



REVISTA INTERNACIONAL DE
CIENCIAS HUMANAS

VOLUMEN 6
NÚMERO 1
2017

REVISTA INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

VOLUMEN 6, NÚMERO 1, 2017



REVISTA INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

<http://lascienciashumanas.com/revistas/coleccion/>

Publicado en 2017 en Madrid, España

por Global Knowledge Academics

www.gkacademics.com

ISSN: 2530-4526

© 2017 (revistas individuales), el autor (es)

© 2017 (selección y material editorial) Global Knowledge Academics

Todos los derechos reservados. Aparte de la utilización justa con propósitos de estudio, investigación, crítica o reseña como los permitidos bajo la pertinente legislación de derechos de autor, no se puede reproducir mediante cualquier proceso parte alguna de esta obra sin el permiso por escrito de la editorial. Para permisos y demás preguntas, por favor contacte con <soporte@gkacademics.com>.

La REVISTA INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS es revisada por expertos y respaldada por un proceso de publicación basado en el rigor y en criterios de calidad académica, asegurando así que solo los trabajos intelectuales significativos sean publicados.

REVISTA INTERNACIONAL DE CIENCIAS HUMANAS

Director científico

Karim Javier Gherab Martín, Universidad CEU San Pablo, Madrid, España.

Editores

Karim Javier Gherab Martín, Universidad CEU San Pablo, Madrid, España.

Consejo editorial

Enrico Bocciolesi, University eCampus, Italia.

Paulo Teodoro de Matos, Universidade Nova de Lisboa / Universidade dos Açores, Portugal.

Luis Ferla, Universidade Federal de São Paulo, Brasil.

Karim Javier Gherab-Martín, Universidad CEU San Pablo, España.

Antonio Malalana Ureña, Universidad CEU San Pablo, España.

José Francisco Serrano Oceja, Universidad CEU San Pablo, España.

Paul Spence, King's College de Londres, Reino Unido.

Ana Paula Torres Megiani, Universidade de São Paulo, Brasil.

Índice

- El papel de los dispositivos móviles en la apropiación de los espacio de ciudad: una aproximación a los procesos de apropiación y uso de los gimnasios al aire libre.....1**
Juan Felipe Alvarez Villa, Ingrid Durley Torres Pardo
- Drácula en el cine: Coppola y Shore. Análisis comparativo de un arquetipo literario9**
Carme Agustí Aparisi
- Mecanismos de cohesión textual en las conversaciones de Facebook19**
David Perez Retana
- La literatura folklórica en el aula del profesorado: Una manera de recuperar la tradición por medio de la poesía y de la narración.....29**
Marcelo Emilio Bianchi Bustos



Table of Contents

The Role of Mobile Devices in Appropriation of City Spaces: An Approach to the Processes of Apprehension and Use of Gyms Outdoor	1
<i>Juan Felipe Alvarez Villa, Ingrid Durley Torres Pardo</i>	
Dracula in Film: Coppola and Shore. Comparative Analysis of a Literary Archetype	9
<i>Carme Agusti Aparisi</i>	
Mechanisms of Textual Cohesion in Conversations from Facebook	19
<i>David Perez Retana</i>	
The Folkloric Literature in the Teacher's Classroom: a Way to Recover Tradition through Poetry and the Narration	29
<i>Marcelo Emilio Bianchi Bustos</i>	





EL PAPEL DE LOS DISPOSITIVOS MÓVILES EN LA APROPIACIÓN DE LOS ESPACIOS DE CIUDAD

Una aproximación a los procesos de aprehensión y uso de los gimnasios al aire libre

JUAN FELIPE ÁLVAREZ VILLA, INGRID DURLEY TORRES PARDO

Institución Universitaria Salazar y Herrera, Colombia

PALABRAS CLAVE

*Ciudadanía digital
Dispositivos móviles
Sociedad digital
Ciber-ciudadano*

RESUMEN

El presente artículo tiene como objetivo principal hacer un análisis sobre cuál es el papel que tiene el uso de los dispositivos móviles en la apropiación de los diversos espacios de ciudad, dicho análisis se desarrolla al margen de la investigación sobre el desarrollo de una aplicación para dispositivos móviles que permita el correcto uso de los gimnasios al aire libre en la ciudad de Medellín – Colombia. Esta investigación fue apoyada por los entes nacionales COLCIENCIAS y COLDEPORTES y permitió visualizar cómo los seres humanos han encontrado en sus “gadgets” una nueva forma de estar, sentir la ciudadanía y ser en la ciudad.

KEY WORDS

*Digital citizenship
Mobile Devices
Digital Society
Outdoor Gyms
Ciber-Citizen*

ABSTRACT

The main objective of this paper is to do an analysis of the role of the use of mobile devices on the appropriation of diverse areas of the city. This analysis is performed outside the research on the development of an application for mobile devices to properly use outdoor gyms in Medellín – Colombia, which has been supported by national entities such as COLCIENCIAS and COLDEPORTES; allowing to visualize the way human beings have found a new form of feeling the city.

Introducción

La importancia que juegan los dispositivos móviles en las sociedades contemporáneas es cada vez más preponderante e indiscutible; la corta historia de los mismos y su trascendencia en la forma en que los seres humanos interactuamos con ellos, hace parecer que estos objetos tecnológicos nos hubiesen acompañado en toda nuestra evolución, el lugar que estos ocupan en nuestras vidas y la forma en que han transformado la interacción entre nosotros, la sociedad y el mundo, nos hace pensar que estamos presenciando un cisma, entre lo que creíamos que era habitar el mundo y las nuevas posibilidades y particulares formas de habitar el mundo (Gutiérrez & Tyner, 2012).

El acceso a los dispositivos móviles dejó de ser hace mucho tiempo un privilegio, para pasar simplemente a ser una adquisición del común¹. Esto trae como consecuencia que aparezcan fenómenos como la hiperconectividad (Velásquez, 2009), (Puchmüller & Puebla, 2014), y en el caso de Medellín-Colombia es aún mayor, pues políticas públicas orientadas a generar una Ciudad digital, hace que sea fácil contar con redes de conexión gratuita a internet por medio de redes públicas, lo cual termina por garantizar el acceso a toda persona que cuente con un equipo, con las características técnicas para la recepción de dicha señal, sin importar el costo de su equipo o la capacidad del usuario para adquirir y pagar un plan de datos.

Cada vez más asistimos a sociedades de continua conectividad, la red hace parte de la vida de gran parte de los habitantes de las grandes ciudades, este grado de conectividad se convierte para algunos en una amenaza y para otros es un mundo de posibilidades, una de ellas es que ya no se puede hacer tanto énfasis en la diferencia entre los espacios virtuales y los espacios físicos reales, pues lo que se vive en la red permea la realidad de cada uno y lo que sucede en la realidad inmediatamente se comparte o se lleva a la red, generando una simbiosis en la cual no se conocen límites y en algunos casos aparecen grados complejos de confusión, de quien pierde la noción del espacio-tiempo, y despliega su energía vital arremetiendo contra los límites permitidos en un espacio y otro (Gros, 2015).

¹ Por ejemplo, en la actualidad se puede decir que el número de celulares en un país como Colombia es equivalente, e incluso supera, la cantidad de personas que habitan el país, lo cual hace pensar que si en un país en vía de desarrollo, con una brecha entre ricos y pobres tan grande, esto ocurre, podríamos pensar, que al menos, en la gran mayoría de las manos de los habitantes de las diferentes ciudades importantes hay un dispositivo móvil, y que la tendencia a adquirir los equipos que comúnmente llamamos inteligentes, es cada vez mayor.

Metodología

El presente artículo, pretende retomar algunos de los elementos de la realidad planteada y destacar las posibilidades que la era de la conectividad abre en una sociedad, que cada vez más, permite la interacción entre lo virtual y lo real. Dicho ejercicio se hace con un enfoque cualitativo y un alcance hermenéutico – analítico que se despliega en medio del proyecto "Desarrollo de una plataforma tecnológica para la publicación de objetos de aprendizaje personalizados, aplicados al uso correcto de los gimnasios al aire libre, en dispositivos móviles",² el presente artículo no pretende hacer el análisis de los datos cualitativos del proyecto, pues estos fueron objeto de otros productos investigativos y desarrollos técnicos.

Gracias al ejercicio de investigación y desarrollo de la aplicación tecnológica, se pudo evidenciar cómo el fenómeno de interacción de los sujetos con sus dispositivos móviles, es cada vez más versátil y que ante la preocupación sobre la afectación de los mismos al mundo de lo real, encierra todo un mundo de comprensión frente al acceso e interacción de la población con los mismos, el cual hasta ahora pareciera que se sigue debatiendo entre el optimismo y el negativismo tecnológico (Cárdenas, 2014), haciéndose necesario dar un salto propositivo a la apropiación y uso de los dispositivos móviles los cuales ya hacen parte de nuestra vida y continúan volviéndose una extensión de nuestros sentidos y una prótesis que cobra a cada segundo mucha más importancia.

El presente artículo se desarrolla en diferentes tópicos, con los cuales los autores pretenden mostrar, en los dos primeros, cómo hay una coexistencia de dos posiciones frente al uso y la inclusión de la tecnología, en la relación del sujeto con la realidad y algunas transformaciones del mismo y su espacio, gracias a la inclusión de la tecnología; el tercer tópico, pretende mostrar cómo los dispositivos móviles se vuelven herramientas; el cuarto tópico tiene que ver con las posibilidades que estas herramientas van permitiendo con respecto a la experiencia de ciudad, y los dos últimos tópicos pretenden mostrar cómo algunas propuestas han generado algún impacto o no, lo cual permitirá desencadenar algunas conclusiones.

² Un proyecto que se desarrolló, gracias a la financiación de entes gubernamentales como COLCIENCIAS en asocio con COLDEPORTES y a las instituciones ejecutoras participantes que son la Institución Universitaria Salazar y Herrera y la Universidad Nacional de Colombia sede Medellín.

Del ciudadano de a pie al ciber-ciudadano

Es fundamental para comprender el presente apartado partir por explicar el concepto de ciudadano de a pie y comprender la magnitud de su significado y significante³; pues es necesario para entender su importancia, salirse de la connotación vulgar, peyorativa y popular, y entender la expresión en otro sentido, y es que el hombre de a pie, es el hombre que aún recorre la ciudad en vivo y en directo, la vive, la construye, la habita, al hombre de a pie al que nos referimos es un hombre entre los 18 y los 35 años, que por decisión o casualidad se ha terminado apropiando de los espacios de ciudad, conoce su historia, identifica su ubicación y sobre todo tiene una continua interacción con la ciudad como si esta fuera un organismo vivo.

Partiendo de esta concepción se puede afirmar que una buena forma de vivir la ciudad es recorrerla palmo a palmo como lo hacen los hombres de a pie, pues no hay nada como sentir los olores, vivir las diferentes estéticas e interactuar con cada uno de los sujetos que hacen parte de los espacios y quienes hacen de materias inertes espacios vivos.

Sin embargo el mundo contemporáneo ha transformado esta posibilidad, y es que hoy podemos tener unos acercamientos previos a cada uno de los escenarios que hacen parte de la ciudad, estructurando unas nuevas disposiciones, lo que reconfigura la exposición; pues aunque nada reemplaza la experiencia directa de la realidad, si se debe reconocer que la capacidad de asombro puede reducirse, afectando la atención al detalle y las sensibilidades propias de la novedad.

Hoy se puede encontrar un gran número de imágenes en la red de casi todas las grandes ciudades del mundo, cuando un usuario tiene acceso a la Red, cuenta con la posibilidad de recorrer virtualmente ciudades completas, lugares turísticos, culturales, parque ecológicos o simplemente la calle de un barrio cualquiera, en cualquier lugar del mundo, las herramientas virtuales abren un mundo de posibilidades y un universo de intencionalidades.

Entre ellas está la de acercar a las personas a la interacción con los diversos escenarios que se van construyendo en las ciudades, y que originalmente aunque contaban con unas intencionalidades particulares, no se vincularon a los usuarios en

dichas transformaciones, lo cual terminó por determinar una interacción inadecuada de los mismos con estos lugares, poniendo en evidencia la dificultad de los beneficiarios finales para apropiarse de ellos.

Ser ciudadano de a pie ante todas estas transformaciones es cada vez más complejo, ya no es suficiente con saber la historia, hoy los escenarios están cargados de interactividad, lo estético se ha vuelto lúdico y funcional, realidad que exige a quien quiere habitar su ciudad, conocer y apropiarse de conocimientos y saberes mucho más estructurados. Museos al aire libre, parques interactivos, parques bio-saludables y medios alternativos de transporte, exigen para poder disfrutarlos y usarlos adecuadamente de construcciones y conocimientos, que además de garantizar el correcto uso y comprensión por parte del usuario final, se logre una aprehensión y valoración del mismo.

Cada vez es más frecuente ver cómo deambula un mayor número de personas por la ciudad con sus ojos puestos en sus dispositivos móviles; de ellos obtienen la información que requieren para llegar a un sitio preestablecido, estructurar rutas según su interés o simplemente consultar a un aplicativo cuáles son sus recomendados. El salto de la experimentación de primera mano a la vivencia mediada es más frecuente, generando esto una optimización de tiempo y espacio, que no siempre está directamente relacionado con el habitar la ciudad, pero que al igual que una herramienta, facilita según las intencionalidades, conducir la experiencia de un sujeto en un lugar determinado, dejando de lado e imprevista la posibilidad interactuar con la ciudad desde la novedad que da el azar.

Esta integración entre el ciudadano de a pie y la tecnología, da pie al ciber-ciudadano (Chacon & Vela, 2012), el cual cuenta con una perspectiva distinta de la ciudad y los espacios, la brecha entre lo virtual y lo físico cada vez se reduce más, la continua conectividad le da su ubicación exacta y le proporciona información sobre los sitios de interés cercanos, ya no tiene cabida a perderse y mucho menos al encuentro con lo indeterminado, el ciber-ciudadano, cuando se dirige a un lugar, ya tiene determinadas sus intencionalidades y expectativas, esto hace que la forma en que se habita la ciudad ya esté delimitada por la construcción de ideas a priori y lo que debería configurarse en una aprehensión desprevenida, ahora se ha constituido en una acción de constatación de expectativas previas.

En conclusión, la diferencia entre el ciber-ciudadano y el ciudadano de a pie, está marcada por el uso y manejo de los diferentes dispositivos que se vuelven la extensión de sus sentidos, mientras que el ciudadano de a pie solo cuenta con los límites de sus sentidos, pero con una exposición total y desprovista de cualquier prejuicio, que le permite agudizar toda su capacidad de percepción a cuenta de no perder detalle de lo que ante él se pone.

³ pues es una expresión que hace parte de la tradición lingüística en el castellano y se refiere al ciudadano del común, al hombre que camina por las calles y que recorre su día a día desprovisto de demasiada intelectualidad, es por esta razón que, en algunas ocasiones cuando se pretende hablar sobre la inteligencia de un ser humano en función al sentido común, se acuña dicha expresión, haciendo entender que es un sujeto con un conocimiento de base y al que se le debe traducir el lenguaje formal o científico.

La idea no es destacar un tipo de ciudadano sobre el otro, hoy asistimos a una integración de ambos al no poder desprenderse entre ellos, pues las exigencias de la capitalización del tiempo terminó por arremeter contra el habitar la ciudad, vivirla y aprehenderla.

Una de las creencias populares sobre el acceso a dispositivos móviles inteligentes en Colombia, es que solo las personas de niveles económicos altos pueden acceder a ellos, pero se ha podido constatar que no hay una relación significativa⁴ entre el estrato socioeconómico y el acceso a dichos dispositivos.

De la ciudad por conocer a la ciudad preconcebida

Una de las formas de acercarse a la cultura, la historia y la tradición de una comunidad es recorrer sus calles, sentir cada vibración, escuchar las narraciones de sus habitantes y ver su interacción en parques y centros de encuentro, la ciudad por conocer es la ciudad que vive, es la ciudad que en cada segundo que pasa, se transforma y muestra cada uno de sus rostros. Esta es la ciudad que se deteriora con el tiempo, que tiene sus paredes pintadas y algo de basura en sus calles, es la ciudad en la que pueden verse caminar por sus calles todo tipo de personas, es una ciudad sin filtros, sin caras seleccionadas, es la ciudad que se hace posibilidad todos los días.

Esta ciudad es diferente a la ciudad preconcebida, esa ciudad que incluso es revelada con unas intencionalidades preestablecidas (Vega & Fontalvo, 2006), es la ciudad que permanece intacta, como una postal comercial, es una ciudad que se ha instaurado en el imaginario del sujeto, pero que está cargada de la intencionalidad de quien la pública o postea (Hopfgartner & Vidosa, 2014), y que así como una semilla, espera que esta logre algún cometido en quien la apropia. El juego de la ciudad preconcebida es lo estático, lo instantáneo, es la consolidación de lo dogmático inhibiendo la construcción de lo particular; cuando se da la exposición frente a lo que está preconcebido, las estructuras cognitivas están en función de la adecuación o des-adecuación de la idea que ya se había estructurado sobre la ciudad.

Todo esto, con los elementos propios que hoy posibilita la tecnología en términos de retoque y modificación de la imagen, que más allá de mostrar la realidad de un escenario, lo que permite es evidenciar las intencionalidades de quien hace la exposición de la imagen, lo que ha generado la

necesidad por parte de los ciudadanos de redescubrir sus ciudades, entendiendo que la imagen que se proyecta, no necesariamente representa lo que es la realidad.

Hay una inclinación, en particular de las nuevas generaciones, por sentir y buscar recorrer las ciudades, ya no disfrutan de las narrativas de otros y están sedientos por construir sus propias narrativas, para ello una de las opciones es viajar, aunque para aquellos que dicha práctica puede ser muy costosa, está asumiendo la actitud de ser turista en su propia ciudad, lo que le conduce por todas sus calles en una actitud de asombro y total disposición para la exposición.

Los dispositivos móviles como herramienta

Es suficiente recordar algunos clásicos del cine o algunas series animadas, donde una de las herramientas que se veía usando a los personajes, cuando llegaban a una ciudad nueva, era un mapa de papel, que se podía comprar en alguna tienda o estación de servicio, esta imagen que era recurrente hace unos 20 o 30 años, hoy es superada de forma exponencial, por la imagen de jóvenes y personas que caminan por las calles mirando la pantalla de cualquier dispositivo móvil, en el cual, solo basta con descargar unas cuantas aplicaciones, contar con una conexión WIFI y se tiene acceso a un sin número de mapas, fotos y recomendaciones para ir de un lugar a otro, causando estos artefactos un impacto inimaginable en la forma en que se habita la ciudad (Blanco & Adam, 2013).

Restaurantes, centros de entretenimiento, supermercados, entre otros, se han involucrado en la consolidación de estrategias de marketing y publicidad por medio de estos dispositivos, pues los costos se hacen cada vez más asequibles y el impacto es mucho mayor, pero el uso comercial de dicha herramienta, no es equiparable con el desarrollo de aplicaciones educativas, lo cual aunque es de esperarse, no deja de ser desalentador, pues mientras para el desarrollo de algunos sectores la inversión económica permite potencializar en forma significativa el impacto de sus desarrollos, un ámbito como el educativo y cívico se relega aun a experiencias exploratorias.

Las posibilidades que ofrecen los dispositivos móviles con respecto a ejercicios pedagógicos no tienen límite (Cadavieco, 2013); podría afirmarse que el límite es la imaginación y en algunos pocos casos las limitaciones de carácter tecnológico⁵, que facilitan la interacción, la personalización y la apropiación de las mismas.

⁴ Con el fin de no generar discontinuidad entre el discurso cualitativo que hasta el momento se está desarrollando, si el lector está interesado en verificar los datos estadísticos que permiten esta inferencia, con el nombre del proyecto en el cual está enmarcada este ejercicio, podrá encontrar los datos estadísticos correspondientes.

⁵ Aunque podemos apreciar que cada vez, son más las mejoras y los desarrollos de carácter técnico que permiten tener aplicaciones más complejas y con entornos mucho más agradables.

La superación del dispositivo móvil como simple ventana de observación y consulta, ha permitido que los usuarios, en este caso el ciber-ciudadano, disfruten de los diversos escenarios, y por medio del dispositivo tengan acceso a información relevante sobre el lugar y las posibles actividades que allí puede desarrollar, es de esta forma que el dispositivo puede brindarle información, sobre la ubicación exacta, el nombre, la funcionalidad, la posibilidad de interacción y si es el caso, por medio de una caracterización previa básica, hacerle recomendaciones y sugerencias, frente a este espacio del mundo real (Díaz, 2006). Es gracias a esta versatilidad en los dispositivos móviles que hoy se puede encontrar en el mercado aplicaciones que orientan al usuario en actividades de interés y le permiten hacer un seguimiento detallado de su actividad.

Es con respecto a este punto donde la introducción de sistemas expertos desencadena un relacionamiento diferenciado del ciber-ciudadano con su entorno; si bien anteriormente valoramos la experiencia del ciudadano de a pie con respecto al ciber-ciudadano, es de destacar que en este caso, es el ciber-ciudadano quien tiene un acercamiento privilegiado frente a la experiencia; el uso de los dispositivos le permite una aproximación a profundidad, en términos de conocimiento, pues obtiene información de primera mano y de un experto, frente a lo que se está exponiendo (Ramos, Herrera, & Ramírez, 2010), de esta manera tiene una forma de habitar los espacios con una mayor conciencia y una apropiación superior; aunque es de anotar que la especificidad en su intencionalidad puede terminar por inhibirle otras experiencias igualmente significativas.

Contenidos cargados de posibilidad

Aunque algunos aun puedan pensar que lo relacionado con los contenidos aplicados en las tecnologías de la información y la comunicación está directamente asociado con lo efímero y lo trivial, es de anotar que cada vez más personas acceden a información y plataformas de ayuda mediadas por dispositivos móviles, consecuencia o no de las nuevas dinámicas de producción y mercado; hoy las personas leen y tienen acceso a un mayor flujo de información, información que es diversa en razón de su calidad, profundidad y veracidad.

Es allí donde los sistemas expertos se comienzan a abrir paso, pues si bien mucho del contenido que se encuentra para descarga en los dispositivos móviles tiene una intencionalidad comercial, las puertas están abiertas para que cualquiera de nosotros desarrolle una aplicación con la intencionalidad que se quiera, incluso en ello algunos jóvenes han encontrado un nicho de negocio, generando propuestas de toda índole,

desde aplicaciones que ayudan a perder peso, hasta algunas que logran ayudar a la inversión en el mercado de valores, con precios que pueden ser en centavos hasta algunas que podrían costar miles, todo depende de la calidad de información que provee, la interacción y el uso.

Hasta ahora el mercado de las aplicaciones se ha enfocado en elementos de consumo cotidiano, promocionar lugares de encuentro, finanzas personales, deportes, educativas, idiomas, juegos entre otros, pero cuando se buscan aplicaciones que permitan aprehender y vivir una ciudad, es difícil salir de las redes con intenciones de consumo.

No se puede desconocer que este es un mundo de mercado, y que hacer un desarrollo tecnológico exige de conocimiento, tiempo y dinero, lo cual genera que se espere una retribución económica, pero hay elementos que si bien no van a ser rentables desde el retorno de su costo, poseen un valor incalculable, pues rescatan los entramados sociales y humanos que desencadenan en calidad de la memoria colectiva o ayudar a que un ciudadano comprenda, aprehenda y se apropie de su ciudad, significa retornarle al mundo de la vida.

¿Qué tal si una persona cualquiera, mientras camina por las calles de su ciudad, ante el encuentro con un monumento, una obra de arte o un parque, solo tuviese que escanear un código en el lugar y este le brinde toda la información sobre él? Las posibilidades son infinitas, conocer la historia, los nombres, los relatos, los personajes; podría estar al alcance de un click; así como somos capaces de alimentar una aplicación sobre la inseguridad de algunas zonas de la ciudad, qué podría detenernos para generar un espacio virtual para la cultura, el conocimiento de la ciudad y la memoria colectiva⁶?

En el caso del objeto que dio origen a este ejercicio analítico, que fue el uso de los gimnasios al aire libre⁷, el reconocimiento de la ciudad fue una de las necesidades que se encontró en el desarrollo de la aplicación; pues si bien en una ciudad como Medellín, existen manifestaciones interesantes de sentido de pertenencia, los más jóvenes, han comenzado a perder la memoria de la ciudad y es ahí cuando las zonas destinadas para el deporte en los diferentes barrios, que comienzan a ser equipados con gimnasios al aire libre, son desconocidas y el ejercicio de ubicar geográficamente los parques bio-saludables y

⁶ Ya en algunas ciudades se están trabajando modelos de realidad aumentada aplicadas a este tipo de experiencias, lo que pretenden los autores es exaltar la posibilidad de hacerlo en nuestro contexto latinoamericano y la importancia que el mismo tendría.

⁷ Se debe entender en el contexto del artículo, que esta referencia se asocia con los gimnasios al aire libre como un espacio de ciudad, y que es el pretexto para la construcción crítica que se está presentando, en este caso sirve como ejemplo y constatación del juicio anterior, pues la investigación donde se enmarca el presente artículo consistió en el desarrollo de una aplicación tecnológica que permitiera el uso correcto de estos escenarios.

ayudar a su uso termina siendo una ocasión subutilizada, al perder la oportunidad de proporcionar otra información que podría ser relevante sobre estos escenarios de ciudad.

Pues aunque la idea sea el uso de un artefacto específico en un lugar determinado de la ciudad, la misma base tecnológica podría servir para estructurar una aplicación que esté orientada al recorrido de los diferentes museos de la ciudad, los parques que cada vez tienen más espacios para la interactividad, y hacer una visita guiada por los lugares más emblemáticos de una ciudad que está cargada de historia.

La idea es generar una inquietud, pues continuamente desde nuestras disciplinas se hace una denuncia sobre la falta de memoria y conocimiento por parte de las personas, pero son pocos los que tratan de desencadenar nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje que permitan que el conocimiento llegue a las personas, en las formas alternativas que la tecnología presenta.

¿Cómo hacerlo?

Cada vez es más evidente la necesidad de integrar los saberes y los conocimientos, cada vez que miramos hacia los vecinos encontramos nuevas alternativas y posibilidades; y posiblemente el otro encuentra lo mismo, un conocimiento o una alternativa que también estaba buscando. De esta manera, hoy las tecnologías de la comunicación y la información son una posibilidad para mediar intencionalidades de una forma contundente, en un siglo donde la identidad, la autonomía y lo personalizado es tan importante, no se puede dejar de lado ninguna alternativa que permita llegar a los seres humanos desde estos ámbitos, logrando una sana transición entre lo real y lo virtual.

Los propósitos educativos deben comprender e interpretar a su favor la simbiosis que se declaró al inicio de este escrito, pues al desaparecer los límites de lo real y lo virtual, la necesidad de establecer escenarios que permitan el desarrollo de actitudes deseables está mediado por la concepción de lo inmediato y lo fáctico con respecto a las intencionalidades del usuario, que en este caso, es el ciber-ciudadano que estamos formando y ayudando a habitar la ciudad. Vale la pena destacar, que hace mucho tiempo, los conceptos ciudadanía y ciudadano han sido reevaluados gracias la visión de la globalidad, aunque en la actualidad se pueden observar algunas actitudes que denotan una nostalgia de la vivencia de estos conceptos en relación directamente a lo territorial y político-social.

Esta realidad exige partir por el hecho, que la ciudadanía en la actualidad se vive según la construcción de mundos de sentido comunes, y la tarea real, es comenzar a generar la comunidad alrededor de temas de interés que catalicen conocimientos trascendentales de la cultura y

sociedad; todo esto, por medio de procesos que partan de lo particular a lo general, pues tal y como se ha establecido en la lógica de los aplicativos para móviles, todo parte de una caracterización, la cual establece datos relevantes como edad, sexo y estrato socio-económico donde aplique. Solo con esta información, ya el sistema puede generar un espacio de interacción y unos temas de interés, sin contar con la información que automáticamente la red toma de tu equipo y permite parametrizar tus gustos⁸.

De esta misma forma se puede estructurar una aplicación que permita conocer y habitar una ciudad real, solo hay que preguntarle al usuario sus intereses y características fundamentales, y devolverle así la autonomía para que haga uso de su tiempo y pueda apropiarse del lugar en que se encuentra; el conocimiento se traduce en pertenencia y la pertenencia en cuidado.

¿Funciona o no?

Saber específicamente si una propuesta de esta categoría tiene o no la receptividad esperada, solo es posible luego de su diseño e implementación, pues si bien las expectativas frente a la misma pueden ser muchas, se ha demostrado que algunas aplicaciones tienen éxito en cuanto dan respuesta al mundo de la vida de los usuarios, demostrando nuevamente cómo el mundo de lo virtual permea el mundo de lo real. Si bien los ciber-ciudadanos están continuamente viendo el mundo desde las ventanas tecnológicas, no se niegan la posibilidad de vivir en la realidad cada una de las experiencias que esta le brinda.

Uno de los elementos que se pueden destacar, es que la industria de aplicativos para dispositivos móviles es una empresa que crece exponencialmente, cada vez más son las actividades que las personas realizan asesoradas o acompañadas por un sistema experto que descargo en el Smartphone o dispositivo móvil de preferencia, muy pocas cosas pueden igualar la sensación de autonomía que produce el valerse por sí solo ante una actividad cotidiana y no son muchos los lugares donde se puede acceder a información de primera mano y calidad sobre un lugar o la forma de interactuar en el mismo, según su intencionalidad original.

Saber si una aplicación con estas características funciona o no, se mide generalmente por el número de usuarios que la descargan y la usan, pero poco se

⁸ Ya con esta información puedes empezar a interactuar con la actividad a la que esté orientado el sistema experto, por ejemplo en el caso de los gimnasios públicos, la etapa de caracterización, permitió saber si la persona es experimentada o no en el manejo de equipos para el acondicionamiento físico, si tiene sobrepeso o alguna enfermedad que limite su desempeño, con la información del GPS del teléfono se puede saber de cuál de los gimnasios al aire libre se encuentra más cerca, y según su elección determinar una rutina de trabajo con una intensidad de aprestamiento más avanzada y de forma personalizada.

sabe si realmente han generado procesos de cognición superior, o enriquecido la forma de habitar los espacios, lo cual exige generar un proceso de evaluación directo y objetivo que permita descubrir qué tanto aporta o no a la forma de vivir las personas la ciudad.

Una cosa si es segura y es que cada vez más asistimos a un uso significativo de aplicaciones que permiten establecer redes de apoyo al viajero, generar grupos de interés común que intercambian información relevante y ayuda real a la hora de estar en un lugar nuevo; igualmente se encuentran aplicaciones que facilitan encontrar una estadía económica en cualquier lugar del mundo y las recomendaciones turísticas del lugar con las recomendaciones necesarias para lograr un bajo costo.

Igualmente, han incursionado en este espacio los sistemas de transporte masivo, y las fuerzas de seguridad estatal, las personas cada vez hacen más uso de estos sistemas, pero se hace necesario hacer una evaluación detallada de los desarrollos cognitivos o sociales que estos dispositivos y aplicaciones han catalizado.

Conclusiones

La simbiosis existente en la actualidad entre la realidad física y la realidad virtual, se convierte en un espacio y una oportunidad para propiciar aprendizajes en los sujetos que fundamentados en la experiencia, pueden ser duraderos y significativos, lo cual podría desencadenar un proceso de transición entre el sujeto que simplemente está en un lugar y quien comienza a habitar un espacio. Diferencia que puede redefinir las formas en que los ciudadanos se apropian de sus espacios y participan de la ciudadanía global.

La transición entre la ciudadanía de a pie y la ciber-ciudadanía está marcada especialmente por el acceso y manejo de los nuevos dispositivos, en los cuales se ha demostrado que es necesario generar estrategias que faciliten la apropiación y manejo de los mismos, pues si bien la adquisición no se encuentra directamente relacionada con la capacidad económica, el dimensionar las posibilidades que los mismos propician, si está ligado al nivel cultural, a las expectativas y a los conocimientos de los usuarios.

No se puede afirmar que el ciudadano de a pie es mejor o peor que el ciber-ciudadano, la diferencia fundamental reside en la forma en que cada uno se acerca a la realidad, es de anotar que dicho acceso depende de elementos generacionales relacionados

con conocimientos e intereses. Uno de los elementos que debe ser claro es la apropiación cada vez mayor de herramientas tecnológicas, lo que se traduce en experiencias mediadas de la realidad, con todas las posibilidades, dificultades y situaciones que esta realidad genera.

El papel que juegan los dispositivos móviles como facilitadores en la aprehensión de nuevos conocimientos es indiscutible, por medio de ellos se desarrollan plataformas educativas, que permiten el acceso a procesos superiores de conocimiento. Sin embargo, no podemos desconocer que en varios casos se replican procesos formativos que se han desarrollado de forma tradicional, desperdiciando en gran parte la potencialidad que tienen los dispositivos móviles.

Aprovechar los dispositivos móviles para la generación de procesos de ciudad deseables, debe ser una iniciativa gubernamental, pues si bien en la actualidad existen aplicaciones que permiten la interacción en la ciudad, su orientación comercial no permite lograr objetivos trascendentes, como la construcción de la memoria histórica y cultural de una ciudad, o propiciar herramientas de conocimiento e interacción con la misma.

De la misma forma que se ha estructurado una propuesta tecnológica para la apropiación y uso de escenarios específicos en una ciudad, la misma tecnología puede ser usada para el desarrollo de una aplicación que permita al ciudadano nativo o no, habitar una ciudad, con facilidades como la gratuidad, la autonomía y el acceso a información fidedigna proporcionada por expertos.

Apropiarse de la ciudad que se habita, debe constituirse en una política pública, la cual permitirá desarrollar en las generaciones presentes y futuras actitudes propias de la civilidad, si bien lo que sucede en lo real se reproduce, comunica y comparte en lo virtual, de la misma forma la información que se construye y comunica en lo virtual, termina por impactar la forma y la ventana desde donde se mira lo real (Obregón, 2011).

Se hace fundamental constituir equipos multidisciplinares que contemplen la estrategias tecnológicas, pedagógicas y de contenido, facilitando que lo que se propone desde las intencionalidades teóricas, tenga posibilidad desde las condiciones técnicas, igualmente no se debe desestimar el papel que juegan los profesionales en diseño gráfico y animación digital, pues desde estos saberes los aportes se hacen fundamentales en el análisis de los medios para facilitar la información.

Referencias

- Blanco, V. P., & Adam, F. (2013). Integratiton of GIS (Geographic Information System) and locative tools in pedagogical and ludic practices for museums. *Arte, Individuo y Sociedad*, 121-133.
- Cadavieco, J. F. (2013). La interactividad de los dispositivos móviles geolocalizados, una nueva relación entre personas y cosas. *Historia y Comunicación Social*, 777-788.
- Cárdenas, E. G. (2014). Aprendizaje y TIC en el siglo XXI. *Revista Internacional de Humanidades*, 73-85.
- Chacon, G. G., & Vela, L. A. (2012). Internet y la participación ciudadana juvenil: una página en construcción. *REIRE*, 140-157.
- Díaz, A. L. (2006). Lo social como movilidad: usos y presencia del teléfono móvil. *Política y Sociedad*, 153-167.
- Gros, B. (2015). La caída de los muros del conocimiento en la sociedad digital y las pedagogías emergentes. *EKS*, 58-68.
- Gutierrez, A., & Tyner, K. (2012). Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital. *Revista Científica de Educación*, 31-39.
- Hopfgartner, K., & Vidoso, R. (2014). Espacios exclusivos y excluyentes: ¿Como y quien habita el espacio publico? El Boulevard Naciones Unidas (Quito) y La Boca (Ciudad de Buenos Aires). *Gestión y Ambiente*, 21-37.
- Obregón, J. S. (2011). La pedagogía ciudadana en Bogotá: ¿un proyecto autoritario o el mínimo común necesario para la construcción de una democracia radical? *Revista Educación y Pedagogía*, 137-146.
- Puchmüller, A. B., & Puebla, M. M. (2014). TIC en Educación Superior: usos e implicancias en dos carreras de instituciones argentinas. *Encuentros*, 11-23.
- Ramos, A., Herrera, J., & Ramírez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: un estudio de casos. *Revista Científica de Educomunicación*, 201-209.
- Vega, M. J., & Fontalvo, M. R. (2006). Narrar la cotidianidad ciudadana. una mirada a la televerdad como posibilidad para la construcción de cultura ciudadana. caso de "el mundo según pirry". *Investigación & Desarrollo*, 174-198.
- Velásquez, A. M. (2009). EL TRABAJO COLABORATIVO A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE LAS TIC. *Revista Q*, 1-20.



DRÁCULA EN EL CINE: COPPOLA Y SHORE

Análisis comparativo de un arquetipo literario

Dracula in Film: Coppola and Shore. Comparative Analysis of a Literary Archetype

CARME AGUSTÍ APARISI

Universidad Católica de Valencia "San Vicente Mártir", España

PALABRAS CLAVE

Dracula
Vampiro
Cine

RESUMEN

El mito del vampiro es uno de los más atrayentes de todas las épocas. Desde la creación del arquetipo literario, han sido multitud de relatos los que han pretendido caracterizar la idiosincrasia de este personaje. Pero será, sin duda, el cine, el que ha recreado y construido los diversos matices de su arquetipo. Drácula será popularizado y entrará a formar parte de la colectividad del mito, a partir de las diversas versiones del séptimo arte. Con Coppola se consiguió dar una visión humanizadora, y desde entonces, han sido múltiples las construcciones y deconstrucciones del personaje. Nos proponemos hacer un breve recorrido desde las características del monstruo creado por Stoker, pasando por Coppola y su nueva visión, hasta llegar a la última reinterpretación del mito que nos ofrece Hollywood: "Drácula, la leyenda jamás contada", analizando las características de la nueva reinención del personaje.

KEY WORDS

Dracula
Vampire
Cinema

ABSTRACT

The vampire myth is one of the most attractive of all time. Since the creation of archetypes in literature, a multitude of tales have attempted to characterise this character's idiosyncrasies. But it is undoubtedly film that has recreated and constructed the different nuances of this archetype. Dracula has become popular and come to form part of the community of the myth thanks to the different versions given by the seventh art. Coppola succeeded in giving it a humanising vision and since then there have been many constructions and deconstructions of the character. We propose taking a brief tour, starting with the characteristics of the monster created by Stoker, then taking in Coppola and his new vision and eventually arriving at Hollywood's latest reinterpretation of the myth: "Dracula, the legend never told," and analysing the characteristics of the character's new reinvention.

Introducción

Nos proponemos con este artículo, profundizar en uno de los personajes más sugerentes y enigmáticos de la literatura del siglo XIX: el vampiro, partiendo de una doble perspectiva de análisis. En primer lugar, definir las características literarias del arquetipo creado por Stoker, para posteriormente analizar cómo el primitivo arquetipo literario pasará al cine, adaptando y cambiando su visualización estética en la gran pantalla. Nos centraremos, concretamente, en dos producciones cinematográficas, que desde nuestro punto de vista, representan un gran cambio en la concepción del subconsciente colectivo del monstruo: *Bram Stoker's Dracula* (1992) de Coppola porque representa la humanización del personaje en la gran pantalla; y la última superproducción de Hollywood *Dracula Untold* (2014) de Shore, porque representa una mirada al mito antropológico fundacional del vampiro.

Si tuviéramos que hablar de uno de los mitos más importantes creado por el ser humano, habríamos de partir, sin ningún tipo de dudas del mito milenario del vampiro. El vampiro nace en los albores de la humanidad y representa, desde el primer momento, el referente de vida y de muerte más importante de todas las culturas. El vampiro es antropología, folklore, literatura, tradición, superstición, bebe de las fuentes más primigenias de la cultura humana, encarna el mal desde el principio y las ansias del más allá de superar esa condena ignominiosa que conlleva ser hombre y mujer: el pecado original y la muerte como castigo. Como afirma el gran estudioso del vampirismo Montagues Summers (2001: 17) "The most characteristic feature of the vampire is its horrid thirst for blood. By blood it sustains and nourishes its own vitality, it prolongs its existence of life in death and death in life. Blood it seeks and blood it must have". Y también lo describe como "The vampire has a body, and it is his own body. He is neither dead nor alive; but living in death. He is an abnormality, the androgyny in the phantom world; a pariah among the fiends" (2008: 12). El vampirismo no se hubiera podido imponer en las imaginaciones colectivas si no tuviera sus raíces en las creencias más antiguas de la humanidad. Proyecta la angustia de la muerte, de una muerte negada, ocultada. El simbolismo del vampiro es el de la vida en la muerte, pero de una vida opaca, triste, eternamente frustrada (Roux, 1990).

El vampiro hace un pacto con el tiempo, la inmortalidad comporta que no pueda envejecer, el tiempo no pasa para él; nace de la muerte, y por tanto, es un muerto viviente; eterniza las características físicas que tenía en el momento de la transformación y entra en la vida eterna (Villatoro, 2006). Aparece en todas las épocas y en todos los

períodos históricos, el chupador de sangre ya nunca abandonará a la humanidad. Desde las lamias de la antigua Grecia, o el *ekimmus* de Babilonia, hasta el *tx'ing-shihhs* de la antigua China. Y será, curiosamente, en la época de la Ilustración, cuando se piensa que la razón condiciona y guía al ser humano por encima de todo, cuando adquirirá un mayor protagonismo. Rousseau y Voltaire lo tendrán presente en sus discusiones filosóficas, y este último en su célebre *Dictionnaire philosophique* (1764), dedicando todo un capítulo a estos seres: "These vampires were corpses, who went out of their graves at night to suck the blood of the living, either at their throats or stomachs, after which they returned to their cemeteries"¹.

Pero no será hasta su aparición en la literatura, y más concretamente, en la literatura gótica, y de la mano de Stoker; cuando este mito universal, pasará a ser un arquetipo literario. Como afirma Aracil (2009: 167) "sin la obra de Stoker, Drácula no existiría". Si con *The Vampire* (1819) de Polidori, y *Carmilla* (1872) de Le Fanu, se habían asentado las bases en el inicio de la literatura vampírica; será con *Dracula* (1897) cuando el arquetipo del vampiro quedará completamente establecido y desarrollado. Stoker creará un verdadero mito literario, es decir, una creación que dentro de la mentalidad colectiva tomará todos los aspectos de los grandes mitos creados por la tradición (Fierobe, 2005).

Stoker tratará el personaje del vampiro de una manera totalmente independiente a cualquier figura paterna -Frankenstein-. Drácula no es producto de una creación humana, es el muerto viviente (Martínez Lucena, 2010) que se ha liberado de la consciencia moral y que sobrevive como un parásito. Necesita a los humanos para poder alimentarse y no está vinculado a nadie. Elige en cada momento a quién quitar la existencia, por esto, la eternidad de Drácula es infinita y mientras pueda seguir alimentándose de sus víctimas, se perpetuará la muerte gracias a la existencia de la vida. Drácula fascina, y será "reconnu comme *le plus beau roman du siècle* par Oscar Wilde, *Dracula fut dès sa sortie un succès*", desde su misma creación es inmortal².

Pero si el mito del vampiro, es conocido en realidad, como no dice Skal (2004) es porque Drácula ha ejercido una irresistible atracción faustiana en un gran número de personas que han utilizado los libros, el teatro y el cine, para poder explorar el poder de esta historia y expandir su influencia. Se conoce al vampiro, mayoritariamente, no por la lectura de sus libros, sino por la visión que el cine nos ha transmitido del personaje. El cine de vampiros siempre ha tratado, de una manera o de

¹ Voltaire, *The Works of Voltaire, A Contemporary Version*, (New York: E.R. DuMont, 1901), *A Critique and Biography* by John Morley, notes by Tobias Smollett, trans. William F. Fleming. Vol. VII. Monday, March 23, 2015. En: <http://oll.libertyfund.org/titles/1660>.

² *Les cent ans de Dracula...*, 1997, 8.

otra, uno de estos cuatro grandes temas: la eternidad, la existencia de lo sobrenatural en la vida cotidiana, las relaciones de posesión y el amor redentor (Cagiga, 2005).

Por tanto, pretendemos con este artículo en primer lugar, asentar las características del personaje literario creado por Bram Stoker y, ver cómo el cine ha adaptado este personaje a la gran pantalla, concretamente a partir de la película de Coppola, que representa un antes y un después en la concepción del arquetipo literario; para posteriormente, analizar la última superproducción de Hollywood y ver cómo actualmente el personaje continúa despertando interés por parte de un público fiel a uno de los personajes de la literatura universal que más han hechizado: el vampiro.

Drácula: La creación del arquetipo literario

La creación del personaje literario de Drácula por parte de Bram Stoker, supuso el nacimiento y la concreción del arquetipo del vampiro. La acción de la novela, que transcurre en 1893, hace que la historia literaria de Drácula se contextualice en la Inglaterra de finales del siglo XIX, y este hecho, propiciará la credibilidad de la narración que enraizará de manera impactante en una sociedad inconscientemente atrapada en el miedo y el terror a todo aquello que no pueda tener una explicación racional. Se trataba de dotar a la figura del vampiro de autenticidad, cosa que lo convertirá en el primer vampiro moderno (Ballesteros, 2000), concretando y perfeccionando el arquetipo iniciado por Polidori en su obra *The Vampire*.

Drácula atrae, plantea contraposiciones clásicas de conceptos enfrentados que marcan un constante devenir entre realidades opuestas: los Cárpatos y Londres; Europa del este y Europa occidental; el espacio rural y el espacio urbano; el castillo medieval y la gran metrópoli; la aristocracia y la burguesía; la superstición y el positivismo; la tradición y la revolución industrial (González Salvador, 1996). Es un texto desconcertante y nos cuenta la historia desde diversas perspectivas, así como con multitud de narradores; el relato acumula documentos desde un frenesí archivador, y multiplica los diversos puntos de vista. Drácula no habla; el silencio es signo de la heterogeneidad irreductible de una criatura venida de otro sitio (Fierobe, 2005).

Stoker recogerá todo el legado literario de autores anteriores y trazará, con golpe maestro, la personalidad del conde, que será siempre una sombra enigmática, que esperará caer constantemente sobre un público lector al que sorprenderá. Por todo esto, podemos afirmar que el personaje creado por Stoker será una criatura de una sobrenatural malignidad y un inmenso poder;

una figura gótica que al final será aceptada por todos los personajes del relato –hasta los científicos y los escépticos lo aceptarán– será siempre una presencia amenazadora. Stoker nos presenta un vampiro solitario y aislado, figura perseguida y finalmente destruida por sus enemigos, que utilizarán, tanto el antiguo poder de la religión, como la tecnología moderna para acabar con él (Senf, 1988).

El secreto de su éxito y de su supervivencia a lo largo del tiempo se encuentra, desde nuestro punto de vista, en la capacidad de transformación y de adaptación a través de los tiempos. Drácula, al igual que el personaje de Frankenstein, son, probablemente, los personajes que más han crecido fuera de sus novelas, ya que siguen generando nuevas lecturas en vez de agotarlas.³ Son muchas las interpretaciones que se han hecho de la novela y muchos los motivos que se han estudiado; desde el comportamiento sexual de las protagonistas, hasta aspectos como el estudio de la mente humana a través del texto; o del comportamiento analítico de los personajes..., pero desde nuestra perspectiva, pretendemos focalizar y analizar el arquetipo literario, para poder compararlo con el personaje creado por Coppola y el Drácula que nos presenta Shore en la última versión cinematográfica realizada.

El primer paso para la concreción del arquetipo es ver de qué manera lo caracteriza la novela. La descripción del personaje va evolucionando a la vez que transcurre la acción y los acontecimientos. La primera descripción del conde Drácula⁴, aparecerá cuando Jonathan Harker llegue al castillo:

Su rostro era marcadamente aguileño, de nariz delgada, [...] la frente era alta y abombada y los cabellos, escasos en las sienes [...]. Sus cejas, muy pobladas, casi se unían por encima de la nariz [...]. La boca, a juzgar por lo que se podía ver bajo el grueso bigote, era firme y más bien cruel, y sus dientes, particularmente blancos y afilados, sobresalían de los labios [...]. Sus orejas eran pálidas y extremadamente puntiagudas; el mentón era ancho y fuerte, y las mejillas firmes [...]. La impresión general que daba era de una palidez extraordinaria [...]. Sus manos [...] me habían parecido blancas y finas. Pero al verlas de cerca [...] eran bastas y con dedos cortos y gruesos [...]. Las uñas eran largas y finas, y estaban afiladas. (Drácula, 2008: 120-21)

³ Lucendo, S., *Lo monstruoso no caduca*, en <http://elpais.com/diario/2008/06/07/babelia/1212794228_850215.html>, consultada 23/03/2015.

⁴ Hemos de recordar aquí que el siglo XIX también fue el siglo de Cesare Lombroso y “su modelo criminal”. Podemos encontrar las teorías de Lombroso y de los antropólogos raciales en la descripción que Stoker hará del conde: cejas pobladas, raras, y arqueadas fosas nasales, orejas puntiagudas... Para Lombroso, el criminal nato podía identificarse por sus características físicas (citado en Norma Lazo, 2004: 68).

La primera impresión que produce la presentación del conde es de repulsión. Pero la descripción del rostro de Drácula representa la relevancia que en él posee la alteridad, la diferencia racial ante “el ideal” occidental, y sobre todo, británico. Es un rostro y una complexión propia de la cultura oriental, con características semíticas muy exageradas por Stoker. También Mina nos proporciona una descripción del conde la primera vez que lo ve:

[...] Miraba fijamente a un hombre alto y delgado, con una nariz ganchuda, bigote negro y barba puntiaguda [...]. Su cara no era agradable: tenía facciones duras, crueles, sensuales, y sus dientes, grandes y blancos, que parecían más blancos todavía porque sus labios eran muy rojos, estaban afilados como los de un animal. (*Drácula*, 336)

Stoker describe a un ser repulsivo, más cercano al monstruo que en realidad es, que no al ser humano que aparenta, con unas características físicas muy detalladas: es alto y delgado; siempre viste de negro; de facciones duras y crueles a pesar de tener un punto de seducción; con bigote y barba; de nariz aguileña; labios y ojos rojos cuando entra en cólera; colmillos afilados como los de un animal; orejas en punta; muy pálido y con dedos muy gruesos; uñas afiladas; piel fría y fetidez de aliento.

Pero, a su vez, es un ser culto, preocupado por la sabiduría y la información, con una gran biblioteca cuyos libros ha leído, y que cansado de vivir en soledad, quiere conquistar Londres, la metrópoli, la gran ciudad. El conde anhela la inmortalidad para poder conquistar una decadente y materialista Inglaterra victoriana en un primer momento, pero en última instancia, quiere dominar el mundo (Florescu-McNally, 1989). Tiene una posición económica privilegiada, es un aristócrata que pretende ser aceptado en la sociedad inglesa y con su poder económico, puede comprar todos los edificios que necesita. Stoker nos presenta un personaje que representa el declive de la antigua sociedad de Europa central, es un personaje del pasado. Es un viejo aristócrata que será superado por la nueva y emergente clase social: la burguesía, cuyos valores principales serán exclusivamente mercantilistas, el dinero es el nuevo dios de esta clase social. Los viejos valores, honor, patria, religión, del Antiguo Régimen, han sido desbancados; y así, su representante, el conde Drácula, al final será vencido.

La maestría de Stoker al saber combinar en la novela tradición, leyenda y creación propia, ha hecho de Drácula la obra clásica de los relatos de vampiros. El conde tiene un pasado constatado históricamente y toda una serie de historias vividas que le conferirán una gran experiencia y una superioridad intelectual, como podemos apreciar por el relato de Harker:

He tenido una larga conversación con el conde. Le hice unas cuantas preguntas sobre la historia de Transilvania, y el tema le animó de manera asombrosa. Al referirse a hechos y personajes, y especialmente a batallas, hablaba como si hubiese estado presente en todas ellas. Más tarde lo explicó diciendo que para un boyardo el orgullo de su familia y de su apellido constituye un orgullo personal. [...] Siempre que se refería a su linaje decía “nosotros” y utilizaba el plural como los reyes. (*Drácula*, 137)

Debe de tratarse, sin duda, de aquel vaivoda Drácula que se hizo famoso luchando contra los turcos, al otro lado del gran río en la misma frontera con Turquía. (*Drácula*, 434)

Será Stoker, por tanto, quien asentará las bases del arquetipo literario y hará de Drácula un personaje que tendrá un gran poder hipnótico sobre la víctima; la seducción será, así pues, inherente al personaje, la seducción y el poder del vampiro es máximo en el relato. Es interesante también a la hora de definir el arquetipo, el cambio físico que se produce en estas criaturas, en este caso en el conde, cuando beba sangre, comprobando el proceso de rejuvenecimiento que se efectúa. La sangre es vida, da la vida y la vitalidad, rejuvenece. El conde no come ni bebe, Harker también deja constancia desde el primer momento del relato de que Drácula nunca come ni bebe con él: “es extraño que todavía no le haya visto comer ni beber (*Drácula*, 132).

No se refleja en los espejos y su cuerpo no proyecta la sombra:

[...] el hombre estaba a mi lado y podía verlo por encima del hombro. ¡Mas no se reflejaba en el espejo! [...] Mas no había ni rastro de ningún ser humano, a excepción de mí. [...] Luego cogió el espejo y prosiguió:

—Este es el maldito espejo causante del daño. Nefasta baratija de la vanidad humana. ¡Fuera de aquí! (*Drácula*, 131-132)

El espejo, para Drácula, representa la vanidad humana. Este tema está directamente relacionado con el tema del alma humana, y el vampiro, siendo criatura maligna, no puede tener alma. El conde es un ser maldito, representa la criatura diabólica que se relaciona con el diablo. El vampiro no tiene alma y su maldición es su condena. Existe una estrecha simbología, en este tema, entre alma y espejo, por esta razón, Drácula odia tanto el alma como el espejo.

Tiene la fuerza de muchos hombres y su piel está fría. Cuando más sangre beba mayor será su fortaleza. También la narración nos deja esta constatación:

No obstante, en cuanto traspasé el umbral, se adelantó impulsivamente hacia mí y, tendiéndome la mano, apretó la mía con tal fuerza que me hizo estremecer de dolor sensación que no disminuyó por el hecho de que estuviera tan fría como el hielo y más bien pareciera la mano de un muerto. (*Drácula*, 118)

Tiene el poder de la transformación, será un lobo, un murciélago; puede llegar rodeado de niebla. Aparecer en los rayos de luna en forma de chispas de polvo. Disminuir y aumentar de tamaño. Puede entrar y salir de cualquier lugar por muy bien cerrado que esté. Tiene poder sobre la tormenta, la niebla y el trueno. Le obedecen, la rata, el búho, el murciélago, el zorro y el lobo. Tiene el poder sobre las bestias. Utiliza la nigromancia⁵ y la invocación de los muertos, y estos, le deben obediencia. Puede ver en la oscuridad, ya que no sale a la luz del día. “Su poder cesa, como el de todas las fuerzas malignas, con la llegada del día” (*Drácula*, 432). La simbología entre la luz y la oscuridad se desarrolla con gran maestría en el relato. La claridad representa la bondad, el bien que impera durante la luz solar. La metáfora de la luz, que desde la antigüedad, a través de la Edad Media, hasta la Ilustración, domina el discurso filosófico y teológico, muestra una referencia fuerte. La luz brota de una fuente o de un origen. Es el medio de las instancias que obligan, prometen, o prohíben, como Dios o la razón. Luz y tinieblas son del mismo modo originarias. La luz y las sombras se pertenecen mutuamente. Con el bien está puesto a la vez el mal (Chul Han, 2013). El vampiro es criatura de la noche, demoníaca; y en este punto, el arquetipo funciona perfectamente como catalizador negativo de todo aquello que representa la oscuridad. Es un ser de la noche, sus poderes serán activados durante la noche, la oscuridad será su reino. El día representa la muerte del vampiro, su destrucción.

Pero, con todo esto, el vampiro no es libre, no puede entrar a un sitio, si primero no es invitado. Ha de reposar durante el día en un ataúd con tierra de su patria. Y solamente puede cruzar aguas vivas si estas se encuentran en calma. Stoker limitará el poder del vampiro anulándolo en determinadas circunstancias. Tópicos que pasarán a la literatura vampírica posterior, reafirmando el arquetipo. El olor del ajo será insoportable para el vampiro. La cruz, elemento de la simbología religiosa por excelencia, lo contendrá. La rama de rosal silvestre puesta sobre la tumba del vampiro, imposibilitará su abandono. Una bala consagrada disparada sobre su ataúd, lo destruirá. Atravesarlo con una estaca le retornará la paz, y cortarle la cabeza, le dará el descanso eterno.

Por tanto, podemos afirmar que será Stoker quien concretará todas las características arquetípicas del vampiro clásico. Arquetipo literario que pasará a toda la literatura posterior y al cine,

⁵ La nigromancia es una mezcla de diversas prácticas todas ellas incorporadas en el conjunto de la magia explícitamente diabólica. [...] Esencialmente, la nigromancia es la fusión de la magia astral y el exorcismo. El nigromante intenta atraer (conjurar) los demonios para usarlos en su beneficio (Yo ordeno...) (citado en Richard Kieckhefer, 1992, pp. 177-178). Aunque hay que tener en cuenta que la nigromancia también implica la invocación de los muertos.

transmitiendo la imagen del conde Drácula que ha quedado en el inconsciente colectivo, y que tal y como afirma en el relato Van Helsing: “es una bestia, o peor aún: un demonio cruel que no tiene corazón” (*Drácula*, 428). El vampiro de Stoker es un monstruo.

Y el monstruo se hizo cine: Coppola y Shore

Desde el mismo momento en que el cine descubrió al vampiro, se produjo una atracción que ya nunca pudo dejar de coexistir. El vampiro es el mito cinematográfico por excelencia y la imagen de *Nosferatu*, asolando la civilización occidental ya nunca dejará el inconsciente colectivo de la gran fábrica de los sueños que será Hollywood.

Muchas son las películas que han retratado al monstruo, y muchas las visiones iconográficas que lo han representado, pero nuestro trabajo pretende centrarse en dos momentos clave en la representación y la evolución del personaje: en la película de Coppola, porque para nosotros esta película representa un antes y un después en la caracterización del arquetipo; y en la película de Shore, porque es la última en tratar el personaje de Drácula en la gran pantalla.

Partiendo en primer lugar de la adaptación cinematográfica que hará Francis Ford Coppola del personaje histórico en su película *Bram Stoker's Dracula* (1992), podemos afirmar que el film representa una adaptación muy acertada del clásico de Stoker, aunque el director, se permita algunas licencias, cambiando algunas partes de la historia introduciendo, por primera vez, y aquí radica el giro en el cambio del arquetipo, una importante historia de amor que no aparece en las anteriores versiones del mito de Drácula. El Drácula de Coppola tiene personalidad propia y supone, no una mera ilustración de un texto, sino la reinterpretación que hace un artista de la obra de otro, el punto de partida para la creación de un mundo estético nuevo y original (Díaz-Maroto, 2000).

El conde de esta película, interpretado por Oldman, no es el monstruo de las películas anteriores, sino que lleva una existencia humana injusta que acabará conectando con el espectador, y hará que este disculpe su condición vampírica, y al final incluso lo entienda, acepte y simpatice con su personaje. El inicio de la historia, enmarcado en el personaje histórico, es la primera diferencia fundamental respecto del libro de Stoker. Coppola nos presenta el Drácula de la tradición más pura, el Vlad Tepes histórico, defensor del mundo cristiano frente a los ataques de los turcos. Escenifica con el juego del rojo y el negro, la crueldad del héroe de la leyenda y el triunfo del Dios cristiano con la escena del beso sobre la cruz después de la gran batalla. Pero paralelamente, Coppola nos introduce en la

muerte, –en el suicidio– de la princesa Elisabetha, cuando crea que su amor, Drácula, ha muerto en la batalla y no pueda concebir la vida sin él. El engaño del turco, la desesperación de una vida sin amor, conlleva el suicidio de la princesa y la desesperación de Drácula.

El inicio de la película no puede ser más diferente del relato del libro. Por el suicidio vendrá la condena de la Iglesia, el dolor de Drácula y la no aceptación de la muerte de la amada como pago a su triunfo contra el turco. Drácula renunciará a Dios, renegará de Él: “¡Renuncio a Dios! Resurgiré de mi propia muerte. [...] La sangre es vida [...] y será mi vida”⁶.

Este conde Drácula representa el orgullo y la nobleza de otra época, su familia perteneciente a la Orden de los Dracul –del Dragón– defenderá la cristiandad del avance del Imperio turco. “Yo provenía de una gran raza. [...] Soy el último de esta especie”. Drácula es consciente de su condena y de su pasado, vive del pasado recluso en su castillo; pero cuando descubra el retrato de Mina –igual que pasa a *Nosferatu*–, todo esto cambiará. El destino entrecruza las dos historias Elisabetha/Mina, y será aquí y por primera vez, cuando Coppola humanice al monstruo. Cuando Drácula vea el retrato de Mina resurgirá el amor en él, el amor a su princesa. Las lágrimas lo humanizarán, nunca se había visto al monstruo llorar, el amor y la compasión no son atributos de esta criatura. El gótico de terror característico de este género ha desaparecido del relato de Coppola. El Drácula de Coppola es una historia de amor romántica, lo cual hará que el conde afirme: “el hombre más afortunado es aquel que encuentra el amor verdadero”. Nada más alejado del tópico del vampiro clásico.

La dualidad del personaje viene representada por la doble caracterización del vampiro. Por una parte, será la bestia que atacará a Lucy, en una escena mítica y erótica del personaje; la tensión sexual es álgida en el momento en que Lucy ya ha sido infectada, por el sexo y por la sangre, por el monstruo. Pero a la vez, Coppola convertirá el personaje en un joven príncipe, bello, caballeroso y elegante; el príncipe de Mina es el amor prohibido, la pasión y el deseo; la unión de dos almas gemelas. Y Mina se enamorará sinceramente de Drácula y su amor lo salvará, representará la redención y el perdón de Dios, el descanso eterno. Se cerrará el círculo iniciado por aquel defensor de la cristiandad y servidor de la mano de Dios que retornará a su seno. Y Drácula llorará por segunda vez, cuando Mina recuerde la historia de la princesa. La presencia de las lágrimas subraya, de nuevo, el registro melodramático del film de Coppola, que se ha ido convirtiendo a lo largo de la historia en una bonita y poética historia de amor (Adam-Azcárraga, 2001). Y la redención llegará en la última escena, dentro de la iglesia, herido de muerte, el amor de

Mina conseguirá su salvación, el perdón de Dios y el descanso eterno. El monstruo desaparecerá y se transformará en el príncipe Vlad, el servidor de la cristiandad. Y Coppola hará triunfar el amor en una versión cinematográfica alterada completamente al final, respecto al clásico de Stoker. “Mi amor” le dice Mina, y de esta manera, lo liberará del poder tenebroso. Y acabará diciendo: “nuestro amor es más fuerte que la propia muerte”.

El Drácula de Coppola representa al hombre de finales de siglo, atormentado por los acontecimientos, por las pasiones efímeras y por el ideal del amor eterno. Representa la humanización del vampiro. A partir de este film, una nueva visión del monstruo empieza a desarrollarse. Hay una dualidad en el personaje y su devenir existencialista que culminará con otra película clave en la evolución del personaje: *Entrevista con el vampiro* (Da Conceição, 2009).

La película de Shore, *Dracula Unlod* (2014), tiene un inicio histórico real ya que se contextualiza en el año 1462, en una Transilvania gobernada por el príncipe Vlad III llamado *El Empalador*, luchador incansable contra el imperio turco y defensor de las fronteras de occidente. Por tanto, este inicio histórico nos presenta un Vlad rey, respetado por su pueblo, y que gobierna justamente sus territorios, amenazado constantemente por el peligro que supone el ejército turco.

Un análisis antropológico del personaje histórico, nos llevaría a afirmar que la última versión hollywoodiense del mito del vampiro, pretende acercarnos al personaje histórico, que es probablemente, uno de los aciertos más interesantes a la hora de analizar esta película. Aunque, sí que tenemos que matizar, que esta visión histórica es mucho más edulcorada y superficial que la propia versión sobre la que se basa el personaje. Introduciéndonos en el príncipe histórico, podemos afirmar que se ha intentado reproducir el contexto medieval de la Europa del este, donde aparecerán los *voivodas*, príncipes de Valaquia y conquistadores de Transilvania.

Drácula era hijo de Vlad Tepes II *Dracul*. El nombre de *Dracul* proviene de la etimología rumana y significa Dragón, donde el apelativo *Dracul* quiere decir *pequeño dragón*, aunque existen diversas interpretaciones a la hora de fijar el nombre. Una de ellas asocia *Dracul* con el demonio –Dragón en rumano significa demonio o dragón–, y el sufijo *ul* es el artículo determinado que se añade al final de la palabra; fue el emperador Segismundo de Luxemburgo quien invistió a Vlad como miembro de la Orden del Dragón (Petoia, 1995), orden instaurada para luchar contra los turcos. El año 1431 Vlad II de Transilvania fue admitido en la orden y adoptó el símbolo del dragón en sus estandartes y en sus monedas (Bunson, 1993). Una segunda teoría estima que el sobrenombre se relaciona directamente con la forma de vestir del *voivoda*, que consistía en una capa y un escudo que

⁶ Hemos reproducido fielmente los diálogos de la película en lengua española.

llevaban dragones y que la tradición popular asimiló con un pacto con el demonio (1993).

La simbología del nombre la podemos apreciar en la película en dos momentos cruciales. En primer lugar, en la escena donde el príncipe entrará en contacto con la temida criatura de las montañas, lo cual posibilitará el giro del argumento respecto a la evolución de la historia. Cuando el vampiro ancestral nombre su linaje “Familia *Dracul*, Hijo del Diablo”, a lo cual responderá el príncipe “No, Hijo del Dragón”. Y en una segunda escena al final de la película, cuando un Drácula victorioso afirme “Hijo del Diablo”. Se ha completado el círculo de su transformación y acepta su nueva naturaleza identificándose con el Diablo. Shore, fiel a la historia, ha respetado la importancia del nombre del personaje.

Este personaje histórico fue famoso por su método de ejecución de sus enemigos y será conocido en la historia con el nombre de Vlad Tepes *El Empalador*, nació en Rumanía (Sighisoara), y su fisonomía ayudó a formar parte de su leyenda:

No era muy alto, pero sí corpulento y musculoso. Su apariencia era fría e inspiraba espanto. Tenía una nariz aguileña, fosas nasales dilatadas, un rostro rojizo y delgado, y unas pestañas muy largas que daban sombra a unos ojos grandes, grises y bien abiertos; las cejas negras y tupidas le daban un aspecto amenazador. Llevaba bigote, y sus pómulos sobresalientes hacían que su rostro pareciera aún más enérgico⁷.

Para poder entender este personaje histórico con profundidad, y poder comparar su arquetipo con el que nos presenta la película de Shore, hemos de reflexionar sobre la contextualización histórica de la época que le tocó vivir. “En esta época, Transilvania era una región próspera poblada por un mosaico de razas y culturas: los rumanos, descendientes de los habitantes originarios de la región, los dacios; los húngaros, que se habían establecido en el territorio en el siglo XI; los *szeklers* o *székely*, descendientes de los hunos; y los sajones, pobladores de origen alemán. (Cueto, Díaz, 1997.). La situación europea era muy complicada en aquella época; por un lado se luchaba contra las herejías, y por el otro, contra el eterno enemigo de occidente, el Imperio Turco. Serbia, Bosnia y Valaquia, eran territorios de frontera natural contra el ataque de los turcos, de aquí la importancia de Vlad Dracul, a quien se le otorgó el título de “Protector de la frontera transilvanovalaca” (Märting, 2009).

La visión que nos ha llegado de este príncipe valaco es muy diferente dependiendo de quién la cuente. Desde la perspectiva alemana, se nos dice

que Vlad Tepes practicaba la crueldad por placer. Claro que no hay que olvidar aquí, las constantes campañas de Vlad contra las poblaciones sajonas y sus habitantes. En cambio, desde la perspectiva rusa, aun siendo un príncipe cruel, se señala que Vlad fue un soberano justo. Siguió la política tradicional de los príncipes valacos anteriores y fue educado en la fe ortodoxa de la iglesia rumana. Entre los objetivos de Drácula estaba la utilización del terror para poder controlar la anarquía feudal de sus territorios, la prevención de los desórdenes y la garantía de la seguridad; por esta razón, sus métodos serán posteriormente muy cuestionados (Florescu, McNally, 1989).

Continuando nuestro análisis paralelo de la película de Shore, el personaje que nos presenta el film es el de un príncipe justo, preocupado por las necesidades de su pueblo, amante esposo y padre, protector de sus dominios y de su familia. Un príncipe que es fiel a su linaje y que habiendo sido prisionero de los turcos se opondrá a las demandas del sultán Mehmet II –personaje real del contexto histórico– de entregar los jóvenes de su pueblo para servir en sus tropas. Nada que ver, como podemos apreciar, con la realidad del personaje histórico. Shore nos presenta un protagonista muy alejado de las concepciones medievales de la época, anclado en un pensamiento moderno de concepto de familia y de honor hollywoodiense, un personaje alejado de la realidad histórica, inspirado en los superhéroes de la Marvel. Un príncipe de película que nada tiene que ver físicamente con la descripción del *voivoda* valaco. El Drácula de Shore no puede ser más sugerente, atractivo, musculoso y perfecto.

Respecto a la visión que nos da la película de la fama de *El Empalador* y su crueldad, tampoco aquí se es fiel al personaje. Entreveladamente se nos da cierta información de sus empalamientos y de su fama cruel, pero no se profundiza en esta faceta, ya que, desde el primer momento, el príncipe atrapa al espectador y este se identifica con él y con sus problemas.

Sí que podemos afirmar que hay que tener en cuenta el contexto en el cual vivió el auténtico Vlad y los métodos de la época que eran efectivamente de una gran crueldad, así como también, que aquellos que los utilizaban tenían muy poca consideración por la vida humana (Märting, 2009). La crueldad era un arma utilizable contra el enemigo. Una conducta disidente era un peligro y tenía que ser combatida. (2009).

Drácula, capturado por los turcos, aprendió durante años los refinados métodos de tortura, y al final murió en batalla el año 1476 cuando dirigía una campaña contra los turcos y los boyardos sajones. Fue decapitado y según cuenta la leyenda su cabeza enviada a la corte del emperador otomano (Aracil, 2009).

Pero una película de estas características –una película de acción–, no pretende profundizar en el

⁷ Descripción de Vlad Tepes por Nicolau Modrussa, delegado papal en la corte húngara (citado en Ralf-Peter Märting, *Drácula. Vlad Tepes, el Empalador y sus antepasados*. Barcelona: Tusquets, 2009, p. 7).

personaje histórico, sino contarnos una historia entretenida, donde la transformación del príncipe en vampiro cautivo a un espectador sin más pretensiones que la diversión momentánea.

Es interesante remarcar aquí, no obstante, que esta es la primera película que acerca el personaje a la historia, y sobre todo, no podemos dejar de insistir en que este personaje histórico, tan sanguinario, fue base de inspiración de Stoker para crear su personaje literario, y tiene que ver con que Stoker recibiera informaciones del príncipe por parte del orientalista experto Hermann Vambery. Esto, junto con la asociación del nombre del *voivoda* como *Draculea*, de la orden draconiana, hizo una rápida asociación de ideas. El dragón es la encarnación del mal en la cultura occidental, el demonio; y de aquí, a la identificación del dragón con el murciélago y con el vampiro solamente había un paso. La verdad del personaje histórico es que nunca tuvo nada que ver con los vampiros, pero su leyenda de crueldad y las mitificaciones posteriores hicieron que el personaje de Stoker estuviera prácticamente perfilándose.

Si tiene cierto interés para nuestro análisis, la película de Shore, en segundo lugar, es por la visión antropológica del vampiro que nos da. La leyenda y la historia que se elabora alrededor de la creación del primer vampiro es una vuelta a los orígenes del vampirismo, identificándolo con el demonio.

En el continente europeo, la tradición y la diversidad de vampiros son de una gran importancia. En Rumanía, país de tradición vampírica por excelencia, podemos encontrar en su folklore el *moroi* o *muroii*, vampiro con poderes de brujo que bebe la sangre de los vivos. El *murony* que es un vampiro de Valaquia con poderes mutantes y que puede transformarse en gato negro o en araña, visible durante el día y por la noche. El *Nosferatu*, el vampiro rumano por excelencia, vampiro de apariencia animalística y afilados incisivos. El *priculié*, vampiro de Valaquia que se transformaba por la noche en un enorme perro negro, y durante el día en era un bello joven. O el *varcolaci*, un vampiro muy delgado de piel arrugada que muta en un horrible monstruo.

El vampiro que nos presenta Shore en su película estaría a mitad camino entre el *Nosferatu* y el *varcolaci*. Parte del folklore de estos pueblos y se inspira en ellos para presentarnos su criatura en la oscuridad de una cueva maloliente, donde la sangre y la muerte nos hacen presagiar el monstruo que se nos presentará posteriormente. Es una criatura animalística, un monstruo que se esconde de la luz del sol, siguiendo toda la tradición del folklore respecto a la luz solar y la muerte del vampiro. Es un ser maligno que se basa en una leyenda: la que dio origen a la primera criatura. Tiempo atrás, la bestia era un hombre mortal que convocó a un demonio para proponerle un trato y así, poder conseguir su poder oculto. El demonio engañó al hombre y lo condenó a la oscuridad de la cueva,

donde permanecería alimentándose de sangre humana hasta que otro hombre lo liberase. Leyenda real de la película que nos introduce en el tópico del pacto entre el demonio y el hombre, tema inaugurado literariamente con el *Fausto* (1806) de Goethe. Al igual que en esta obra, el vampiro de la película también será engañado por el diablo. El ansia de poder y de dominio se repetirá, será utilizado por Shore para argumentar su leyenda. Pacto y traición son consubstanciales al demonio, y en este caso, al vampiro.

La criatura que nos presenta Shore comparte rasgos de dos vampiros rumanos, como *Nosferatu* tiene la piel muy blanca, los ojos rojos, y unas largas uñas; como el *varcolaci*, la piel muy arrugada y es delgado. Además, no tolera la luz solar, tiene una gran fuerza, y una necesidad imperiosa de sangre humana; no puede soportar la plata que debilita sus poderes “Tu plata me incomoda, ocúltala de mi vista”, tiene unos colmillos muy afilados y una larga lengua de reptil. Una criatura ancestral que proviene de toda la tradición vampírica de la antigüedad.

Y será este ser, aquel que a ojos de Vlad, podrá salvar a su pueblo. Realizará el pacto entre la criatura y el príncipe, pactará con el Mal para salvar a su pueblo. El vampiro otorgará sus poderes a Vlad a cambio de que este no pruebe la sangre humana durante 3 días –simbología de la muerte y resurrección de Cristo–. Si durante este periodo de tiempo vence la tentación, Vlad será de nuevo hombre; pero si bebe sangre humana su naturaleza cambiará para siempre y liberará a la criatura, transformándose él para toda la eternidad en Drácula. Se cumple el pacto mediante el rito de la sangre, Vlad beberá sangre de la criatura en un cráneo humano, y así, el príncipe morirá para renacer como vampiro –criatura de la noche–.

Respecto a las características del personaje que representa el príncipe, ya hemos podido comentar que son las propias del héroe de los relatos epopéyicos: es protector de los débiles, de su familia y de su pueblo; es valiente se enfrenta al ejército turco y posteriormente a la criatura de la montaña que le dice: “Has vuelto, nadie había vuelto jamás”, “Aquellos que entran apestan a miedo, en ti detecto esperanza”; y es heroico, frente a la adversidad, contrapone su fuerza moral.

Respecto al arquetipo del vampiro una vez convertido, podemos afirmar que este Drácula cumple a la perfección con el arquetipo clásico literario: tiene la fuerza de más de 100 hombres; una velocidad y rapidez extraordinarias; el dominio de la noche y de sus criaturas; la capacidad de una rápida curación; una gran agudeza de vista y de oído y puede transformarse en miles de murciélagos; pero también, como el arquetipo literario: no tolera la plata, el sol puede acabar con él por eso su dominio se produce por la noche, y tiene un ansia insaciable de sangre humana.

Pero el personaje, al igual que el vampiro de Coppola puede amar, y su amor por su estimada y por su pueblo, lo llevará a una reflexión moral, mucho más compleja que la del vampiro de Coppola, ya que este vampiro renunciará a su humanidad por salvar a sus seres queridos, justificará su transformación para defender su modelo de vida frente a un enemigo que se considera peor, el de los turcos. Sacrificará su existencia humana por salvar a su hijo y a su pueblo.

Hay algunas semejanzas entre el vampiro de Coppola i este último vampiro de factoría hollywoodiense: El amor, como ya hemos podido apreciar. Pero también, el atisbo de consciencia moral que solo se vislumbra en Coppola respecto del vampiro hacia Mina, pero que está mucho más presente en el film de Shore. Si el Drácula de Coppola es un personaje eminentemente literario, el de Shore es un vampiro que ahondará en la vertiente histórica del príncipe, así como en la antropológica del vampiro. Al final literatura, antropológica e historia, vuelven a darse la mano, en uno de los mitos más sugerentes de la humanidad: el del vampiro.

Por tanto y a modo de conclusión final podemos añadir que:

- El vampiro de Coppola se asienta, aunque con matizaciones, en el tópico literario de la criatura, y el de Shore lo hace en las características del vampiro histórico, el príncipe de Valaquia.
- Los dos directores nos presentan un personaje que sabe amar, característica inapreciable del tópico literario. Se

convierten en vampiros, precisamente por amor; el de Coppola, por amor a Elisabetha; el de Shore, por amor a su familia y a su patria.

- Los dos personajes comparten características del arquetipo literario clásico: se alimentan de sangre, les afecta la luz del sol, el vampirismo infecta a la víctima por la mordedura, tienen una fuerza sobrenatural, viajan a través del tiempo...
- Físicamente se ha producido la humanización del personaje, y además, los dos son atractivos, agradables al espectador, y conectan con sus simpatías. El vampiro, ya no es una criatura de las tinieblas, encarnación del mal, es un príncipe que lucha por honor y por amor. El vampiro ha conquistado al espectador moderno y ha perdido la esencia del arquetipo clásico.

Agradecimientos

Este estudio se incluye en el marco del grupo de investigación número 188, "Estudios de Lengua y Literatura y su Didáctica" que se lleva a cabo en el Departamento de Lengua y Literatura de la Facultad de Psicología, Magisterio y Ciencias de la Educación de la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. Así como en el marco del proyecto I+D+I MEHHRLYN "Magia, épica e historiografía hispánicas. Relaciones literarias y nomológicas", FFI2015-64050, dirigido por Alberto Montaner (Ministerio de Economía y Competitividad).

Referencias

- Adam Mateu, C. y Azcárraga Pascual, M. (2001). *Guía para ver y analizar Drácula de Bram Stoker*. Valencia, España: Nau Llibres.
- Aracil, M. G. (2009). *Vampiros. Mito y realidad de los no muertos*. Madrid, España: EDAF.
- Ballesteros, A. (2000). *Vampire Chronicle. Historia natural del vampiro en la literatura anglosajona*. Zaragoza, España: Unaluna.
- Bunson, M. (1993). *The Vampire Encyclopedia*. Nueva York, Estados Unidos: Crown Trade Paperbacks.
- Cagiga, N. (2005). Cuatro reflexiones sobre el vampirismo. En Hilario J. Rodríguez (Coord.), *Las miradas de la noche. Cine y vampirismo*. Madrid, España: Ocho y Medio. Libros de cine.
- Cueto, R. y Díaz, C. (1997). *Drácula. De Transilvania a Hollywood*. Madrid, España: Nuer.
- Chul-Han, B. (2013). *La sociedad de la transparencia*. Barcelona, España: Herder.
- Da Conceição Ribeiro, A. (2009). *Do vermelho-sangue ao rosa-choque: o mito do vampiro e suas transformações no imaginário midiático do século XXI*. XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, Curitiba, Brasil: 4-7 de septiembre de 2009. Consultado el 24/03/2011 en: <<http://www.fca.pucminas.br/embriao/textos/vermelhosangue.pdf>>.
- Díaz Maroto, C. (2000). *Cine de vampiros: una aproximación*. Manacor, España: Recerca.
- Fierobe, C. (Ed.) (2005). *Dracula. Mythe et métamorphoses*. Bélgica: Les Presses Universitaires du Septentrion.
- Florescu, R. R. y McNally, R. T. (1989). *Dracula, Prince of Many Faces. His Life and his Times*. Nueva York, Estados Unidos: A Back Bay Book History.
- González Salvador, A. (1996). Du vampire et des spectres. *Revista de Filología Francesa*, (9), 71-81. Servicio de Publicaciones Universidad Complutense de Madrid, España. Consulta digital en Dialnet 19/09/2011.
- Kieckhefer, R. (1992). *La magia en la Edad Media*. Barcelona, España: Crítica.
- Lazo, N. (2004). *El horror en el cine y en la literatura*. Barcelona, España: Paidós.
- Lucendo, S. (s/f). *Lo monstruoso no caduca*. Consultado el 23/03/2015 en: <http://elpais.com/diario/2008/06/07/babelia/1212794228_850215.html>.
- Märtin, R. P. (2009). *Drácula. Vlad Tepes, el Empalador, y sus antepasados*. Barcelona, España: Tusquets.
- Martínez Lucena, J. (2010). *Vampiros y zombis posmodernos*. Barcelona, España: Gedisa.
- Sadoul, B. (1997). *Les cent ans de Dracula. De Goethe à Lovecraft, huit histoires de vampires*. París, Francia: Libro imaginaire.
- Petoia, E. (1995). *Vampiros y hombres lobos. Orígenes y leyendas desde la Antigüedad hasta nuestros días*. Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.
- Roux, J. P. (1990). *La sangre. Mitos, símbolos y realidades*. Barcelona, España: Ediciones 62.
- Senf, C. A., *The Vampire in 19th Century English Literature*. Consultado el 19/09/2011 en: <http://books.google.es/books?id=DxxjYgjeprMC&printsec=frontcover&hl=ca&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false>.
- Skal, D. J. (2004). *Hollywood Gothic: the tangled web of Dracula from novel to stage to screen*. Nueva York, Estados Unidos: Faber and Faber.
- Stoker, B. (2008). *Drácula*. Madrid, España: Cátedra.
- Summers, M. (2001). *The Vampire in Lore and Legend*. Nueva York, Estados Unidos: Library of Congress.
- (2008) *The vampire, his kith and kin*. Forgotten Books.
- Villatoro, V. (2006). *La mirada del vampir*. Barcelona, España: Barcanova.
- Voltaire, F. M. (1901). *The Works of Voltaire, A Contemporary Version*, (Nueva York, Estados Unidos: E. R. DuMont), A Critique and Biography by John Morley, notes by Tobias Smollett, trans. William F. Fleming. Vol. VII. Monday, March 23, 2015. En <http://oll.libertyfund.org/titles/1660>.



MECANISMOS DE COHESIÓN TEXTUAL EN LAS CONVERSACIONES DE FACEBOOK

DAVID PÉREZ RETANA

Universidad de Costa Rica, San José, Costa Rica

PALABRAS CLAVE

*Cohesión textual
Facebook
Lingüística textual
Ciberhabla*

RESUMEN

En este artículo, se exponen los resultados obtenidos de la investigación "Mecanismos de cohesión textual en las conversaciones en Facebook", elaborada para optar por el grado maestría en Lingüística de la Universidad de Costa Rica. Su objetivo es describir y analizar los mecanismos de cohesión textual utilizados por los usuarios de Facebook, en español, en sus conversaciones. El análisis se realiza a partir de los aportes teóricos de la lingüística textual, de Beaugrande y Dressler, sobre las normas de textualidad; además, toma en cuenta el concepto de hipertexto y su impacto sobre las nuevas formas de comunicación. El estudio evidencia que existen mecanismos textuales especializados en vincular distintas intervenciones en una misma conversación, mientras que otros se orientan a vincular elementos textuales presentes en una misma intervención. Además, en el estudio, se detalla la frecuencia de uso de los distintos mecanismos de cohesión analizados (conexión, referencia, elipsis y cohesión léxica).

KEY WORDS

*Textual cohesion
Facebook
Text linguistics
Netspeak*

ABSTRACT

This article presents the results of the research "Mechanisms of Textual Cohesion in Conversations on Facebook", prepared to qualify for the master degree in Linguistics from the University of Costa Rica. The objective is to analyze the mechanisms of textual cohesion used by Facebook users. The analysis is based on the theoretical contributions of textual linguistics of Beaugrande and Dressler, concerning textuality. The study shows the existence of textual mechanisms specialized in linking different interventions into one conversation, while others mechanism are oriented to linking textual elements in the same intervention. Additionally, the frequency of use of these mechanisms is detailed (connection, reference, ellipsis and lexical cohesion).

Introducción

Con el desarrollo de la Internet en los últimos años, han ido apareciendo en escena nuevas formas de comunicación. Estas nuevas plataformas comunicativas no solo han facilitado la interacción humana, sino que han sido centro de discusión por parte de especialistas del lenguaje, en un afán por dilucidar el impacto que estas han tenido en él. Para algunos expertos, su aparición ha revolucionado la forma en que nos comunicamos; para otros, se trata de herramientas tecnológicas que potencian rasgos de la comunicación oral o escrita. En virtud de ello, no es de extrañar que, desde su surgimiento, se hayan desarrollado estudios entorno al lenguaje en medios electrónicos, como el chat, el foro, el correo electrónico y, más recientemente, las redes sociales, como Twitter o Facebook, sobre la que versa el presente estudio.

Específicamente, Crystal afirma que la *ciberhabla* “ha de verse como una nueva especie de comunicación” y no solo como “un agregado de rasgos hablados y escritos” (Crystal, 2002, 62). Propone, a su vez, que se estudien con detenimiento sus particularidades, con el objeto de no reducir su estudio a los rasgos que este presenta de la oralidad o de la escritura. Apoyados en esta premisa, nuestro objetivo es dar cuenta detallada de los mecanismos cohesivos presentes en los textos que se generan en las conversaciones de Facebook, con el fin de evidenciar su comportamiento en este medio.

Particularmente, se trabajó con la red social Facebook por ser la de mayor uso en Costa Rica y en el mundo. Solo en Costa Rica, la propia red social Facebook reporta más de 500 mil usuarios. Además, según datos del estudio Red 506, realizado por Unimer en el 2013, Facebook es la red social más conocida y la preferida por la población costarricense: 100% de la muestra afirma conocerla; 99%, haberla usado; 97%, que es su red principal (La Nación, 2013).

La investigación se apoyó en la propuesta teórica de Beaugrande y Dressler (1997), sobre las normas de textualidad, con el propósito de evaluar la calidad de los textos seleccionados en términos de cohesión. La decisión de estudiar los mecanismos de cohesión obedece a que los textos que conforman las interacciones en esta red social han sido calificados, por algunos estudiosos, como desarticulados o incoherentes (ver Crystal, 2002 y Tascón, 2012), de ahí que se parta de un interés especial en estudiar tales mecanismos, pues dicha norma es fundamental para lograr la coherencia interna del texto.

Los objetivos sobre los que se articuló la investigación fueron los siguientes:

Objetivo general

Analizar los mecanismos de cohesión textual presentes en las conversaciones de la red social Facebook, según la perspectiva de la lingüística textual de Beaugrande y Dressler.

Objetivos específicos

1. Identificar los mecanismos de cohesión textual utilizados por los usuarios de la red social Facebook en sus intervenciones lingüísticas.
2. Determinar cuáles son los mecanismos de cohesión textual más utilizados en las conversaciones de la red social Facebook.
3. Determinar la frecuencia de uso de cada uno de los mecanismos de cohesión textual, a partir de su clasificación, en categorías y subcategorías.
4. Analizar cómo operan los distintos mecanismos de cohesión a la hora de establecer vínculos entre las distintas intervenciones que conforman las conversaciones en Facebook.

Estado de la cuestión

Probablemente dado el carácter reciente del fenómeno de las RSV (redes sociales virtuales) y de las CV (comunidades virtuales), no se han realizado investigaciones que estudien, desde la perspectiva de la lingüística textual, estos fenómenos en Costa Rica. Sin embargo, sí hallamos algunos estudios concentrados en el uso del lenguaje en Internet y en otros medios virtuales. En la Tabla 1 (abajo), se presentan, en forma resumida, las distintas investigaciones halladas al respecto.

Aproximación teórico-metodológica

Caracterización de Facebook

Facebook es una red social virtual fundada el 4 de febrero del 2004. Actualmente, cuenta con 1110 millones de usuarios activos y se halla disponible en 110 idiomas (datos correspondientes a marzo del 2013). Sus creadores la definen como “una utilidad social que ayuda a las personas a comunicarse más eficazmente con sus amigos, familiares y compañeros de trabajo” (Facebook.com). Asimismo, su compañía busca desarrollar tecnologías que facilitan el intercambio de información a través del gráfico social y del mapa digital de las conexiones existentes entre las personas en el mundo real (facebook.com/info).

Tabla 1. Síntesis del estado de la cuestión

Redes sociales y comunidades virtuales	Hipertexto	Lenguaje en medios virtuales
Wellan (2001): participación en espacios virtuales Erickson (1997): CV como un género participativo Giannoccaro (2008): RSV y CV como plataforma publicitaria.	Morales (2007): reglas de textualidad de los hipertextos Flores (2006): pluralidad de significados durante la lectura Masruschi (1999 y 2001): propiedades del hipertexto y condiciones de textualidad. Lectoescritura. Tavares (2008): influencia de los hipertextos en la construcción del significado en la lectura.	Crystal (2002): transformaciones en el uso del lenguaje Cassany (2006): construcción del significado en la lectura. Relación con el sentido del texto. Marcuschi (2002): géneros textuales emergentes en medios electrónicos. Betancourt (2009): géneros en el ciberespacio. Laborda (2014 y 2008): aspectos formales de géneros virtuales (correo y foros). Pavez (2003): cortesía verbal en salas de chats.

Fuente: Adaptado de Pérez, 2014.

Los principales servicios que esta plataforma ofrece son:

- Lista de amigos (contactos)
- Chat
- Grupos y páginas
- Muro. Se trata de un espacio donde los usuarios pueden escribir y recibir comentarios de sus contactos. Es donde se desarrolla la mayor cantidad de eventos comunicativos.
- Fotos
- Botón de “me gusta”
- Juegos

Redes sociales y comunidades virtuales

En términos generales, los distintos expertos parecen coincidir en que las RSV son aplicaciones *web* que permiten a las personas conectarse con otras, sean estas conocidas o desconocidas. Además, permiten a los usuarios compartir contenido, interactuar y crear comunidades sobre intereses similares: trabajo, lecturas, juegos, amistad, relaciones amorosas, etc. La interacción se da como en el mundo real, lo que la distingue es una determinada plataforma centralizada de relaciones cotidianas en el entorno virtual. López (en Tascón, 2013) las define, básicamente, como “sitios web en los que los usuarios comparten contenidos y experiencias”.

Por su parte, las CV o comunidad cibernética son grupos de personas unidas, gracias a Internet, por un interés común (Tascón, 2013). Se reúnen en sitios de redes sociales que brindan la tecnología que posibilita la interacción: el intercambio de experiencias, contenidos, información, entre otros. El centro de las CV son sus contenidos, para lo cual se cuenta con herramientas que facilitan su intercambio. Estas herramientas son aportadas por los sitios de Redes Sociales, los cuales proporcionan elementos que los hacen ser más “sociales”. Los

sitios son, pues, los que facilitan la interacción; por ejemplo, Facebook es una red social, dado que funciona como una plataforma virtual para la articulación de distintas comunidades virtuales.

Definición de texto según Beaugrande y Dressler

Beaugrande y Dressler señalan que, en muchos trabajos realizados desde distintos enfoques teóricos, se suele definir al texto como una unidad superior a la oración, como una distribución discursiva de morfemas o como una secuencia de oraciones correctamente formadas, lo que restringe enormemente su concepto. Debido a lo anterior, estos autores elaboran su propia definición del término, la cual toma en consideración aspectos extralingüísticos.

Un texto es un acontecimiento comunicativo que cumple siete normas de textualidad. Si un texto no satisface alguna de esas normas entonces no puede considerarse que ese texto sea comunicativo. Por consiguiente, los textos que no sean comunicativos no pueden analizarse como si fueran textos genuinos (Beaugrande y Dressler, 1997: 35).

Para estos investigadores, un texto es una unidad comunicativa y no solo la suma de palabras, oraciones o párrafos relacionados entre sí. Para ellos, un texto se define por su textualidad y no por su gramaticalidad, de ahí que su propiedad fundamental sea esta condición, la cual debe ser entendida como el conjunto integrado de las siete normas textuales, a saber: la cohesión, la coherencia, la intencionalidad, la aceptabilidad, la informatividad, la situacionalidad y la intertextualidad. La investigación sobre la que se basa este artículo es la cohesión, por tanto, en el siguiente apartado nos referiremos a ella con más detalle.

Cohesión

Para Beaugrande y Dressler, la cohesión es la que “establece las diferentes posibilidades en que pueden conectarse entre sí dentro de una secuencia los componentes de la superficie textual” (Beaugrande y Dressler, 1997:35), entendiéndose como componentes las palabras que conforman el texto. Señalan, asimismo, que dicha conexión en la superficie está en dependencia de las convenciones y formalidades gramaticales de la lengua, siendo la sintaxis la responsable de la cohesión, pues es la que brinda continuidad a los elementos que estabilizan el texto. Para ellos, cualquier procedimiento lingüístico que opere en función de relacionar los elementos superficiales del texto será parte de la cohesión. Estos mecanismos son los que permiten al lector u oyente interpretar con eficacia el texto, pero aclaran que esta norma no es decisiva por sí misma, sino que debe estar en interacción con las otras normas de textualidad.

Mecanismos de cohesión

Según Beaugrande y Dressler (1997), en el momento de procesar textos, intervienen distintos mecanismos que permiten la reutilización, la modificación o la compresión de las estructuras y de los patrones usados previamente. Estos mecanismos son: la conexión, la referencia, la elipsis y la cohesión léxica, los cuales contribuyen a la economía del texto y a que su superficie sea estable.

Aunque nuestra principal referencia teórica es la obra de Beaugrande y Dressler (1997), también nos hemos apoyado en los aportes de Halliday (2004), quien, en algunos puntos, analiza con mayor profundidad algunos de estos mecanismos en su obra. Seguidamente, nos referiremos a cada uno de estos mecanismos, los cuales serán ilustrados con ejemplos del corpus de la investigación:

- Conexión: Para Pons (1998), textualmente, un conector se define por su capacidad de establecer relaciones extraracionales, por poseer valor deíctico, por ser un instrumento de cohesión textual que jerarquiza las oraciones u otros componentes del texto, y por su capacidad para indicar cambios de tópico.
 - a) “la religión no es importante para mí, *pero* estoy segura de que Dios existe” (texto 24)
 - b) “mejor nos echamos las birras en Cartucho, *porque* esa viajadera me frustra” (texto 18)
 - c) “*Si* va a un bautizo, quiere ser el bebé; *si* va a una boda, quiere ser la novia, y *si* va a un entierro, quiere ser el muerto” (texto 23)
- Referencia: Para Beaugrande y Dressler, los mecanismos de referencia “permiten reemplazar elementos independientes portadores de contenido por formas dependientes más breves” (1997, 91).
 - a) “(...) son mediocres y no tienen la decencia de aceptarlo [ser mediocres]” (texto 2)
 - b) “(...) y luego fue encontrado *su* cuerpo [el de Celia] momificado en 1910” (texto 21)
 - c) “La única vez que había visto uno antes, fue en San Ramón, pero *allá* les dicen cuzuco o algo así” (texto 19)
- Elipsis: Mecanismo que permite la “repetición incompleta de una estructura y de su contenido, en la que se ha omitido alguna de las expresiones superficiales originales” (Beaugrande y Dressler, 1997, 91).
 - a) “Messi sos una diva!!! Una [Ø: razón] más a mi lista de razones para odiar el fútbol” (texto 1) (elisión nominal).
 - b) “Sebas tiene prohibido ver KID vs CAT (...). Después [Ø: Sebas] se vuelve como Ud.” (texto 7) (elisión en grupo nominal)
- Cohesión léxica: Se trata de la simple reaparición de los elementos superficiales en el texto (Beaugrande y Dressler, 1997). Puede manifestarse en repetición, repetición parcial, paralelismo, paráfrasis y sinonimia.
 - a) “Que RIDICULAS las viejas que andan pa’riba y pa’bajo con la *empleada* y el/la *hij@!!* Ahora vi una que se bajo del carro con la *empleada* a recoger al *hijo* y después salió caminando con sus taconcitos de 5 pulgadas y la *empleada* con el niño en brazos dándole besos. Que Dios me libre de caer en ridiculeces de esas!” (repetición)
 - b) “Laura: Eso sí, ahorremos para largarnos a tierras *exóticas* el próximo año.
Ericka: *Exotiquémonos* -jajaja- Esto suena bastante raro para algunos que ya me consideran bastante *exótica*, pero bueno, you know what I mean :o)” (texto 20) (Repetición parcial)
 - c) “Silvia: *Messi* me importa lo mismo q un cacahuete! Puede irse derecho al carajo Priscilla: Es que yo no se que se cree ese *enano*” (texto 1)
 - d) “Ale: Qué interesante que *alguna gente* siga *creyendo* que quienes usan el tratamiento ‘usted’ son personas viejas o muy muy formales.
Ale: *Las personas creen que ud solo es para trato formal y de viejitos*” (texto 13) (Paráfrasis)
 - e) “Joaquín: Si va a un bautizo, quiere ser el bebé; si va a una boda, quiere ser la novia, y si va a un entierro, quiere ser el muerto Gaby: si va a la ONU, quiere dirigir el consejo de seguridad” (texto 23) (Paralelismo)

Metodología

Para la conformación del corpus, se recopilaron treinta conversaciones de distinta extensión y temática (aprox. 1200 mecanismos cohesivos). Las conversaciones fueron tomadas de los “muros” de las cuentas de los usuarios. Se excluyeron textos provenientes de cuentas de famosos/figuras públicas, políticos, empresas, instituciones, medios de comunicación, agencias publicitarias, sociedades o asociaciones. Se procuró que los usuarios participantes en las interacciones fueran costarricenses. En cuanto a los temas de conversación, no hubo restricciones; sin embargo, se buscó la variedad temática y se privilegiaron conversaciones informales.

Para el estudio de los datos, se efectuó, en primera instancia, un análisis tabular de las conversaciones (ver tabla 2). En las columnas, se señala: el hablante, el texto y cada uno de los mecanismos cohesivos; en las filas, se presenta cada una de las intervenciones de los hablantes. Los mecanismos cohesivos se señalan, en el texto, por medio de una numeración consecutiva en superíndice para facilitar su localización en la columna respectiva. Una vez realizado este análisis, se contabilizó la cantidad de mecanismos cohesivos empleados en cada conversación, por categorías, con el fin de determinar su frecuencia de uso.

Tabla 2. Ejemplo de análisis tabular de una conversación

Hablante		Conexión	Referencia	Elipsis	C. léxica
Silvia	La gente [Ø] ¹ como loca con ese viejo messi, y ² <i>el guineo</i> ³ ni jugó, que mal viaje... por mi puede irse ⁴ a freir churros, y cacahuets JAJAJA	2. y (adición)	4. -se (anafórica)	1. (estaba) (V)	3. el guineo (S)
Karim	opino <i>lo mismo</i> ⁵ ! se ⁶ cree dem, mejor q jale! monton de bañazos!		5. lo mismo (anafórica) 6. se (anafórica)		
Silvia	sisisisiis, eso karincita, y ⁷ mañana le ⁸ das una queca a Sergio Barrero por que ⁹ con alguien tenemos q desquitarnos ¹⁰ , JAJAJA es mentira <i>sergillooooo</i> ¹¹	7. y (adición) 9. porque (causativa)	8. le (catafórica) 10. -nos (exofórica)		11. sergillooooo (RP)
Karim	jajajaja si Ser Ya es TICOOO!				
Silvia	jajajaja si <i>cierto</i> ¹² , el otro dia lo ¹³ escuche diciendo, Shica, y mae, y otros similares	12. cierto (refuerzo argumentativo)	13. lo (anafórica)		

Fuente: Adaptado de Pérez, 2014.

Posteriormente, se describió las características propias de los distintos mecanismos de cohesión textual empleados por los usuarios de Facebook, según su categoría, apoyados en los aportes teóricos de la lingüística textual de Beaugrande y Dressler (1997), además, cada una de las cuatro categorías establecidas fue dividida en distintas clases y subclases. Finalmente, se analizó con detalle cinco conversaciones del corpus para evidenciar de qué manera operan dentro de una conversación los distintos mecanismos de cohesión.

A continuación, nos referiremos a las distintas clases y subclases en las que se dividieron cada uno de los mecanismos de cohesión analizados.

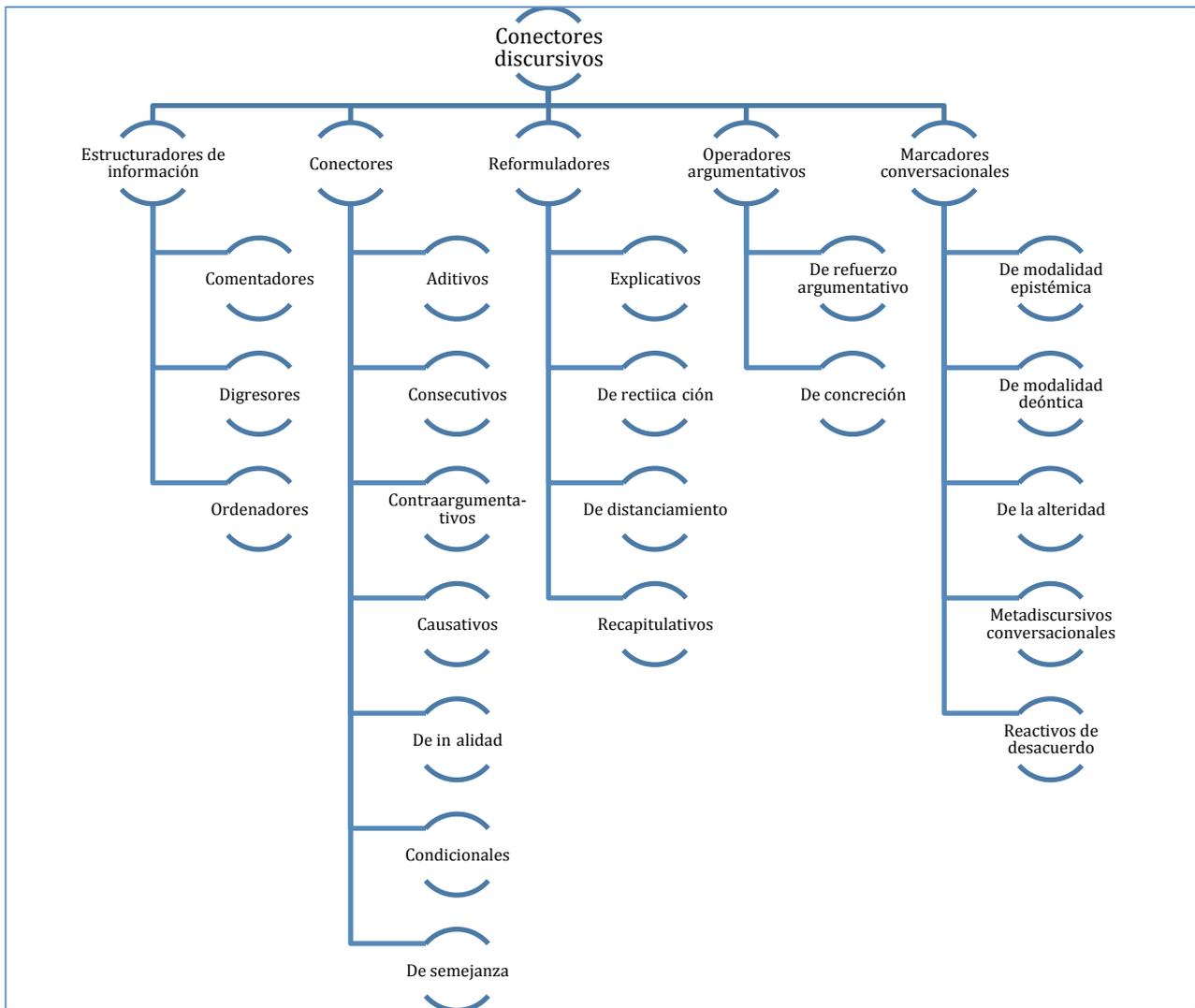
Con respecto a la conexión, nos basamos en las definiciones propuestas por Martín y Portolés

(1999) y Portolés (1993 y 2001), las cuales sintetizamos más abajo en la figura 1.

Para la referencia, nos basamos en los aportes de Halliday (2004) para la clasificación de formas correferenciales y endofóricas. Se distinguió entre referencia personal y referencia demostrativa, además, se especificó para cada caso si se trataba de formas anafóricas o catafóricas.

Referente a la elipsis, esta dividió en clausal, nominal y verbal. Al igual que con la referencia, también se especificó su tipo de referencia, anafórica o catafórica. Finalmente, los casos de cohesión léxica se dividieron en: repetición, repetición parcial, paráfrasis, paralelismo y sinonimia.

Figura 1. Sistema de conectores discursivos según su función



Fuente: Martín y Portolés (1999).

Resultados

Se identificaron 883 mecanismos cohesivos en el corpus, repartidos de la siguiente manera:

- Cohesión léxica: 333 casos
- Conexión: 296 casos
- Referencia: 202 casos
- Elipsis: 52 casos

Tal como se desprende de la información, los principales mecanismos de cohesión empleados por los hablantes en Facebook corresponden a la cohesión léxica y a la conexión, mientras que, en tercer lugar, se encuentra la referencia y, en último lugar, la elipsis.

Con respecto al mecanismo de conexión, la categoría más empleada corresponde a los conectores (80%), seguido por los operadores argumentativos (8%), los reformuladores (7%), los estructuradores de información (4%) y los marcadores conversacionales (1%).

Dentro de la categoría de los conectores, los aditivos ocupan el primer lugar, con un 45%; seguidamente, se encuentran los contraargumentativos, con un 29%; los causativos, con un 12%; los condicionales, con un 5%; los consecutivos, con un 5%; los de finalidad, con un 4%, y, en último lugar, los de semejanza, con un 1%. En el caso de los estructuradores de información, los comentadores representan un 82%, mientras que los ordenadores representan un 18%.

Por su parte, en la categoría de los reformuladores, los explicativos son los que aparecen con mayor frecuencia, en un 50% de los casos, mientras que los rectificativos ocupan el segundo lugar, con un 25%; seguidamente, se encuentran los recapitulativos y los de distanciamiento, con un 15% y un 10%, respectivamente. En el caso de los operadores argumentativos, solo se registraron casos del tipo de refuerzo argumentativo. Finalmente, para los marcadores conversacionales, la categoría más

empleada fue la de reactivos, con un 75%, seguido por los metadiscursivos, con un 25%.

En lo que concierne a la referencia, se analizaron los casos de referencia endofórica, es decir, los que remitían a formas que se encontraban dentro del texto, y que, además, fueran correferenciales, esto es, que los elementos relacionados remitieran al mismo ente en el texto. De acuerdo con los datos obtenidos a partir del corpus, el 86% de los casos corresponden a referencia anafórica, mientras que el 14% restante, a referencia catafórica.

Dentro de los casos de referencia anafórica, encontramos que:

- Un 66% de las formas corresponde a referencia personal. Dentro de esta categoría, un 87% pertenece a pronombres personales, y un 13%, a determinantes posesivos.
- Un 34% de los casos corresponde a referencia demostrativa. Estos casos se dividen de la siguiente manera: 52%, pronombres demostrativos; 24%, determinantes demostrativos, y 24%, adverbios demostrativos.

Con respecto a los casos de catáfora, se encontró lo siguiente:

- Un 62% corresponde a casos de referencia personal, de los cuales el 100% son pronombres personales.
- Un 38% de los casos corresponde a referencia demostrativa. Dentro de este grupo, el 44% son pronombres demostrativos, y el 56% restante, adverbios demostrativos.

Sobre la elipsis, podemos resumir los resultados del siguiente modo:

- Con respecto al tipo de referencia marcada por la elipsis, el 98% de los casos identificados corresponde a referencia anafórica. Solo se registró un caso de referencia catafórica equivalente al 2% de los casos.
- En lo concerniente al dominio gramatical en los que se da la elipsis, tenemos que un 67% se da en grupos nominales; un 29%, en grupos verbales, y un 5%, en la cláusula.

Para la cohesión léxica, el mecanismo más utilizado fue la repetición, cuyo uso representa un 69% de los casos identificados para esta categoría; en segundo lugar, se encuentra la repetición parcial, con un 17%; en tercer lugar, la sinonimia, con un 11%; en cuarto lugar, el paralelismo, con un 2% y, finalmente, se halla la paráfrasis, con un 1%. Cabe resaltar que la cohesión léxica fue el mecanismo más utilizado por los hablantes, además, es el que posee mayor relevancia a la hora de establecer conexiones entre las distintas intervenciones que conforman una conversación, específicamente la repetición.

En el anexo 1, se presenta un esquema con los mecanismos de cohesión textual identificados para Facebook en la investigación.

Conclusiones

A la hora de estudiar cómo interactúan los mecanismos de cohesión en los textos, encontramos que algunos de ellos parecen estar asociados a usos específicos de la cohesión dentro de las conversaciones en Facebook. Al respecto, podemos afirmar, de acuerdo con los datos obtenidos, que la cohesión léxica es la principal responsable de establecer relaciones entre las distintas intervenciones que conforman una conversación. Según nuestros datos, la vinculación entre dos intervenciones se logra, en un 51%, por medio de la cohesión léxica, es decir, en más de la mitad de los casos.

Para esta misma función, la referencia también ocupa un lugar importante, dado que es el segundo mecanismo más utilizado, con una frecuencia de aparición del 28%. Por su parte, los dos mecanismos restantes, la elipsis y la conexión, parecen desempeñar un papel menos relevante a la hora de vincular intervenciones distintas. Ello se ve reflejado en su frecuencia de aparición, 12% para la elipsis y 9% para la conexión; sin embargo, como detallaremos más adelante, ambas tienen un mayor desempeño en el momento de establecer relaciones dentro de una misma intervención.

Al profundizar sobre el papel que desempeña la cohesión léxica en la vinculación de las intervenciones, notamos que su uso recae notablemente sobre la repetición. De los distintos mecanismos léxicos analizados, la repetición abarca el 73% de los casos identificados, porcentaje que llegaría a 87%, si se toma en consideración la repetición parcial.

Dado lo anterior, podríamos plantear –aunque se requiere de un estudio más exhaustivo para su afirmación–, que, cuanto más alejados estén discursivamente los materiales lingüísticos vinculados, más necesario será el empleo de formas que retomen el contenido semántico con mayor precisión. En tal caso, la reutilización de formas por medio de la repetición sería el mecanismo que mejor cumple esta función, al tratarse de la forma más directa de cohesión.

La repetición de palabras o expresiones idénticas puede poseer distintas motivaciones en cuanto a su uso. Para van Dijk (en Beaugrande y Dressler, 1997), su función es apoyar la coherencia discursiva; para Beaugrande y Dressler (1997), su uso, en el habla espontánea, es resultado del breve tiempo que disponen los hablantes para “planificar la efímera superficie textual”. En nuestro caso, como ya se sugirió, consideramos que su función es indicar, de forma precisa, al lector con cuál o con cuáles intervenciones se relaciona su participación dentro del discurso.

Con respecto a los mecanismos de cohesión que operan dentro de cada una de las intervenciones, la función recae principalmente sobre la conexión. De acuerdo con los datos obtenidos, la conexión representa el 48% de los mecanismos cohesivos empleados por los hablantes. El uso principal está asociado a la adición, pero también son frecuentes otros usos, como la contraargumentación y la reformulación.

De igual modo, queremos señalar que, al momento de establecer vínculos entre distintas intervenciones o relacionar información dentro de una misma, la referencia es el segundo mecanismo más utilizado. Su uso representa un 28% para el primer caso y 24% para el segundo. Por su parte, indistintamente de su función, la elipsis es el mecanismo cohesivo menos empleado en las conversaciones de Facebook, aunque su uso es levemente superior cuando se trata de establecer vínculos entre intervenciones distintas.

A modo de conclusión, quisiéramos manifestar que, aunque este estudio no sea completo ni exhaustivo como caracterizador de esta amplia modalidad discursiva para la comunidad de habla costarricense, nos permite tener un mayor entendimiento sobre cómo se logra la cohesión en las conversaciones de la red social Facebook, la cual contribuye, en buena medida, a la coherencia del texto. Asimismo, podemos señalar que los usuarios

han ido optimizando destrezas que les permiten comunicarse eficazmente en este medio. Lo anterior es posible gracias a los recursos que brinda la lengua, pero, también, a las características propias que la misma plataforma ofrece a sus usuarios.

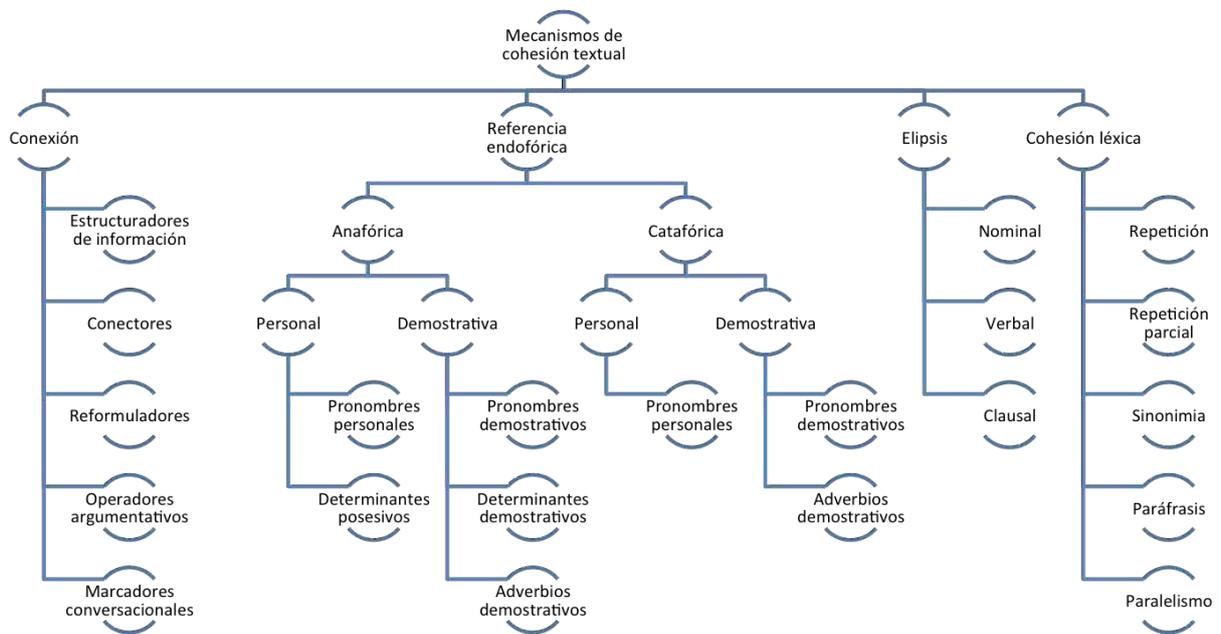
Este último punto nos conduce a la idea de que un estudio más exhaustivo sobre este tema (o, en general, sobre la comunicación en Facebook u otros medios similares) debería analizar con profundidad la manera en que los recursos extralingüísticos contribuyen en el proceso de comunicación; por ejemplo, el diseño (“ambiente”) de la aplicación, el uso de emoticones, imágenes, videos, audio y vínculos (“links”) en las intervenciones, los cuales parecen tener un uso relevante en la comunicación.

Con respecto a la relación de este discurso con otras modalidades “ciber”, también se presentan diferencias que valdría la pena analizar en el futuro. Por ejemplo, las conversaciones en Facebook permiten una escritura más extensa (y, por tanto, más elaborada) que la permitida por otras redes como Twitter, Whatsapp o los SMS (“mensajes de texto”); de igual forma, el carácter asincrónico de las conversaciones, en la mayoría de los casos, y la posibilidad de editar los comentarios, brindan la posibilidad de planificar las intervenciones y corregir errores de la superficie textual.

Referencias

- Beaugrande, R. y Wolfgang, D. (1997). *Introducción a la lingüística del texto*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Betancourt, A. (2009). El ciberlenguaje, una variedad para tener en cuenta. *Interacción*, 10(3), 8-11.
- Cassany, D. (2000). De lo análogo a lo digital. *El futuro de la enseñanza de la composición. Lectura y vida. Revista Latinoamericana de lectura*, 21(2), 2-10.
- (2006). *Tras las líneas*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Crystal, D. (2002). *El lenguaje e Internet*. Madrid: Cambridge University Press.
- Erickson, T. (1997). Social Interaction on the Net: Virtual Community as Participatory Genre. En: *Proceedings of the Thirtieth Hawaii International Conference on System Science*. January, Vol. VI, pp. 13-21, Maui Hawaii). Recuperado el 4 de mayo de http://www.pliant.org/personal/Tom_Erickson
- Flores, T. (2006). *A produção de sentidos em hipertextos: os hiperlinks como anáforas*. Tesis de maestría en Lingüística. Universidade Federal do Rio Grande do Sul.
- Giannoccaro, P. (2007). *Redes Sociais na Internet: as comunidades e blogs como oportunidades para publicidade e o marketing*. Tesis de maestría en Administración. Pontificia Universidade Católica de São Paulo.
- Halliday, M. (2004). *An Introduction to Functional Grammar*. London: Hodder Arnold.
- Halliday, M y Ruqaiya, H. (1976). *Cohesion in English*. London y Nueva York: Longman.
- Roche, X. (s.f.) HTTrack Website Copier. En www.httrack.com
- Laborda, X. (2004). Foros virtuales, ética lingüística y aspectos legales. *RED. Revista de Educación a Distancia*. III (12). Recuperado de <http://www.um.es/ead/red/12/>
- (2005). Tecnologías, redes y comunicación interpersonal. Efectos en las formas de la comunicación digital. *Anales de documentación*. No 8. 2005. 101-116. ISSN (versión en línea): 1697-7904. <http://revistas.um.es/analesdoc/article/view/1511>
- Marcuschi, L. (1999). Linearização, cognição e referência: o desafio do hipertexto. En: *Línguas e Instrumentos Lingüísticos*. 3. Campinas: Editora Pontes. Recuperado el 6 de marzo del 2010 de: <http://www.pucsp.br/~fontes/ln2sem2006/17Marcus.pdf>
- (2001). O hipertexto como um novo espaço de escrita em sala de aula. *Linguagem & Ensino*. Vol. 4, No 1, 79-111.
- (2002). Géneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. Texto de la conferencia pronunciada en la 50ª Reunión del GEL –Grupo de Estudios Lingüísticos del Estado de São Paulo, USP, São Paulo, 23-25 de mayo del 2002.
- Martín, M. y Portolés, J. (1999). Los marcadores del discurso. En I. Bosque y V. Demonte, *Gramática descriptiva de la lengua española* (Vol. 3, pp. 4051-4213). Madrid: Espasa Calpe, S.A.
- Morales, M. (2007). *Similitudes y diferencias entre texto e hipertexto*. Aportes desde la lingüística textual. Tesis de Maestría. Universidad de Antioquia. Recuperado el 6 de marzo del 2010 de <http://www.tallerdecontenidos.com/wp-content/uploads/2008/04/mauricio-morales-saldarriaga.pdf>
- Pavez, L. (2003). *Damitas hermosas ¿por qué se esconden? Cortesía lingüística e imagen en las salas de chat*. Tesis de maestría en Lingüística. Universidad de Costa Rica.
- Pérez, D. (2014). *Mecanismos de cohesión textual en las conversaciones de Facebook*. Tesis de maestría en Lingüística. Universidad de Costa Rica.
- Pons, S. (1998). *Conexión y conectores: estudio de su relación en el registro informal de la lengua*. Valencia: Universidad de Valencia.
- Ruiz, C. (4 de octubre del 2013). Cuarta parte de los usuarios de Facebook en Costa Rica ha cliqueado sus anuncios. *La Nación* (www.nacion.com)
- Tascón, M. (ed.). (2012). *Escribir en Internet: Guía para los nuevos medios y las redes sociales*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Tavares, I. (2008). *A influência dos hiperlinks na leitura de hipertexto enciclopédico digital*. Tesis de Maestría. Universidad Federal de Minas Gerais. Recuperado el 28 de febrero del 2010 de www.dominiopublico.gv.br
- Van Dijk, T. (1983). *La ciencia del texto*. Barcelona: Editorial Paidós.
- Wellman, B. (2001). Lugar físico y lugar virtual: El surgimiento de las redes personalizadas. En: Porras, J. y Espinoza V. 2005. *Redes: enfoques y aplicaciones del análisis de redes sociales*. Santiago, Chile. Ed. Universidad Bolivariana.

Anexo. Mecanismos de cohesión textual identificados para Facebook





LA LITERATURA FOLKLÓRICA EN EL AULA DEL PROFESORADO

Una manera de recuperar la tradición por medio de la poesía y de la narración

The Folkloric Literature in the Teacher's Classroom: a Way to Recover Tradition through Poetry and
the Narration

MARCELO BIANCHI BUSTOS

Instituto Superior del Profesorado de Educación Inicial "Sara C. de Eccleston" /
Universidad Santo Tomás, Buenos Aires, Argentina

KEY WORDS

*Children's Literature
Folk Literature
Narrative
Teaching
Higher Education
Didactics*

ABSTRACT

The literature of folk tradition takes on special importance in the initial education. For that reason we decided to develop a project with the teaching students who were in the initial level so that they understand its importance and that, later on, they were able to apply a series of knowledge and strategies in the classroom. We theorized about the importance of narration and/or reading of diverse narrative and poetic texts of oral tradition of Latin American origin so that they could access the different cultures that today coexist in many of the gardens of Buenos Aires as a product of immigration.

PALABRAS CLAVE

*Literatura Infantil
Literatura Folklórica
Narración
Profesorado
Educación Superior
Didáctica*

RESUMEN

La literatura de tradición folklórica cobra especial importancia dentro de la educación inicial. Por ese motivo se decidió desarrollar un proyecto de trabajo con las estudiantes del profesorado de nivel inicial para que comprendieran su importancia y que, posteriormente, pudieron aplicar una serie de conocimientos y estrategias en el aula. Se teorizó acerca de la importancia de la narración y/o lectura de diversos textos narrativos y poéticos de tradición oral de origen latinoamericano para que de esa forma pudieran ingresar en las diversas culturas que hoy coexisten en muchos de los jardines de Buenos Aires como producto a la inmigración.

Recibido: 25/05/2017

Aceptado: 26/06/2017

1. Antecedentes para pensar en la inclusión del folklore en la escuela

El estudio de la literatura folklórica, es decir la que se transmite de forma oral, que es pasada de generación en generación por medio de la narración y cuyo autor se desconoce, es de larga tradición en la República Argentina. Con respecto a la narración oral y su relación con el ámbito escolar, tal vez el antecedente mayor se la labor desarrollada por la Dra. Dora Pastoriza de Etchebarne quien junto a la pedagoga Marta Salloti, tanto en el Instituto Bernasconi como posteriormente en el Instituto SUMMA, abrieron un importante camino. Ya desde 1958 se dedicó a la narración oral, un campo muy poco transitado en ese entonces, y creó junto a Salotti el primer Club de Narradores (1960) del cual luego nacerían otras agrupaciones, tanto en el interior del país como en el resto de Latinoamérica.

En lo que respecta al desarrollo de la investigación de la literatura folklórica es posible afirmar que se inicia a comienzos del siglo XX. En 1921 el Consejo Nacional de Educación ordena recopilar la literatura popular por Ley 4874 se establece que deben ayudar los docentes. Algunos años más tarde, en 1940 se publica el libro "Antología folklórica argentina para las escuelas primarias" que surge como un producto del cumplimiento de la Resolución del Consejo Nacional de Educación del 16/6/39, el cual había demostrado una gran preocupación por velar por la cultura espiritual del pueblo. Estas ideas no son nuevas sino que en la época se discutían en el ámbito de la cultura y de la educación, por ejemplo en el año 1928 en el Primer Congreso Internacional de las Artes Populares. En este libro de 1940 dice en su página 8: "Para que la escuela cumpla su finalidad nacionalista, es necesario que divulguen por la enseñanza en el aula, las manifestaciones más características de nuestra tradición".

En la década del 60 Berta Vidal de Battini (1960:3), una de las grandes especialistas en folklore de la Argentina escribe en el prólogo de una compilación de cuentos y leyendas populares que le encargo el Consejo Nacional de Educación: "revivir en las generaciones que formamos, una herencia espiritual preciosa que día a día se empobrece, y está amenazada de muerte si no la defendemos".

Pero si bien existe toda esa tradición, en los últimos años se ha observado un cierto abandono de la narración oral por parte de las docentes a pesar de ser central en el trabajo con la literatura en el nivel inicial y, lo que es peor aún, si se narra la elección de las historias responde más a obras de autor que de carácter folklórico. Aunque la cita es de hace muchos años y haciendo referencia al caso peruano, el escritor José María Arguedas (s/f) escribió: "...están en peligro de muerte, de extinción absoluta, de estas extinciones que no dejan huellas".

Las causas de ese abandono (a nivel de las prácticas cotidianas, no del discurso) pueden ser muchas pero resulta de utilidad pensar en el uso de la palabra en el contexto de una cultura del siglo XXI en la que prevalece la imagen y se le rinde culto a ella. Hoy los padres usan como "niñeras" de sus hijos a la televisión y es de ella que desarrollan parte de su lenguaje e incorporan nuevas palabras. Muchas veces el lugar del diálogo en el contexto familiar falta y la palabra encarnada pierde su lugar.

Algo similar, como se ha dicho, sucede con la narración. Muchos adultos ya no les narran a sus niños y es una función del jardín, desde el nivel maternal, el poder incorporarla para que esa nodriza ya no sea la TV sino la maestra acompañando el desarrollo del niño por medio de la palabra. En su función de mediadora de lectura es ella la que hará de puente con su voz para que las palabras de los textos narrativos lleguen a oídos del niño.

Esta incorporación de la narración en esta materia consistió en una actividad práctica de carácter permanente en la que hubo que sensibilizar al alumnado acerca del poder de la palabra y de su significación. Las alumnas debían narrar en clase como una manera de comenzar a practicar y reflexionar con sus pares y el docente lo que iban viviendo a través de esta actividad. Se les habló de la importancia que los textos a narrar sean de origen folklórico, en especial mitos y leyendas de América Latina, como una forma de conocer más las diversas culturas que pueblan nuestro continente pero además como una manera de tener más recursos para incluir a las familias de los potenciales alumnos que provienen, en la Ciudad de Buenos Aires, de las distintas provincias argentinas y también de otros países como Bolivia, Paraguay, Perú, Ecuador, Colombia, etc.

La elección del tipo de texto fue una clara decisión ideológico - didáctica de la cátedra, en la cual existe la concepción que es necesario valorar la literatura de tradición oral, la de los ancestros, pues ese puente une no solo generaciones sino espacios y tiempos y hace que el "ayer cultural" vuelva al presente para manifestarse una vez más. La necesidad de valorar las tradiciones es fundamental para cada país y para pensar en clave de América Latina y su identidad. Como Ernesto More dijo:

Los países que han tenido la suerte de ser fieles a sus tradiciones, al verse en peligro, ponen en juego el recurso inagotable de su profundidad y se hacen invencibles, porque nadie puede batir a los muertos que viven..." y en el cual "...cada generación es un peldaño. La patria es una escalera que no tiene principio ni fin en el tiempo, cuyos auxiliares son el mito, la leyenda, el folclor¹ y la historia (More, s/f: 28).

¹ Se respeta la ortografía del original aunque desde la concepción de este artículo debería escribirse folklore pues al eliminar la

Queda en evidencia en esta cita la importancia del folklore para la formación de las nuevas generaciones con una metáfora no siempre usada: la de la patria como escalera cuyos escalones la forman cada una de las distintas generaciones que deben conocer a sus pueblos siendo fieles a las tradiciones.

El estudio de los textos folklóricos en las clases fue arduo e implicó varias jornadas de lectura. Se los clasificó de acuerdo con los siguientes tipos de textos:

- I
 - a. Cuentos de animales
- II
 - b. Cuentos maravillosos
 - c. Cuentos religiosos
 - d. Cuentos novelescos
 - e. De bandidos y ladrones
 - f. Del diablo burlado
- III
 - g. Anécdotas y relatos chistosos, relatos de embustes, cuentos de fórmulas, de chasco y varios

A partir de esta clasificación de los cuentos se leyeron y seleccionaron varios para leer, eligiendo aquellos que podían ser narrados para niños de nivel inicial. Se optó por el Ia, II b y f y III g. Las exclusiones tuvieron que ver en el caso del IIc por tratarse de cuentos religiosos y como el trabajo y la formación es en un establecimiento laico se consideró que no era apropiado seleccionar cuentos de ese tipo como una forma de respeto a las diversas religiones.

2. Ideas en torno a la narración

Las alumnas del Profesorado tuvieron la posibilidad de vivir la experiencia de la narración, escuchando textos narrados por el docente a cargo de las materias, participando de un taller en el que presentaron algunas ideas metodológicas y narraron las profesoras Beatriz Ortiz, Elena Santa Cruz y Graciela Pellizari (formadas las tres en el Instituto SUMA y discípulas de la Dra. Pastoriza de Etchebarne) y observando además otros textos narrados que fueron llevados a la TV por Paka Paka por medio de cortometrajes en los que un abuelo les narra a sus nietos distintas leyendas del continente americano.

Uno de los cortometrajes con los que se trabajó fue producido por Banda-Aparte para el canal Paka Paka en el año 2010 se toma una tradición ancestral: la del adulto que les narra una leyenda a los niños, en este caso Nico y Lila que son sus nietos. A nivel de la historia, este corto es sumamente sencillo y hay un relato dentro de otro: el actual que está protagonizado por el abuelo y sus dos nietos y el insertado en el que se narra la leyenda de la yerba mate. Está basado en una versión de la

leyenda de origen guaraní escrita por la argentina Silvia Schujer.

Varios aspectos merecen ser destacados en torno a esta leyenda. El primero de ellos es el juego que se hace con el encuentro en torno al mate. Nico, uno de los protagonistas, rechaza el ofrecimiento de su abuelo y él en ese momento le responde: "Mirá que el mate es una bebida muy especial, es algo que podemos compartir". Compartir un mate que posibilita el encuentro que permite el contacto de los niños con el adulto quien le pone su voz a una leyenda que conoce para poder transmitirla. Es ahí donde el aspecto central que se desea mostrar en esta ponencia cobra especial importancia: un adulto, heredero de una tradición, le narra a sus nietos una leyenda.

En muchos de los momentos de desarrollo del proyecto, las palabras de Vidal de Battini resonaban:

Las leyendas y los cuentos populares han nacido de la narración viva, y es por ella que se transmiten y enriquecen. La voz, el gesto, la alusión inmediata al recurso sugerente, encienden el corazón alucinado de este mudo maravilloso en el que los niños son plenamente felices (Vidal de Battini, 1960: 4)

Sin lugar a dudas esta era la técnica adecuada. No puede dejarse de pensar que un texto narrado resulta atractivo para toda aquella persona que lo escucha, implica volver a la época en la que los habitantes de una aldea se reunían a escuchar historias de boca de los jefes de las tribus o de los ancianos en torno al fuego o cuando en el siglo XV llegaba a una comarca una juglar que iba narrar alguna historia de algún personaje conocido. La fama de las buenas historias, el poder de las palabras servían en ese momento para que hicieran silencio las personas que están en plena actividad. Hoy más que nunca la palabra debe hacerse presente en el aula a través de la narración, en especial en el Nivel Inicial donde es por medio de la voz del docente que los alumnos ingresaran al mundo de la cultura letrada.

2.1. Pensando en la narración: teoría y práctica

Como señala Valdés Cabot (2014: 52):

Narrar es un arte. El educador o maestra debe dominar ese arte. Narrar es contar algo, es buscar, ordenar, presentar y comunicar con la palabra y con medios no verbales lo que ocurre con el cuento. Cuando se relata una serie de acciones, se da el desarrollo de una historia que puede ser real o ficticia. La narración de cuentos infantiles es, ante todo, expresiva, su lenguaje utiliza un lenguaje literario, sencillo y culto, con frases con sentido figurado que contienen las más diversas figuras o recursos expresivos (Valdés Cabot, 2014: 52).

raíz FOLK que significa pueblo se estaría eliminando el componente esencial que la da vida.

Sin lugar a dudas, narrar es un arte y en ese arte “contar cuentos es un acto intenso, de comunicación personal. Invita al recogimiento, a concentrarse, a refugiarse” (Pelegrin, 1982: 65).” En el contexto de la escuela no es un narrador profesional sino el maestro el que le pone su voz a las historias, llevando de esa forma toda una tradición ancestral a la sala. En la educación inicial los maestros deberán leerles y narrarles diariamente a los alumnos para permitirles de esa forma el ingreso al mundo de la cultura letrada.

Desde la perspectiva que se les propuso a las alumnas narrar era hacerlo con el principal recurso del que disponen, la palabra y toda su potencialidad para hacer que los niños se imaginen aquello que están escuchando. Se las hizo pensar sobre la importancia de excluir totalmente las imágenes a los efectos de no interferir en la construcción de sentido por parte de los alumnos.

Durante el desarrollo de las clases se fue reflexionando sobre algunas de las causas por las cuales es necesario trabajar con la narración oral en la escuela. En primer lugar se reflexionó acerca de la importancia de preservar una tradición oral milenaria que continúa viva gracias a la voz de quien narra, en este caso concreto del docente. En esta acción de preservación el docente tiene la función del antiguo arconte, es decir del encargado del tesoro en la antigua Roma que era el encargado de cuidarlos, preservarlo y pasarlo a los otros; el docente, asimilándose a aquél, debe hacer lo mismo con el riquísimo patrimonio cultural heredado y que puede transmitir mediante el uso de la palabra. Este patrimonio inmaterial va cambiando, va mutando, actualizándose todo el tiempo gracias al dinamismo de los que narran.

El segundo aspecto que se consideró es que en el nivel inicial forma parte del camino hacia la construcción del lector. En la construcción de un lector todos los medios son válidos y mucho más aquellos que le posibilitan al alumno el trabajo con la materialidad del lenguaje, con el uso estético, con el valor de la palabra narrada. En una época donde existe un culto a la imagen, volver a la palabra prescindiendo de toda imagen material es la mejor apuesta que se puede hacer. La imagen material desaparece para darle para a otra más fuerte, más potente, la imagen mental que se genera en cada alumno. Como sostiene Pastoriza de Etchebarne, a partir de la narración se crean imágenes propias que son mucho más fuertes que las imágenes que pueden provenir del exterior pues “son producto de la imaginación creadora” (Pastoriza, 1994: 12).

Además se consideró que la narración porque permite un mayor acercamiento entre los tres elementos que forman un triángulo cuyos vértices con el docente, los niños y los textos literarios. Es gracias a la historia narrada que los niños que aún no leen entrarán en contacto con el gran acervo cultural de la humanidad y los que sí leen que

podrán disfrutar de versiones distintas y divertirse. En ese acercamiento los que conozcan la historia que se les narra es posible que se den cuenta que algo en ella es distinto y que digan “no, así no es”. Esta intervención es una excelente oportunidad para trabajar con distintas versiones de un mismo texto narrativo como una forma de ingresar en otras culturas.

En cuarto lugar se tuvo en cuenta que por medio de la narración de relatos folklóricos se puede trabajar con la sonoridad del lenguaje por medio de la incorporación de onomatopeyas, interjecciones y expresiones acústicas como gemidos, suspiros y otros gestos sonoros. Pero además de esa sonoridad, también se hace presnete en el momento de la narración el silencio como un elemento significativo. En un mundo donde la inmediatez cobra cada día más importancia, donde la contaminación auditiva es grande, el acto de narra posibilita trabajar también con el silencio y entenderlo como un elemento significativo.

Además se valoró que la palabra tiene en el momento de la narración un uso muy distinto al coloquial al que el niño y el adulto está acostumbrado, se ven gestos, movimientos corporales, miradas, posturas, etc. De esta forma el niño que escucha un texto y que se encuentra en distintos momentos del desarrollo de su lenguaje puede percibir nuevas formas de expresión y acercarse de una manera distinta a la palabra y a lo literario.

También se puede afirmar que estos textos literarios colaboran, aun sin proponérselo, en el enriquecimiento del patrimonio lingüístico por medio de la escuela de nuevas palabras enmarcadas en los cuentos y leyendas. En ocasiones pueden aparecer palabras “difíciles”, raras, extrañas, a las que no hay que tenerles miedo pues son posibilidades para enriquecer el vocabulario.

El último aspecto que se consideró fue que en ella se usa el lenguaje en toda su potencialidad y quien escucha está frente a/ junto a un texto vivo que le permite vivir esa historia y hacerla suya.

3. Recitar poesías y jugar con ellas

Pero además de trabajar con material narrativo se abordó la poesía folklórica. Para hacerlo lo primero que hubo que realizar fue un trabajo sencillo: recordar qué poesías y/o canciones les cantaban cuando eran niñas. De ese modo aparecieron entonces en el aula diversas canciones de cuna, canciones para jugar con las manos, con el cuerpo, trabalenguas, etc.

Esta poesía con la que se decidió trabajar es anónima y ha ido pasando de generación en generación, razón por la que es posible observar modificaciones o reelaboraciones impuestas por los diversos trasmisores.

La inmersión en el mundo de lo poético está presente todo el tiempo. Tal vez el primer vestigio son las nanas o canciones de cuna que acompañan al niño desde sus primeros días. En palabras de Marta Gimenez Pastor:

Todos recordamos haber provocado las risas de un bebé, haciéndole cosquillitas en el cuello, al ritmo de esta antigua canción nacida, vaya a saber, en qué momento y lugar:

Aserrìn aserràn
Los maderos de San Juan
Piden pan no les dan
Piden queso les dan hueso

Cuando chicos, nos entregábamos a juegos en los que de pronto florecía la simpe ingenuidad de estos versos:

Pido gancho el que me toca es un chanco.
Pido aguja la que me toca es una bruja.

También con rimas se elegía al que contaba en el juego de la piedra libre o la escondida:

Una doli tua
De la li mentà
Oso fete colorete
Una doli tua (Gimenez Pastor, 1979: 126 - 127).

Se procedió a ver posibles clasificaciones y se abordaron algunos tipos de poesías folklóricas que pudieran ser trabajadas con los niños del nivel inicial:

a) Canciones de cuna o nanas (son esas canciones que acompañan a los niños para dormir, con un ritmo monótono y casi hipnótico que genera ese efecto.

Canción de cuna
A la ru-rru pata
Que parió la gata
Cinco burriquitos
Y una garrapata.

Dórmite niñoito
Que viene la vaca
Con sus cachos d'oro
Y las unas e' plata.

Dórmite guagüita
Que viene la cierva
A saltos y brincos
Por entre las piedras.

(Folklórica de Chile)

b) Las coplas (son poemas breves formados por cuartetos octosílabos en los que prevalece el humor. Son muy característicos de algunas provincias de la Argentina como por ejemplo Salta y Jujuy). Se las clasifica de acuerdo a su temática y/o finalidad en: coplas para aprender a querer, para enamorar, para malqueridos, para dos amores, para pícaros y

picarones, para decir adiós, para reír, para llorar, para piropear, para insultar, para relaciones, para las mujeres, para casarse, para no casarse, para el carnaval, para pelearse con el vecino, para pensar, para jugar al truco y para adivinar.

Por ejemplo:

Un diablo se cayó al agua
Y otro diablo lo sacó;
Y otro diablo le decía:
¿Como diablos se cayó? (Folklórica de Argentina).

c) Lo cuentos mínimos (más allá de su nombre, son pequeños versos que anuncian una narración pero que no la llegan a realizar). Por ejemplo:

Este es el cuento de la canasta
Y con esto digo basta.

d) Mentiras y disparates:

La vaca es un animal
Todo forrado de cuero.
La vaca es un animal
Todo forrado de cuero.
Tienen las patas tan largas,
Tienen las patas tan largas...
Que le llegan hasta el suelo.
En la avenida Corrientes
Hay una mole parada.
En la avenida Corrientes
Hay una mole parada.
La llaman "el Obelisco"
Y no sirve para nada.

e) Poesías para jugar con distintas partes del cuerpo (son especiales para acompañar el crecimiento de los niños, desde su ingreso al jardín de infantes en el nivel maternal). Por ejemplo para jugar con los dedos:

Éste compró un huevito,
Éste lo cocinó,
Éste lo peló,
Éste le puso sal,
Y éste pícaro gordito,
¡se lo comió!

f) Poesías con jitanjáforas:

Había una vieja,
virueja, virueja,
de pico picotueja
de pomporerá.

Tenia tres hijos,
virijos, virijos,
de pico picotijo
de pomporerá.

Uno iba a la escuela,
viruela, viruela,
de pico picotueta,
de pomporerá.

Otro iba al colegio,
viregio, viregio,
de pico, picotegio,
de pomporerá.

Otro iba al estudio,
virudio, virudio,
de pico picotudio
de pomporerá.

Aquí termina el cuento,
viruento, viruento,
de pico, picotuento,
de pomporerá.

La poesía folklórica divierte al niño y lo hace ingresar muy tempranamente en el mundo de la cultura popular. Gracias a sus fórmulas, a sus juegos de palabras, comienza a percibir que el lenguaje sirve para divertirse, para jugar, etc.

Se las recitó, se las cantó se las leyó en voz muy alta, se jugó con ellas cambiándole la entonación y otras formaron parte de una propuesta didáctica llamada “poesía mojada”.

3. A modo de cierre

Tanto al haber trabajado con la narrativa como con la poesía lo que se hizo fue llevar a las alumnas a reflexionar, en las siguientes palabras de Zapata Ruiz:

El habla y la escucha surgen de los primeros contactos humanos con la literatura oral, que contribuyen a conformar las competencias lingüístico-literarias del individuo, que con el paso del tiempo se enriquecen y se desarrollan hasta que se completa el dominio de una lengua y la afición por la lectura y la escucha de la misma, que es posible que no puedan dejar nunca e incluso fomenta en algún alumno la vocación para ser escritor. En la escuela se empieza jugando con la literatura y se puede terminar creando con total libertad. En esto el profesor debe ser cauto y crítico: cauto, para no despreciar algo que puede estar germinando; y crítico, para sugerir la mejora y el enriquecimiento constante.

La literatura es una extraordinaria fuente de recursos para la enseñanza-aprendizaje de la lengua, pues nadie la maneja mejor que los buenos narradores y los buenos escritores, en los que hallamos modelos variados para poder trabajar en las aulas de todos los niveles educativos. No podemos olvidar, como dijo José María Valverde, que “la literatura empieza y termina por ser lenguaje (Teresa Zapata Ruiz, 2008: 185).

Exactamente eso es lo que se remarcó todo el tiempo: que no estaban frente a piezas literarias de menor calidad sino de grandes obras que han traspasado la barrera del tiempo y que al trabajar con ellas por ser parte de un complejo entramado que los niños conocen, harán más fáciles los aprendizajes-

Como una manera de cerrar estas reflexiones acerca de este trabajo realizado y del poder de la palabra, se tomará una poesía de Graciela Montes, la gran escritora argentina, en la que se hace referencia a la importancia de la palabra y la necesidad de recuperarla:

Había una vez una palabra
redonda, entera, brillante.
Adentro de la palabra estaba el mundo.
Y en el mundo estábamos nosotros,
diciéndonos palabras.

El trabajo desarrollada a los largo de estas clases sirvió para integrar, para conocer otras culturas, para ver al otro y sus aportes. No se puede decir que con ese reconocimiento de fragmentos de las diversas culturas es posible lograr la integración pero al menos puede ser visto como un comienzo del largo proceso de conocimiento y comprensión, como una búsqueda de “sentidos humanos e históricos reconciliados con la utopía de una nueva asociación entre las gentes y sus culturas” (Pajuelo Teves, 2002: 231).

En la escuela es posible trabajar por la integración, por la revalorización de la cultura tradicional de América Latina, por la cultura de la paz y la inclusión: esta tan sólo es una posibilidad más, posiblemente utópica pero concreta.

Referencias

- Arguedas, J. M. (s/f) Salvación de la arte popular. El Comercio, Lima.
- Consejo Nacional de Educación (1940) Antología folklórica argentina para las escuelas primarias. Buenos Aires: Guillermo Krasft Ltda.
- Gimenez Pastor, M. (1979) La poesía y el niño. Revista Nacional de Cultura, Año 1, N° 3.
- More, E. (s/f) Patria y folklore. Revista Runa N° 4.
- Pajuelo, R. (2002) El lugar de la utopía. Aportes de Aníbal Quijano sobre cultura y poder. En: Mato, D. (2002) Estudios y Otras Prácticas Intelectuales Latinoamericanas en Cultura y Poder. Caracas: CLACSO - Universidad Central de Venezuela
- Pastoriza de Etchebarne, D. (1995) El arte de narrar. Un oficio olvidado. Buenos Aires: Guadalupe.
- Valdés Cabot, M., Rodríguez Mondeja, M. y Ravelo Pastrana, J. (2014) La apreciación y producción literaria en la edad preescolar. La Habana: Pueblo y Educación.
- Vidal de Battini, B. (1960) Cuentos y leyendas populares. Selección para niños. Buenos Aires: Consejo Nacional de Educación.
- Zapata Ruiz, T. (2008) La importancia de la literatura de tradición oral. Entrevista a Pascuala Morote Magán. Revista Educación y Pedagogía, Medellín, Universidad de Antioquia, Facultad de Educación, vol. XX, núm. 50, (enero-abril).

GLOBAL  KNOWLEDGE
ACADEMICS



ISSN: 2530-4526