutido, del mismo modo que el de las palabras, y hasta se puede decir que de cada película hay tantas interpretaciones como espectadores” (Martin, 2008). ¿Qué se explica con esto? Que el aprendizaje siempre será individual y relativo: allí donde una persona obtiene una información específica de un film, otra persona obtiene algo totalmente distinto.

En el transcurso de esta investigación se ha podido testificar la constante preocupación por poder ayudar a crear una mejor cognición en el alumno, y gran parte de ello se debe a que la educación se apoya en herramientas que están inmersas de imágenes. Esto no se

contrapone con otros sistemas, sino al contrario. Si al espectador se le guía con conceptos que facilitan la comprensión de las imágenes, ese recurso complementará su conocimiento.

La presente tesis aborda lo didáctico que puede resultar la imagen en movimiento, tomando el ejemplo de una película filmada por Alejandro Jodorowsky en 1973, quien se apoya en lo simbólico sobre la narrativa. Para explicar dicho recurso nuestro trabajo se apoya asimismo en distintos autores.

CAPÍTULO 2. EL FILM

2.1 ¿Qué es el cine?

Después de haber pasado por la imagen en movimiento y por la imagen fija, en este apartado se explicará el desarrollo del cine. Desde el punto de vista funcional de las herramientas, el cine es la reproducción de fotogramas mediante su proyección sobre una pantalla. Desde el punto de vista de la historia tecnológica, el cine es un sistema de tecnologías desarrolladas de manera independiente por investigadores que con mayor frecuencia eran rivales y competidores que colaboradores. Esto no impidió que en cuanto uno de ellos hiciera públicos sus descubrimientos, otro los aprovechara para sus propias investigaciones.

Es importante mencionar que el cine no se hubiera logrado sin la participación de Joseph Nicephore Niepce, con su primer contacto con la fotografía; Thomas Alva Edison contribuyendo con la perforación del acetato; y los hermanos Louis y Aguste Lumière, de quienes se escribirá acerca de su visión enseguida.

Como se mencionó antes, puede decirse de manera técnica que el cine en sus inicios, tanto en la captura como la reproducción de fotogramas, se hacía de manera analógica. Actualmente la tecnología ha avanzado, y por motivos económicos la gran mayoría del cine comercial se produce y reproduce usando medios digitales. De esto se deduce que las tecnologías que hacen posible la producción de cine siguen en evolución, así que la parte que se conserva hoy en día es el poder observar imágenes sobre la pantalla, incluso cuando el código de reproducción ha cambiado. El fotograma está constituido por una imagen fija, que al acomodarse secuencialmente frente a una fuente luminosa, produce la sensación de movimiento, esto aprovechando el retardo que tiene la retina en enviar la información al cerebro.

Uno de los primeros pasos para la creación del cine se originó cuando el científico e inventor Joseph Nicephore Niepce, junto con Daguerre, descubre por accidente la fotografía. El hecho ocurrió mientras buscaban agilizar el proceso de la litografía, tras intentar varias veces con el uso de diversos materiales para obtener imágenes fijas. Así, sin darse cuenta, obtuvieron los primeros negativos. En ese punto abandonan la investigación sin percatarse de que con ello podrían haber obtenido los positivos. Tiempo después Niepce retoma la investigación y logra lo que se llamó la *heliografía*.

Posteriormente su hijo logra que se le acredite el aporte a la fotografía, cuando este publicó un libro hablando de la investigación de su padre.

Poco después el inventor Thomas Alva Edison hace otra aportación al introducir las perforaciones laterales, mismas que permitieron el arrastre de la película. En este primer paso Edison no logra patentar el invento, ya que Eastman se le adelanta. Paralelo a ello los hermanos Lumière, inspirados en el kinetoscopio, un invento de Edison, tuvieron la visión de potenciar dicho aparato en una forma mayúscula por medio de una pantalla, esto influenciado por el teatro óptico. El proceso para desarrollarlo fue el siguiente:

Para obtener fotografías animadas sobre una pantalla era necesario hacer pasar la banda de imágenes ante una linterna mágica. La mayor dificultad consistía en concebir un mecanismo que, cada vez que un fotograma pasase ante el objetivo, lo inmovilizase a fin de que pudiera ser proyectado. Siendo la persistencia retiniana de una décima de segundo, habría que proyectar al menos diez imágenes por segundo para conseguir la ilusión del movimiento. Sabido esto, los Lumière se centraron en la búsqueda de un mecanismo que proyectase dieciséis imágenes por segundo. Su idea era que, a cada segundo, el mecanismo debía tirar de la banda dieciséis veces e inmovilizarla otras tantas, y, al mismo tiempo, abrir o cerrar el objetivo, permitiendo o impidiendo el paso de luz, según que la imagen estuviese quieta o en movimiento. El problema resultaba bastante complejo, y los hermanos ensayaron numerosos mecanismos, ninguno de ellos satisfactorio. Finalmente, Louis halló la solución en una noche de insomnio. Pero fue Auguste quien contó el cuándo y el cómo. «Era a fines del año 1894. Una mañana entré en la habitación de mi hermano, que no se encontraba bien y guardaba cama. Me dijo que no había dormido y que, en el silencio de la noche, había perfilado las condiciones que nos permitirían alcanzar el objetivo que perseguíamos, imaginando un mecanismo capaz de resolver el problema. Me explicó que era necesario imprimir a una cápsula porta agujas un movimiento alterno, parecido al de un mecanismo

de las máquinas de coser. Las agujas penetran en las perforaciones practicadas en los márgenes de la película y le imprimen un impulso; finalmente se retiran y dejan inmóvil la película, mientras el sistema de deslizamiento vuelve a la posición primitiva. Fue una revelación. En una noche, mi hermano había inventado el cinematógrafo” (Hermanos Lumière, 2016).

Después de la contribución de los hermanos Lumière, y a pesar de haberse basado en los inventos de Edison, este inventor vuelve a hacer un aporte importante en el mundo del cine, en esta ocasión unificando la imagen y el sonido por medio del kinetófono. En la primavera de 1895 Edison presentó una película que utilizando el kinetoscopio se sincronizó por medio de una correa al fonógrafo, siendo la primera película mostrada en un kinetófono *Dickson experimental sound film*. En este punto sucede la fusión de la imagen en movimiento con el sonido, que tiempo después queda desplazada cuando termina formándose en Francia el cinematógrafo, imponiéndose a todas las demás invenciones.

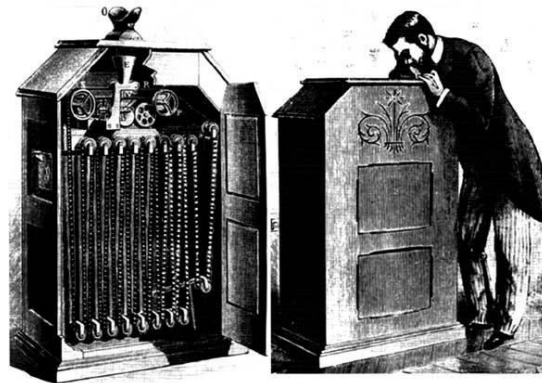


Imagen 8 El Kinetoscopio.

Así como el cine está constituido por diferentes elementos, aquí solo se describe parte del desarrollo tecnológico, pero la imagen en movimiento no quedó solo en eso: se ha utilizado de diversas formas, por ejemplo en las ciencias sociales, dejando registros históricos y datando hallazgos; o en el área de la medicina, introduciéndose al cuerpo humano para lograr solucionar padecimientos o lesiones. Es aquí donde puede decirse que las técnicas implementadas por el cine brindan un sinnúmero de oportunidades para continuar con sus avances.

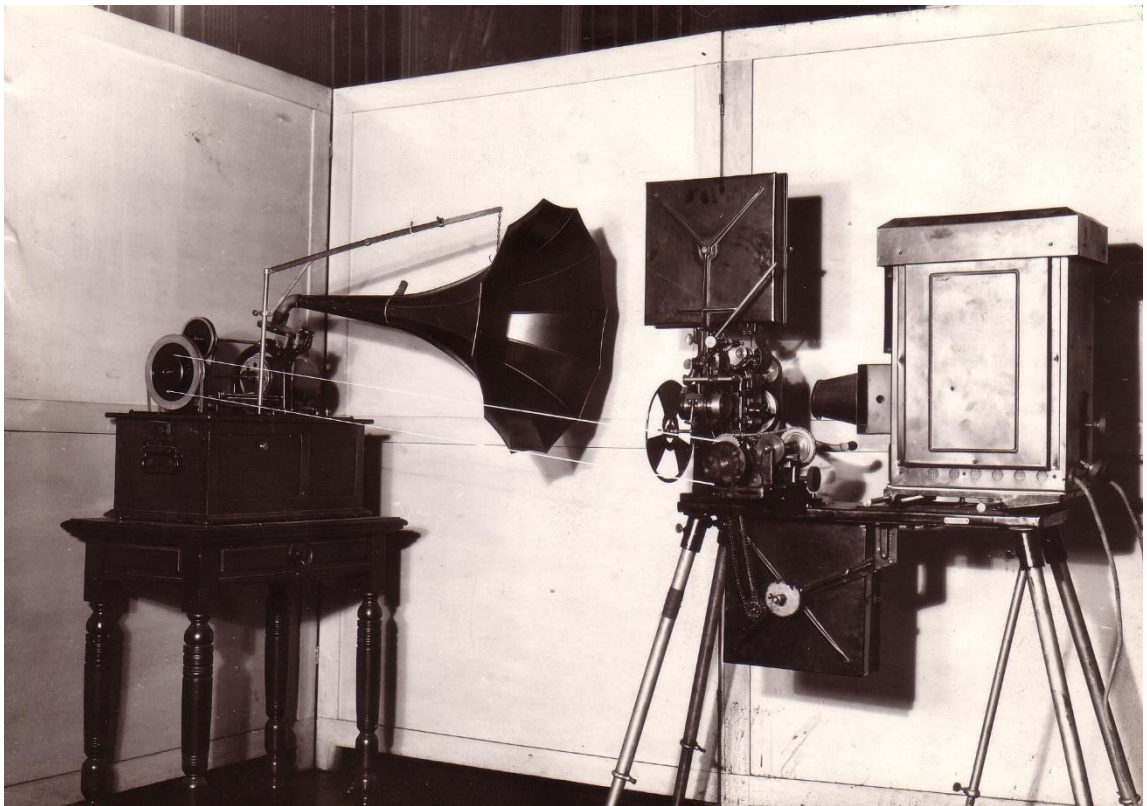


Imagen 9 El Kinetófono.

2.2 Alejandro Jodorowsky

Alejandro Jodorowsky es una persona polifacética. Nació en Tocopilla, Chile, el 17 de febrero de 1929. De ascendencia judío-ucraniana se nacionalizó francés en 1980. Entre

sus facetas destaca la de tarólogo, terapeuta, escritor, actor, director de teatro y cine de culto. Ha creado dos técnicas terapéuticas: la psicomagia y la psicogenealogía. Practicante del Budismo Zen, actualmente sigue activo, produciendo como cineasta y terapeuta. Entre sus premisas está la enseñanza del ser humano para sanarse.

¿Por qué escoger a Alejandro Jodorowsky? El posicionamiento de este director de cine latinoamericano se afianzó tanto en la crítica como en el interés del público al abordar temas reales tales como la historia, la política y la religión, entre otros. En ese contexto Jodorowsky fue parte del despegue del posmodernismo; se encontró en el proceso que sufrió el surrealismo con la posmodernidad y por eso forma parte importante de la historia del cine.

Según un libro autobiográfico, él fue influenciado desde su infancia por la magia y la locura. Además, comenta que otra de sus búsquedas es expandir la imaginación, diciendo él tener más desarrollada la parte intuitiva. En una de sus presentaciones del libro *La vida es un cuento*, el autor comenta que su destino cambió cuando empezó a leer. Él contaba entonces con cuatro años de edad pero no tenía amiguitos, por lo que empezó a adentrarse en el mundo de los cuentos, los cuales argumenta tienen una gran dosis de magia.

Su primer encuentro con la cinematografía fue en 1957, incursionando como actor y director en *La Cravate (La corbata)*, su primer cortometraje. Sin embargo, pasó más de una década sin hacer cine, hasta 1968, cuando consigue un financiamiento para realizar su primera película en México: *Fando y Lis*, siendo el productor Juan López Moctezuma.

Esta adaptación de la obra homónima de Fernando Arrabal, cuenta con un casting donde destaca el escritor Juan José Arreola. Esta película, al ser presentada en el Festival de Cine de Acapulco causó un revuelo impresionante. Jodorowsky afirma que tuvo que huir para evitar un intento de linchamiento en su contra a causa de la producción, acción que revela la situación polémica del director, a pesar de lo cual un par de años después filma *El topo* (1970), sin duda la más reconocida de sus obras.

Posteriormente vienen *La montaña sagrada* (1973), *Tusk* (1980), *Santa sangre* (1989) y *El ladrón del arcoiris* (1990), siendo *Tusk* y *El ladrón del arcoiris* las menos apreciadas por el mismo director. Una vez más tiene una amplia pausa en la cinematografía por más de dos décadas, hasta que emprende una saga de filmes de contenido autobiográfico: *La danza de la realidad* (2013) y *Una poesía sin fin* (2016), siendo este film contemporáneo a la realización de esta tesis.

El viaje de Jodorowsky por la cinematografía se desarrolla con muchas ideas, buscando siempre un contenido diferente al común de lo comercial. Al igual que sus comics y performances, su cine es atípico, por lo que capta sólo la atención de un segmento específico de público. Se puede decir que su exploración en diferentes rubros ha provocado el aprendizaje continuo del autor y lo ha llevado a tener ese estilo que lo caracteriza. Su cine llama la atención por ser extraordinario, con elementos esotéricos y una atmósfera llena de simbolismo y surrealismo; todo ello reflejado en un universo propio en donde lo metafísico y lo terapéutico se dan la mano.

A través de los años Jodorowsky ha empezado a captar más seguidores. Quizás esto se deba a que se mantiene activo y a los diferentes medios de comunicación que existen en la actualidad, como son las redes sociales. Otra manera en la que el director busca estar en continuo contacto con su público es realizando conferencias, sanaciones grupales o lecturas del tarot. Un dato importante de mencionar es que realizó lecturas gratuitas de tarot cada miércoles durante 30 años en un café de París. Por todas estas situaciones establece un estrecho vínculo con su público, en donde lo guía a mejorar según sus conocimientos. Este público sigue a Jodorowsky, cree en su ideología y lo mantiene activo.

En este punto es pertinente narrar una experiencia ocurrida en el Teatro Morelos de México en el año 2013, cuando tuvo lugar la presentación de su película *La danza de la realidad*. Un grupo de espectadores, quienes no habían conseguido la entrada para el evento y no querían perderse la función, forzaron la entrada del teatro rompiendo los seguros de las puertas para poder ver a Jodorowsky, que en ese entonces contaba con 84 años de edad (Vertiz, 2013). Eso explica su capacidad de convocatoria.

Como director y escritor, en cada film crea un universo nuevo. Y cuando elige qué papel representar, decide ser alguien que transmite conocimiento, que ilumina, que forma carácter, que abre conciencias, que habla y es escuchado. Esta característica de las películas de Jodorowsky hace sugerir la búsqueda de la enseñanza, de la que él forma

parte como elenco y se auto-postula como un guía. En una de sus películas es el guía de su propio hijo biológico (*El Topo*). A los ojos de la crítica, según la revista *Cinefagia*:

El paso de Alejandro Jodorowsky por el cine mexicano, aunque efímero, dejó una lección importante tanto a los realizadores como al público: el no ser conformistas. Acostumbrados a tramas burdas y estereotipadas, de repente surge una película que es capaz de hacer reaccionar a todos los que la vieron, para bien o para mal. La interacción filme-público es algo que debe existir al ser el cine un arte y un lenguaje a la vez; por más que el establishment norteamericano nos quiera hacer creer que sólo se trata de *pasar un buen rato* (Jiménez, 2003).

Existen más perspectivas respecto a Jodorowsky. Oscar Andrés Hadad Espinoza, en su tesis “Alejandro Jodorowsky”, cita la opinión del periodista chileno André Jouffé, quien señala que no todos los proyectos de Jodorowsky tienen la misma calidad:

La obra literaria de Jodorowsky no es de gran calidad... Va a pasar más a la historia *El Topo* y *La Montaña Sagrada* que uno de sus libros. Pasará el libro del pájaro, además tiene cuentos y poesía, pero tampoco es Neruda, Mistral ni Nicanor Parra, entonces yo lo dejaría en el cómic y el cine, esos son sus grandes logros y la psicomagia y las relaciones personales que no se perpetúan... Yo creo que la obra de Jodorowsky en la literatura se distorsiona, porque parte con un tema y termina con otro (Hadad, 2004).

Algunas opiniones adulan al director, pero otras lo menosprecian. Realmente es aventurado proponer que el director realice las películas con un fin educativo, aún y cuando él tiene cierta conciencia en abordar de distintas maneras la educación. Suponiendo que este no fuera su objetivo, no está fuera de lugar que la información que

maneja y la forma en que lo hace puede dejar en el espectador esa sensación de aprendizaje. Más adelante se mencionará al autor Marcel Martin, quien aporta un término llamado “la ecuación personal del espectador”, que consiste en el uso de su experiencia personal, educación y cultura, y la cual se explicará más adelante.

Es pertinente resaltar conceptos que Jodorowsky maneja en su libro autobiográfico. Ahí menciona lo siguiente: “La educación puramente racional nos prohíbe usar el cuerpo en toda su extensión” (Jodorowsky, 2001) y añade: “Nos inculca el miedo al cambio y nos mantiene en un nivel de conciencia infantil donde veneramos lo seguro tóxico y detestamos la saludable incertidumbre. Por todos los medios, apoyándose en doctrinas políticas, morales y religiosas, nos hace desconocer nuestro poder mental” (Jodorowsky, 2001). Lo anterior cobra sentido si se analiza el siguiente texto, que cita el autor en *La danza de la realidad*: “No te preocupes de los defectos del maestro: si necesitas atravesar un río, no importa que la barca que te lleva a la otra orilla esté mal pintada” (Jodorowsky, 2001). Aquí Jodorowsky expresa su intuición hacia la búsqueda de la enseñanza del ser, o esto es lo que deja entrever a sus seguidores.

2.3 La montaña sagrada

En este segmento se explica el potencial educativo de la película *La montaña sagrada*, uno de los filmes más enriquecedores de Alejandro Jodorowsky, tanto en conocimiento como en imágenes, inclinado a la rama de las humanidades, sin embargo apoyándose

siempre en la disponibilidad del espectador, que es quien decide si acepta o no la información manejada por el cineasta.

Esta película fue filmada en 1973, siendo una coproducción de México y los Estados Unidos, y una de las más costosas de la época, al contar con un presupuesto de un millón y medio de dólares. La historia se desarrolla en la ciudad de México y está llena de aventuras. Es pertinente comentar la sinopsis: El film inicia con una especie de ceremonia en donde aparecen tres integrantes: dos mujeres y un hombre. En la ceremonia se promueve el desapego. Posteriormente aparece un personaje con apariencia de vagabundo, quien emprende un viaje y es testigo de diferentes acontecimientos, los cuales hacen referencia a hechos históricos y políticos de México, información sobre diversidad sexual, los privilegios de las clases sociales altas y la facilidad para caer en las tentaciones.

En el transcurso de la historia hay contacto con otros personajes religiosos, todo esto sucediendo en los primeros 30 minutos de la historia. Esta parte se caracteriza por la supresión casi completa de diálogos, en donde las imágenes se superponen al diálogo.

En la siguiente parte hay un encuentro con un maestro, el cual por medio de un rito produce un renacimiento en el personaje del vagabundo, al que denomina ladrón. Este entra en contacto con otros individuos, los más poderosos del sistema solar, y juntos emprenden una odisea en una búsqueda muy peculiar; cada personaje tiene una función industrial o política parecida a un gabinete de gobierno, lo que exhibe la relación entre la industria privada y el Estado. Enseguida se forma un grupo de diez personajes, incluyendo

al maestro, su ayudante, y el recién llegado ladrón, quienes emprenderán la búsqueda de la montaña sagrada para asaltarla.

Aquí comienza una nueva travesía grupal, en la que el desapego y la destrucción de la propia imagen se vuelven recurrentes, encontrándose con la humildad, ayuda de sanación, y la continua caída en tentaciones de cada personaje, logrando vencerlas una y otra vez, hasta que el que aparentaba ser el elegido es vencido por la tentación de ser más poderoso que el maestro, quien mostrando su sabiduría lo deja en libertad, otorgándole cosas banales como la lujuria, la cual nunca pudo vencer y siempre lo acechaba.

Al final de la película Jodorowsky habla a través de su personaje; rompe la cuarta pared, y tal y como si estuviese impartiendo cátedra en un salón de clase, se dirige a los personajes y a sus espectadores, con el siguiente monólogo:

¿Es éste el final de nuestra aventura? Nada tiene final. Vinimos en busca del secreto de la inmortalidad. A ser como dioses. Y aquí estamos, mortales, más humanos que nunca. Si no hemos alcanzado la inmortalidad, al menos hemos obtenido la realidad. Comenzamos en un cuento de hadas ¡Y hemos cobrado vida! Pero ¿es esta vida la realidad? No. Esto es una película. ¡Aléjate, cámara! Somos imágenes, sueños, fotografías... (Jodorowsky, 1973).



Imagen 10 La montaña sagrada, escena discurso final.

Entre los mensajes enviados por el director está el que no se conformen con lo banal: hay que ir por más. La vida nos espera. Otro mensaje que envía Jodorowsky es que la película cuenta con imágenes que son réplicas, dejando claro que está constituida por la analogía y lo digital. Entonces por el contenido y la información se sugiere la posibilidad de que el espectador pueda ser el alumno andragógico, siendo éste el que se relaciona mejor con un proyecto de estas características. Con una guía previa, gracias a los elementos con los que cuenta el film, esta idea será más evidente, teniendo la prioridad de lo educativo sobre lo artístico. A pesar de que la película es disfrutable por su estética, se puede convertir en útil por su mensaje.

Como se manejó en capítulos anteriores, percibir más facetas de *La montaña sagrada* inevitablemente llevará a las prioridades educativas de Jodorowsky, quien cuenta con

tendencias multiculturalistas, pero si el espectador tiene presente un entrenamiento teórico previamente adquirido, esto potenciará el resultado del aprendizaje.

2.4 Elementos del lenguaje cinematográfico

Como se mencionó anteriormente, el lenguaje del cine está compuesto por varios elementos. Estos corresponden analógicamente a lo que para la imagen son el punto, el color y la línea. Tales elementos, por medio de sus técnicas, provocan la atención del espectador, a quien le transmiten un significado, y él se ve inmerso en el film pudiendo entender lo expuesto según su experiencia. Esto ocurre de manera colectiva o individual y de él dependerá la transformación de ese significado en conocimiento.

En la presente investigación el productor de estas imágenes, por medio de los elementos que guarda el cine, es el director Alejandro Jodorowsky, quien apoyándose en ellos logra transmitir un contenido especial al espectador.

Herrera Pescador (2012) afirma que hay una afectividad implícita en el film que rescata lo expuesto en otros temas, a lo cual Marcel Martin denomina “la ecuación personal del espectador”, la cual consiste en el uso de su experiencia personal, educación y cultura. Este concepto explica cómo el espectador se ve inmiscuido en los temas expuestos. Por mencionar un ejemplo: el film aludido trata temas como la historia, la política y la religión de México, y el espectador con base en su previo conocimiento y experiencia logra reforzar o aprender la información. A pesar de que se maneje información fantástica o surrealista el espectador puede involucrarse con su propia realidad. Así, la ventaja que

tiene el film sobre otras artes, como la fotografía o la pintura, es el valor que agrega al introducir al espectador en ese mundo, quien puede convertirse en un sujeto de aprendizaje al compenetrarse con lo que ocurre en la historia.

El catedrático Alfredo Herrera Pescador señala que uno de los elementos para entender el comportamiento de la imagen cinematográfica es el desarrollo de una visión acerca de las técnicas sobresalientes. Esta tesis se apoyará en sus métodos, realizando comparaciones del objeto de estudio, a la vez que acudiremos a otros teóricos para ampliar las definiciones y enfocarlas a la tarea que desarrolla nuestro estudio.

Las primeras categorías son:

- 1) La puesta en escena.
- 2) Las funciones de la cámara (Bordwell se refiere a éstas como: la toma, el encuadre y los movimientos de cámara).
- 3) Metáforas y símbolos.
- 4) El montaje (a lo que Bordwell llama “edición”).

La puesta en escena

Esta se conforma por el escenario, el vestuario, el maquillaje, la iluminación y la actuación. Con esta información la película brinda el estilo y el significado que puede ofrecer. En el objeto de estudio que maneja esta tesis el director busca un lenguaje

simbólico, por ejemplo maquillando el cuerpo con dibujos específicos, utilizando insectos sobre el cuerpo, y otros elementos.

Las funciones de la cámara

El poder manipular un dispositivo ofrece una manera de captar lo necesario. Cada vez las limitaciones para manipular las cámaras son menores y eso se debe a los avances tecnológicos. Actualmente existen más recursos que ayudan a concretar que lo que alguien imagine logre plasmarse. Dentro de las funciones de la cámara existen divisiones como el encuadre, cambios de plano y movimiento.

En el encuadre se tiene la perspectiva creadora de la cámara. Esta técnica es la selección de la realidad que quiere registrarse. Para Marcel Martin “constituye el primer aspecto de la participación creadora de la cámara en la filmación de la realidad exterior, para transformarla en materia artística. Se trata de la composición del contenido de la imagen, es decir, el modo como el realizador desglosa” (Martin, 2008).

Otro punto que destaca Martin es cómo en los inicios la cámara estaba fija y realmente no aportaba nada a la imagen, ya que se filmaba como si fuera el punto de vista del “señor de la platea”. El encuadre no tenía ninguna realidad específica, ya que él mismo se limitaba a ubicar al espectador como si se encontrara dentro de un teatro. Dentro del encuadre existen muchas divisiones, algunas son: contrapicado, picado, neutro, subjetivo,

semi-subjetivo, etcétera. De estos elementos es indispensable su conocimiento para poder expresar las ideas del director y captar la atención del espectador.

Luego están los distintos tipos de planos. Según Dmytryk “un plano es una presentación, un punto de vista de la cámara de una escena montada completa, o de una parte de ella” (Herrera, 2012). Según Herrera Pescador esta definición establece la principal relevancia de la cámara no sólo como herramienta, sino como intérprete de las intenciones del cineasta, punto que es importante para esta investigación, porque según la visión del cineasta puede brindar un objetivo específico, aunque no se dude que en muchas ocasiones el objetivo del cineasta puede ser uno y da como resultado otro muy distinto, circunstancia que podría deberse al mal uso de los elementos cinematográficos.

En los planos, al igual que en el encuadre, existen varias visiones, como son: el plano general, primer plano, angulaciones y sus subdivisiones. En *La montaña sagrada* existe una escena con un encuadre en contrapicada, donde el personaje del ladrón escala un monumento color naranja en búsqueda de nuevos horizontes. El ángulo de la toma impacta al espectador por el nivel de riesgo implícito en la escena; cabe aclarar que en la época en que Jodorowsky realizó este film no existían tantos avances tecnológicos como hoy en día, a pesar de lo cual en sus filmaciones más recientes él sigue respetando su estilo muy similar a como antes lo manejaba.

En el movimiento de cámara, según Herrera Pescador, existen tres grandes apartados: travellings, panorámicas y trayectorias. Herrera se apoya en Martin al afirmar que más

que distinguir los tipos de movimiento es más importante especificar sus funciones desde el punto de vista de la expresividad cinematográfica, las cuales son: Acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento, creación de movimiento ilusorio en un objeto estático, descripción de un espacio o una acción con un contenido material o dramático único y unívoco, y definición de relaciones espaciales entre dos elementos de la acción, entre otros.

Metáforas y símbolos

Es importante entrar en este apartado porque el director se apoya constantemente en estos recursos y según Martin “de un modo general, el uso del símbolo en el film consiste en reemplazar a un individuo, un objeto, un gesto o un hecho por un *signo* o en hacer aparecer un segundo significado ya por la semejanza de dos imágenes (*metáfora*), ya por una construcción arbitraria de la imagen o del acontecimiento que les confiere una dimensión expresiva suplementaria (*símbolo* propiamente dicho)” (Martin, 2008).

La metáfora se ha utilizado desde tiempos ancestrales en la literatura. La idea y el concepto sigue siendo el mismo y se ha empleado en las imágenes, llegando así a los films. La metáfora es una figura retórica que puede representarse de manera diferente al trasladarla al cine. Es la yuxtaposición mediante el montaje de dos imágenes, existiendo diferentes tipos, como son: *Metáforas plásticas*, *Metáforas dramáticas*, *Metáforas ideológicas*. Todas ellas pueden provocar en el espectador un golpe psicológico, haciendo

que éste adquiriera una mejor o diferente percepción del contenido, incitándolo a pensar en su significado.

Autores como Bordwell manejan la metáfora con el nombre de *forma asociativa*, pero el fin es el mismo. Como se mencionó, Jodorowsky se apoya principalmente en este recurso para lograr su significado, así que a partir de este punto se describirán varios ejemplos utilizados en el film, comenzando por la sustitución y copia de la imagen de Cristo, otorgando estas características a un mendigo que se le conoce como ladrón, quien es uno de los personajes protagónicos. Este ladrón es testigo de acontecimientos históricos y políticos. Una de las primeras escenas es la matanza de los estudiantes realizada el 2 de octubre de 1968. Aquí es muy clara la utilización de metáforas en donde hay una representación de jóvenes cabríos exhibidos por sectores conservadores, sectores de elite y ante los medios.

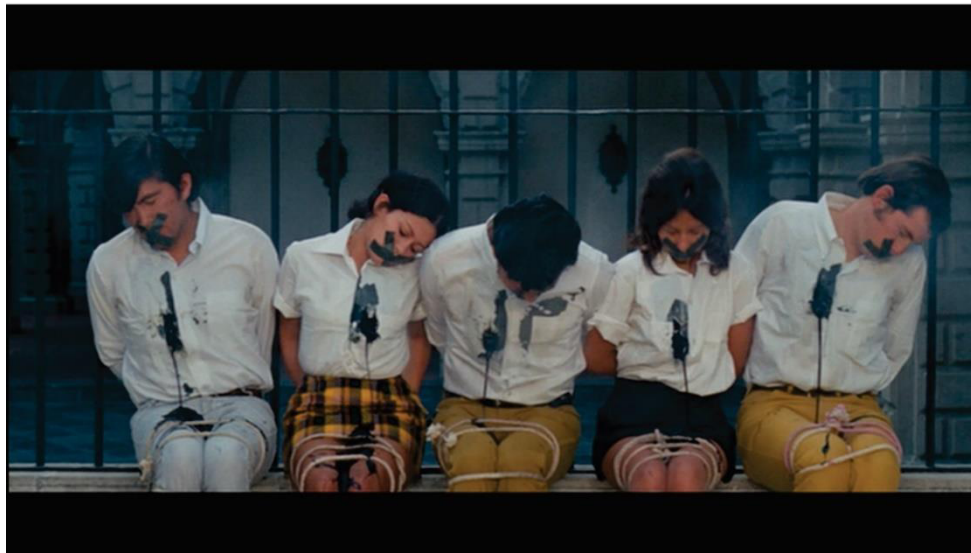


Imagen 11 La montaña sagrada, escena 2 de Octubre 1968

En esta metáfora la sustitución de los estudiantes por los cabritos tiene una alusión a una tradición judía llamada “Fiesta del Purim” en donde se sacrifica una cabra. Aquí se entiende la comparativa del magnicidio realizado en el holocausto judío de la Segunda Guerra Mundial con lo que ocurrió en México en 1968, cuando las manifestaciones pacíficas de los estudiantes, antes de los Juegos Olímpicos que se realizaron el 12 de octubre de ese año, terminaron en una catástrofe humana. Este evento, a pesar de estar en el ojo del huracán, tanto por los medios masivos y los sectores conservadores del país, fue tomado con empatía por ellos, menospreciando la magnitud de lo sucedido.



Imagen 12 La montaña sagrada, escena magnicidio.

Al finalizar esta secuencia se evidencia cómo el uso de los recursos económicos de otros países provoca que nadie pueda hacer nada ante el abuso de las autoridades.

Existe otra escena en el film que representa otro dato histórico en donde los personajes son sapos y camaleones, reemplazando a los humanos. En esta secuencia los camaleones

son reptiles a los que erróneamente se les llama sapos cornudos y esto se debe a la forma de su cuerpo. Se hace esta referencia porque a pesar de que supuestamente son de la misma especie, por lo que sugiere el mito, se destruyen entre ellos en la trama.



Imagen 13 La montaña sagrada, escena la conquista.

Una característica más de estos reptiles es que algunos lloran sangre. Son conocidos también como camaleones cornudos, los cuales se relacionan de manera especial con los pueblos indígenas de Mesoamérica, y eso da referencia a toda la sangre derramada en este hecho histórico. Los sapos representan a los conquistadores y al clérigo español, mientras que los camaleones representan a los aztecas, en un genocidio en el cual se imponen los ideales de una cultura, aplastando a la otra y representándola como una especie inútil.

Los símbolos podrían explicarse como el resumen visual de una idea. Existe cuando el significado no proviene del encuentro de dos imágenes, sino que reside en la imagen misma. Según Martin “se trata de planos o escenas pertenecientes siempre a la acción y

que además de su significado directo se hallan cubiertas de un valor más profundo y amplio y cuyo origen obedece a diversas causas” (Martin, 2008). El autor las divide en dos: la primera es la *Composición simbólica de la imagen*: se trata de una imagen en donde el realizador ha asociado de un modo más o menos arbitrario dos fragmentos de realidad para brindarle una mayor profundidad al contenido; y la segunda el *Contenido latente o implícito de la imagen*: que el teórico explica como la forma más pura y más interesante del símbolo, cuya función es la acción; puede aparentar no tener significado alguno, pero puede lograr un sentido más general.

Por último, otro ejemplo de metáfora en *La montaña sagrada* es la escena donde el maestro se encuentra realizando una acción simbólica de purificación del ladrón, y mediante un proceso en el que se emplean instrumentos de laboratorio realiza un acto con el que transforma el excremento en oro. En este punto se hace referencia a varios aspectos, pero uno muy importante es la cuestión del dinero, al que representa como excremento; de esta manera quiere liberar al personaje del ladrón de la ambición.

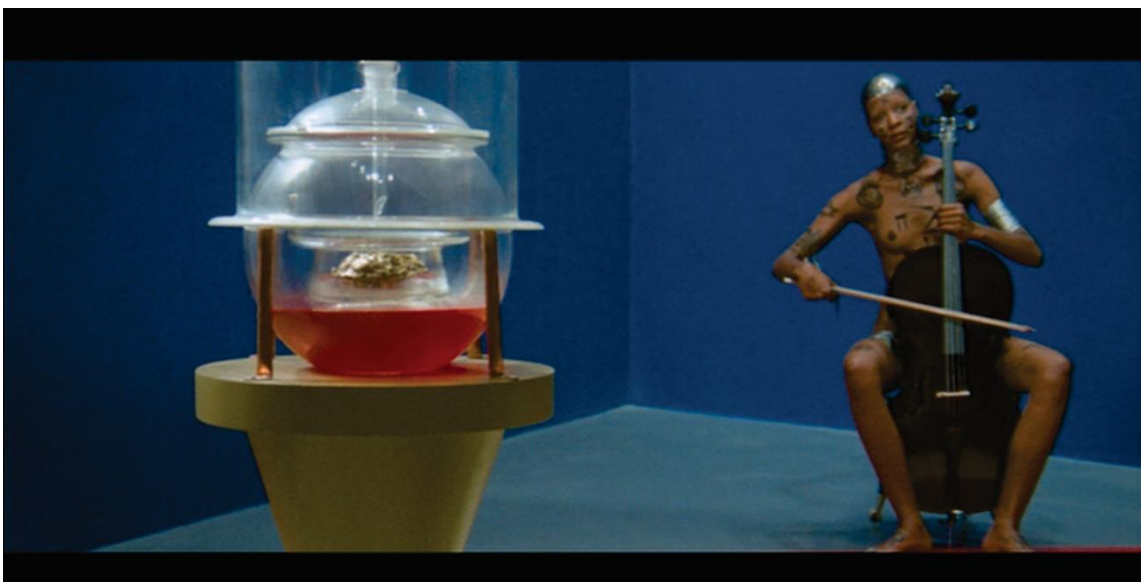


Imagen 14 *La montaña sagrada*, escena de excremento a oro.

Existen tres categorías de símbolos: *símbolos plásticos*, *símbolos dramáticos* y *símbolos ideológicos*. Como antes mencionamos: un ejemplo en el film de *La montaña sagrada* sería la secuencia con la que inicia. Es una especie de ceremonia en donde aparecen tres integrantes: dos mujeres y un hombre. En este ritual se promueve el desapego a la vanidad por medio de una serie de movimientos y acciones: el personaje masculino les corta el cabello a las mujeres y les quita los elementos que representan la vanidad, como el maquillaje y las uñas, todo esto al estilo de la tradicional ceremonia que realizan los japoneses para servir el té.



Imagen 15 La montaña sagrada, escena el desapego.

“El empleo del símbolo en el cine consiste en recurrir a una imagen capaz de sugerirle al espectador más que lo que pueda brindarle la sola percepción del contenido aparente. Respecto de la imagen cinematográfica, podríamos hablar de un *contenido aparente* y de un *contenido latente*; o incluso de un *contenido explícito* y un *contenido implícito*: el primero sería inmediata

y directamente legible y el segundo estaría constituido por el valor simbólico que el realizador ha querido darle a la imagen o el que el espectador ve en ella” (Martin, 2008).

El montaje

Según el análisis realizado por el catedrático Herrera Pescador, para diferenciar montaje de edición hay que considerar al primero como la técnica analítica de construcción y a la segunda como la técnica de ensamble. Así, el teórico Bordwell comenta lo siguiente: “Los directores empezaron a utilizar la edición, buscaron organizar sus tomas de manera que contaran una historia con coherencia y claridad. Así, la edición, apoyada por estrategias específicas de cinematografía y puesta en escena, se utilizó para asegurar la continuidad narrativa” (Herrera, 2012).

De esto se infiere que el montaje es un proceso utilizado para ordenar planos y secuencias en las películas, dando una coherencia a las mismas, en donde el director expone de manera directa la forma en que quiere que sean vistas por el espectador, aunque esto no es imbatible, ya que un espectador puede llegar a mitad de la función, lo cual puede provocar un resultado muy distinto. Otro teórico, Zavala, recuerda cómo Andre Bazin divide el montaje en dos tipos: el *montaje formalista* y el *montaje psicológico*; pero el meollo del asunto es que en ambos, según Bazin, el cine manipula la realidad. Puede decirse que esta es una de las principales cualidades del cine, ya que lo que se está proyectando es una realidad manipulada, y este efecto es importante para saber de qué manera afecta al espectador.

Según Zavala, el proceso de ver una película ya no es una experiencia de percepción, sino una experiencia productiva de interpretación individual. Este punto de vista considera que el espectador pueda tener un resultado por medio de lo expuesto. Por consiguiente “si el sentido de la imagen depende del contexto fílmico creado por el montaje, también depende del contexto mental del espectador: cada uno reacciona según sus aficiones, su instrucción, su cultura, sus opiniones morales, políticas y sociales, sus prejuicios y sus ignorancias. Por otra parte, el espectador puede dejar escapar lo fundamental” (Martin, 2008).

En esta tesis se busca el posible aprendizaje por medio de la interpretación y una vez más, respaldando lo expuesto por Herrera Pescador, se asumirá que:

La elección de tal o cual encuadre en determinado plano, el movimiento pertinente de la cámara o su inmovilidad, por parte del realizador cinematográfico es, en menor o mayor medida, la elección de ciertos rasgos significantes o simbólicos, inherentes a las características de los planos y de los movimientos de cámara (Herrera, 2012).

Esto es lo que provoca o promueve en el espectador un sentido, partiendo de las imágenes, así como la posibilidad de asimilar un conocimiento voluntario o involuntario en el sujeto de aprendizaje.

2.5 El espectador

Aunque todos los elementos de esta tesis son importantes, su objetivo principal es el espectador. Es momento de abordarlo. Se nace siendo espectador. De esta forma puede decirse que se nace observando, escuchando lo que hay alrededor, contemplando como una manera natural de ser. Ortega y Gasset expone que “El punto de vista individual me parece el único punto de vista desde el cual puede mirarse el mundo en su verdad. Otra cosa es un artificio” (Ortega y Gasset, 1963). Aquí el autor argumenta que cada quien podrá subjetivamente tener un juicio sobre cualquier situación; así podrá disfrutarla o aprovecharla a su manera.

Sin duda este proyecto va al espectador y su conocimiento, así que otro teórico consultado es a Jacques Rancière, quien expresa: “Hace falta un teatro sin espectadores, en el que los concurrentes aprendan en lugar de quedar seducidos por las imágenes, en el que se conviertan en participantes activos en lugar de ser voyeurs pasivos” (Rancière, 2010). A pesar de que el teórico se refiere al teatro, esta premisa es la misma para el cine y otras artes: hay una exhibición y un espectador, y definitivamente estas palabras respaldan el tema de esta tesis. Existe una profunda realidad en el argumento: La propuesta de la activación del espectador, cuyo ideal sería que fuera de manera consciente, pero si no lo es no significa que no pueda influirse en el proceso, porque él puede llevarse la información que obtuvo. A partir de ese momento es suya y solo él sabrá en qué momento la utiliza.

Hay más autores que explican que “La imagen filmica suscita pues, en el espectador, un *sentimiento de realidad* bastante pronunciado en algunos casos, por producir la creencia en la existencia objetiva de lo que aparece en la pantalla” (Martin, 2008). Esto es medular: el apoyo del film en algunos casos fortalece el aprendizaje y provoca que el espectador se inmiscuya; es un sentimiento verdadero porque en esos casos el espectador ve el objeto como una realidad. Por ejemplo, cuando empezó el cine hubo una experiencia durante la primera función: un pequeño grupo de espectadores se sentó en la sala y se apagaron las luces, algo ronroneó en el silencio y apareció una imagen en la tela. La proyección mostraba una estación de tren a la que llegaba una imponente locomotora, lo que causó un efecto que dejó atónitos a los presentes. Sería algo que jamás olvidarían; algunos saltaron de sus asientos y salieron corriendo del recinto creyendo que el tren estaba llegando. La impresión que esas imágenes causaron en el público logró que algunos no volvieron a sus asientos hasta que los encargados de la función explicaron que la locomotora se había detenido y se hallaba solo en la pantalla, lo cual exhibe el potencial que generan las imágenes.

El cine es parte de la cultura popular. Es necesario que aparte de que sea un sistema de entretenimiento se transforme en una herramienta funcional. Incluso cuando existen documentales cuya prioridad es divulgar conocimiento y normalmente ayudan a lograrlo, la mayoría carece de uno de estos tres elementos que son cruciales para captar la atención del espectador: que sea entretenido, informativo y estético.

Martin expresa que lo mejor sería procurar un objetivo benefactor en lugar del efecto causado por el sentimiento de realidad provocado por el cine, que se adentra en la conciencia y en el subconsciente de los espectadores, ya que probablemente lo que se consume hoy serán los resultados del mañana. Aunque no siempre se tendrá la misma respuesta debido a que cada individuo es independiente y puede obtener una perspectiva diferente, puede dejarse una semilla sembrada que pueda germinar, si se tiene la orientación correcta.

Anteriormente se mencionó la analogía y en este punto se retoma, apoyando a Martin, quien argumenta que se justifica la semejanza de la analogía, pero que no aparece de un modo directo en el contenido de la imagen, donde al verse inmiscuido el espectador, él mismo establece la relación. También dice que las acciones y el rol de los personajes podrían influir, como se explica en el siguiente ejemplo: la imagen de un personaje que mira. El espectador tendrá dos opciones de interpretación: lo que él ve o lo que trata de ver; esto fundamenta el enlace en la lógica del personaje, pero esto provoca las posibles configuraciones que afectan al espectador y lo adentran en la trama. A esto se le conoce como *tensión mental*. En el caso de *La montaña sagrada* puede verse lo que ocurre cuando el ladrón entra en una especie de trance y es seducido por lo banal y al despertar observa cómo su cuerpo es reproducido en serie, lo que provoca su locura momentánea. En el film están presentes una gran cantidad de símbolos, que obviamente van dirigidos al espectador. Ese fin lo explica Martin de una manera sencilla pero contundente:

Esta ambigüedad de la relación entre lo real objetivo y su imagen fílmica es una de las características fundamentales de la expresión cinematográfica y determina en gran parte la relación

entre el espectador con la película, relación que va desde la creencia ingenua en la realidad de lo real representado; basta la percepción intuitiva o intelectual de los *signos* implícitos como elementos de un *lenguaje* (Martin, 2008).

El espectador tiene la posibilidad de encontrar información útil y la podrá almacenar o desechar según lo crea conveniente. Ortega y Gasset explica filosóficamente que cada quien tiene la capacidad de ver la realidad desde su perspectiva y que puede intentar verla desde otro ángulo para así ampliar su visión del mundo, pero sólo si se está preparado para hacerlo.

La verdad, lo real, el universo, la vida –como queráis llamarlo–, se quiebra en facetas innumerables, en vertientes sin cuento, cada una de las cuales da hacia un individuo. Si éste ha sabido ser fiel a su punto de vista, si ha resistido a la eterna seducción de cambiar su retina por otra imaginaria, lo que ve será un aspecto real del mundo (Ortega y Gasset, 1963).

El tener una visión educada ayudará a alimentar el conocimiento del espectador; y el sentirse parte de una historia ajena podría reforzar su aprendizaje. El espectador cuenta con una capacidad intelectual y libertad. Él se encuentra frente a la pantalla por una circunstancia. Martin sugiere que el término medio puede ser el pensamiento del espectador o, más exactamente, una idea sugerida al espectador por el realizador, y todo esto gracias a la creación. Por ejemplo, de una relación de causalidad ficticia y simbólica, se hace suponer que la combinación entre las circunstancias e intención causan un potencial educativo, que puede ser funcional o no; ser un acierto o un error; pero éstas son las posibles configuraciones que pueden crearse.

Con lo anteriormente expuesto puede reforzarse hacia dónde va dirigida esta investigación. El recurso de la imagen fija e imagen en movimiento, que fueron evolucionando, son elementos indispensables para la transmisión de información y dependerá de cómo el espectador las reciba. La historia que él almacene y la información que tenga para poder crear o descifrar un código expuesto por el autor, servirá para formar sus propias configuraciones, y ser orientado o guiado para así seguir aprendiendo.

CONCLUSIONES

Cuando tuve la idea de realizar esta investigación, al seleccionar el film de *La montaña sagrada* como herramienta andragógica, desconocía los retos a los que me enfrentaba, pues hubo que realizar un proyecto interdisciplinario, que va desde abordar cada concepto y disciplina, buscando su punto de relación, hasta estar consciente de que no se está proponiendo nada nuevo, pero sí algo que puede nutrir lo ya existente en el campo educativo.

Lo anterior ayudó en cierto modo, pero por otro lado causó una investigación con un tema poco tratado: la andragogía, disciplina que a pesar de ser independiente, realmente depende de las otras ciencias que también nutren a la pedagogía.

Por otra parte, el haber escogido a un autor polémico, que no es bien visto por algunos críticos, también fue una audacia, pues Alejandro Jodorowsky es un director reconocido internacionalmente por sus obras, siendo este uno de los elementos que despertó la elección.

Otro factor que influyó en la selección de la obra fue por ser ésta una de las películas que cuenta con más elementos visuales en la historia del cine. El interés del autor por los símbolos sobre la narrativa fue un elemento determinante que igualmente motivó el presente trabajo, pensando en que esto aportaría un aprendizaje.

Luego de retomar nuestra pregunta de investigación: *¿Cuál es la relevancia de La montaña sagrada dentro de la filmografía de Alejandro Jodorowsky y cómo puede aprovecharse este film con fines didácticos?* Se desarrollaron algunas conclusiones.

Primera conclusión: es importante poner límites en el rango de edad que se piensa educar, por el tipo de información que se maneja. Segunda conclusión: es necesario reforzar los sistemas educativos con instrumentos, y es importante que estos sean interesantes, pues la primera queja de los alumnos es que la educación es aburrida.

Para esta investigación era importante que no fuera una película de línea documental la escogida, con el fin de evitar caer en el posible aburrimiento del espectador. A pesar de que *La montaña sagrada* puede carecer de entretenimiento para algunos espectadores, para otros puede ser un excelente material. Lo que sí se recomienda es que el film debe tener una serie de lineamientos con el fin de que logre abarcar mayores rangos de edad y que los elementos con los que cuente sean más interesantes para el común o el promedio de la gente.

Se puede agregar una tercera conclusión: que el sistema educativo no se encuentra preparado para algo como esto, porque a pesar de que ha existido un esfuerzo por utilizar la imagen como medio de comunicación y enseñanza, existe la convicción de utilizarla en los negocios de forma lucrativa y con fines de manipulación masiva.

El uso de la imagen se ve afectado entonces dado que el capital destinado a la elaboración de la misma se ve subsumido al desarrollo de la publicidad y la mercadotecnia de un producto o campañas políticas, en donde lo que se pretende es el poder personal o de una institución. Existe un freno político en las instituciones privadas y gubernamentales que causa una recesión en la explotación del conocimiento, en lugar del desarrollo de la enseñanza y real beneficio de la sociedad. Este es un gran obstáculo que queda de manifiesto en las obras de Jodorowsky y que se hace patente en la presente investigación.

La montaña sagrada cuenta con elementos suficientes para brindar el conocimiento, pero el alumno tiene que contar con una preparación previa, que de no ser así le hará imposible relacionar los temas expuestos, ya que el film carece de una continuidad en muchos aspectos. A lo anterior se suma el hecho de que, a pesar de que cada alumno es independiente y cada enseñanza individual, existe el reto de encontrar un universo que pueda adaptarse a todas estas individualidades.

La búsqueda consiste en preparar al alumno para que relacione las imágenes y las pueda asumir para crear conocimiento. El ser tiene la capacidad de desarrollar esa potencia, pero a pesar de que se cuenta con los medios para lograrlo, no se toma con la debida importancia o el suficiente interés para desarrollar un sistema en ese sentido. Es muy factible que el espectador, mientras más involucre sus sentidos con la experiencia, forme una relación más vivida que acabará provocando su asimilación.

BIBLIOGRAFÍA

- Amount y otros (2005). *Estética del cine: espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Argentina: Paidós.
- Anónimo (2016). *Hermanos Lumière*. Obtenido de:
<http://www.biografiasyvidas.com/monografia/lumiere/>
- Barthes, R. (1993). *La aventura semiológica*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Cabrera, R. (2012). *Seminario de Estudios del Arte*. Monterrey: Facultad de Artes Visuales de la UANL.
- Dondis, D.A. (2014). *La sintaxis de la imagen: introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gombrich, E.H. (1997). *La historia del arte*. New York: Phaidon Press.
- Gombrich, E.H., Ferrater, G. y Ramió, J.R. (1979). *Arte e ilusión: estudio sobre psicología de la representación pictórica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Gombrich, E.H., Woodfield, R. y Chueca, F. (1997). *Gombrich esencial*: Madrid: Debate.
- Hadad, O. (2004). *Alejandro Jodorowsky*. Tesis de licenciatura. Santiago de Chile: Universidad Diego Portales.
- Herrera, J.A. (2012). *Análisis de estilo en las producciones cinematográficas regiomontanas al inicio del siglo XXI*. Tesis doctoral inédita (UAZ). Monterrey, México.
- Jodorowsky, A. (s/f). “Inteligencia colectiva”, obtenido de:
<http://www.taringa.net./posts/info/17210069/Microcuentos---Alejandro-Jodorowsky.html>

Jiménez, R. (2003). *Los escandalosos Fando y Lis*. Obtenido de:
<http://www.revistacinefagia.com/2003/2008/los-escandalosos-fando-ylis/>

- Jodorowsky, A. (1973). *La montaña sagrada* (película).
- Jodorowsky, A. (2001). *La danza de la realidad*. Madrid: Siruela.
- Jodorowsky, A. (2015). *La vida es un cuento*. Madrid: Siruela.
- Martín, M. (2008). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Mattos, L.A. y Campos, F. (1974). *Compendio de didáctica general*. Buenos Aires: Kapelusz.
- Ortega y Gasset (1963). *Obras completas*. Madrid: Ediciones Castilla.
- Pérez, S.U. (2009). *Modelo andragógico. Fundamentos*. México: UVM.
- Pruzzo, V. (2006). “La didáctica. Su reconstrucción desde la historia”. En: *Praxis Educativa* (10), 39-49. La Pampa: Instituto de Ciencias de la Educación para la Investigación Interdisciplinaria.
- Rancière, J. (2010). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.
- Rancière, J. (2010). *El destino de las imágenes*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- UNESCO (1998). *Hacia una educación sin exclusiones. Nuevos compromisos para la educación con personas jóvenes y adultas en América Latina y el Caribe*. Santiago de Chile: UNESCO.
- Vertiz, C. (2013). “Seguidores fuerzan puertas para ver a Jodorowsky en el FICM”. Obtenido de: <http://www.proceso.com.mx/356212>
- Villafañe, J. y Mínguez, N. (2002). *Principios de teoría general de la imagen*. Madrid: Pirámide.

- Whithen, A. y otros (2000). “Cultura de los chimpancés”. En: *Elementos* 7 (37), 7.

Puebla: Universidad Autónoma de Puebla.

- Wikipedia (2015). *Alejandro Jodorowsky*. Obtenido de:

http://es.wikipedia.org/wiki/Alejandro_Jodorowsky

APÉNDICE

Biografía de Alejandro Jodorowsky

Alejandro Jodorowsky Prullansky nació en Tocopilla, Chile, el 17 de febrero de 1929. Se introduce al mundo de la lectura a corta edad, teniendo contacto con ella antes de los cuatro años, despertándosele un gran interés por los cuentos de hadas, las aventuras, adaptaciones infantiles de libros clásicos y diccionarios de símbolos.

En 1939 se muda a Santiago, la capital de Chile, donde trabaja ayudando a su padre en el negocio familiar. Al paso de los años empezó a trabajar como artista de marionetas desde crearlas, hasta utilizarlas. Publicó sus primeras poesías en 1945. Pocos años después conoció a los poetas Enrique Lihn, Nicanor Parra, Estela Díaz Varín y Violeta Parra, estableciendo amistades y fuerzas creativas.

Se matriculó en 1947 en los cursos de Filosofía y Psicología de la Universidad de Chile, dejando trunca la carrera. En 1948 escribió su primer texto dramático: la pieza para títeres *La fantasma cosquillosa*. Entre 1949 y 1953 realizó en Santiago algunos actos improvisados, lo cual es tomado como claro precedente del happening de corte surrealista, que luego calificará de efímeros en México.

En 1952 junto a los poetas antes mencionados realizó una serie de periódicos irónico-realistas llamados “Los Quebrantahuesos”, exhibidos en la calle Bandera, de Santiago de Chile. En 1953 se mudó a París, donde estudió mímica con Étienne Decroux. Al año

siguiente se unió a Marcel Marceau, con quien realizó una gira, escribiendo y actuando con él durante cinco años.

Jodorowsky debutó en el cine en 1957 con el cortometraje *La Cravate*. En 1958 muestra *La princesa Araña*, obra que fue ideada junto con la pintora surrealista Leonora Carrington, que en ese entonces fue definida por la crítica como una asquerosa opereta surrealista. De ahí en adelante continúan sus obras teatrales. Estando en Francia conoce a Roland Topor y Fernando Arrabal. Juntos forman el Movimiento Pánico en 1962. Al final de los años 60 siguió dirigiendo obras de vanguardia en París y en la ciudad de México, a la vez que realizaba sus tiras cómicas llamadas “Fábulas pánicas”.

En 1968 realizó su primer film en México: *Fando y Lis*, una adaptación homónima de la obra de Fernando Arrabal, película controversial que casi provoca su linchamiento. Su segunda película, *El Topo*, fue filmada en 1970. Se trata de un western surrealista, sin duda una de sus obras más reconocidas. En ese entonces fue contratado por Salvador Novo para ser maestro de pantomima en la Escuela de Teatro del Instituto Nacional de Bellas Artes. Estando ahí tuvo el contacto con un grupo de médicos, lo que lo llevaría a iniciarse en la psicoterapia al lado de Erich Fromm en Cuernavaca, quien lo introdujo en la meditación Zen con el maestro Ejo Takata. Tres años después realiza la película *La montaña sagrada* en donde implementa enseñanzas de su maestro Zen y de Gurdjieff.

Para mediados de los años 70, mientras continuaba en México, se interesó por temas psicológicos y místicos, teniendo contacto con Pachita, una bruja mexicana muy

reconocida, siendo ayudante de ella por una temporada. Esta bruja influyó en la realización de lo que después sería la Psicomagia, una técnica creada y ejercida por Jodorowsky que pretende servir de sanación espiritual al ser. Durante las siguientes dos décadas Jodorowsky creó y dirigió más de un centenar de obras de vanguardia. En estos años conoce a Jean Giraud (Moebius) y se ponen a trabajar en el proyecto de la película *Dune*, la cual no se concretó, pero siguieron trabajando juntos y crearon varios comics como *Arzach* (1975) y *Los ojos del gato* (1978).

En 1980 se estrena su película *Tusk*, la cual es una experiencia desagradable para él. A la par de la exhibición aparece el comic *Los Incales o las aventuras de John Difool*, historieta que trata temas como el tarot y sus símbolos. Fue publicada desde 1980 hasta 1988 en seis volúmenes, que posteriormente se integraron en un solo tomo. Después de diez años de ausencia, en 1988 regresa a México y filma *Santa sangre*. Dos años después filma *El ladrón del arcoiris* en el Reino Unido, película sin mucho de qué hablar. En 1991 crea su primera novela *El loro de siete lenguas*, influenciada por los arcanos mayores del Tarot. Así empieza una carrera amplia como escritor.

Después de una larga pausa en la cinematografía, en el año 2013 realiza el primer filme de una saga autobiográfica y fantástica: *La danza de la realidad*, filmada en su tierra natal, provocando un gran revuelo con su presentación en la ciudad de México. Al momento de redactar esta tesis, en 2017, su última realización fílmica es *Poesía sin fin*, también filmada en Chile.

Actualmente sigue activo como cineasta y terapeuta, y continúa su desarrollo escritural posteando continuamente a través de su cuenta de Twitter. Su crítica social se puede comparar a la que realizaba en *Los Quebrantahuesos*. Jodorowsky ha expresado su intención de seguir escribiendo hasta el día de su muerte.

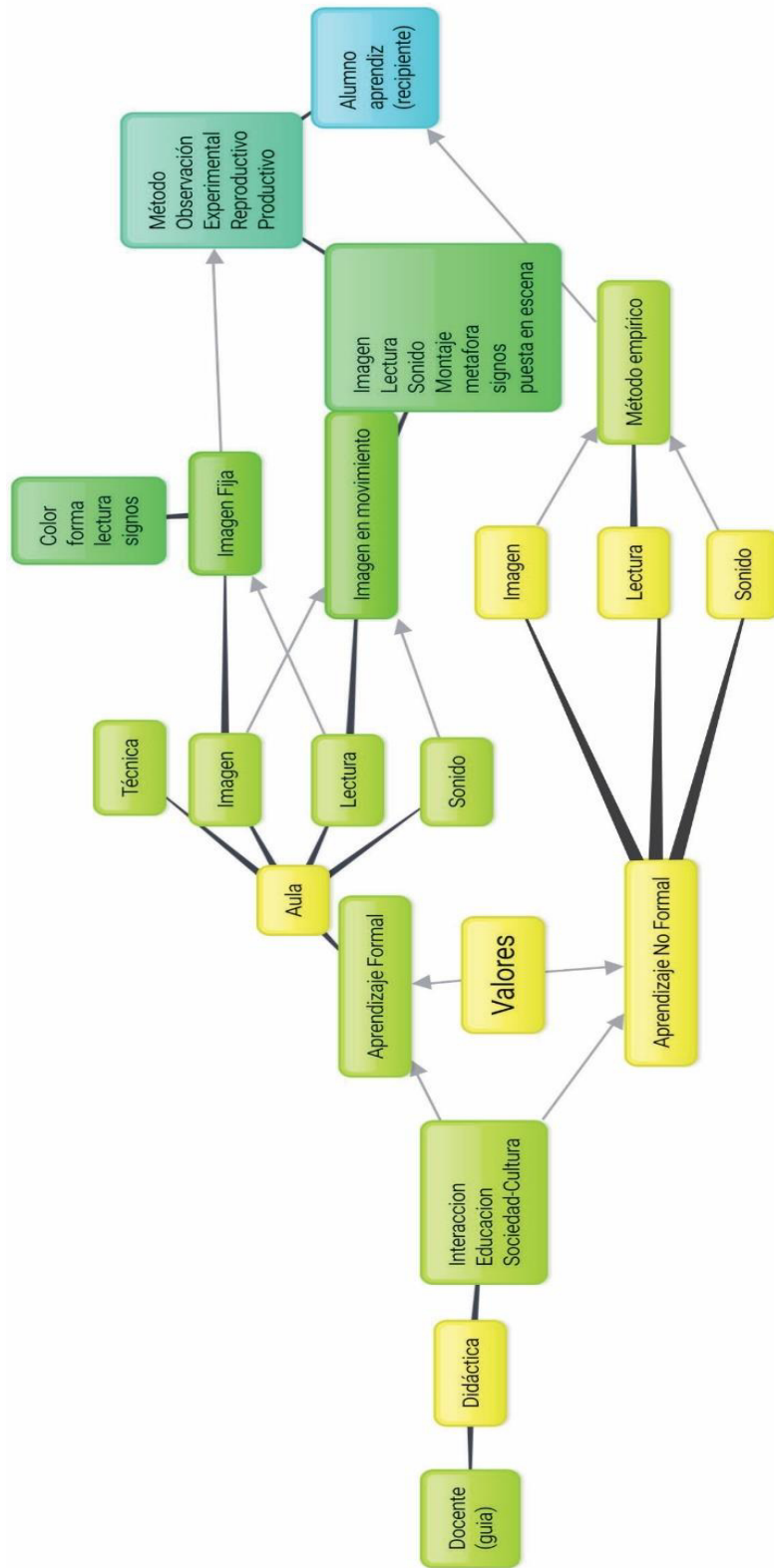


Figura 1. Mapa conceptual educación.

Figura 2. Mapa conceptual educación.

ANEXOS

Filmografía como cineasta

- *La Cravate* (cortometraje, 1957, Francia).
- *Fando y Lis* (México, 1968).
- *El topo* (México, 1970).
- *La montaña sagrada* (coproducción de México y Estados Unidos, 1973).
- *Tusk* (Francia-India, 1980).
- *Santa sangre* (México-Italia, 1989).
- *El Ladrón del Arcoiris* (Reino Unido, 1990).
- *La danza de la realidad* (Francia-Chile, 2013).
- *Poesía sin fin* (Francia-Chile, 2016).

Filmografía como actor

- *La Cravate* (Francia, 1957), en el papel de mimo (como Alexandre Jodorowsky).
- *Fando y Lis* (México, 1968), en el papel de marionetista.
- *El topo* (México, 1970), en el papel de: El Topo (como Alexandro Jodorowsky).
- *Anticlímax* (México, 1973), dirigida por Gelsen Gas.
- *La montaña sagrada* (México-Estados Unidos, 1973), en el papel de alquimista (como Alexandro Jodorowsky).
- *Nada fácil* (Italia, 2003), dirigida por Bernard Rapp, en el papel de Pablo, el padre.

- *Musikanten* (Italia, 2006), dirigida por Franco Battiato, en el papel de Ludwig van Beethoven.
- *Niente è come sembra* (*Nada es como parece*, Italia, 2007), de Battiato.
- *The Island* (Bulgaria-Suecia, 2011), dirigida por Kalmen Kalev, en el papel de Jodo, tarotista.
- *Ritual. A Psychomagic Story* (Italia, 2012), dirigida por Giulia Brazzale y Luca Immesi, en el papel de Fernando.

Dramaturgia

- *La fantasma cosquillosa* (farsa iniciática, 1948).
- *La princesa Araña* (1958).
- *Melodrama sacramental* (1965).
- *Zaratustra* (1970).
- *El túnel que se come por la cola* (auto sacramental pánico, 1970).
- *El juego que todos jugamos* (1970).
- *El mirón convertido* (tragedia pánica, 1971).
- *El Ensueño* (paráfrasis de la obra de Augusto Strindberg, 1971).
- *Pedrolino* (mimodrama ballet, 1998).
- *Ópera pánica* (cabaret trágico, 2001).
- *Escuela de ventrílocuos* (comedia absurda, 2002).
- *Las tres viejas* (melodrama grotesco, 2003).
- *Hipermercado* (paporreta infame, 2004).

- *El sueño sin fin* (drama sublime, 2006).
- *Sangre real* (drama antiguo, 2007).
- *Teatro sin fin* (tragedias, comedias y mimodramas. Antología que incluye todos los títulos anteriores; Siruela, Madrid, 2007).
- *El gorila* (obra inédita de 2009, inspirada en el relato *Informe para una academia*, de Franz Kafka).

Narrativa y ensayos

- *Cuentos pánicos*, con ilustraciones de Roland Topor. Editorial Novaro, 1963.
- *Teatro pánico*, Editorial Novaro, 1965.
- *Juegos pánicos*, Editorial Novaro, 1965.
- *El Topo, fábula pánica con imágenes*, guion original de la película homónima, Editorial Novaro, 1970.
- *El loro de siete lenguas*, novela, Grijalbo, 1991.
- *La trampa sagrada: Conversaciones con Gilles Farcet*, entrevista, Grijalbo, 1991.
- *Donde mejor canta un pájaro*, novela, Grijalbo, 1992.
- *Las ansias carnívoras de la nada*, novela, Grijalbo, 1995.
- *Psicomagia*, ensayo, Seix Barral, 1995.
- *Sombras al mediodía*, Dolmen, Santiago, 1995.
- *Antología pánica*, recopilación de textos por Daniel González-Dueñas, 1996.
- *Los Evangelios para sanar*, ensayo, 1997.
- *La sabiduría de los chistes*, ensayo, con ilustraciones de George Bess; Obelisco, 1997.

- *El niño del jueves negro*, novela, Siruela, 1999.
- *Albina y los hombres-perro*, novela, con ilustraciones de François Boucq; Grijalbo, México/ Siruela, Madrid, 2000.
- *No basta decir*, poesía, Visor, 2000.
- *La danza de la realidad*, memorias, Siruela, 2001.
- *El paso del ganso*, relatos, Visor, 2001.
- *La sabiduría de los cuentos*, ensayo, Obelisco, 2001.
- *La escalera de los ángeles*, ensayo, Obelisco, 2001.
- *El tesoro de la sombra*, memorias, Siruela, 2003.
- *El dedo y la luna*, ensayo, Obelisco, 2004.
- *Piedras del camino*, poesía, Obelisco, 2004.
- *La vía del tarot*, ensayo, en coautoría con Marianne Costa; Siruela, 2004.
- *Yo, el tarot*, ensayo y poesía, Siruela, 2004.
- *El maestro y las magas*, memorias, Siruela, 2005.
- *Solo de amor*, poesía, Visor, 2006.
- *Cabaret místico*, filosofía y psicología, Siruela, 2006.
- *Correo terapéutico*, ensayo, La Esfera de los Libros, 2008.
- *Manual de Psicomagia (consejos para sanar tu vida)*, Siruela, 2009
- *Pasos en el vacío*, poesía, Visor, 2009.
- *Tres cuentos mágicos (para niños mutantes)*, Siruela, 2009.
- *Poesía sin fin*, toda su lírica; Editorial Huacanamó, 2009.
- *Cuentos mágicos y del intramundo*, Random House Mondadori, 2010.
- *Metagenealogía*, ensayo, en coautoría con Marianne Costa; Siruela, 2011.

- *Ojo de oro (metaforismos, psicoproverbios y poesofía)*, creado a partir de Twitter; Siruela, 2012.
- *Viaje esencial*, poesía, Ediciones Corriente Alterna, 2012.
- *365 tuits de sabiduría*, creado a partir de Twitter; Siruela, 2014.
- *La vida es un cuento*, edición digital Amazon, 2014.
- *365 tuits de amor*, creado a partir de Twitter; Siruela, 2015.

Cómics 1

- *Aníbal 5*. Serie de 6 álbumes hecha con el dibujante Manuel Moro; Ciudad de México, 1966.
- *Los insoportables Borbolla*. Con Moro, Ciudad de México, 1966.
- *Fábulas pánicas*. Reimpresiones de tiras publicadas en el periódico *Heraldo de México*. Guión y dibujo de Jodorowsky, 1967-1973; serie completa de las 284 fábulas pánicas, Grijalbo, 2003.
- *Los ojos del gato (Les yeux du chat)*, París, 1978). Con el dibujante Moebius.
- *El Incal* (París, 1981-1989). Serie de 6 álbumes con el dibujante Moebius, 1. El Incal Negro, 2. El Incal Luz, 3. Lo que está Abajo, 4. Lo que está Arriba, 5. La Quintaesencia 1ª parte, 6. La Quintaesencia 2ª parte.
- *Las aventuras de Alef-Thau (Les Aventures d'Alef-Thau)*, París, 1983-1998). Primero con el dibujante Arno y luego con Al Covial; serie de 8 álbumes.
- *El Dios celoso (Le Dieu jaloux)*, París, 1984). Con el dibujante Silvio Cadelo.

¹ Las fechas aluden a la primera edición original, editadas en español las tres primeras (en México) y en francés el resto (en París). En el caso de las series de cómics, la fecha indica el primer tomo o álbum.

- *L'Ange carnivore* (París, 1986). Con Cadelo.
- *La saga de Alendor* (*Allandor*, 1984-1991). Con Cadelo; la edición de 1991 reúne los dos álbumes anteriores, *Le Dieu jaloux* y *L'Ange carnivore*.
- *Los gemelos mágicos* (*Les jumeaux magiques*, París, 1987). Con el dibujante George Bess.
- *Antes del Incal* (*Avant l'Incal*, 1988-1995). Serie de 6 álbumes con el dibujante Zoran Janjetov.
- *El lama blanco* (*Le lama blanc*, París, 1988-1993). Con el dibujante George Bess. Serie de 6 álbumes.
- *Aníbal Zinq* (*Aníbal Cinq*, 1990-1992). Serie de 2 álbumes con Bess.
- *El corazón coronado* (*Le cœur couronné*, París, 1992-1998). Serie de 2 álbumes con Moebius.
- *La casta de los metabarones* (*La Caste des Méta-Barons*, París, 1992-2002). Con el dibujante Juan Giménez López. Serie de 8 álbumes y 2 álbumes extra: *HS1 La Maison des ancêtres* y *HS2 L'Univers des Méta-Barons* (varios dibujantes), ambos en 2000.
- *La pasión de la Diosa-mante* (*Diosamante*, París, 1992). Con el dibujante Jean-Claude Gal.
- *Cara de luna* (*Face de lune*, 1992-2004). Serie de 5 álbumes con el dibujante François Boucq.
- *Oda al X* (París, 1993). Con Bess.
- *La vérité est au fond des rêves* (París, 1993). Con el dibujante Jean-Jacques Chaubin.
- *Garras de Ángel* (*Griffes d'ange*, París, 1994). Con Moebius.
- *Juan Solo* (París, 1995-1999). Serie de 4 álbumes con Bess.

- *Gilles Hamesh, detective privado de todo* (*Gilles Hamesh, privé de tout*, París, 1995).
Con el dibujante Durandur (Michel Durand).
- *Allior (Aliot 1: Le fils des ténèbres*, París, 1996). Con el dibujante Víctor de la Fuente.
- *Los Tecnopadres* (París, 1998-2006). Serie de 8 álbumes con el dibujante Zoran Janjetov.
- *Le tesor de l'ombre* (París, 1999). Con Boucq.
- *Megalex* (París, 1999). Serie de 3 álbumes con el dibujante Fred Beltran.
- *Después del Incal (Après l'Incal*, París, 2000). Con Moebius.
- *Bouncer* (París, 2001-2009). Serie de 7 álbumes con Boucq.
- *Los Borgia (Borgia*, París, 2004-2010). Serie de 4 álbumes con Milo Manara.
- *Astéroide hurlant* (París, 2006). Con varios dibujantes de Humanoides Asociados.
- *Pietrolino* (París, 2007-2008). Serie de 2 álbumes con el dibujante Olivier Boiscommun.
- *El mundo de Alef-Thau (Le mond d'Alef-Thau*, París, 2008-2009). Serie de 2 álbumes con el dibujante Marco Nizzoli.
- *Les Armes du Méta-Baron* (París, 2008). Con los dibujantes Travis Charest y Janjetov.
- *Final Incal* (París, 2008-2011), 2 tomos con el dibujante Ladrönn: *Los Cuatro de John Difool* (2008) y *Louz de Garra* (2011).
- *Castaka-La Casta de los Metabarones* (París, 2008-2014). Con el dibujante Julio Martínez Pérez, alias Das Pastoras. Tomo 1: *Dayal, El Primer Ancestro*. Tomo 2: *Las Gemelas Rivales*.
- *El Papa terrible (Le Pape terrible*, París, 2009). Serie de 2 álbumes con el dibujante Theo Caneschi y colores de Sébastien Gérard.
- *Sangre real (Sang royal*, París, 2010-2012). Tres tomos con el dibujante Dongzi Liu.

- *Ogregod* (París, 2010-2012). Dos tomos con Janjetov: *Les Naufragés*, 2010, y *Sans futur*, 2012.
- *Showman Killer* (París, 2010-2012). Serie de 3 álbumes con el dibujante Nicolas Fructus. Tomo 1: *Un Héroe sin Corazón*, 2010; Tomo 2: *El Niño de Oro*, 2012; Tomo 3: *La Mujer Invisible*, 2012.

Cómics en español

- *Anibal 5*: dibujo de Manuel Moro. Publicado en México por la editorial Novaro en seis cuadernillos independientes aproximadamente en 1966 (“La Amenaza de las Mujeres Topo”, “Las Cinco Mujeres de Anibal 5”, “El Cementerio de los Satélites”, “El Hombre Mujer”, “Las Momias Románticas”, y “La Risa del Canguro”) y nunca reeditados.
- *Los Insoportables Borbolla*: dibujo de Manuel Moro. Publicado en México por la editorial Novaro en un único cuadernillo independiente, aproximadamente en 1966, y nunca reeditado.
- *El Incal*: dibujo de Moebius. Edición “definitiva”, publicada por Norma Editorial en un solo tomo (cartoné) en septiembre de 2007, con nueva portada y coloreado. Previamente había sido publicado también por Norma Editorial en un único tomo (cartoné) en diciembre de 2000 con el coloreado original (segunda edición en 2003, con otra portada distinta y acompañado de una camiseta de regalo). Las primeras ediciones españolas fueron: *El Incal Negro*, Eurocomic (rústica), Colección Humanoides número 11, octubre de 1983.
- *El Incal Luz*, Eurocomic, Colección Humanoides número 12, diciembre de 1983.
- *Lo que está abajo*, Eurocomic, Colección Humanoides número 19, abril de 1985.

- *Lo que está arriba*, Eurocomic, Colección Humanoides número 22, diciembre de 1985; editado en abril de 1992 por Norma Editorial (rústica) en un formato ligeramente mayor.
- *La quinta esencia*, 1ª parte, Eurocomic, Colección Humanoides número 28, noviembre de 1988.
- *La quinta esencia*, 2ª parte, Planeta Difool, Eurocomic, Colección Humanoides número 29, marzo de 1989. Ediciones B publicó en un curioso formato (11 × 18 cm) las tres primeras partes, en la colección Dragón Pocket, números 1 (*El Incal Negro*, febrero de 1990), 2 (*El Incal Luz*, febrero de 1990), y 7 (*Incal III: Lo que Está Debajo*, enero de 1991). En octubre de 2008, Ediciones Glènat publicó también *L'Incal*, traducción catalana de la obra, en un solo tomo y en rústica.
- *Alef-Thau*: dibujo de Arno (el octavo y último, de Covial). Las distintas ediciones españolas de los ocho tomos han sido las siguientes: a) *El Niño Tronco* (retitulado *Alef-Thau* en la portada), Eurocomic, Colección Humanoides número 16, septiembre de 1984 (2ª edición: 1990). b) *El Príncipe Manco*, Eurocomic, Colección Humanoides número 21, septiembre de 1985 (Norma Editorial, colección Las Aventuras de Alef-Thau II, febrero de 2000; 2ª y última edición: mayo de 2003). c) *El Rey Tuerto*, Eurocomic, Colección Humanoides número 25, febrero de 1987 (Norma Editorial, colección Las Aventuras de Alef-Thau III, marzo de 2000). d) *El Señor de las ilusiones*, Eurocomic, Colección Humanoides número 30, abril de 1989. e) *El Emperador Cojo*, Eurocomic, Colección Humanoides número 32, septiembre de 1990. f) *El hombre sin realidad*, Norma Editorial, colección Las Aventuras de Alef-Thau VI, abril de 1992. g) *La puerta de la verdad*, Norma Editorial, colección Las Aventuras de Alef-Thau VII, julio de 1995. h) *El triunfo*

del soñador, Norma Editorial, colección Las Aventuras de Alef-Thau VIII, marzo de 2000.

- *El Dios celoso*, dibujo de Cadelo; Eurocomic, Colección Humanoides número 27, febrero de 1988. De la segunda parte de la historia, *El ángel carnívoro*, se publicaron un total de 37 páginas, repartidas en los números 45, 46 y 47 (1986) de la edición española de la revista *Metal Hurlant*.

- *El lama blanco*: dibujo de Georges Bess; Norma Editorial, seis tomos (rústica) dentro de la Colección Pandora (números 1, 5, 11, 21, 40, y 48), titulados respectivamente: *El lama blanco* (diciembre de 1989; 2ª edición, junio de 1997), *La segunda visión* (marzo de 1990; 2ª edición, junio de 1997), *El tercer oído* (octubre de 1990), *La cuarta voz* (agosto de 1991) y *Mano cerrada, mano abierta* (abril de 1993).

- *Triángulo de agua, triángulo de fuego*, mayo de 1994. En abril de 2007 se editó en un único tomo (cartoné) por la editorial Rossell, con un cuaderno añadido de dibujos y anotaciones de Bess.

- *Viaje a Tulum*: guión y dibujo de Milo Manara, donde Jodorowsky aparece como personaje; Editorial New Comic (rústica), 1990.

- *Aníbal Cinco*: dibujo de Georges Bess; Norma Editorial, dos tomos (rústica), octubre de 1991, dentro de la Colección Pandora (No. 23: *Diez mujeres antes de morir*, y No. 35: *El hombre-hembra*).

- *Címic especial sueños*: guión y dibujo de varios autores (aparece un fragmento de *Psicomagia, una terapia pánica*, acompañado de fotografías de Jodorowsky); Norma Editorial (rústica), diciembre de 1991, dentro de la colección *Címic Especial* (No. 11).

- *Un cómic*: guión y dibujo de Enrique Lihn (contiene una larga entrevista con Jodorowsky, donde explica su relación con la historieta hasta ese momento, así como su forma de trabajar en el medio); Pablo Brodsky, Santiago de Chile, enero de 1992 (tiraje de 500 ejemplares).
- *La Pasión de Diosamante*: dibujo de Jean-Claude Gal. Publicado por Norma Editorial dentro de la revista *Címic*, concretamente en los números 145 (junio de 1993), 146 (julio de 1993) y 147 (agosto de 1993).
- *La casta de los metabarones*: dibujo de Juan Giménez. Las distintas ediciones españolas de los ocho tomos (más el extra *La casa de los ancestros*) han sido las siguientes: a) *Othon el tatarabuelo*, Ediciones B (cartoné), Colección *Los Libros de Co&Co* (No. 5), junio de 1993; Norma Editorial tanto en rústica como en cartoné (Colección Pandora No. 76), julio de 1998 (su última edición es la cuarta, de diciembre de 2003). b) *Honorata la tatarabueta*, Ediciones B (cartoné), colección *Los Libros de Co&Co* (No. 13), mayo de 1994; Norma Editorial, tanto en rústica (Colección Pandora No. 77) como en cartoné, agosto de 1998 (su última edición es la tercera, de enero de 2003). c) *Agnar el bisabuelo*, Norma Editorial, tanto en rústica (Colección Pandora No. 61) como en cartoné, octubre de 1996 (su última edición es la cuarta, de enero de 2006). d) *Oda la bisabueta*, Norma Editorial, tanto en rústica (Colección Pandora No. 69, noviembre de 1997) como en cartoné (enero de 1998). e) *Cabeza de Hierro, el abuelo*, Norma Editorial, tanto en rústica (Colección Pandora No. 81) como en cartoné, mayo de 1999, (su última edición es la tercera, de diciembre de 2003). f) *Doña Vicenta Gabriela de Rokha, la abuela*, Norma Editorial, tanto en rústica (Colección Pandora No. 87) como en cartoné, junio de 2000 (su última edición es la segunda, de agosto de 2002). g) *Aghora, el padre-madre*, Norma

Editorial, tanto en rústica (Colección Pandora No. 96) como en cartonné, julio de 2002. h) *Sin Nombre, el último metabarón*, Norma Editorial tanto en rústica (Colección Pandora No. 101) como en cartonné, diciembre de 2003.

- *La casa de los ancestros*: Norma Editorial tanto en rústica (Colección Pandora No. 92) como en cartonné, marzo de 2002. En octubre de 2007 la editorial Mondadori editó los nueve volúmenes en un único tomo (cartonné), en formato más reducido, y Glénat comenzó su publicación en lengua catalana (*La nissaga dels metabarons*) en tres volúmenes recopilatorios, de los que salió el primero de ellos en abril de 2008.

- *Cara de Luna*, dibujo de François Boucq; Norma Editorial (cartonné), en cinco tomos: *El domador de olas*, abril de 2005; *La catedral invisible*, mayo de 2005 (publicada en rústica previamente en la colección *Címoc Extra Color*, número 103, junio de 1993). *La piedra de la cima*, noviembre de 2005 (publicada en rústica previamente en la colección *Címoc Extra Color*, número 148, marzo de 1998); *La mujer celestial*, diciembre de 2005; *El huevo del alma*, enero de 2006.

- *El corazón coronado*: dibujo de Moebius; Norma Editorial, un solo tomo (cartonné), diciembre de 2006 (la portada es la del segundo tomo, *La trampa de lo irracional*, pero no recoge las otras dos). Previamente había aparecido en tres volúmenes sueltos: *La loca del Sacré-Coeur*, rústica, 1993, y posteriormente en cartonné; *La trampa de lo irracional*, rústica, 1995, y posteriormente en cartonné; *El loco de La Sorbona*, cartonné, 2000.

- *Garras de ángel*: dibujo de Moebius; Ediciones La Cúpula (serializado) en la revista *Kiss Cómic*, números 43 a 56 (finales de 1995, inicios de 1996).

- *Doble secreto*: dibujo de Sylvain; historia corta (7 páginas) publicada por La Cúpula en la revista *El Víbora*, en el especial *Cine y TV*, 1996.

- *Megalex*: dibujo de Fred Beltran; Norma Editorial en tres tomos (cartoné): *La anomalía*, junio de 2000; *El ángel corcovado*, agosto de 2002; *El corazón de Kavatah*, marzo de 2009.
- *Después del Incal*: dibujo de Moebius; Norma Editorial (cartoné), diciembre de 2001 (apareció únicamente el primer tomo, *El nuevo sueño, que no se continuó como tal*).
- *Juan Solo*: dibujo de Georges Bess, Planeta DeAgostini, cuatro tomos (cartoné), 2002 (recogidos posteriormente en un estuche): *Hijo del revólver*, *Los perros del poder*, *La carne y la sarna*, *Santo Bastardo*.
- *Bouncer*: dibujo de François Boucq; Norma Editorial, siete tomos (cartoné): *Un diamante para el más allá*, mayo de 2002; *La piedad de los verdugos*, enero de 2003; *La justicia de las serpientes*, mayo de 2004; *La venganza del manco*, septiembre de 2005; *La presa de los lobos*, mayo de 2007; *La Viuda Negra*, abril de 2009; *Corazón desgarrado*, marzo de 2010.
- *Métal Hurlant*: las historias firmadas por Jodorowsky que hay en los números editados en España fueron: No. 1, octubre-noviembre de 2002, con la historia de tres páginas *La palabra*, dibujada por Marc Riou y Mark Vigouroux, más las nueve primeras páginas dibujadas por Travis Charest de lo que luego serían *Las armas del metabarón*, tituladas aquí *El último de los Metabarones*. No. 2, diciembre de 2002-enero de 2003, con la historia de doce páginas *La invasión*, dibujada por Igor Baranko. No. 3, marzo-abril de 2003, con la historia de diez páginas *Eucharist Sun*, dibujada por J.H. Williams III. No. 4, mayo-junio de 2003, con la historia de nueve páginas *El leal Khondor*, dibujada por Pascal Alixe. No. 5, julio-agosto de 2003, con la historia de diez páginas *La culpa*,

dibujada por Christian Højgaard. No. 6, septiembre-octubre de 2003, con la historia de once páginas *¿Quién está soñando ahora?*, dibujada por Jerome Opena.

- *Fábulas Pánicas*: recopilación de todas las historietas dibujadas por Jodorowsky para el periódico *El Heraldó de México*; Grijalbo (rústica), México 2003.

- *Los Tecnopadres*: dibujo de Zoran Janjetov y color de Fred Beltran; Norma Editorial, ocho tomos (cartoné; recopilados en un único libro por la misma editorial en marzo de 2011, de dimensiones más reducidas): *La Preescuela Tecno*, mayo de 2003; *La Escuela Penitenciaria de Nohope*, enero de 2004; *Planeta-Juegos*, julio de 2005; *Halkattraz, la estrella de los verdugos*, noviembre de 2005; *La Secta de los Tecno-Obispos*, febrero de 2006; *Los secretos del Tecnovaticano*, abril de 2006; *El juego perfecto*, agosto de 2006; *La galaxia prometida*, septiembre de 2007.

- *Historias del Sr. Trance*: texto, guion y dibujo de Valerio Veneras (Jodorowsky aparece como personaje de cómic, además de escribir la introducción); Editorial Casariego (rústica con solapas), 2004.

- *Los gemelos mágicos*: dibujo de Georges Bess; Norma Editorial (cartoné), febrero de 2005.

- *Los Borgia*: dibujo de Milo Manara, Norma Editorial, tres tomos (cartoné): *Sangre para el Papa*, diciembre de 2005 (2ª edición: marzo de 2007), Colección Manara Color No. 22; *El poder y el incesto*, junio de 2006, Colección Manara Color No. 23; *El veneno y la hoguera*, septiembre de 2009. Hasta ahora en Francia se ha publicado el cuarto y presumiblemente último tomo, titulado *Tout est vanité*.

- *Castaka*: dibujo de Das Pastoras; Norma Editorial, febrero de 2008; un tomo hasta el momento: *Dayal, el primer ancestro*, historia relacionada con el ciclo *La casta de los metabarones*.
- *Antes del Incal*: dibujo de Zoran Janjetov; Norma Editorial (cartoné), noviembre de 2008 (reeditado posteriormente en un formato más reducido y con nueva portada. Eurocomic había publicado en la Colección Humanoides No. 31, mayo de 1990 (rústica), la primera de las seis partes, titulada *La juventud de John Difoool*, con el dibujo original de Janjetov, antes de ser modificado. Hay datos que sugieren que también llegó a salir la segunda parte, *Detective privado de clase R* en el número 33 de marzo de 1991, pero si realmente llegó a ser así, su existencia fue tan efímera que parece no haber sobrevivido ni un solo ejemplar.
- *Pietrolino*: dibujo de Olivier G. Boiscommun; Norma Editorial (cartoné), mayo de 2009.
- *Final Incal*: dibujo de Ladrönn; Norma Editorial (cartoné), junio de 2009; un tomo hasta el momento en España: *Los cuatro John Difoool* (en Francia se ha publicado el segundo, titulado *Louz de Gara*).
- *Frank Cappa*: guion y dibujo de Manfred Sommer (Jodorowsky aparece como autor de uno de los prólogos, tal y como se anuncia en la portada); Ediciones Glénat (cartoné), 2010.
- *Las armas del metabarón*: dibujo de Travis Charest y Zoran Janjetov; Planeta DeAgostini (cartoné), mayo de 2010.
- *Sangre real*: dibujo de Dongzi Liu; Ediciones Glénat (cartoné), mayo de 2010; un tomo hasta el momento: *Bodas sacrílegas*.

- *Los ojos del gato*: dibujo de Moebius; Norma Editorial (cartoné), agosto de 2010 (previamente había aparecido en el número 1 de la edición española de la revista *Métal Hurlant*, Editorial Nueva Frontera, 1981, en blanco y negro y con una reproducción bastante deficiente).

RESUMEN AUTOBIOGRÁFICO

Orlando Piña Elizondo

Candidato para el grado de: Maestro en Artes Visuales con Orientación en Artes Visuales.

Tesis: EL POTENCIAL EDUCATIVO DEL FILM *LA MONTAÑA SAGRADA* DE ALEJANDRO JODOROWSKY.

Campo de estudio: Ciencias de las Humanidades.

Biografía

Datos Personales: Nacido en Monterrey, Nuevo León el 6 de Octubre de 1976.

Hijo de Mateo Piña Méndez y Amparo Elizondo González.

Educación: Egresado de la Universidad Autónoma de Nuevo León.

Grado obtenido: Licenciado en Artes Visuales en 1997.

Experiencia Profesional: Maestro de Tiempo Completo en el Colegio Necali desde 2015.