



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE ARTES

MAESTRÍA EN ARTES: INTER Y TRANSDISCIPLINARIEDAD

**MATLALCUÉYETL Y ZEATONALY: ANIMACIÓN STOP-MOTION EN LA LENGUA
NÁHUATL COMO MATERIAL VISUAL EN LA EDUCACIÓN PRIMARIA DE SAN
MIGUEL CANOA PUEBLA**

TESIS

Que para obtener el grado de

Maestra en Arte: Inter y Transdisciplinariedad

PRESENTA:

Erika Ivonne Aguilar Pérez

Director de Tesis: Dra. Verónica Vázquez Valdés

Asesor: Dr. Abraham Moctezuma Franco

Lector: Dra. Abril Celina Gamboa Esteves

Puebla, Pue. Enero 2022

DRA. NAKÚ MAGDALENA DÍAZ GONZÁLEZ SANTILLÁN
Secretaria de Investigación y Estudios de Posgrado
Facultad de Artes
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla
P r e s e n t e

Por este conducto la que suscribe Dra. Verónica Vázquez Valdés en calidad de **directora** de la tesis denominada: **“Matlalcuéyetl y Zeatonaly: animación stop-motion en la lengua náhuatl como material visual en la educación primaria de San Miguel Canoa Puebla”**, elaborada por la alumna de la **MAESTRÍA EN ARTES: INTER Y TRANSDISCIPLINARIEDAD** de nombre: Erika Ivonne Aguilar Pérez, informo a usted que a mi juicio el trabajo citado cumple con los requisitos técnicos y metodológicos necesarios, por lo que no tengo inconveniente en liberarlo para que continúe con los trámites de titulación que procedan.

Sin otro particular, quedo de usted.

ATENTAMENTE
H. Puebla de Z., 20 de enero de 2022



DRA. VERÓNICA VÁZQUEZ VALDÉS
DIRECTORA DE TESIS

VISTO BUENO



DR. ABRAHAM MOCTEZUMA FRANCO
ASESOR



DRA. ABRIL CELINA GAMBOA ESTEVES
LECTORA

c.c.p. El Director de la Facultad de Artes, Mtro. Alberto Mendiola Olazagasti
c.c.p. La Coordinadora de la Maestría en Artes: Inter y Transdisciplinariedad, Dra Fuensanta Fernández de Velazco
c.c.p. La alumna Erika Ivonne Aguilar Pérez

Agradecimientos

“No tengas miedo de cambiar tu vida; las claves son: trabajo en equipo, concentración, fuerza de voluntad y el poder de la interdisciplinariedad.”

— Eduardo Punset

El trabajo de este proyecto estuvo cobijado por muchas personas llenas de experiencia, voluntad y calidez, sin ellos no hubiera sucedido la magia de la interdisciplinariedad.

Agradezco infinitamente a mi tutora por su apoyo, dedicación y sobre todo por la paciencia y su gran experiencia, fue sin duda una luz en el camino de la interdisciplina, brindándome fortaleza y confianza cada vez que lo necesitaba.

Agradezco a mis docentes, que me dejaron la inquietud de seguir investigando con la convicción de ser mejor y dar lo mejor a los demás a través de la interdisciplina.

Agradezco a mi familia, en especial a mi esposo, por lanzarme y apoyarme incondicionalmente en esta aventura, a mis hijos Sara, Sofía y Leo por darme fuerza y ánimo a través de su inocencia y cariño. A mi madre por estar presente en todo momento y por confiar en mí siempre. Les dedico este logro en equipo, con mucho orgullo.

Agradezco con el alma a todos los que participaron en este proyecto, a mis tíos, que se esmeraron en acompañarme durante la recolección de materiales, mostrándome la importancia de cada elemento en su maravillosa lengua náhuatl. A los maestros, los niños, padres de familia, los entrevistados, a los gestores culturales, a toda la gente de la comunidad de San

Miguel Canoa, en especial al Sr. Delfino Gachupin y la Mtra. Ma.Guadalupe Arce por su hospitalidad y apoyo incondicional.

Finalmente, pero no menos importante, agradezco a Dios por darme la oportunidad de estar viva, por guiarme en mi existencia, por ser mi apoyo y fortaleza después de pasar por momentos difíciles durante esta pandemia, gracias infinitas.

Índice

Agradecimientos	3
Índice	5
Introducción	7
Capítulo 1 Te Voy a Contar	19
1.1 ¿Qué es la Animación?	19
1.2 Mecanismos en la Historia de la Animación	24
1.3 La Animación Experimental	31
1.4 La técnica Stop-motion	41
1.5 Animación Stop-Motion en México	49
Capítulo 2 De un lugar interesante	65
2.1 Observando el entorno de San Miguel Canoa	65
2.2 Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago.	76
2.3 La leyenda de La Matlalcuéyetl y Zeatonaly	77
2.4 Cosmovisión e Identidad: Náhuatl , El Maíz y la Matlalcuéyetl	87
Capítulo 3 Donde nace una leyenda	93
3.1 Marco teórico metodológico	93
3.2 Historia oral	109
3.3 Perspectiva sociológica de la comunidad San Miguel Canoa y la leyenda “Matlalcuéyetl y Zeatonaly”	112
3.3 Antropología de la imagen del corto en stop-motion de la leyenda “Matlalcuéyetl y Zeatonaly”	119
3.4 Difusión del corto en stop-motion de la leyenda “Matlalcuéyetl y Zeatonaly”	123
Capítulo 4 Representada en stop-motion	126
4.1 Preproducción del corto	126
4.2 Producción del corto	132
4.3 Postproducción del corto	135

4.4 Presentación del avance del corto stop-motion Matlalcuéyetl y Zeatonaly en la comunidad de San Miguel Canoa.	136
4.5 Proceso de Focus group	137
CONCLUSIÓN	138
Referencias	140
Anexo 1	148
Anexo 2	151

Resumen

Este proyecto de investigación plantea la Animación stop-motion como herramienta de difusión de la lengua náhuatl para sensibilizar la preservación de identidad y lengua originaria de los niños y niñas de los centros educativos de nivel primaria de la Junta Auxiliar de San Miguel Canoa, Puebla, situada en la ladera occidental del volcán inactivo la Matlalcuéyetl. Por ende, se realizará un trailer animado de la leyenda “La Matlalcuéyetl y Zeatonaly”, leyenda simbólica de amor y lucha en torno al volcán.

Abstract

This research project proposes stop-motion animation as a tool for the dissemination of the Nahuatl language to raise awareness of the preservation of identity and native language of boys and girls in primary-level educational centers of the Auxiliary Board of San Miguel Canoa, Puebla, located on the western slope of the inactive volcano the Matlalcuéyetl. Therefore, an animated trailer will be made of the legend “La Matlalcuéyetl y Zeatonaly”, a symbolic legend of love and struggle around the volcano.

Introducción

Este proyecto surge por las experiencias vividas durante mi infancia en la comunidad de San Miguel Canoa, Puebla, en México. Viví rodeada de costumbres y leyendas en torno a la Malinche y sus múltiples apariciones por los campos y cerros del pueblo. Los adultos mayores continuamente transmiten historias a los más pequeños de la comunidad, estas historias son invaluable ya que tienen un gran simbolismo y relación con la naturaleza. Por otra parte, la lengua náhuatl es la lengua originaria de la comunidad y se transmite de generación en generación, preservando así su uso.

Sin embargo, una de las dificultades que comenzó a permear en los niños y jóvenes de la comunidad es el distanciamiento con su lengua materna. Los niños de la comunidad tienen acceso a la educación desde el nivel preescolar hasta bachiller. Uno de los centros de educación preescolar de la comunidad cuenta con un sistema bilingüe que fomenta el uso del español y la lengua náhuatl a través de prácticas y proyectos escolares. En el libro de cuentos náhuatl de la Malintzin, Navarrete (2009) menciona “que todavía vive la tradición oral náhuatl, pero a todas luces está en decadencia en los pueblos tlaxcaltecas y poblanos” (p.5), por lo tanto es importante hacer algo al respecto.

Los niños ingresan a la escuela y dejan de lado su lengua de origen por distintos factores, entre ellos la discriminación, perdiendo así una visión del mundo a través de su cosmogonía y el simbolismo de su entorno, como el maíz, el volcán y otros elementos, en donde las cosas tienen un valor, un sentido, y un respeto hacia la naturaleza indispensables para coexistir en las faldas de un volcán inactivo como la Malinche.

El desprendimiento de la lengua de origen deja una laguna en las nuevas generaciones que crecen sin tener el conocimiento de sus raíces, leyendas e historias que los enorgullezca y los haga amar su comunidad por la enorme riqueza cultural que posee.

Segun Licona y Pérez (2020) mencionan que:

La lengua no es solo un medio de comunicación, sino, fundamentalmente, una lógica de pensamiento, por lo que a través de ella y su expresión cotidiana se estructura y objetiva la cosmovisión mesoamericana en torno al mundo natural y social. (p.185)

Por otra parte, mi profesión de diseñadora gráfica me ha llevado a colaborar en diversos proyectos de diseño publicitario y animación, como la compañía *Animex* y el *Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla*, que de alguna manera me han formado en las áreas de administración, investigación, gestión cultural, animación y publicidad. Dentro de estas actividades tuve oportunidad de proyectar algunas películas animadas en la comunidad de San Miguel Canoa, a través de talleres artísticos, en que las familias se reunían para llegar puntuales a las proyecciones de películas animadas mostrando gran interés por la cartelera. Este interés del público por las proyecciones me llevó a cambiar mi manera de impartir algunos talleres, de tal forma que comencé a utilizar apoyo audiovisual como documentales del cuidado de la naturaleza, de cómo surge una animación, así como realizar la grabación de un video de ellos mismos en su comunidad, con la finalidad de captar su atención y lograr su participación.

En ese proceso detecté que no hay un material visual de apoyo por parte de otras instituciones para la preservación de su lengua originaria, así como tampoco hay un conocimiento pleno de su identidad cosmogónica a través de las leyendas.

Existen grupos culturales propios de la comunidad que desde sus disciplinas como la danza, poesía, música y talleres artísticos difunden la identidad de su pueblo. Es aquí donde me pregunto ¿Cómo preservar la identidad y lengua de origen de los niños y niñas de los centros educativos de nivel primaria de la Junta Auxiliar de San Miguel Canoa, Puebla a partir de la animación stop-motion?, considerando que se observa una referente a esta situación de apatía en los niños y jóvenes que no conocen la riqueza de su lengua originaria y sus raíces identitarias.

De acuerdo a datos del Instituto Nacional de Estadística y Geografía (INEGI) la junta auxiliar tiene más de 14,100 habitantes, con el 16.88% de analfabetismo entre los adultos y con un promedio de 4.88 años de escolaridad entre sus pobladores. Según estimaciones del organismo, el 75.74% de los adultos habla alguna lengua indígena, principalmente Náhuatl. Asimismo hay más de 2 mil 872 viviendas y solamente en el 0.33% de las mismas hay acceso a internet. Los indicadores del Coneval señalan que hay 6 mil 977 habitantes mayores de 15 años de edad y más (casi el 50% de la población) con educación básica incompleta. En el estudio, el Coneval mide juntas auxiliares, inspectorías y colonias con mayor rezago social en la ciudad. En ese documento se señala que Canoa es primer lugar con más problemas de acceso a la educación. Hernández, 2014, párr.19-20)

El desprendimiento de la lengua de origen afecta a las nuevas generaciones que crecen sin tener el conocimiento de sus raíces, leyendas e historias que los llenen de orgullo y los hagan amar su comunidad por la enorme riqueza cultural que posee.

Según Navarrete (2009) menciona que:

La lengua náhuatl todavía es la lengua mayoritaria, de preferencia para los usos cotidianos. Pero todos saben que en los pueblos cercanos a la montaña abajo ninguno ha podido mantener el mismo nivel de bilingüismo. A su alrededor, ha crecido rápidamente, sorpresivamente en algunos casos el sector de la población infantil que solo habla y entiende el español. Incluso recientes observaciones informales en Canoa y San Isidro han llamado la atención a un nuevo fenómeno: niños de edad preescolar que en sus grupos de juego hablan exclusivamente en español y aparentemente no entienden cuando un adulto les pregunta algo en náhuatl. Es temprano todavía para sacar conclusiones, sobre todo con base en datos incompletos; pero pocos se aferran a la duda respecto a las tendencias inevitables que corresponden al último reducto fuerte de la lengua a solo 35 minutos en colectivo a la ciudad de Puebla. Todavía vive la tradición oral náhuatl, pero a todas luces está en descenso en los pueblos tlaxcaltecas y poblanos. (p. 4)

La comunidad de San Miguel Canoa es una de las juntas auxiliares de Puebla que aún conserva la lengua náhuatl, pero ya no permea como en otras generaciones ya que su cercanía con la ciudad de Puebla hace que la gente mezcle palabras en español y náhuatl, perdiendo su originalidad y transmisión de generación en generación. Sin embargo, algo es seguro, la identidad de la comunidad de San Miguel Canoa está en transformación y el bilingüismo es parte de ello.

Según la Presidenta de la Comisión de Asuntos Indígenas del Cabildo de Puebla, María de los Ángeles Ronquillo declaró que:

Los jóvenes de origen indígena, en la actualidad, ya no aprenden a hablar, leer y mucho menos escribir en lenguas originarias. Explicó que el habla se pierde por diferentes factores como que los padres no quieren que sus hijos sean discriminados al identificarlos como indígenas, o bien porque conforme hay avances tecnológicos los jóvenes ya no tienen interés en sus raíces. (Pérez, 2017, párr. 1-5)

Según León (2002) menciona que:

La educación bilingüe, debidamente implementada, será ya inaplazable. Los niños descendientes de los pueblos originarios agilizarán sus mentes al penetrar en los secretos de sus dos lenguas maternas, la suya vernácula y el español. Lejos de avergonzarse de hablar la primera, tendrán orgullo de ser bilingües, conscientes de que poseen dos formas distintas de comunicarse y concebir el mundo. (p.75)

Esto sin duda es un reto para la educación primaria de la comunidad, y no es por hacer menos a los demás niveles educativos, pero la educación primaria es la base inicial de su formación y lamentablemente es en donde se dan los primeros índices de deserción, ya que se enfrentan a distintos problemas sociales acompañados de la apatía de aprender y su deseo de obtener dinero para sus familias, finalmente los lleva a mantener un rezago educativo constante.

Los grupos culturales independientes de la comunidad luchan por mostrar su identidad y la riqueza de sus tradiciones a través de la danza, como la cuadrilla de huehues Nawi Xochitelpoch dirigida por María Guadalupe Arce Gachupín; el artista y escritor Delfino P. Gachupín con las leyendas recabadas de los adultos mayores referente al contexto y cosmogonía de la comunidad; el campesino, músico y poeta, como se hace llamar Don Maurilio Sanchez, quien a través de sus poesías recuerda con nostalgia las palabras de los ancianos de

la comunidad; así como las canciones en la lengua náhuatl del quinteto de metales Macuiltepoztlatzotzonal dirigido por el Maestro Juan Carlos Flores Pérez.

Asimismo existen colectivos enfocados a la preservación y cuidado del medio ambiente de la región, como Xochitelpocame, Colectivo juvenil comunitario de San Miguel Canoa que participó en el desarrollo de una propuesta visual mediante la colaboración de diversos colectivos ambientales.

La propuesta animada Citlal Axolotl, realizada por Xochitelpocame, dentro de las leyendas de San Miguel Canoa, fue viable y emotiva, su objetivo fue promover la conservación del ajolote del altiplano y de alguna manera promover su importancia cultural en la comunidad. Esta animación en 2D fue narrada en español, mostrando elementos simbólicos de la comunidad. Sin embargo, dentro de la investigación de campo no todos ubicaron este proyecto.

Algunos gestores culturales y habitantes de la comunidad que tuvieron oportunidad de ver esta propuesta comentan que les agradó la idea, pero les hubiera gustado ver elementos etnográficos sobre la su comunidad y su lengua materna.

Los proyectos dirigidos a la preservación de la lengua náhuatl de San Miguel Canoa son muy pocos y hasta ahora ninguno es apoyado a través de alguna herramienta visual como stop-motion, solo se cuenta con el apoyo de la difusión escrita por medio de las poesías de Don Maurilio Sanchez, las leyendas expuestas oralmente de Don Delfino Gachupín. Incluso dentro del proyecto Macuiltepoztlatzotzonal quinteto de metales tiene como objetivo el rescate del idioma náhuatl y las composiciones de Cipriano de Jesús Pérez Marcial, músico originario de San Miguel Canoa. (M.G. Arce, comunicación personal, 10 de Agosto de 2020)

También existe un antecedente impreso de cuentos en la lengua náhuatl de la Malintzin, financiado por la Northern Arizona University. Estos cuentos fueron recopilados y traducidos por el Mtro. Pablo Rogelio Navarrete en colaboración con habitantes de San Miguel Canoa, y con quien tuve oportunidad de trabajar en algunos talleres culturales. Lamentablemente el Mtro. Navarrete falleció en 2015 y su labor como promotor de la identidad de San Miguel Canoa y la difusión de la lengua náhuatl en la comunidad y en otras partes del mundo, quedó truncada inesperadamente.

Por otra parte existe un antecedente importante en la animación como herramienta de apoyo para la difusión de la lengua materna.

El proyecto llamado “68 voces” bajo la premisa *Nadie puede amar lo que no conoce*, nace por las experiencias vividas de la creadora Gabriela Badillo en el año 2011, después de que su abuelo muere, siente una necesidad personal de aportar a través de su disciplina visual el rescate de las lenguas originarias, que se pierden al morir nuestros adultos mayores y se llevan tesoros invaluable de sabiduría, lenguaje, historias, tradiciones y costumbres.

A través de “68 voces”, que labora sin fines de lucro, y que es desarrollado en conjunto con las comunidades originarias de México busca dar a conocer la gran riqueza lingüística, cultural y étnica del país. Con el fin de ayudar a resignificar la palabra indígena y eliminar la discriminación, así como enaltecer el orgullo de ser parte de estas comunidades, fortalecer el respeto y uso de las lenguas y la cultura.

Este proyecto ha sido proyectado en más de 15 países y en más de 60 festivales nacionales e internacionales, destacando dentro sus principales reconocimientos el ser la primera serie mexicana seleccionada dentro del festival de animación Annecy en Francia. (68 voces - 68 corazones, s.f, párr. 1-2)

Después de escuchar las observaciones de los habitantes de San Miguel Canoa respecto a la idea de representar su identidad a través de medios visuales, me di cuenta que el concepto de animación, identidad y lengua náhuatl eran piezas clave para encaminar el proyecto como afirman los autores mencionados, es necesario promover formas de acción que dignifiquen su identidad y lengua originaria, abordando sobre disciplinas actuales que potencialicen su difusión inicialmente en la propia comunidad para generar interés. Como sugiere Gabriela Badillo bajo la afirmación *Nadie puede amar lo que no conoce*.

De aquí se desprende la idea de encontrar un medio visual, que atraiga las miradas con apoyo de una escuela con muchos niños, que quieran ver y escuchar la leyenda de su comunidad. Utilizar la animación desde la técnica stop-motion es una opción creativa, donde se muestran elementos representativos de la comunidad que atraen la atención de los niños al sentirse parte del contexto e incentivar un acercamiento con su identidad cosmogónica y su lengua materna, asimismo se crea empatía entre la comunidad y la animación, que los lleve a considerar su riqueza cultural.

Así es como el objetivo de este proyecto es crear un corto animado la leyenda Matlalcuéytl y Zeatonaly para la comunidad infantil de San Miguel Canoa, en donde puedan observar su propia comunidad desde una mirada creativa y original.

Además me planteo contextualizar la Leyenda de Matlalcuéytl y Zeatonaly mediante los elementos simbólicos y representativos de la comunidad. Así como interpretar y describir la recepción del trailer animado en el Centro Escolar Coronel Raúl Velasco de Santiago de nivel primaria de la Junta Auxiliar de San Miguel Canoa, Puebla.

Por tal motivo, para poder lograr los anteriores objetivos emprendí el viaje cobijada por una perspectiva interdisciplinar que me permitió observar, escuchar, aprender, sentir, proyectar

y difundir todo lo recabado en el camino. Así pues, las prácticas y aventuras en todo este proceso, desde conocer a personas maravillosas hasta experimentar el olor y sabor de la identidad de San Miguel Canoa, hacen que estas experiencias vividas se orienten hacia una perspectiva transdisciplinar.

Estas experiencias y observaciones me llevan a definir la creación y difusión de este proyecto desde un enfoque interdisciplinar que me permitió unir la ruta de producción de esta animación con un sentido profundo y creativo a través de diversas disciplinas entrelazadas. A continuación, presento una breve vista de las disciplinas con las que me apoyé para llevar a cabo este proyecto, y más adelante explicaré como realicé la integración de las mismas.

En primer lugar, me apoyé en la historia oral de la comunidad de San Miguel Canoa, con la finalidad de recabar alguna leyenda o historia interesante que hablara de la Malinche, y así dar comienzo al proceso de postproducción del corto animado. La historia oral es un medio que crea sus propias fuentes históricas, a través de las entrevistas o testimonios de personas que narran sus experiencias dentro de la identidad cultural a la que pertenecen.

Por consiguiente la historia oral brinda la sensibilidad necesaria para compilar las anécdotas y experiencias individuales de los habitantes de San Miguel Canoa, con la finalidad de conservar y transmitir historias de la vida en torno a la Malinche y las creencias de los ancianos.

En segundo lugar, la antropología de la imagen y la sociología desde el espacio social me dieron la oportunidad de discernir y analizar los elementos importantes dentro de la comunidad desde sus propios enfoques.

A través de la antropología de la imagen pude descubrir los elementos simbólicos del contexto etnográfico de la comunidad. Por otra parte para Bourdieu, los campos sociales o espacios sociales no son más que áreas en donde se distribuyen individuos según su volumen global de capital, lo que determina la adquisición de hábitos que permanecen anclados a los espacios del campo social en los que el agente se desenvuelve.

Finalmente la comunicación, la cual se entiende como un proceso que transmite e intercambia mensajes entre un emisor y un receptor, pero a su vez analiza, estudia y discute los fenómenos relacionados con la información y el efecto de la acción de la comunicación humana, formó parte de todo el desarrollo del proyecto debido a la constante difusión y divulgación del mismo.

Por tanto, después de dichos fundamentos, apliqué una perspectiva interdisciplinar para crear un mensaje visual que busca impactar y resignificar la identidad de la comunidad de San Miguel Canoa, concluyendo con los comentarios de la comunidad después de la proyección.

Dicho de otra manera, la historia oral y la antropología sustentan el proceso de recopilación de toda la información necesaria mediante imágenes y narraciones referentes a una leyenda significativa como *Matlalcuéyetl* y *Zeatonaly* propia de la comunidad de San Miguel Canoa. La sociología se entrelaza con la antropología al explicar el espacio social, los capitales y valores simbólicos de la comunidad, así como el estudio etnográfico, los valores culturales que se heredan y cómo los hechos pasan por un proceso de antropologización. Estas disciplinas sustentan todo el proceso de preproducción y producción al estar constantemente verificando la información oral con la visual, para llegar a un buen reflejo de la comunidad. Por otra parte la comunicación aportó mucho de su proceso teórico de divulgación para lograr obtener una buena aceptación por parte de los pequeños de la comunidad.

En mi opinión considero que la interdisciplinariedad de este proyecto reside en la integración de la historia oral como técnica metodológica, de la sociología y antropología como disciplinas, que al entrelazarse forman un bello y colorido resultado animado, que se potencializa a través de la comunicación visual y sus procedimientos de divulgación. Es así como este trailer del corto animado en stop-motion traspasa distintas disciplinas haciéndolo interdisciplinar a partir de su formato final, sin embargo el proceso de experiencias obtenidas lo hace totalmente transdisciplinar.

El presente trabajo se divide en cuatro capítulos; en el primer capítulo se expone el origen de la animación como una necesidad del hombre por capturar el movimiento llevándolo a crear diferentes invenciones desde sus inicios, así como las técnicas de representación más recurrentes en el mundo del stop-motion.

En el segundo capítulo se muestra el marco contextual de la comunidad de San Miguel Canoa, vista como una comunidad indígena urbana debido a la cercanía con la ciudad de Puebla. Por consiguiente se expone la descripción del Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago como una de las escuelas más representativas de la comunidad. Posteriormente se da cuenta de la descripción de la leyenda de la Malinche llamada Matlalcuéyetl en lengua náhuatl, basada en las historias orales de la comunidad, recabadas por el Sr. Delfino Gachupin Pérez originario de San Miguel Canoa; *Matlalcuéyetl y Zeatonaly* una historia de amor y lucha que da origen a las comunidades que habitan en las faldas del volcán, finalizando con un análisis cosmogónico de la comunidad de San Miguel Canoa y sus elementos simbólicos.

En el tercer capítulo se recopila todo lo observado en el entorno de la comunidad de San Miguel Canoa, entrevistas y descripciones de los habitantes y personal docente de la comunidad. También se describe la recolección de diversos elementos simbólicos, propios de la

comunidad como medios de representación de su identidad cosmogónica, así como la vinculación y la participación de gestores culturales de la comunidad a través de sus distintas disciplinas como la poesía, la música, la escritura náhuatl y la danza.

Posteriormente se describen las disciplinas de apoyo que se entrelazan en el proceso interdisciplinario que se aplica a este proyecto, como la historia oral, la antropología de la imagen, la sociología y la comunicación.

En el cuarto capítulo se expone todo el desarrollo de la pre, pro y postproducción del proyecto audiovisual de *Matlalcuéytl y Zeatonaly*, comenzando por el argumento, seguido del concepto visual, hasta la composición final.

Asimismo, se describe la finalidad del proyecto como material de apoyo visual identitario desde una perspectiva interdisciplinaria, en la comunidad estudiantil de nivel primaria, del Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago, así como la respuesta obtenida después de observar la proyección, llegando así a una reflexión final en donde se discurre sobre la importancia de proyectos interdisciplinarios audiovisuales que refuerzan la identidad de la comunidad de San Miguel Canoa.

Capítulo 1 Te Voy a Contar

En este capítulo se expone el origen de la animación como una necesidad del hombre por capturar el movimiento, incentivando la curiosidad del humano para crear diferentes invenciones, desde sus orígenes hasta las técnicas de representación más sofisticadas y originales en el mundo del stop-motion.

1.1 ¿Qué es la Animación?

Hablar de animación es un tema complejo que inicia paralelamente con el origen del hombre en donde comienza a descubrir su entorno y la infinidad de experiencias que le causan asombro. La luz fue un detonante de asombro en el hombre primitivo, observar la luz del sol o de una fogata que repentinamente resultaba en la aparición de una sombra unida a la acción de su cuerpo, fue una experiencia nueva que dio paso al análisis del movimiento.

Orellana (2017) menciona en un artículo referente a la animación, que: “el plasmar figuras en progresivo movimiento es una técnica que todavía se utiliza en animación y siendo una [herramienta en una estructura narrativa] se piensa que nuestros antepasados históricos iluminaban con propósito de dar movimiento a sus creaciones” (párr.8).

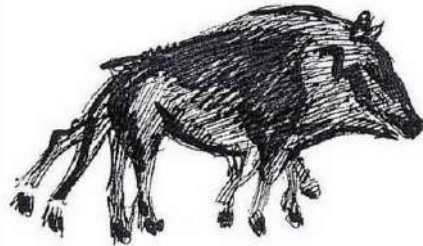
Figura 1*El hombre y la luz*

Nota: Reproducido de "Historia del fuego: origen y descubrimiento", por Curiosfera Historia. (2021). Tomado de <https://curiosfera-historia.com/historia-del-fuego/>. Obra de Dominio Público.

Cuando los expertos entraban a examinar la cueva de Lascaux en Francia no encontraron nada más que las típicas imágenes en la pared, pero todo cambió cuando consideraron un factor alternativo: la luz. Más específico la iluminación, que distribuida por el terreno en forma de antorchas que funcionaban con grasa animal, mostraban el cine más antiguo en existencia. (Orellana, 2017, párr.5)

Figura 2

El jabalí octópodo de Altamira



Nota: *Pintura rupestre* en la cual “durante más de 35,000 años pintamos animales en las paredes de cuevas, algunas veces dibujando cuatro pares de extremidades para mostrar el movimiento”. Tomado de *Kit de Supervivencia del Animador*, (p.11), por R. Williams, 2001, New York, faber and faber.

Interpretado etimológicamente “la palabra animación proviene del latín *animatio* y significa “aumento de la actividad y la energía”. Sus componentes léxicos son: *anima* (respiración, principio vital, vida), más el sufijo *-ción* (acción y efecto)”. (Diccionario etimológico Castellano en línea, 2022, párr. 1)

De ahí que Gubern (2014) argumente que “resulta evidente que al artista primitivo se le presentó la exigencia de apresar, en términos gráficos, el dinamismo de los seres y de las cosas que se movían en su derredor o bullían en su interior” (p. 11).

Por tal razón el hombre prehistórico buscó la forma de representar el movimiento con los medios que tenía en su entorno. Las pinturas rupestres tienen su origen a partir de la creación de pigmentos, por la necesidad de plasmar ideas, es así como el ingenio del ser humano surge con la ayuda de los materiales que encuentra en la naturaleza como elementos minerales y orgánicos.

La animación es uno de los aciertos más valiosos que ha creado el ser humano ya que tiene en sus manos la posibilidad de dar vida a lo inanimado, de generar emociones a través del movimiento.

Así mismo, Gubern (2014) señala que:

El anónimo cavernícola que pintó aquel jabalí de ocho patas habría pintado ya, sin duda, otros muchos a juzgar por la pericia del trazo. Formaba parte de su actividad artística mágica habitual destinada a procurar una buena caza. Y en esta captación fugaz de la imagen de los animales, cristalizada en las paredes de la cueva, debió encontrar nuestro remoto antepasado una imperfección: la realidad que le rodeaba no era estática, sino que se movía, cambiaba. Entonces el artista decidió fijar en la piedra otros dos pares de patas, como actitudes sucesivas de las extremidades del animal en movimiento. (p. 10)

Más adelante, conforme el humano iba progresando y creando objetos, utensilios, así como construcciones, logra ingeniárselas de alguna manera para plasmar imágenes en distintos objetos simulando alguna danza o acción en movimiento. Esto con la finalidad de crear otra realidad de los objetos, dándoles vida a través del movimiento de estos. Lo vemos en el siguiente ejemplo:

Figura 3

Isis en movimiento



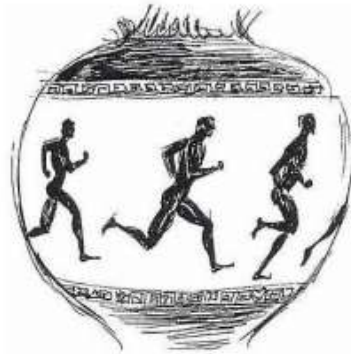
Nota: "En el año 1600 A.C., el faraón Ramses II le construyó un templo a la diosa Isis que tenía 110 columnas. De manera

ingeniosa, cada columna tenía pintada la figura de la diosa en posiciones progresivas. Para los jinetes o para quienes iban en las carrozas...!Isis parecía moverse; Tomado de Kit de Supervivencia del Animador, (p.12), por R. Williams, 2001, New York, faber and faber.

Con el surgimiento de nuevas culturas y el dinamismo de otras, el hombre continuó representando la ilusión del movimiento a través de los objetos que tenía a la mano, con un sentido decorativo, dándole así un atractivo visual interesante, que al observar o girar rápidamente se podía mirar la magia de los pictogramas en acción. “Con el cine ha ocurrido algo parecido. El mito de la reproducción gráfica del movimiento —que eso y no otra cosa es el cine— nace, en la noche remota de los tiempos, en el cerebro del hombre primitivo” (Gubern, 2014, p.10).

Figura 4

Los griegos y el movimiento



Nota: “Los antiguos griegos algunas veces decoraban las vasijas con figuras en posiciones sucesivas de acción. Al darle vueltas la vasija, se creaba la ilusión del movimiento.” Tomado de Kit de Supervivencia del Animador, (p.12), por R. Williams, 2001, New York, faber and faber.

La observación es parte importante en esta evolución artística de la animación, si no existiera la curiosidad por mirar más allá de las cosas, por orientar la atención a la naturalidad y

fluidez de las formas, no habría un detonante activo que generara ideas con la finalidad de plasmar una acción. Es así como la creatividad comienza a emanar de la mente humana.

Espinosa (2011) menciona que:

La arqueología del cine, como está desarrollada desde la perspectiva de los inventos y artilugios que soñaban con la reproducción del movimiento, establece desde sus inicios una afinidad con la ciencia, así como con el aparato de las relaciones productivas y sus aplicaciones técnicas. (p.50)

El hombre a lo largo del tiempo, con el surgimiento de culturas y técnicas, ha mostrado una capacidad ingeniosa extraordinaria que lo ha llevado a experimentar con materiales, objetos y mecanismos arcaicos de su entorno con la finalidad de capturar el movimiento. Es así como el jabalí de ocho patas, el templo de Isis con las 110 columnas, las vasijas de los griegos con dibujos en acción forman parte de un registro histórico de los inicios de la animación.

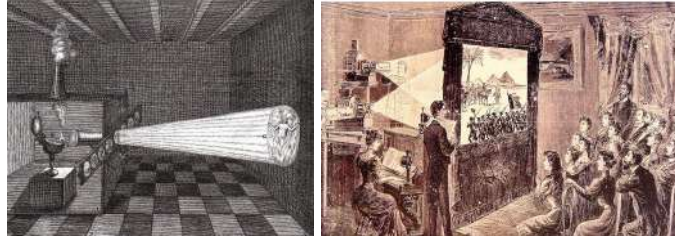
1.2 Mecanismos en la Historia de la Animación

A lo largo del tiempo el humano mantuvo esta curiosidad por el movimiento y posiblemente en su búsqueda alguien miró detenidamente la luz y su efecto, es así como el hombre descubre la sombra y las múltiples representaciones que se podían generar a través del movimiento de las manos y el cuerpo, simulando animales, formas grandes y pequeñas según la distancia a la que las luces se encontraran. Así se dio comienzo a múltiples experimentos y representaciones gráficas, logrando crear mecanismos ingeniosos, con la finalidad de dar vida a objetos inanimados. Sin duda la luz comenzó a utilizarse con fines expresivos.

Según Williams (2001) “hasta donde sabemos el primer intento de proyectar dibujos en una pared, se hizo hacia 1640 por Athanasius Kircher con su “Linterna Mágica” (p.12).

Figura 5

Linterna Mágica



Nota: La linterna mágica sufrió a lo largo del tiempo sucesivos cambios de diseño que multiplicaron sus posibilidades de espectáculo. Con la llegada de la fotografía las transparencias pintadas fueron sustituidas por diapositivas, quedando a solo unos pasos más para que llegara a ser un proyector cinematográfico. Tomado de Cine y Multimedia. (2021). <https://sites.google.com/site/cineymultimedia>

La llamada *Linterna Mágica* consistía en dibujar figuras por separado en piezas de vidrio, que posteriormente se colocaban en un aparato parecido a una caja de zapatos con ranuras y una lente por delante, con la finalidad de proyectar la imagen dibujada en una pared.

La linterna mágica es un aparato óptico, también fue uno de los aparatos con el que comenzó el arte del cine. Se basaba en el diseño de la cámara oscura, la cual recibía imágenes del exterior haciéndolas visibles en el interior de la misma, invirtiendo este proceso y proyectando las imágenes hacia el exterior. Durante un tiempo se había considerado a Athanasius Kircher como inventor del aparato, quien en 1646 publicó *Ars Magna Lucis et Umbrae La gran ciencia de la luz y la oscuridad*. (Linterna mágica, 2021, párr.1)

Este principio del uso de la luz dio pie a próximas invenciones en donde se analiza el estudio del movimiento y las formas que capta nuestra visión, es así como continúa el desarrollo de la animación.

Según Gubern (2014) menciona que:

El médico inglés Peter Mark Roget, que en 1824 presentó una tesis sobre la persistencia retiniana ante la Royal Society de Londres. Parece ser que el fenómeno de la persistencia retiniana (cualidad —o tal vez imperfección— del ojo humano que nos permite disfrutar del cine y la televisión) fue observado por algunos científicos griegos y mereció también la atención de Newton. Hasta los niños saben que un tizón agitado en la oscuridad es percibido como una línea de fuego, pero el doctor Roget fue el primero que estudió científicamente el fenómeno, sobre bases fisiológicas. La ilusión de movimiento del cine se basa, en efecto, en la inercia de la visión, que hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla no se borren instantáneamente del área visual del cerebro. De este modo, una rápida sucesión de fotos inmóviles, proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuado. (p.13)

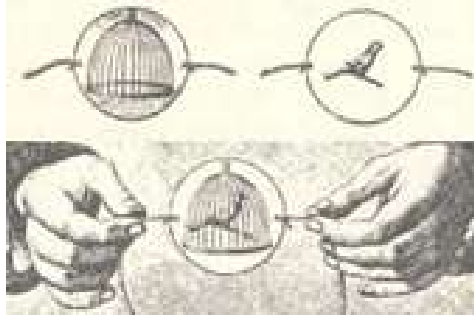
Esto dio paso a la invención del médico Británico John Ayton Paris, quien en su curiosidad por comprobar tal planteamiento crea un mecanismo muy sencillo que demostraba la persistencia de la visión o persistencia retiniana, esta invención genuina fue llamada *Taumatropo*, en la actualidad continúa siendo un ejemplo didáctico en las aulas para mostrar cómo crear una ilusión a partir de un dibujo sencillo.

Este ingenioso juguete consistía en un disco de cartón con dos imágenes dibujadas, “consiste en un disco con dos imágenes diferentes en ambos lados y un trozo de cuerda a cada lado del disco. Ambas imágenes se superponen estirando la cuerda entre los dedos, haciendo al disco girar y cambiar de cara rápidamente. El rápido giro produce,

ópticamente, la ilusión de que ambas imágenes están juntas”. (Cine y Multimedia, s.f, párr.4)

Figura 6

Taumatropo



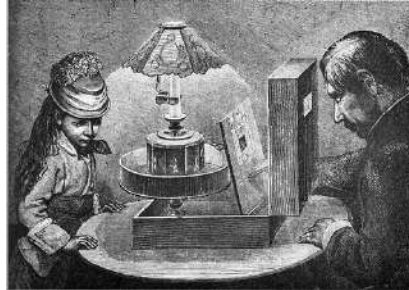
Nota: Taumatropo (del griego “portento” y “giro”) también conocido como “la maravilla giratoria” Tomado de J.Gamboa, IDIS. (2021). Tomado de <https://proyectoidis.org/taumatropo/>

Después de las propuestas anteriores:

Surge el zoótropo (1834) era capaz de efectuar la síntesis del movimiento, pero no de lograrla por proyección sobre una pantalla. A ello se aplicó Charles-Émile Reynaud (1844-1918), que perfeccionó el zoótropo mediante el empleo de un tambor de espejos (praxinoscopio) y, tras sucesivas mejoras, consiguió proyectar sus imágenes, por reflexión, sobre una pantalla. (Gubern, 2014, p.15)

Figura 7

Praxinoscopio



Nota: Reynaud fabricaba los praxinoscopios que luego vendería como juguetes. El invento recibió una mención honorífica en la Exposición Universal de París de 1878.

Tomado de Cine y Multimedia. (s.f).

<https://sites.google.com/site/cineymultimedia>

Después de dos años de experimentación ocurre un suceso que cambiaría el rumbo de la animación, el estudio del movimiento es capturado a través de fotografías. Imágenes estáticas que permiten observar segundo a segundo el movimiento en acción. Esto gracias al fotógrafo británico Edward James Muybridge, que a través de su invención mostraba secuencias de fotografías fijas.

Corría el año 1872, y Muybridge, ya asentado en la ciudad californiana de San Francisco, recibía el desafío del Gobernador del Estado, Leland Stanford, para zanjar, de una vez por todas, un enigma que era origen de acalorados debates en la época. Entre los aficionados a la equitación se discutía si los caballos, al trotar, levantaban en algún momento sus cuatro patas del suelo al mismo tiempo o si siempre mantenían alguna de ellas en contacto con la tierra. El ojo humano no podía captar el fluido movimiento del animal como para llegar a una conclusión definitiva. Por ello, Muybridge, experto

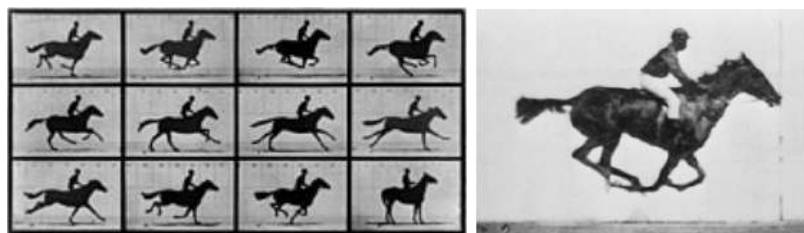
fotógrafo, ideó una forma para generar un conjunto de imágenes sucesivas que permitieran un registro detallado de los movimientos del caballo.

En una pista de carreras se instalaron muchas cámaras en distintos lugares, las cuales tomaban una fotografía cada una, mediante dispositivos que se activaban con el paso del caballo por los diferentes puntos. De esta manera, logró crear una serie de imágenes que, al mostrarse en secuencia muy rápidamente, se ponían en movimiento. Al examinar la secuencia en cámara lenta pudo, al fin, determinar que, efectivamente, había un momento en que las cuatro extremidades del caballo se separaban completamente del suelo. (Salgado, 2012, pp. 193-194)

Sin duda la observación y el movimiento fueron detonantes para que Muybridge ideara un artificio capaz de observar más allá del ojo humano, haciendo que el tiempo se detuviera y captará la belleza del movimiento.

Figura 8

El caballo en movimiento



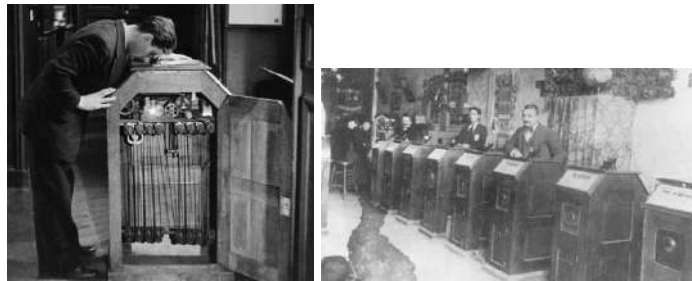
Nota: Eadweard Muybridge. El caballo en movimiento. 1887.
(s.f). Tomado de <https://kripkit.com/eadweard-muybridge/>

Según Herranz, Pastor, y Rodríguez (2013) afirman que Muybridge en su pasión por la fotografía y mejorar la locomoción continúa ideando un artefacto que fue llamado Zoopraxiscopio, hoy en día considerado un primitivo proyector de cine que utilizaba una luz intensa para proyectar imágenes en secuencia con apoyo de un disco de cristal con la finalidad

de crear una ilusión óptica de movimiento. Thomas Alva Edison que después de ver el trabajo de Muybridge crea el kinetoscopio, mecanismo que crea la ilusión de movimiento transportando una tira de película perforada con imágenes en secuencia sobre una fuente de luz con un obturador de alta velocidad, este ingenio fue precursor del moderno proyector de películas, este introdujo el enfoque básico que se convertiría en un estándar para todas las proyecciones cinematográficas.

Figura 9

Kinetoscopio



Nota: El kinetoscopio es considerado la primera máquina de cine y fue ampliamente usado a principios de la década de 1890. (2016). Tomado de [https://](https://www.telesurtv.net/news/Thomas-Edison-y-la-patente-del-primero-proyector-de-cine-20160821-0020.html)

www.telesurtv.net/news/Thomas-Edison-y-la-patente-del-primero-proyector-de-cine-20160821-0020.html

A partir de una imagen, una idea o una premisa se podía desarrollar infinidad de animaciones, es así como:

El estadounidense Thomas Alva Edison fue uno de los inventores que más contribuyó a modificar la vida del hombre moderno en sus costumbres y en sus hábitos. A este gran inventor se le conoce, entre otras cosas, como el creador del primer aparato que permitía ver imágenes en movimiento: el kinetoscopio. El 31 de agosto de 1897, hace

119 años, Edison patentaba este invento que sustentaría las bases de los futuros proyectores de cine.

A finales del siglo XIX ya existía la impresión de imágenes de la realidad en un soporte estable, es decir, la fotografía. También existía el movimiento de la imagen o la animación (producto de un fenómeno denominado la persistencia retiniana), las cuales se proyectaban en pantallas como espectáculos ópticos. De allí, al nacimiento del cine no hay muchos pasos que dar. Y mientras Edison, en Estados Unidos, patentaba el kinescopio; los hermanos Lumière, en Francia, inventaron el cinematógrafo. (Telesurtv.net, 2016, párr. 2-3)

1.3 La Animación Experimental

Una vez que el hombre descubre la manera de capturar el movimiento a través de mecanismos que le darían paso al cine y explotan sus ideas y su contexto, surgen nuevas técnicas de representación que lo llevan a experimentar interesantes procedimientos de animación.

A principios del siglo XX James Stuart Blackton, un afamado ilustrador que trabajaba en ese entonces en el periodico New York World, tuvo la oportunidad de entrevistar a Thomas Edison en una presentación, es así como descubre la magia del cine en 1896. A partir de ese momento le sigue los pasos a Edison, y en 1900 Blackton obtiene la oportunidad de dirigir una película para él, "The Enchanted Drawing", la primera secuencia animada en película de 35 mm.

Sin embargo antes de esta oportunidad Blackton se catalogaría como el padre de la animación estadounidense al darse idea con algunos trucos de cámara para dar vida

a seres inertes, en 1906 Blackton hizo la que se considera la primera película animada llamada *la cara divertida de caras graciosas*, en esta película utilizan el recurso de un pizarrón y un gis, en donde se van desvaneciendo expresiones graciosas de los personajes. (Canal IdeasBig, 2020, 3:45min)

Figura 10

Blackton la cara divertida de caras graciosas



Nota:1. La mayoría de los historiadores consideran al británico Stuart Blackton como el pionero de las películas animadas. (2013). Tomado de <http://animaciondigital5507.blogspot.com/2013/11/dentro-del-dia-mundial-de-la-animacion.html>

Por otra parte, en Francia, según Williams (2001) comenta que:

Emile Cohl mostró su primer filme animado en el Folies Bergeres de París. Las figuras parecían hechas por un niño, líneas blancas sobre fondo negro, pero la historia era relativamente sofisticada: El cuento de una chica, el amante celoso y un policía. Incluso le dio inteligencia y movimiento a los postes de luz y a las casas, con sus propias emociones y estados de ánimo. El trabajo de Cohl llegaría a configurar uno de los más conocidos preceptos de la animación: “No hagas lo que una cámara puede hacer, ¡Haz lo que una cámara no puede hacer! (p.16)

La técnica de animación abrió una brecha importante para crear y mostrar propuestas creativas inusuales que permitieran expresar las ideas más inusuales de sus autores. La curiosidad por manifestar ideas permeó en diversos países.

Según Stans (2019) El gran polaco ruso Ladislav Starevich creó películas extraordinarias usando su disciplina entomológica como herramienta de representación. Este conocimiento entomológico le abrió camino a grandes ideas. Starevich sustituyó las marionetas por insectos disecados, dándoles vida en divertidas historias. Tenía gran atracción y curiosidad por los cuentos de hadas de Europa del Este, por las leyendas y cuentos navideños. Se puede decir que fue uno de los pioneros del stop motion.

Mientras tanto en Estados Unidos, el artista Willis O'Brien comenzaba a destacar por su talento e imaginación, hoy en día es la inspiración de muchos artistas visuales.

En Estados Unidos, el pionero Willis O'Brien inspiró a generaciones de artistas de efectos especiales. En su infancia, se divertía en ver cómo su hermano cambiaba las poses de los muñecos de arcilla creados para las exposiciones de la Exposición Universal de San Francisco de 1915. Su primera película de stop-motion trataba sobre un combate de boxeo y a ella siguió una comedia prehistórica: *The Dinosaur and the Missing Link* (1915). En 1925 estrenó *The Lost Word*, basada en una historia de Sir Arthur Conan Doyle, para la que contó con la ayuda del creador de figuras de arcilla Marcel Delgado, quien construyó unos muñecos de 45 cm influidos por las pinturas de dinosaurios del Museo Americano de Historia Natural. (Wells, 2007, pp 4-5)

Figura 11

Willis O'Brien



Nota: Willis_H._O'Brien,(1931), y King Kong (1933). Tomado de [https://en.wikipedia.org/wiki/Willis_H._O%27Brien#/media/File: Willis_H._O'Brien.jpg](https://en.wikipedia.org/wiki/Willis_H._O%27Brien#/media/File:Willis_H._O'Brien.jpg) y http://koprolitos.blogspot.com/2019/11/los-mundos-prehistoricos-de-willis_25.html

Según Wells (2007) fue así como continuó realizando proyectos de animación stop-motion como King Kong en 1933, que lo llevó a motivarse para rodar otras dos partes de Kong que serían el hijo de Kong y el Gran gorila. Este filme cambió la perspectiva de efectos especiales. Y precisamente en este proyecto trabajó con un joven aprendiz que más adelante lo superaría, Ray Harryhausen.

Belinchón (2013), menciona que Ray Harryhausen, un técnico en efectos especiales, sentía pasión por mostrar su lado infantil y lo llevó a crear grandes obras. La época más emblemática de su talento fue en los años 60's donde creó la Isla misteriosa (1960), con su espectacular cangrejo gigante; el legendario Jasón y los argonautas (1963), donde observamos la pelea a espada con los esqueletos, que en pantalla durará cinco minutos, cuando en realidad la producción se llevó cinco meses de elaboración, un dato importante para los que pensamos

hacer una producción de stop-motion. Sin duda Ray Harryhausen ha sido una pieza valiosa en la evolución del stop-motion y una fuente de inspiración para muchos cineastas.

Figura 12

Ray Harryhausen



Nota: Ray Harryhausen, June 29, 1920. Obtenida el 30 de diciembre de 2021. Tomado de <https://theillustratedarchives.tumblr.com>

Animadores sumergidos en la euforia de crear, experimentaban con diferentes procedimientos y materiales, sin embargo descubrieron que uno de los recursos más sencillos y rápidos era mediante papel y recortes. Es así como destacaron algunas animaciones con esta técnica, también llamada cut-out .

Lotte Reiniger, considerada una de las más destacadas animadoras alemanas. Prince Achmed fue la primera película de animación europea, esta animación fue creada en 1925. Sus técnica consistía en utilizar papel negro en fondos claros iluminados con lámparas por la parte de atrás, dando un efecto visual a través del movimiento de las siluetas. Por otra parte una de las primeras películas de animación de protesta fue L'Idée, Francia, 1932 creada por Berthold Bartosch uno de los maestros destacados del recorte, en esta trama los conservadores destruyen la perfección de una mujer desnuda cubriéndola, mientras su creador es ejecutado y la mujer finalmente explotada. (Canal IdeasBig, 2020,16:01min)

Figura 13

Las aventuras del Príncipe Achmed



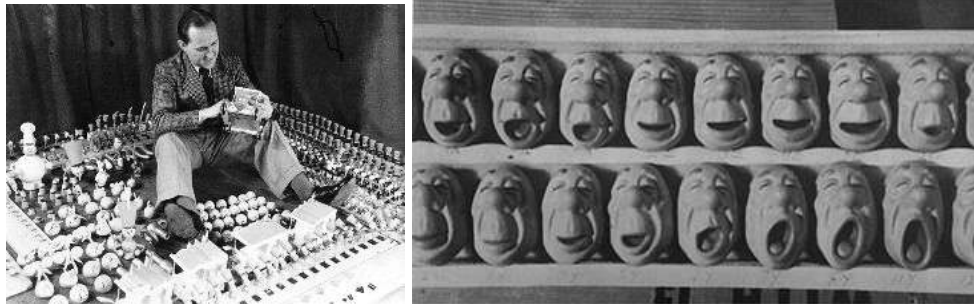
Nota: Se trata de la película de animación más antigua que se conserva. Dirigida en 1926 por la realizadora alemana Lotte Reiniger mediante la animación por siluetas, sería su único largometraje, puesto que durante el resto de su filmografía realizó exclusivamente cortometrajes. Tomado de <https://www.ecartelera.com/peliculas/las-aventuras-del-principe-achmed/>

Según Abrams (2012) George Pal, fue un excelente marionetista húngaro, este artista se inclinó por el uso de la madera, material con el cual creaba a sus marionetas, que posteriormente serían animadas fotograma a fotograma, una técnica compleja, debido a que la madera no es flexible. A partir de esta técnica se estipula el término puppetoon para denominar su técnica de animación con marionetas. En esta búsqueda de técnicas desarrolla el método de animación por reemplazo.

Esta iniciativa comenzó poco a poco, con un anuncio de cigarrillos de 1932, y Pal vio que las formas geométricas se prestaban bien a este tipo de producción. Más adelante, los cigarrillos tuvieron bocas intercambiables para hablar. Así, Pal fue descubriendo la animación por reemplazo, que es uno de los procedimientos imprescindibles de la animación stop-motion actual. (Lorenzo, 2019, párr. 4)

Figura 14

George Pal, 1958.



Nota: George Pal, Yawning Man, en *El pequeño gigante*, 1958.

Tomado de

<http://anthropocinema.blogspot.com/2019/10/george-pal-y-los-puppets-animation.html>

Según Meléndez (2015) en cuanto a la búsqueda de nuevas experiencias en la animación este andar creativo llevó al gran experimentador canadiense Norman McLaren a crear la obra animada *Neighbors* en 1952, esta técnica fue llamada pixilación, ya que se sustituye los puppets o marionetas por humanos y objetos reales, que son colocados en secuencias creando así movimientos cuadro a cuadro con efectos artificiales.

Figura 15

Neighbours (Vecinos)



Nota: *Neighbours (Vecinos)* es un corto canadiense dirigido por Norman McLaren en 1952. Tomado de <https://www.yorokobu.es/norman-mclaren/>

Dentro de la técnica de recortes y animación con marionetas, no puedo dejar de lado al gran Jirí Trnka, su estilo peculiar lo ha llevado a crear grandes obras con un sentido crítico.

Según la Fundación Bilbao Arte (2013) otro animador destacado es Jirí Trnka, uno de los principales impulsores de la animación checa, sus animaciones se caracterizan por el uso de marionetas, recortes, telas y objetos. Uno de sus proyectos importantes entre otros, fue *The Hand* de 1965, una tragicomedia que trata de la historia de un pequeño personaje alfarero, que quiere hacer una maceta de flores, cuando una mano omnipresente y todopoderosa lo violenta a crear la estatua de un opresor.

Figura 16

La mano



Nota: Director Jiří Trnka, Checoslovaquia 1965. Este cortometraje se considera una protesta contra las condiciones impuestas por el estado comunista checoslovaco a la creación artística, e incluso hay quien ha visto en ella una anticipación de la llamada Primavera de Praga. Tomado de <https://bilbaoarte.org/wp/activities/al-servicio-de-la-imaginacion-2-un-ciclo-de-jiri-trnka/?lang=en>

Según la Film Board of Canada (2022) Caroline Leaf, directora y artista experimental estadounidense, “destaca por el uso de arena de playa sobre una caja de luz, la acuarela y el gouache manipulados con los dedos sobre vidrio, y las imágenes hechas por el rascado suave” (“Caroline Leaf,” 2021). “Una de sus principales obras es *The Street* de 1976, adaptación de

una novela de Mordecai Richler. Esta historia trata de un niño que espera la muerte de su abuela para quedarse con su dormitorio” (Canal IdeasBig,2020,1:06:01min).

Figura 17

The Street de 1976



Nota: “The Street” (Caroline Leaf, 1976). Tomado de

<https://www.timeout.com/film/the-30-best-animated-short-films-ever-made>

Por otra parte, según la Filmaffinity México (2021) la artista Coe Hoedeman, destaca por la dirección del corto animado *The Garden of Écos* de 1997, esta animación representada por animales y plantas de papel, conviven en paz en un gran jardín hasta que los depredadores atacan y devastan su hábitat, robando comida y destruyendo plantas. Sin duda es una obra creativa, colorida y bella, llena de reflexiones sobre la guerra y la paz.

Figura 18

The Garden Ecos /Le jardin d'Écos



Nota: Director Coe Hoedeman Canadá, 1997. Una fábula que describe poéticamente cómo los conflictos entre 2 grupos diferentes en la misma comunidad pueden alterar el equilibrio natural de un ecosistema. Tomado de <https://mubi.com/films/the-garden-of-ecos>

Finalmente, según Mujeres Bacanas (2022), espacio virtual de mujeres empoderadas, menciona a Vivienne Barry como una mujer exitosa que funge como directora de cine de animación chilena especializada en la técnica de stop motion. Se especializó en la utilización de materiales como plastilina, papel y collage. Entre 1990 y 1992, desarrolló clásicos de la televisión como “Tata Colores” y “Ene ene tú” y también algunas películas, como “Alitas de chincol”, con la cual ganó premios en los festivales internacionales. Entre las características particulares de sus proyectos de animación está la mezcla de la animación 2D o animación plana con animación stop motion. Una mujer comprometida con la animación experimental y con el público infantil.

Figura 19

Qué tanto será, (Violeta Parra) producción de Vivienne Barry.



Nota: Qué tanto será, de Vivienne Barry. Construcción muñeca Marcela Moncada. Diseño Bernardita Ojeda. Confección de fondos Marian Salamovich. Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=S_jYOZ6rnBc

1.4 La técnica Stop-motion

Según Herrera (2015) si nos ubicamos en Francia en el año 1888, no encontraremos sin duda con un joven osado llamado Georges Jean Melies, quien en su loca pasión por el ilusionismo, se atreve a adquirir el teatro de Robert Houdini, muy a pesar de la nula aceptación de su padre respecto a su profesión de inventor y mago. Obtuvo exitosas presentaciones donde exploró diversos trucos e ilusiones a través de artefactos inventados por él mismo. Pero nada en la vida es casualidad, en aquellos tiempos con el éxito obtenido, los hermanos Lumière, conocidos por la invención del cinematógrafo, fijan su mirada en este loco ilusionista creativo, y así deciden agregarlo a una selecta lista de invitados en su próxima presentación.

La curiosidad de Méliés no cabía de éxtasis, en punto del día 28 de diciembre de 1895 Méliés se queda maravillado con tal mecanismo que no duda ni un segundo en adquirirlo, sin embargo el padre de los hermanos Lumière, no le da la importancia suficiente, pensando que

será un artefacto de entretenimiento pasajero. Es así como Méliés, un hombre apasionado con el arte, la ilusión y el teatro decide crear su propio cinematógrafo.

Uno de sus grandes descubrimientos, la sustitución, Méliés llega por casualidad en 1896. Un día mientras tomaba unas visitas de París, la cámara tomavistas se le atascó y al conseguir que la misma echara a andar nuevamente ya la escena había cambiado por lo que, como si fuera por arte de magia, la el autobús Madeleine-Bastilla se convierte en una carroza fúnebre y los hombres se convierten en mujeres. Es a partir de este hecho fortuito que comienza realmente a explotar todo un mundo de fantasía, para cuyo montaje solía hacer un verdadero trabajo de miniaturista. (Herrera, 2015, p. 5)

Según Herrera (2015) Méliès encuentra en la técnica perfecta y comienza a emplear esta técnica de sustitución en muchos de sus filmes creatvos, como *The Haunted Castle* (1896), donde transforma de la nada, una calabaza en un carruaje, o en *Viaje a la luna* (*Le voyage dans la lune*, 1902) en donde crea un efecto visual lanzando un proyectil espacial de forma rudimentaria, desde la tierra directo a la cara de la luna, sin duda esta imagen se convirtió en un icono característico del cine hasta nuestros días.

Figura 20*Le Voyage dans la lune*

Nota: Su filme número 400, *El viaje a la luna (Le voyage dans la lune)*, filmado en mayo de 1902. Tomado de <https://www.tiempodecine.co/web/el-cohete-en-el-ojo-el-viaje-a-la-luna-de-georges-melies/>

Según Herrera (2015) menciona que:

La importancia de la obra de Georges Méliès consiste en haber sido el primero en reconocer el nuevo invento en sus posibilidades narratológicas. Considerado el padre del cine de ciencia ficción por ser el primer cineasta en contar historias fantásticas, es uno de los creadores del lenguaje cinematográfico debido a sus grandes aportaciones. Entre ellas su discutida paternidad con Segundo de Chomón del stop motion o paso de manivela, el invento de la sustitución -perfectamente ilustrado en Hugo de Martin Scorsese (2011)- y la innumerable fuente de trucajes que importó de la magia y el teatro como maquetas, desapariciones, apariciones, objetos animados, personajes voladores, sobreimpresiones, encadenados, fundidos, fotogramas coloreados,

etc. Su enorme éxito lo llevó a construir el segundo estudio cinematográfico del mundo -el primero fue el *Black María* de Edison-. El de Méliès fue el primero en su estilo, construido completamente en hierro y cristal para aprovechar la luz natural. Y fue el primer cineasta que sistemáticamente sacó fotos fijas de sus filmaciones para documentar los procesos. (p. 4)

Es así como Méliès logró dejar huella a través de sus maravillosas filmaciones, nos dejó grandes obras llenas de color y magia. Sus invenciones reflejaban el inconsciente creativo de sus historias fantásticas. La técnica de sustitución potencializa el arte de hacer magia a través de una pantalla, esto dio paso al stop-motion.

Figura 21

La magia filmada de Georges Méliès



Nota: La magia filmada de Georges Méliès. Filmografía comentada Gretel Herrera Durán, 2015. (p.4) Tomado de Academia-edu, 2021. https://www.academia.edu/39623564/La_magia_filmada_de_Georges_M%C3%A9li%C3%A8s_Filmograf%C3%ADa_comentada

La animación stop-motion es la técnica perfecta para contar pequeñas historias en las que lo importante, y a veces sorprendente, es la idea. Se pueden aprovechar objetos comunes

que están presentes en nuestro entorno, inyectarles vida como pequeñas creaciones y convertirlos en algo diferente, creando animaciones interesantes.

Entendemos como Stop-Motion o Técnicas tridimensionales con técnicas tradicionales a aquellas técnicas que se llevan a cabo a partir de la sucesión de imágenes cuadro por cuadro de objetos tridimensionales y se clasifica en Animación con marionetas, animación con plastilina o de objetos maleables y pixilación tanto de personas como de objetos estables. (Esquivel, s.f, párr. 3)

Según Wells (2007) comenta que la técnica de stop-motion tuvo un proceso importante en donde tomó dos caminos creativos, uno de ellos influenciado por el estilo europeo de artistas independientes, con la característica particular del uso de puppets, muñecos de arcilla y telas. En el caso del uso de puppets articulados se abre un panorama de recursos creativos funcionales como tela, piel, madera, caucho, papel, metal, látex o cualquier otro material que proporcione la rigidez y flexibilidad para mantener el puppet en distintas poses para poder llevar a cabo el proceso de animación. El segundo con un estilo hollywoodiense apoyado de recursos como objetos y mecanismos para animar.

Por otra parte estas vertientes del stop-motion permearon en distintos países como se observa en párrafos anteriores. Según Wells (2007) estas brechas del stop motion dieron pie a muchos referentes del stop motion con un estilo propio en el arte conceptual de sus historias. Esto dio como resultado la búsqueda de espacios que permitieran la creación de proyectos interesantes, y así de alguna manera se fueron consolidando para finalmente establecerse en un plano formal. Esta forma de aventurarse dejó en la historia del stop-motion grandes proyectos y por ende las empresas de animación adquirieron experiencia en la técnica y estilo.

Hoy en día se siguen produciendo proyectos de stop-motion en estudios consolidados que cuentan con infraestructura y equipo de primera para llevar a cabo producciones complejas.

Según Aardman (2022) en su página web principal, se describe como uno de estos grandes estudios en proceso. Este se encuentra ubicado en Bristol Inglaterra, fue fundado en 1972 por dos jóvenes ingeniosos, Peter Lord y David Sproxtton, quienes se dejaron llevar por el uso de materiales más flexibles como la plastilina. Finalmente este recurso los llevó a destacar con un estilo propio en grandes proyectos como “Wallace & Gromit” o “La oveja Shaun”, debido al éxito obtenido se aventuraron en los largometrajes de “Chicken Run” y “Piratas” ambos dirigidos por su fundador Peter Lord, que hoy en día es un referente importante en la animación a nivel mundial.

Figura 22

La oveja Shaun / Aardman



Nota: Spinof, Los fundadores de Aardman dejan la compañía en manos de sus empleados comentada Kiko Vega,2018.

Tomado de

<https://www.espinof.com/directores-y-guionistas/fundadores-aardman-dejan-compania-manos-sus-empleados>

Por otro lado según Such (2016) uno de los estudios que ha ido incorporando avances tecnológicos siguiendo la técnica del stop-motion es la empresa de Laika, instituida en el año 2005 en Portland Estados Unidos, conformada por un grupo de artistas inquietos, con el más

alto estándar de calidad y nivel artístico en cada una de sus historias, logrando atrapar al espectador mediante la belleza microscópica de su trabajo artesanal de sus marionetas.

En una entrevista realizada a Arianne Sutner, la productora de Laika, mencionó lo siguiente:

Estoy muy orgullosa de nuestra posición (...). Estamos haciendo películas muy personales (...). Hay lugares increíbles por ahí y lo hacen muy bien, pero creo que nadie está haciendo exactamente lo que hacemos nosotros, aseguró al referirse a sus cintas como *pequeñas y perfectas gemas*.

Y aunque camine a pasos de hormiga en un mundo tecnológico que aspira a la velocidad del rayo, Laika Studios puede presumir de que todas sus películas hasta ahora ("Coraline", "ParaNorman", "The Boxtrolls" y "Kubo and the Two Strings") fueron nominadas al Óscar a la mejor cinta de animación. (Villafranca, 2019, párr. 19-20)

Por otro lado según Such (2016) en el trabajo de Laika Studios se puede observar lo minucioso y complejo del stop-motion, así como la paciencia de hierro que poseen todos sus animadores y artistas. En el proyecto animado *Kubo y las dos cuerdas mágicas* se ambientó en un Japón mágico , lleno de leyendas y fantasía, en donde se necesitaron 30 animadores de stop-motion laborando arduamente durante dos largos años, ya que durante el día lograban hacer 43 fotogramas equivalente a casi cuatro segundos del filme.

Es así como Laika Studios, no se cierra a la opción de mezclar animación con computador mediante CGI dicho de otra manera, Imágenes generadas por computadora, y animación stop motion tradicional por medio de marionetas y maquetas monumentales hechas a mano con detalles artísticamente minuciosos. La opción del uso del ordenador apoya a vencer

retos de tiempo y complejidades que surgen dentro del panorama que se busca reflejar, así como enriquecer el arte conceptual de la historia.

Georgina Hayns, supervisora creativa de la cinta *Kubo y las dos cuerdas mágicas*, comenta lo siguiente:

Hemos combinado más que nunca el arte del stop-motion y el elemento informático para llenar esos grandes espacios abiertos. Esa combinación de animación tradicional y CGI es donde Laika está avanzando más, utilizando el ordenador como apoyo. Al final del día, nosotros, como estudio, queremos contar una buena historia con una forma artística preciosa, así que el *stop-motion* siempre será una parte central de nuestras historias. Siempre estamos abiertos a nuevas tecnologías ahí fuera que trabajen con nuestro arte y lo mejoren. (Such, 2016, párr. 4-17)

En efecto, el proceso de realización de un proyecto stop-motion requiere de mucho tiempo, por ende las producciones son largas y costosas.

Figura 23

Georgina Hayns, supervisora creativa del estudio Laika.



Nota: Georgina Hayns, supervisora creativa del estudio Laika.
Imagen | Laika Studios/Focus Features. Tomado de
<https://www.xataka.com/cine-y-tv/asi-es-como-el-estudio-laika-hace-la-animacion-stop-motion-mas-avanzada-tecnologicamente>

Figura 24

Estudio Laika.



Nota: Un vistazo a la realización del Stop Motion comentada Carocilla, 2015. Tomado de

<https://enfilme.com/notas-del-dia/decimoaniversario-de-laika>

1.5 Animación Stop-Motion en México

Todo proceso creativo tiene un previo detonante que forma parte de la historia del desarrollo y complejidad de cierta obra. En este caso mencionar a Rigoberto Mora como detonante de la animación stop-motion en México es esencial.

Según la redacción de *Mórbido Fest* (2013) Rigoberto Mora, originario de Guadalajara Jalisco, desde adolescente mostró gran interés y paciencia en los métodos de animación con plastilina, esta pasión lo llevó a entablar una buena relación con su joven amigo Guillermo del Toro, juntos forman una dupla que dan como resultado el nacimiento de la empresa *Necropia*, esta tiene como objetivo experimentar con diversos materiales para realizar proyectos referentes a maquillaje, prótesis, efectos especiales y animación. Su talento y disciplina se vio reflejado en proyectos como *Cronos* (1993), *Polifemo* (2000) y *Sombras* (2003).

La pasión de Rigoberto Mora por la animación lo llevó a colaborar como maestro de animación siendo amigo de grupos creativos, de donde emergió René Castillo.

Según Riveros (2014) René Castillo aportó su talento y gusto por el stop-motion, influenciado también por otra maestra de la animación Vivienne Barry, directora de cine de animación chilena especializada en stop-motion. Actualmente René Castillo es reconocido internacionalmente por su trabajo en los cortometrajes *Sin sostén* (1999) y *Hasta los huesos* (2002), sin embargo hoy día se encuentra enfocado en el desarrollo de un proyecto independiente mediante la animación 3D.

Por otra parte, Guillermo del Toro continuó experimentando en el campo visual como escritor, productor y director de cine creando un estilo propio en todas sus obras cinematográficas como *Laberinto del fauno*, *Hellboy*, *Pacific Rim*, entre otras obras ("Guillermo del Toro", 2022).

Sin embargo, según El Financiero (2019) Guillermo del Toro presentó un proyecto ambicioso para impulsar a los jóvenes talentos de México y sobre todo de Guadalajara, durante la 34ª edición del Festival Internacional de Cine de Guadalajara (FICG), anunció la apertura de el Centro Internacional de Animación (CIA) en Guadalajara, Jalisco, llamada con afecto por sus integrantes como *El Taller del Chucho*. También del Toro mencionó, que durante generaciones el hombre ha conducido los más importantes referentes de la animación, sin embargo hoy día las producciones están siendo lideradas por mujeres talentosas, preciso que "ellas están tomando un papel fundamental en el mundo de la animación y se están convirtiendo en las mejores. cuatro directores de estudio son mujeres" (El Financiero, 2019, párr. 9)

Por otra parte, durante esta gala la productora Melissa Cobb aprovechó el momento para puntualizar que Netflix está interesado en las películas de mujeres que no sean habladas

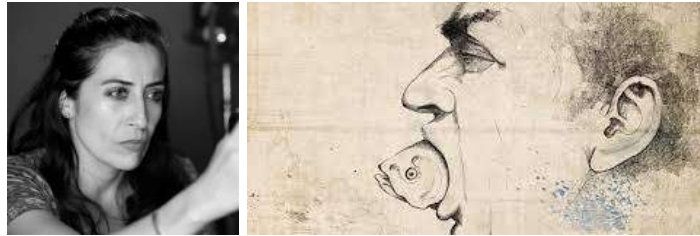
en inglés y que destaquen por su diversidad. “Las leyendas es algo que empezamos a trabajar en compra y después nos enteramos que funcionaba bien en todo el mundo. Es interesante ver cómo la gente se involucra en series como leyendas” (El Financiero, 2019, párr. 11).

Según El Informador (2018) dentro de la lista de talentos que destacan en Guadalajara se encuentran los siete magníficos, llamados así por su capacidad creativa en el arte de la animación stop-motion, cobijados y apadrinados por Guillermo del Toro forman parte de los talentos más destacados de *El Taller del Chucho*, entre ellos se encuentran Rita Basulto, Karla Catañeda, Sofia Carrillo, Rene Castillo, León Fernandez, Juan Medina y Luis Tellez.

Según la página web de El Taller del Chucho (2020) describe brevemente el camino forjado en la animación, de cada uno de los integrantes del nuevo centro de animación en Guadalajara. Comenzando por orden de aparición, destaca en primer lugar Rita Basulto una de las mujeres ganadoras de cuatro premios Ariel. Graduada de Artes Plásticas y Medios Audiovisuales de la Universidad de Guadalajara. Dentro de su labor profesional destaca la Dirección de *Lluvia en los ojos* y *Eclosión*. Su participación como co directora de *El octavo día*, *La creación* y *Zimbo*. Basulto con su audacia ha colaborado desde distintas disciplinas como fotografía, diseño de puppets y finalmente como directora de arte en corto y largometrajes como *Desierto adentro*, *Jaulas*, *Mutatio*, *Los Aeronautas* y *Tío*. Hoy en día está inmersa en la dirección del cortometraje en stop-motion *Humo*.

Figura 25

Rita Basulto



Nota: Rita Basulto, 2019. Taller del Chucho. Estudio de animación que impulsa el talento local propiciando un espacio para la producción, innovación, difusión y promoción de la industria del cine. Eclosión, escena de corto. Tomado de <https://www.tallerdelchucho.com/index.html> y <https://www.filminlatino.mx/corto/eclosion>

En segundo lugar, según El Taller del Chucho (2020) Sofía Carrillo estudió Artes Audiovisuales de la Universidad de Guadalajara. y es ganadora de dos premios Arieles por mejor cortometraje animado con *Prita Noire* y *Cerulia*. Con el proyecto *La bruja del fósforo*, Sofía se adentra en el género de cortometraje de ficción, nominado por un Ariel a Mejor Cortometraje en 2020.

Figura 26

Sofía Carrillo.



Nota: Sofía Carrillo, 2019. Cerulia. Tomado de <https://twitter.com/pritanoire/status/994649724115390465?lang=es>

Por otra parte, Karla Castañeda aparece en tercer lugar, ella es egresada de la carrera de Ciencias de la Comunicación, una vez finalizados sus estudios profesionales, se concentró totalmente al complejo mundo del stop-motion. Dentro de sus cortometrajes más destacados figuran *Jacinta* y *La noria* que la han llevado a obtener dos premios Ariel. En la actualidad Karla está desarrollando su tercer cortometraje *Canción de noche* y co-escribiendo paralelamente con Guillermo del Toro, el guión final para consolidar su primer largometraje stop-motion cuya producción es también favorecida por del Toro.

Figura 27

Karla Castañeda



Nota: Karla Castañeda, 2021. *Jacinta*. Tomado de <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/karla-castanedas-stop-motion-feature-debut-produced-guillermo-del-toro-157281.html>

René Castillo, figura dentro de los siete magníficos, sin embargo ya lo había mencionado antes como uno de los pioneros del stop-motion en México. Según *El Taller del Chucho* (2020) es egresado de Ciencias de la Comunicación. Al igual que Rita Basulto, domina distintas áreas dentro de la animación como guionista, director y productor. Se define como un creativo inquieto y autodidacta, y esto lo ha llevado a crear proyectos importantes como *Sin sostén* y *Hasta los huesos*, ambos cortos lo han apuntalado como precursor del stop-motion en México. El corto *Sin sostén* fue reconocido por diversos festivales, mientras que *Hasta los huesos* fue más aclamado nacional e internacionalmente, uno de los premios

más destacados fue a mejor cortometraje de animación en el Festival Internacional de Animación de Annecy y la obtención del Ariel 2002. Posteriormente Rene decide consolidar su estudio de animación en año 2005 llamado *Mandaraka Producciones*, en este produce animación de diversas técnicas como stop-motion, 2D y animación por computadora. Hoy en día está dedicado a escribir, dirigir y producir su primer largometraje llamado *Thingdom*, paralelamente con la colaboración de un estudio de animación de origen Chino.

Figura 28

Hasta los huesos



Nota:Hasta los huesos, (2002). Uno de los cortos mexicanos más conocidos a nivel internacional. Tomado de <https://thehappening.com/happening/cortos-largometrajes-dia-muertos/>

León Fernández, otro de los magníficos, inmerso en el mundo de la animación, actualmente se especializa como escultor, animador, productor y director creativo del Estudio de Animación OUTIK. Su talento en la escultura lo ha llevado a colaborar en la creación de puppets para Humanimalia Studio del que también es cofundador. En su lista de éxitos figura el premio Ariel como mejor cortometraje de animación obtenido gracias a los proyectos *Mutatio*, *Taller de Corazones* y *Los aeronautas* en donde León se dio oportunidad de escribir, profundizar para poder llevar a cabo los anteriores cortos.

Figura 29

León Fernandez



Nota: León Fernández creció en un negocio familiar de fundición de bronce, es un gran escultor y es modesto cuando se le cuestiona de su arte. (Foto: Grisel Pajarito. Tomado de https://www.ntrguadalajara.com/post.php?id_notas=102362)

Según El Taller del Chucho (2020) Juan Medina, es otro integrante inquieto que a pesar de ser un líder que se esfuerza por dirigir y producir, se ha aventurado a trabajar *El octavo día* y *La creación* paralelamente con Rita Basulto en donde los proyectos han destacado junto con sus producciones independientes como *Jaulas* y *Zimbo*, logrando obtener tres premios Ariel a mejor cortometraje animado. Juan es graduado y especializado en Artes Plásticas, es productor y director, su experiencia está consolidada desde 1995, por tal motivo en la actualidad se encuentra sumergido en la producción de su más tentador proyecto, el largometraje *Niño Carbon*.

Figura 30

Juan José Medina



Nota: El cineasta, Juan José Medina, en su estudio de animación. CORTESÍA Tomado de <https://www.informador.mx/cultura/A-divertirse-con-el-stop-motion-20190725-0007.html>

Finalmente, *El Taller del Chucho* (2020) describe la labor de Luis Téllez, al igual que los anteriores magníficos, destaca por su entrega en el mundo del stop-motion. Sin embargo, distinto a los demás creativos, su profesión inicial es de Ciencias Políticas y Sociales en México, no por ello se apartó de la magia de la animación y todo lo que conlleva la producción de un corto stop-motion. Luis, dirige, escribe, anima y produce, esta pasión inquieta lo llevó a colaborar en producciones importantes como *Hasta los huesos* de René Castillo, *Jacinta* y *La Noria* de Karla Castañeda. Posteriormente dirigió su propio cortometraje llamado *Viva el rey*, que lo llevó a obtener el Ariel a mejor cortometraje animado en el año 2019. Sin duda su esfuerzo y perseverancia fueron el estandarte de su producción. Gracias a ello la chispa creativa sigue encendida con la producción de un próximo largometraje en puerta llamado *Inzomnia*.

Figura 31

Viva él Rey



Nota: Luis Tellez, Viva el Rey. Este corto busca acercarse de una manera lírica al fenómeno bélico, representado en un tablero de ajedrez. (2012) Tomado de https://www.ntrguadalajara.com/post.php?id_notas=100145

Así es como el talento de estos siete artistas del stop-motion ha permeado en la curiosidad de otros jóvenes que imitan su pasión por contar una historia, es importante destacar que todo surge a raíz de la curiosidad y la necesidad de contar una premisa, una idea, una historia, una leyenda, un mito, un cuento o algo que viene de lo más profundo de nuestro inconsciente, a través de las experiencias personales, de reflexiones literarias, de historias orales, incluso del cuestionamiento de nuestra propia existencia.

Los siete Magníficos como los llama Guillermo del Toro, actualmente radican en Guadalajara Jalisco, México, la cuna del talento y la producción de stop-motion. Hoy día llevan el estandarte de la animación en alto y eso los compromete inherentemente a impulsar el talento y la disciplina que conlleva la animación stop-motion, con la finalidad de crear lazos creativos que llenan de orgullo a la industria de la animación y sobre todo a México.

Figura 32

Los siete magníficos del stop motion en México



Nota: Los multipremiados Karla Castañeda, Luis Téllez, Rita Basulto, Juan José Medina, Sofía Carrillo, León Fernández y René Castillo compartieron sus experiencias en una charla titulada “Los siete magníficos del stop motion en México” 04 de Marzo 2021. Tomado de

<https://www.cinepremiere.com.mx/stop-motion-en-mexico-comic-con-2020.html>

En relación con la industria de la animación stop-motion en México, a parte del *El Taller del Chucho* ubicado en Guadalajara, Jalisco, se localizan otros estudios destacados en México, puedo decir que hoy en día existen varios estudios de animación que se encuentran en etapas distintas, algunos en proceso de consolidación, otros en plena formación de técnica, otros en la adquisición de nueva infraestructura y otros más consolidando su experiencia. Todas con la intención de mostrar algo que decir o reflexionar. Es así como la industria de la animación sigue proliferando a nivel mundial, sin embargo México siempre ha destacado por su talento y perseverancia. (A. Pedroche, comunicación personal, 24 de Abril de 2021)

En la ciudad de México se ubican dos estudios interesantes, dedicados a la industria de la animación, pero sobre todo influenciados por la técnica de stop-motion. Uno de estos estudios está ubicado en la delegación Coyoacán México. Conocido como Graco Films,

representa a una empresa consolidada, que lleva más de 20 años en la industria de la animación. Estos años de trabajo arduo, los ha llevado a concientizarse sobre lo importante de la educación a través de la animación. Gerardo Rodriguez responsable y director de Graco Films está comprometido con la labor de *Animar para Educar*. Dentro del documento informativo del diplomado de animación que imparten en Graco Films, destaca lo siguiente:

La mayoría de la gente conoce a la animación como una forma de entretenimiento, principalmente a través de los dibujos animados. No obstante, esta vertiente del diseño audiovisual incluye diversidad de técnicas: 2D (dibujos animados) 3D (animación generada por computadora) y Stop-Motion (animación cuadro por cuadro). Esta última es la que mayor impacto visual provoca, ya que para su realización se utilizan elementos reales, tales como objetos y/o marionetas. (Alvarez, s.f, p. 4)

En una entrevista realizada al director de Graco Films, Gerardo Rodriguez con un estilo sencillo y amable, menciona que “Graco Films ha colaborado con estudios importantes como Japón, Estados Unidos y Canadá” (Notimex TV, 2017, 0:14 seg) . En el marco de su veinte aniversario, decidieron celebrar a través de la animación y paralelamente abriendo nuevas oportunidades para acercarse al campo de la animación dentro de sus instalaciones. Asimismo destacó la importancia de contar historias con una buena calidad. Finalmente Graco Films hoy en día sigue sobre la línea consolidando nuevos proyectos que nos sorprenderán próximamente.

Figura 32

Graco Films



Nota: Graco Films. 17 de Julio de 2013. Tomado de <https://www.facebook.com/GracoFilms/photos/3402402894416>

22

Por otra parte, dentro de la misma ubicación geográfica de la ciudad de México se localiza Cinema Fantasma, este estudio está integrado por creativos talentosos, dos integrantes cruciales en Cinema Fantasma son Vonno y Roy Ambriz quienes llevan la batuta. Este equipo está abierto a cualquier propuesta fuera de serie que les permita expandir su talento. Se especializan en proyectos artísticos audiovisuales pero siempre con el recurso del stop-motion aunado al toque de humor particular que los caracteriza. No pierden oportunidad de exponer su trabajo cuando se abre algún espacio que hable sobre animación y creatividad.

El primer gran proyecto al que se han lanzado, es un largometraje en stop-motion: *Revoltoso*. El año pasado realizaron una exitosa campaña en fondeadora para reunir el

recurso que les permitiera comprar los materiales para empezar a producirlo. La meta de recaudación fue superada. (Festival de Animación, Videojuegos y Cómic, 2021)

Hoy en día continúan labrando camino hacia nuevos proyectos que sin duda abrirán brecha para alcanzar el éxito, ya que la disciplina, perseverancia y creatividad son clave en el proceso de la animación stop-motion, y Cinema Fantasma cuenta con todo el potencial que se necesita.

Figura 33

Revoltosos



Nota: Cortometraje Revoltosos, exhibido en 65 festivales alrededor del mundo, una producción en Stop Motion de 30 minutos –la más larga en México hasta ahora-, y que les tomó casi cinco años producir. Tomado de <https://www.forummexico.mx/arte/cinema-fantasma/>

Mientras tanto en la ciudad de Puebla, un grupo de jóvenes tiene la fortuna de unir sus talentos y pasión por el stop-motion, después de varios proyectos iniciales, deciden aventurarse a consolidar una empresa que les dé la oportunidad de mostrar el alcance de su talento, es así cómo se fundó Kraneo Estudio, en el año 2016. Fundamentalmente su estandarte es el arte y el stop-motion, por tal motivo su estudio se encamina hacia la animación stop-motion dando oportunidad de apoyo y capacitación artística a jóvenes autores principiantes que buscan desarrollar sus proyectos independientes, pero no por eso se cierran a la demanda servicios

gráficos y desarrollo plástico, así como a la producción para publicidad televisiva. (¹A. Pedroche, comunicación personal, 24 de Abril de 2021)

Su esfuerzo los ha llevado a crear proyectos interesantes que los ha posicionado en la mira del stop-motion, es así como llega:

Elena y las Sombras que fue ganadora de premios como a “Mejor Cortometraje en Línea del 14° Festival de Morelia, ganador de una Diosa de plata por Mejor Cortometraje Animado y nominado por la Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas al premio Ariel en la categoría de Mejor Cortometraje de Animación. (Pixelatl, 2019, párr. 5)

Su estilo particular los ha llevado a crear proyectos con temática de las tradiciones mexicanas como estandarte simbólico de nuestras raíces. Así se mostró en el proyecto *Día de muertos*, seleccionado en los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana, 2021. En una entrevista realizada para el Sol de Puebla, Cesar Cepeda, fundador de Kraneo Estudio, menciona:

Hicimos una investigación de las formas de entender el Día de muertos (...) y tras ello incluimos un personaje de la Huasteca Potosina: el xantolo. Incluimos también a Juan Gabriel y una mujer mariachi. En la música, tiene folklore de Veracruz pero también de las costas de Oaxaca, refirió. Los bordados tradicionales no podían faltar, y con ello quisieron homenajear a los pueblos costeros mexicanos, sin dejar de lado otro elemento significativo en la cultura mexicana, como lo es La Catrina. (Hernández, 2021, párr. 9-10)

¹ Antonio Pedroche Aguirre: Docente y artista de construcción de sets, miembro de Kraneo Estudio Puebla, empresa dedicada a stop motion. Colaborador de la película Pinocho, bajo la dirección de Guillermo del Toro.

Figura 34

Día de muertos



Nota: Kraneo Estudio. Día de muertos. Puebla, Pue. México.
Tomado de
<https://www.facebook.com/kraeanoanimacion/photos/1324085897983534>

Considero que la industria de la animación ha abierto una ventana interdisciplinaria a prácticas creativas que permiten experimentar con distintas alternativas como stop-motion, animación 2D y animación 3D. La animación es una disciplina que permite mostrar propuestas, desde la más sencilla premisa, hasta grandes leyendas o relatos extraños que reflejan el inconsciente guiado por la visión del autor.

En México sobra talento e historias que contar, las tradiciones, mitos y leyendas dan mucho material para comenzar proyectos que permitan expresar la creatividad y talento de muchos artistas. Sin embargo el tema de recursos y apoyos económicos para proyectos de animación sigue siendo un inconveniente para llevar a un buen término una producción, así mismo el tiempo suele ser un tema referente a la calidad de una animación, ya que el proceso de stop-motion es complejo y artesanal, tan solo realizar algunos segundos puede tardar días en realizarse según la complejidad de la escena y el equipo de producción.

Así pues la animación es una puerta abierta para que las historias adquieran fuerza y sean tangibles en la memoria de los espectadores. El proceso artístico y meticuloso de la animación se refuerza a través de la recolección de las experiencias e historias de los individuos, dando así un sentido a la producción y posproducción final.

Capítulo 2 De un lugar interesante

El presente capítulo tiene como intención describir las características de la comunidad de San Miguel Canoa con el propósito de mencionar su ubicación geográfica, los lugares más representativos, así como algunas festividades. Por otra parte se describe la ubicación de la escuela más representativa de la comunidad, el Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago. Así como una breve descripción de la leyenda de la Matlalcuéytl y Zeatonaly en la lengua náhuatl, para finalizar con el análisis de la cosmovisión e identidad de San Miguel Canoa.

2.1 Observando el entorno de San Miguel Canoa

La naturaleza siempre nos sorprende con su belleza, majestuosidad, y por qué no, su misticismo. “México es una tierra fascinante, de gran valor histórico, cultural y con un considerable valor geográfico y geológico. Posee un suelo muy accidentado, con un gran número de cordilleras, montañas, volcanes, montes y colinas” (Servicio Geológico Mexicano, 2017, párr.1)

Por lo tanto, se puede decir que en México existen más de 2,000 volcanes, de los cuales alrededor de 42 son reconocidos como tales, aunque en total hay quienes sostienen que existen exactamente el triple y solo algunos se consideran activos o peligrosos. (Servicio Geológico Mexicano, 2017, párr.11)

Figura 35*Volcanes de México*

Nota: Volcanes de México. (s.f). Tomado de <http://www.economia-sniim.gob.mx/sicia/Volcanes.htm>

Como podemos observar en el mapa anterior *figura 35*, el estado de Puebla y Tlaxcala, ubicados en el centro de la república Mexicana, comparten un volcán inactivo, con una carga simbólica en la historia por el nombre que posee, me refiero a la Malinche o Matlalcuéyetl como algunos la nombran.

Figura 36*Estado de Puebla-Tlaxcala*

Nota: Estado de Puebla y Tlaxcala de México.. (2008-2022).
Tomado de
https://www.researchgate.net/figure/Figura-1-Ubicacion-del-Parque-Nacional-Malinche-entre-los-estados-de-Tlaxcala-y-Puebla_fig1_290838592

Particularmente en este proyecto me enfoco en la ubicación geográfica de San Miguel Canoa que se sitúa del lado del Estado de Puebla. “San Miguel Canoa es una localidad del municipio de Puebla, que en el año 2010 tenía una población total de 14,863 habitantes, de los cuales 14,260 eran indígenas y a su vez 14,256 eran de origen nahua” (Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas, s.f)

La Comunidad de San Miguel Canoa es una de las diecisiete juntas auxiliares del municipio de Puebla, se localiza aproximadamente a 17 kilómetros desde el centro de Puebla, esta comunidad se encuentra bajo un cielo azul y nubes gélidas, inmersa entre los campos de cultivo, urbanización y la vegetación de las faldas del volcán Matlalcuéyetl.

Algunos autores mencionan que San Miguel Canoa es:

Un pueblo fundado después de la conquista, y durante siglos llevó el nombre de San Miguel Canoa. Su actual denominación hace referencia a dos tradiciones: la primera, a la católica, que es observada a través del nombre San Miguel, arcángel santo fundador y protector de la población; y Canoa, que es un vocablo indígena, tal vez procede de Acatl, ‘canao’; Tepetl, ‘monte’, locativo: “en el monte de las canoas, para conducir el agua o dar de comer a los animales” Según los habitantes, están protegidos por el santo patrono San Miguel Arcángel, líder del ejército celestial y soldado de Dios. (Cereso

García y Castillo, 2003, como se citó en Licona, E., Gámez, A. y Ramírez, R. 2016, p. 30).

Según Navarrete (2009) después de sus investigaciones de campo afirma que San Miguel Canoa:

Es una comunidad nacida de la permeabilidad de la colonia. Algunos datos históricos indican la presencia en las faldas de la Montaña de una población prehispánica de filiación nahua-chichimeca, dependiente del señorío de Cholula. Sus pobladores trabajaron en el bosque, y más abajo cultivaron el maíz. De su nombre original, Acal-lantepec (En el monte de las canoas), se derivó, después de la Conquista, San Miguel de las Canoas del Monte, según todas las indicaciones una localidad de pequeños ranchos y caseríos. Por su proximidad a la ciudad de México y a Puebla, y su ubicación no tan lejana de la ruta a Veracruz, fue una de las primeras regiones que se evangelizó. Según los archivos de la iglesia en San Miguel Canoa, el pueblo se fundó en 1641. Pero hay indicios de un contacto más temprano con la ciudad de Puebla, fundada cien años atrás. Según la leyenda de fray Sebastián de Aparicio, quien entró en el convento franciscano en 1571, el beato viajaba mucho por los altos. Y hay evidencia que los españoles poblaron la zona de Acal-lantepec, con nahuatlhablantes traídos de otras regiones, para aprovechar los valiosos recursos naturales de la montaña, el agua y la madera. (p.2)

El ambiente de San Miguel Canoa es de alguna manera cauteloso con los forasteros, sin embargo, dentro de la comunidad existe gran participación social en diversos eventos religiosos y festivos, cuenta con una riqueza cultural identitaria que se vive en cada rincón de la

comunidad. El amanecer frío es un recordatorio de la presencia de la Matlalcuéyetl abrazando a las comunidades que habitan en sus faldas.

El volcán Malinche y todos aquellos pueblos urbanizados (Canoa incluido), así como las comunidades étnicas campesinas, conforman un territorio denominado Matlalcuéyetl, que se caracteriza por su diversidad biocultural y los particulares vínculos que establecen los pobladores y los agentes sociales de instituciones del Estado con los recursos naturales del volcán, o también llamado montaña, así como por el entramado de simbolizaciones y discursos que hacen referencia a prácticas, formas organizativas y figuras simbólicas construidas a lo largo del tiempo por pueblos urbanizados. (Licona E, 2011, p.112)

La junta auxiliar de San Miguel Canoa se divide en diez secciones, cada sección tiene asignada una capilla donde veneran a un santo en especial, por tal razón los habitantes son ubicados, por la sección a la que pertenecen. En la actualidad el crecimiento urbano ha motivado a crear veintidós nuevas colonias. Según el mapa del Sr. Delfino Gachupín Pérez, de la figura 37, la sección primera tiene la capilla de San José, la sección segunda la capilla de Santo Domingo, la sección tercera la capilla de Santa Cruz, sección cuarta la Capilla de San Buenaventura, sección quinta la capilla de Guadalupe, sección sexta la capilla de San Antonio, sección séptima la capilla de San Miguel, sección octava la capilla al Divino Salvador, sección novena la capilla a San Santiago y sección décima la capilla del Carmen.

Figura 37

Mapa de San Miguel Canoa, Puebla, Pue.



Nota: Autor: Delfino Gachupín Pérez. Año: 2010. Título: Mapa por secciones de San Miguel Canoa. Lugar: Canoa, Puebla.

Los lugares más representativos de San Miguel Canoa, según su capital simbólico, se compone por cinco espacios característicos. En primer lugar se encuentra el zócalo, en donde se ubican las oficinas de la presidencia de la junta auxiliar de San Miguel Canoa, así como una pequeña biblioteca pública que de vez en cuando se abre, también se encuentra la oficina del comisariado en donde se tratan asuntos de ejidatarios. Por otra parte, su explanada funciona como cancha de fútbol, como tianguis los días lunes, en donde comerciantes de otros lugares y propios de la comunidad ofrecen sus mercancías como ropa, fruta, verdura, artículos del hogar y más. Es un espacio público donde la gente se reúne para distraerse, para tomar transporte

público, para reuniones de trabajo, para recibir apoyos económicos del gobierno o asociaciones civiles. El zócalo es una pieza importante de comunicación entre los habitantes del pueblo, ya que en la explanada se tratan temas que atañen a todos los habitantes como el tema del agua y problemas internos de seguridad. Sin duda es un espacio que los habitantes consideran simbólico debido a la cercanía para todos y las redes de comunicación que se tejen en la zona.

Figura 38

Zócalo de San Miguel Canoa



Nota: Zócalo de San Miguel Canoa Puebla, Pue. (2018).
Tomado de
<https://www.e-consulta.com/nota/2018-12-01/sociedad/abren-mesas-de-trabajo-para-propiciar-seguridad-en-canoa>

En segundo lugar, no por eso menos importante, la iglesia de San Miguel Canoa ya que es reconocida como un espacio de veneración constante, que moviliza a la comunidad a través de sus festividades.

Según ²Licona (2011) mencionan que la iglesia de San Miguel Canoa:

Es el polo vital del poblado, dicen sus habitantes que es el “centro de Canoa”, subrayando que en ese lugar se “mueve a Canoa”. Su centralidad se estructura a partir

² Ernesto Licona. Profesor-investigador del Colegio de Antropología Social perteneciente a la Facultad de Filosofía y Letras de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP) y doctor en antropología por la Universidad Autónoma Metropolitana.

de una manera de llevar los asuntos del pueblo, es decir, la iglesia es un lugar en donde, de forma pública, pero al mismo tiempo en privado, se comentan, discuten los “grandes problemas” y se llevan a cabo decisiones importantes que repercuten en toda la población. (p.123)

Las grandes festividades de la comunidad se realizan desde este espacio religioso dedicado a San Miguel Arcángel. Su construcción se llevó a cabo en los años 1905-1940, según mencionan sus habitantes. La fiesta patronal es el día 29 de septiembre, en este evento se abren las puertas a visitantes de otras comunidades, así de igual manera en la celebración del quinto viernes de cuaresma, otra festividad importante.

Figura 39

Iglesia de San Miguel Arcángel, San Miguel Canoa



Nota: No. 1a 3. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Iglesia de San Miguel Canoa. Lugar: Canoa, Puebla.

Por otra parte, las escuelas son un punto de reunión para los padres de familia, así como los ancianos de la comunidad, donde conversan acerca de diversos temas entre ellos las noticias más recientes del pueblo. Los habitantes de Canoa se sienten orgullosos de pertenecer a un centro educativo, aunque lamentablemente no hay una visión a futuro después de la

secundaria, muchos jóvenes desertan por falta de apoyo de sus familiares. Existen más de 10 escuelas en la comunidad. Sin embargo, es un espacio de reunión cultural en donde se llevan a cabo actividades como teatro, danza, poesía y actividades deportivas. Entre las escuelas más representativas de la comunidad están la Escuela Técnica No. 64, que se encuentra en la entrada del pueblo y el Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago que se encuentra cerca de otro espacio simbólico como es el jagüey.

El jagüey es un espacio importante para la comunidad ya que es considerado un regalo de la naturaleza. Es un lugar tranquilo y enigmático cuando cae la mañana, durante el transcurso del día muchos habitantes y animales se dirigen hacia el espejo del cielo y por consiguiente beneficia a los pastorcitos, tlachiqueros, agricultores que van de paso a revisar sus terrenos. Este jagüey se encuentra ubicado en la última sección

Figura 40

Jagüey de San Miguel Canoa



Nota: Autora: Erika Aguilar. Año: 2010. Título: Jagüey. Lugar: Canoa, Puebla.

El panteón del pueblo es un lugar concurrente, donde nunca faltan flores, los habitantes visitan a sus muertos el día de su cumpleaños, en el aniversario de fallecidos, en los días festivos como el diez de mayo, el día del padre, sin embargo los días más concurrentes y

gozosos son los días previos a día de muertos, comenzando desde el 28 de octubre en el que se celebra aquellos que murieron accidentados o que tuvieron una muerte violenta, el 29 de octubre se celebra a los que sucumbieron ahogados, el 30 de octubre se recuerda a las ánimas solas u olvidadas, como los huérfanos o los que ya no tienen a nadie que los recuerde, de hecho algunas personas ofrecen flores en tumbas olvidadas como muestra de respeto y caridad hacia su alma, el 31 de octubre es dedicado a todos aquellos que no recibieron el sagrado bautismo; en tiempos pasados las familias eran muy grandes y las mujeres sufrían constantes pérdidas de bebés que no se lograban, ya sea por desnutrición, por falta de médicos o diversas causas biológicas. Es así como Doña Fabiola comenta que el día 1o de noviembre se celebra a todos los niños fallecidos, poniendo en la ofrenda lo habitual como panes, fruta y bebidas que les gusta a los niños, pero acompañado de juguetes como pelotas, juegos de té, muñecas, camioncitos, sonajas para los más pequeños, silbatos de barro con forma de animalitos, y canastitas con dulces variados. Finalmente llega el día 2 de noviembre, donde se celebra a los grandes, refiriéndose a los adultos, se pone la ofrenda con pan de muerto, fruta, mole de guajolote, de pollo, de cochino lo que se tenga es bueno para el difunto, dulce de calabaza, pescado seco, pulque, cerveza, refresco, lo que era del gusto del difunto. El día dos de noviembre se llevan las ceras al panteón para acompañar al difunto en su camino, se levanta la ofrenda, y comienzan las visitas a las casas de los padrinos de bautizo, de boda, o de algún apadrinamiento, con la finalidad de compartir su ofrenda como muestra de respeto y también como pretexto para saludar y platicar de lo acontecido en todo el año, los padrinos anfitriones deben dar un detalle a los ahijados, a los niños se les obsequia un juguete, a los más pequeños una sonaja o algo de acuerdo a su edad, a los grandes se les ofrece una olla, una taza, o algo útil para su hogar.

Figura 41*Día de muertos en San Miguel Canoa*

Nota: Autora: Erika Aguilar. Año: 2010. Título: Día de muertos..
Lugar: Canoa, Puebla.

Las bodas son festividades que ayudan a crear lazos entre las familias, en donde existe un procedimiento. Antes de la boda se pide a la novia, se llevan ofrendas a casa de los padres de la novia, en donde se formaliza la unión entre las familias así como acordar la fecha. Se acostumbra realizar dos fiestas, una en casa de la novia y otra en casa del novio. Entre las dádivas ofrecidas se llevan tres o cuatro chiquihuites, estos son cestos sin asas hechos de palma, carrizo o mimbre del cual existen diferentes tamaños, usualmente se llevan los cestos más grandes llenos de fruta como plátanos verdes, amarillos, sandías, naranjas, pan blanco y pan de concha de fresa, chocolate y vainilla. También se colocan botellas de algún licor dentro de los cestos, cubiertos por servilletas con algún bordado de flores y pájaros. El día de la boda se sirven tamales de agua o frijol, mole y arroz con carne ya sea de guajolote, puerco o res, acompañado de un buen pulque o bebida de licor, se invita a la toda la familia para compartir del festín. Dentro de la celebración hay dos momentos importantes, la primera es el recibimiento de los novios en la casa de sus padres en donde los ancianos y padres de la familia bendicen a

los novios con un abrazo y sahumerio de copal delante de un altar con imágenes religiosas, con la finalidad de desearles bendiciones en su matrimonio. Otro momento importante es el baile con los chiquihuites y un palo de más de dos metros adornado de papel china de colores y panes que simbolizan el sustento en el matrimonio, este palo en forma de sol radiante se llama xochitelpoch, simboliza la flor de la juventud, los padrinos y novios deben sacudir fuertemente esta flor hasta desbaratarla por completo y cerrar el baile.

2.2 Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago.

La comunidad de San Miguel Canoa, cuenta con diversas escuelas desde el nivel preescolar hasta el bachiller, sin embargo una de las que destaca por su ubicación cerca de un lugar simbólico como el jagüey y sobre todo por compromiso con los niños y jóvenes, es el Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago, que se fundó en 22 de agosto de 2003, siendo fundador el Mtro. José Alfonso Morales Meléndez primer Director General, en su primer año se impartieron clases en la Escuela Primaria José María Morelos ubicada en la entrada de la comunidad de San Miguel Canoa en el turno vespertino, ya en el segundo año se contó con una construcción propia de la Institución ubicada en la sección tercera. El nombre que lleva la Institución está inspirado en un personaje representativo de los centros escolares el Coronel Raúl Velasco de Santiago quién sentó las bases de la disciplina, honor y gloria en la formación de los alumnos que ingresaban a un Centro Escolar.

La Escuela Primaria inició con dos grupos de primer grado de 52 alumnos cada uno y así fue consolidándose hasta el día de hoy a 17 años de su fundación cuenta con 16 grupos comprendidos de primero a sexto año con una población escolar de 672 alumnos. (M. Pantaleón, comunicación personal, 11 de Mayo de 2021)

Figura 42*Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago*

Nota: ubicación del Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago (2022). Tomado de <https://www.google.com/maps/@19.1525927,-98.094943,347m/data=!3m1!1e3?hl=es-ES> y https://www.google.com/maps/@19.1526876,-98.0948869,3a,90y,81.62h,87.5t,359.63r/data=!3m6!1e1!3m4!1spl1_fNGKp-oXq_w3vnGWEGA!2e0!7i116384!8i8192?hl=es-ES

2.3 La leyenda de La Matlalcuéyetl y Zeatonaly

Esta leyenda se logró obtener gracias al apoyo del Sr. Delfino Primitivo Gachupín, danzante, traductor, estudioso y promotor de la lengua náhuatl a través de sus escritos de leyendas y cuentos relacionados con la creación y cosmogonía del pueblo de San Miguel Canoa, recopilados de los ancianos de la comunidad y experiencias con habitantes del pueblo. Por otra parte, la leyenda, menciona la ubicación geográfica según los personajes de la historia, por un lado la Malinche llamada Matlalcuéyetl de tierras tlaxcaltecas y Zeatonaly, un indio cholulteca. Debo aclarar que las características de la historia se refieren más a un mito, sin embargo es identificada como leyenda por el contexto sociocultural de la comunidad.

Figura 43*Tlaxcala, Cholula y Puebla*

Nota: Mapa de Puebla. Escrito por: Matos Moquete Bencosme.
Obtenido en fecha 01, 2022. Tomado de
<https://www.mapainteractivo.net/fotos/mapa-de-puebla.html>.

La leyenda de Matlalcuéyetl y Zeatonaly menciona que ambos se convirtieron en seres naturales, Matlalcuéyetl en un volcán y zeatonaly en un cerro que duerme junto a su amada, formando parte de los diversos picos de la Malinche.

Figura 44*Panorámica de los picos de la Malinche*

Nota: La Malinche y sus picos secundarios. Panorámica de los picos de la Malinche, vistos desde el Cerro Xalpasco. (02 de

julio de 2016). Tomado de
[https://es.wikipedia.org/wiki/La_Malinche_\(volc%C3%A1n\)#/media/Archivo:Picos_de_la_Malinche.jpg](https://es.wikipedia.org/wiki/La_Malinche_(volc%C3%A1n)#/media/Archivo:Picos_de_la_Malinche.jpg)

Matlalcuéytl y Zeatonaly, es una leyenda de lucha y amor, en donde se muestra parte de la identidad festiva y biocultural de la comunidad así como su origen según contaban los antepasados. Dentro de esta leyenda se describen elementos propios de la comunidad que solo los habitantes de San Miguel Canoa y sus alrededores pueden reconocer en un diálogo nahua castellano. El señor Delfino Primitivo Gachupín menciona que:

La riqueza cultural del pueblo es inmensa y existen cuentos, historias y leyendas que deberían ser difundidas ya que hay una relación muy fuerte entre la naturaleza y el hombre. Es así como los antepasados dejaron historias de la cosmogonía del pueblo de San Miguel Canoa, que fortalecen la identidad y la riqueza de su territorio. (D.P. Gachupín, comunicación personal, 19 de Julio de 2020)

Es así como narra una breve parte de la leyenda de la Matlalcuéytl y Zeatonaly en la lengua náhuatl y español:

Esta leyenda dice que en un tiempo, las montañas y los cerros fueron humanos, vivieron, amaron y lucharon como los hombres. Según los ancianos había un valle encantado por la naturaleza, donde actualmente se levanta la airosa montaña de la Matlalcuéytl.

Cuentan que la Matlalcuéytl, era una mujer india, morena, alta, valiente, noble, de bonita apariencia, deseada y pretendida por muchos guerreros, de tierras tlaxcaltecas.

In Matlalcueyatl zuatl mazewal cuahtik yolchikawak nekistli cualtzin ichpocatl, mieke tlayekawike omo tetekia piaske ye chanti Tlalpan Tlaxcalan.

Zeatonaly fue un indio de campo, salvaje, valiente, cazador, de baja estatura y robusto. Un indio de mucha cabellera, piojoso, no muy aseado pero trabajador y agricultor. Sin temor a nada ni a nadie, de origen nahua-chichimeca, de territorios cholultecas.

Zeatonaly mazewal tlaca cuatlal yolcatl yoltepitiz, wan yolka-temoki amo-wey zan tzoncoton, temanzotic chicatok, san cuatatapa, san cuatecoloyo, san tzotetic, tlen kema tekutki tlatekipanojki amotlen ki-mawilia, amaka ki mamatia. In ye wal ewi tlaka nawa-chichimeka. Ni tlalpan chololcan.

Zeatonaly apalabró a la Matlacuéyetl, la hizo su novia, se comprometió a trabajar duro para casarse con ella. Todo estaba pactado para la futura boda.

In Zeatonaly ok tlatzinili tlatol in matlalcueyatl wan okichi i tlazo-namikitzin in ye omo tenka tekutis chicawak, wan nochi ok tonal tlalike axkan mo namiktiske.

Un día mientras Matlacuéyetl estaba en el jagüey, vio pasar a unos guerreros aztecas que andaban explorando el territorio. Uno de los guerreros llamado Kechtli se acercó a Matlacuéyetl, se miraron a los ojos y se gustaron. Kechtli quedó como su enamorado en secreto.

Ze tonal in Matlalcueyatl okatka in jagüey, cuak opanoaya zeki tlayekawike, o nemia -tlal temoke. Owalaya de wey altepetl aztecal, tlal wan ze den yejuan in

tlayekawiki itoka Kechtli, okij-tac in zuatl in matlacueyatl, wan okpacti miek Saniman ok chawili wan omo-cuep i tlanenekisyo wan in Matlalcueyatl okinek nijki inawak.

Mientras tanto Zeatonaly motivado a terminar su casa y temazcal, trabajaba muy duro en el campo, se abasteció de leña, frijol ayocote, haba, frijol zenetl, maíz blanco, azul, rojo, y amarillo. Sembró magueyales, el maguey chilacayote, el maguey carrizo, el maguey pálido, y el maguey amarillo, todo esto para obtener pulque. Ilusionado por la boda, limpio la tierra para cultivarla e hizo pozos para obtener agua.

Nikan niman Zeatonaly unen yolpakia, o makiliaya tlamis ini cal wan ini temazcal, wan otekit chikauak ini cuatlan, ok nechico, miek tlaol de iztac, yawitl, chichiltik, wan costik, nijki in yetl de ayecojtli in yetl den habas, in yetl de zenetl, wan nijki o-metotak miek meme de tzilacayometl, akametl, tepalkametl, wan cosmetl nochi para in nektlij wan o tlal lapo nijki can motlatokis, wan okin ich cuak a coyoctin para in atl.

Figura 45

Temazcal



Nota: Temazcal. San Francisco Tetlanohcan, Tlax. (27 de agosto de 2014). Tomado de <http://da9w.e-tlaxcala.mx/nota/2014-08-27/municipios/busca-tetlanohcan-rescatar-y-conservar-ba%C3%B1os-de-temazcal>

Figura 46*Magueyes*

Nota: No. 1a 3. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Magueyes de San Miguel Canoa. Lugar: Canoa, Puebla.

Por otra parte el guerrero Kechtli desde su ciudad le mandaba mensajes a Matlacuéyetl en donde decía que vendría por ella en los días de fiesta de flores, días en los que estaba apalabrada su boda con Zeatonaly, pero Kechtli no lo sabía.

In tlayekawiki Kechtli onpay altepetl ocual latitlan iliaya okili cuak asis in xochitlwitl witz ki cuikinonke tonalme ok ten tlalike mo namictis inawak in Zeatonaly wan in kechtli amok matia.

Una tarde Zeatonaly cogió su onda, su arco y sus flechas y salió a cazar venado, pero en el bosque encontró a un amigo recolector de hongos, traía en su espalda un chiquihuite lleno de hongos de panza, hongo de las trompetas, y hongo de flor de calabaza.

Ze tlanaka in Zeatonaly okiz okican, ni matematl, wan initlawitoly ika ini yeka tlamina ok temoto in mazatl, wan onpa cuatlan okmik ze cuachi, o nanaka temoto yo walaya cual tememeti ze chikiwitl, zententok ika nanakatl ocualicaya in xotoma, in tlapitzal, nijki in ayo xochitl.

Figura 47*Chiquihuite*

Nota: No. 1a 2. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Chiquihuites en la ofrenda. Lugar: Canoa, Puebla.

Este se acercó y le dijo: amigo, que bueno que te veo, te tengo una mala noticia, tu novia Matlalcuéyetl quien es mi vecina, planea irse con un guerrero de los aztecas, lo escuché de sus amigas, dijo que vendría por ella y se la llevaría en cinco soles antes de tu compromiso con ella. Y que no sabía qué decisión tomar, irse con él o quedarse contigo.

In ye okito cuachi tlen cualtzin nimitz ijta, matis nic pia ze tlanawatil, matis in mo tlazo namictzin in no calnawak in Matlalcueyatl onickas omo tla puiaya ini zua icniwan ok toaya kil okin tlapui kil in ye ok motekiti yas iniwak ok ze tlakatl, kil tlayekawilki, in ye chanti Aztlaly, wan kil ki chololtiz. Macuil tonal acto den mo namictis ina wak wan in Matlalcuéyetl amo ok matia tlen ki chiwas, yas ina wak omo kawas mo nawak.

Zeatonaly sintió fuego en su corazón y se encendió en furia. Le dijo: ¡gracias, amigo! Me enfrentaré al guerrero. Zeatonaly espero el momento, cuando Kechtli estaba platicando con Matlacuéyetl, se acercó y enfrentó a Kechtli, le dijo: Si quieres llevarte a mi prometida tendrás que luchar conmigo. Kechtli, orgulloso por ser un guerrero, al ver a Zeatonaly como un indio mugroso y salvaje, le dijo: te voy a destrozar y te humillaré como a otros guerreros. ¡No vales nada!

Wan Zeatonaly niman okec tlian, wan okili, ni mitz tlazocamati no cuachi, in ne nikix panwis inon tlayekawiki zeatonaly okichis ma hasi kechtli ocatka iwan in Matlalcueyatl o mo tlapuiya omo pacho in Zeatonaly imak ini tepoz tlatek wan okili tlamelawak ti okechtli wan ticneki ticuikas in no tikatzin ti momakas nonawak. Wan Kechtli ika wey nekilis de nic tlayekawi, wan okictak ze mazewal tzotetic cuatlan yolcatl okili nimitz cocototzas, wan nimitz tepinaka tlalis ne mieke tlayekawike, tlen mopati in te.

Estaban frente a frente Zeatonaly y Kechtli, y el sol como testigo, así comenzó el combate con sus armas empuñadas. En donde la lucha estaba muy pareja, lucharon y lucharon sin que nadie pudiera ganar, combatieron por tres soles, cansados y llenos de adrenalina.

Omo ixnamicke in Zeatonaly wan in Kechtli, wan ope in momikticke, ika inin tepoz tlatec, ma-matilintoke oyec ze nemikti, wan amaka otlatlanía wan amo otlamia in nemiktil omo tepoz tlazinike ok chike yei tonaltin, nochi nin tlacayo, wansia siatoke o zozotlak.

Pasaba el cuarto sol, y en ese momento la Matlalcuéyetl quiso detener la pelea, pero Kechtli hizo un movimiento con su arma, y al atravesarse hirió en el pecho a la Matlalcuéyetl cayó de rodillas al suelo.

Okalakia in nawi tonal cuak in Matlalcueyatl okin nekia kin xelos nanctisin nemiktil wan in Kechtli omo ilini ika ini tepoz tlatek, cuak okalac omo tope in Matlalcueyatl ok tetec y el tlan wan okitek ze ni chichiwal, niman in Matlalcueyatl o tlan cuaijkata tlalchi.

Cuando al ver esto, a su amada, Zeatonaly se enciende ferozmente sobre Kechtli y como una bestia salvaje, se abalanzó sin que Kechtli pudiera superarlo en combate. ¡Victoria para Zeatonaly el indio!

Cuak inin okijtak in ni tlazo namiectzin, Zeatonaly o tliantikis keme ze tecuani oya ipan kechtliwan omocuep keme ze yolka cuani omo kakah ipan Kechtli aco ok mati a kien motzacuilis aco ok xico, o tlaltlan in Zeatonaly mazewal.

Y así fue como Zeatonaly ganó el amor de la Matlalcuéyetl. La boda se realizó en la fiesta de las flores en primavera, y se unieron en la flor de la vida y les humearon con incienso y danzaron el “Xochitelpoch” “la flor de la juventud”.

Wan ijkon okitlan in Zeatonaly in nekixyo den Matlalcueyatl wan omo naniktike iwan, ipan in tonal den xochitl hilwuitl, omo xochinamike, omo popochwike, ika copal, omo ito tike in itotil den xochitelpoch.

Figura 48

Xochitelpoch, Flor de la juventud.



Nota: No. 1a 2. Autor: Cuadrilla de huehues Nawi Xochitelpoch.
Año: 2019. Título: Nuestros novios del carnaval acompañando a la alcaldesa Claudia Vivanco. Lugar: Canoa, Puebla.

Se dieron tamales, atole, ixkimole con carne de guajolote y se tomó hartó pulque. Fue un gran fandango, después del sermón, los bendijeron y se despidieron bailando la danza del guajolote y los chiquihuites.

Omo temakac, miek tamal, omo temacak in ixkimol ika nakatl de totolin, wan omonik miec nectli, oyek nen wey namic totilis kayotl wan okin huewe notzke, wan okin teo chike, wan otlanke okitotike in huexolotl wan in chikinme.

Y desde entonces la montaña Matlalcuéyetl es reconocida junto a su esposo el cerro Zeatonaly, el indio que venció al guerrero azteca.

Wan yinonik in tepetl Matlalcueyatl mo ixmati pia inin tlawikal, in tepetl Zeatonaly in mazewal Zeatonaly den okitlan.

Es así como los ancianos del pueblo de San Miguel Canoa dicen que desde entonces las montañas Matlalcuéyetl y Zeatonaly descansan como esposos uno junto al otro y sus hijos habitan alrededor de ellos. Por esta razón todos los pueblos que habitan las faldas de la Matlalcuéyetl y Zeatonaly son hijos bendecidos con las riquezas de la naturaleza, del agua y los animales. (D.P. Gachupín, comunicación personal, 19 de Julio de 2020)

2.4 Cosmovisión e Identidad: Náhuatl , El Maíz y la Matlalcuéyetl

Para poder hablar de cosmovisión se debe expandir la mente y observar desde una perspectiva general de todas las cosas. Se puede decir que la cosmovisión es un conjunto de pensamientos que posee cada individuo, en donde se entrelazan ideas con lo que es terrenal, lo que es divino o sagrado y lo que está fuera de este mundo, posiblemente una espacialidad universal unida con el hombre y lo divino.

Según Licona, E., Gámez, A. y Ramírez, R. (2016) “entre los nahuas de San Miguel Canoa existe una particular cosmovisión, producto de una tradición regional y local en la que históricamente la montaña ha jugado un papel preponderante como eje de la visión del mundo y la identidad canoenses” (p.169)

Por otra parte, según Ramos (2006) afirma que:

La cultura, es la manifestación de una forma de vida humana colectiva que se va vertebrando poco a poco en diversas expresiones: arte, de la ciencia, de las costumbres,

etc., que en el caso del pensamiento náhuatl, se refleja en una cosmovisión que se fundamenta en una perspectiva mítica religiosa. (p.19)

También es importante puntualizar que la cultura no es ajena a la identidad, por ende las costumbres y tradiciones socioculturales de la espacialidad de San Miguel Canoa, forman la estructura identitaria de la comunidad.

Así también Stephen Frosh (1999, como se citó en ³Giménez, 2007) comenta que para desarrollar sus identidades, la gente echa mano de recursos culturalmente disponibles en sus redes sociales inmediatas y en la sociedad como un todo. Por consiguiente, las contracciones y disposiciones del entorno sociocultural tienen que ejercer un profundo impacto sobre el proceso de construcción de la identidad.

Es así como analizando el concepto y la parte identitaria de la comunidad de San Miguel Canoa, Gimenez (2007) afirma que:

En efecto, el concepto de identidad es uno de esos conceptos de encrucijada hacia donde converge una gran parte de las categorías centrales de la sociología, como cultura, normas, valores, estatus, socialización, educación, roles, clase social, territorio/región, etnicidad, género, medios, etc. (pp.53-54).

De alguna manera la interdisciplina favorece a este proyecto al entretrejer las distintas perspectivas disciplinarias que ayudan a fortalecer la representación visual de la animación.

Por consiguiente la historia oral y la sociología cultural proporcionan las herramientas necesarias para poder discernir sobre el pensamiento cosmogónico del origen de San Miguel Canoa y su contexto. Por otra parte, el estudio antropológico permite observar sus costumbres y

³ Gilberto Giménez. Doctor en Sociología e investigador emérito del Instituto de Investigaciones Sociales de la UNAM.

manifestaciones culturales que a su vez enriquecen la parte de pre,pro y postproducción de este proyecto visual.

Es así como a través del proceso de análisis de imágenes para realizar la pre producción destacaron varios elementos simbólicos que la comunidad respeta y reconoce.

Hay una tríada estructural identitaria muy importante en San Miguel Canoa, que está constituida por los siguientes elementos, uno por supuesto es el náhuatl, dos el maíz, todo lo asociado al maíz al ciclo agrícola a la tierra y tres la montaña es decir la Matlalcuéyetl, es un triángulo semántico fuerte, duro, que es donde se sustenta desde mi punto de vista la identidad más fuerte, más dura de San Miguel Canoa y efectivamente muchas personas mayores, muchos ancianos, esta triada la especifican muy bien, la manejan, la exhiben, la defienden muy bien, entonces ahí es donde desde mi punto de vista, radica la dureza, lo más estructural de la identidad de San Miguel Canoa. (E. Licona, comunicación personal, 15 de Marzo de 2021)

Se debe tomar en cuenta que existen otros elementos importantes de identidad en la comunidad de San Miguel Canoa, como el ciclo festivo católico asociado a los santos de las secciones y al santo patrón, a la virgen y a la organización socio religiosa que conlleva a otras celebraciones, es otro elemento muy importante de identidad. También existen otros elementos como puede ser la bebida del pulque, las danzas, el propio carnaval, etc. Existen varias expresiones socioculturales que contribuyen y forman parte del conjunto que llamamos identidad, pero todas esas siempre subordinadas a lo más central la lengua, el maíz y la montaña. (E. Licona, comunicación personal, 15 de Marzo de 2021)

La lengua náhuatl es importante, ya que al hablar la lengua originaria se transmite otra perspectiva de la realidad identitaria. Lo que se aprende a partir de la primera lengua es muy

importante para formar y comprender la cosmovisión de la comunidad donde se habita. Es así como el náhuatl se transmite de generación en generación, sin embargo las nuevas generaciones ya no muestran gran interés en la lengua de origen, la entienden pero no la hablan y esto conlleva a una identidad cambiante o en transformación, que acepta paralelamente el castellano y el náhuatl.

Es así como, según Licona y Pérez (2020) afirman lo siguiente:

Pensamos que la lengua no es solo un medio de comunicación, sino, fundamentalmente, una lógica de pensamiento, por lo que a través de ella y su expresión cotidiana se estructura y objetiva la cosmovisión mesoamericana; en especial en aquellas personas que tuvieron como primera lengua materna el náhuatl, y como segunda, el castellano; estas condensan y recrean la cosmovisión nahua de los pueblos indígenas urbanos de la montaña. (p.185)

En cuanto al maíz es un símbolo de prosperidad y de sustento, ya que la tierra les provee de esta semilla, alimento básico de la comunidad. Los habitantes de San Miguel canoa hacen una analogía entre el hombre terrenal y el maíz, es así como comparan el aspecto del maíz con las características del hombre. De alguna manera existe una conexión entre la tierra y el hombre.

Según Licona, E., Gámez, A. y Ramírez, R. (2016) afirman en una de sus investigaciones etnográficas que:

El maíz es considerado un ser vivo que puede entristecerse o enojarse y tiene corazón. Como ser vivo, es susceptible de nacer enfermo, por ello hay elotes sin dientes o mal formados. Además, su color está asociado con las monedas de oro y el alimento, por

esta razón, en los patios de los hogares de San Miguel Canoa se siembra una milpa para que no falte el dinero y el sustento. (p.218)

Por otra parte, dentro de la cosmogonía de comunidad, la Matlalcuéyatl es considerada una mujer que se convirtió en volcán inactivo, y por tal razón la comunidad la observa como una montaña dormida, con un perfil femenino formado por rocas y arena. Sin duda es la proveedora de alimento y la patrona de varias comunidades a su alrededor. La gente comenta que la Matlalcuéyatl tiene un carácter muy fuerte, tanto puede hacer un milagro cómo puede ocasionar la muerte de algún habitante a través de sus barrancas, cuevas o a través de los animales que habitan la Malinche.

Según Licona y Pérez (2020) mencionan en uno de sus escritos que:

La Malintzi en la visión canoense es una mujer muy bonita, blanca, peinada con trenzas que adquiere también la forma de serpiente que se desliza y penetra en la tierra en sus profundidades, transformándose en el cuerpo de una montaña mujer en cuclillas; de india, de China Poblana, de novia que se atavía con vestido blanco, collares, aretes, anillos y velo. (p.51)

A mi entender, la comunidad de San Miguel Canoa es un espacio sociocultural cargado de simbolismos identitarios que abonan en su visión cosmogónica, desde sus hábitos cotidianos como hacer tortillas a mano y coexistir con el maíz, que les dará alimento y fuerza para cumplir su jornada. Así como escuchar los sonidos marcados de lengua náhuatl emitido por los ancianos y la gente cercana a ellos, transmitiendo así un mensaje identitario de sus raíces. Finalmente el día a día de San Miguel Canoa está custodiado por la inmensidad de la hermosa Matlalcuéyatl, que a veces amanece azulada, y otras prefiere ocultarse entre las nubes gélidas de su manto. Es así como la comunidad de San Miguel Canoa, vive su identidad guiados por la

triada que menciona Licona en la entrevista personal “náhuatl, maíz y Matlalcuéyetl” en el límite del urbanismo que poco a poco se entreteje paralelamente con sus costumbres y tradiciones.

Capítulo 3 Donde nace una leyenda

El siguiente capítulo tiene como finalidad dar sustento teórico metodológico a esta investigación, asimismo después de recurrir a la historia oral, se analizará desde la sociología de Pierre Félix Bourdieu, el enfoque sociológico para describir el habitus y los capitales económico, cultural, social y simbólico. Los cuales coadyuvan a identificar los elementos importantes de la comunidad que posteriormente se trasladarán al arte conceptual del corto animado. Este proyecto se fundamenta mediante el marco teórico metodológico cualitativo. Se hace un estudio desde la antropología de la imagen para la realización del cortometraje, para concluir con el trailer del corto animado la leyenda de Matlalcuéyetyl y Zeatonaly como medio de difusión de la lengua náhuatl.

3.1 Marco teórico metodológico

Método de investigación cualitativa de análisis cultural; esta estrategia se enfoca en el qué, cómo, cuándo y dónde de algo, su esencia y su ambiente. Se refiere a los significados, conceptos, características, definiciones, metáforas, símbolos y descripciones de personas o cosas que no pueden ser medidas y expresadas de forma numérica. La simplicidad a la hora de expresar un concepto es el más alto grado de complejidad de toda teoría.

Según Pérez (2007) afirma que:

La investigación cualitativa subraya el procedimiento hermenéutico y la comprensión de los procesos desde un enfoque naturalista, frente a lo cuantitativo. Le interesa el caso particular, el grupo, y el fenómeno en la realidad en la que se enmarcan. La investigación cualitativa nos ayuda a situarnos en el contexto en el que ocurre el acontecimiento y nos

permite registrar las situaciones, marcos de referencia, y aquellos eventos sin desgajarlos de la realidad en la que tienen lugar.(p. 5)

Por esto se define la investigación cualitativa como el estudio de la gente a partir de lo que dicen y hacen las personas en el escenario social y cultural. El objetivo de la investigación cualitativa es el de proporcionar una metodología de investigación que permita comprender el complejo mundo de la experiencia vivida desde el punto de vista de las personas que habitan dentro de esa espacialidad.

Según Taylor y Bogdan, (1987) afirman que:

En la metodología cualitativa el investigador ve al escenario y a las personas en una perspectiva holística; las personas, los escenarios o los grupos no son reducidos a variables, sino considerados como un todo. El investigador cualitativo estudia a las personas en el contexto de su pasado y las situaciones en las que se hallan. Así también los investigadores cualitativos son sensibles a los efectos que ellos mismos causan sobre las personas que son objeto de su estudio. Se ha dicho de ellos que son naturistas. Es decir que interactúan con los informantes de un modo natural y no intrusivo. (p. 20)

Del enfoque cualitativo se tomará la técnica de la entrevista y focus group para describir la percepción del corto stop motion sobre la leyenda de Matlalcuéyetl y Zeatonaly de San Miguel Canoa, Puebla, por parte de los alumnos, así como la opinión de los docentes en cuanto al corto como medio de difusión de la lengua náhuatl.

Es así como Hernández, Fernández y Baptista, (1997, como se citó en Piza Burgos, Amaiquema Marquez y Beltrán Baquerizo, 2019) afirma que La metodología de la

investigación cualitativa conocida también como naturalista fenomenológica, interpretativa o etnográfica, se enmarca dentro de un proceso que consta de las siguientes fases: 1. Planteamiento del problema: El problema a resolver se plantea de forma general y amplia. Se caracteriza por la orientación hacia la exploración, la descripción y el entendimiento y está dirigido a las experiencias de los participantes. 2. Revisión de la literatura: Tiene un rol secundario y se concibe como la justificación para el planteamiento y la necesidad del estudio. 3. Recolección de datos: Los datos emergen poco a poco, se expresan en textos o imágenes y requieren un número relativamente pequeño de datos. 4. Análisis de los datos: Se refiere al análisis de textos y material audiovisual, descripción análisis y desarrollo de temas y el significado profundo de los resultados. 5. Reporte de resultados: Debe ser emergente y flexible, reflexivo y con aceptación de tendencias. (p. 2)

Es así como el proceso de investigación se llevó a cabo mediante estos cinco puntos, que describo a continuación:

1.-Planteamiento del problema: En esta etapa se plantea el problema a resolver en forma general y amplia. Describiendo el contexto y carencias de la comunidad de San Miguel Canoa, así como el uso de la lengua náhuatl en la actualidad, explorando proyectos culturales y de animación en defensa de la lengua e identidad del pueblo, para lograr comprender las necesidades de difusión de su identidad y lengua originaria. También se realizó una encuesta dentro del Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago para conocer el uso de la lengua originaria y el interés por ver una propuesta audiovisual como se muestra en el *anexo 2*

Figura 49

Niños del taller de Arte en San Miguel Canoa.



Nota: Autor: Erika Aguilar. Año: 2011. Título: Talleres artísticos. Lugar: Canoa, Puebla.

2.-Revisión de la literatura: En esta etapa se justifica el planteamiento y la necesidad del estudio, mediante antecedentes palpables de proyectos anteriores en la comunidad que de alguna manera dejaron la brecha abierta para mejorar. También se realizó un análisis de referencias de algunos autores creativos como Gabriela Badillo y su proyecto 68 voces ,68 corazones que busca generar un detonante en la conciencia de las lenguas indígenas de México, que se pierden con el olvido de los ancianos. Por otra parte se revisó el trabajo de Vivienne Barry y su compromiso con la comunidad infantil y la creatividad que utiliza para contar historias, a través de la animación 2d y stop-motion. Es así como estas dos artistas son tomadas como referencia para la elaboración de este proyecto.

Figura 50

Sesenta y ocho voces



Nota: Gabriela Badillo. Año: 2018. Título: Leyendas indígenas animadas. Tomado de <https://suburbano.net/68-voces-68-corazones-leyendas-indigenas-animadas/>

Así mismo el talento y trayectoria de Vivienne Barry, destaca por su creatividad y su especialidad en stop-motion, animación de plastilinas, papeles recortados y collages. También cabe destacar que su ardua labor en las producciones infantiles la han llevado a ganar premios internacionales. Por tal razón se tomó como referencia principal, para el desarrollo creativo de este corto, siguiendo su técnica de animación mediante el stop-motion y la animación 2D, como en su momento lo hiciera el estudio de animación stop-motion, Laika.

Figura 51

Qué tanto será, de Vivienne Barry



Nota: Vivienney Barry. Julio 2013. Qué tanto será, de Vivienne Barr. Tomado de https://www.youtube.com/watch?v=S_jYOZ6rnBc

3.- Recolección de datos: Esta etapa de investigación de campo está compuesta por tres etapas: Acercamiento y Observación participativa por medio de talleres artísticos con los niños y padres de familia de la comunidad, la segunda etapa es donde llevamos a cabo entrevistas estructuradas, semiestructuradas y en profundidad con gente cercana a los movimientos culturales y de rescate de identidad, y la última etapa está compuesta por un levantamiento y recopilación de imágenes de todos los elementos representativos de la comunidad.

Primera etapa: La oportunidad de impartir talleres artísticos para niños y jóvenes en el zócalo de la comunidad de San Miguel Canoa a través de un proyecto ciudadano apoyado por el Instituto Municipal de Arte y Cultura de Puebla, fue enriquecedor y muy útil para llevar a cabo una observación participante y conocer la estructura familiar de la comunidad, y la empatía de los niños con el arte a través de estos talleres. Notamos el talento y la disposición de los niños mediante diversas técnicas de representación como carboncillo, colores pastel, acrílicos, acuarelas y algunos elementos naturales propios de la comunidad como ocoxal, chinamite, carrizo, barro y bellotas que utilizaron en algún momento para realizar una instalación experimental con temática de animales diversos, fue una experiencia extraordinaria para ellos.

Figura 52

Taller al aire libre en Matlalcuéyetl.



Foto No. 1a 5. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Talleres de dibujo en San Miguel Canoa. Lugar: Canoa, Puebla.

Después de la respuesta obtenida notamos que los niños tienen la necesidad de expresar su entorno y sus pensamientos a través de elementos visuales. También notamos que la mayoría de padres de familia jóvenes no habla su lengua materna y por ende sus hijos tampoco. Sin embargo hubo excepciones en donde los abuelos llevaban a sus nietos a los talleres y nos comentaban que los niños ya no muestran mucho interés por aprender la lengua materna, debido a que los padres de familia trabajan y acuden a la ciudad donde deben usar el español, y de alguna forma pierden el uso de su lengua originaria. Por otro lado, las personas mayores nos comentaban que extrañaban con nostalgia los tiempos en donde se saludaban a todos los habitantes con mucha reverencia en su lengua originaria como muestra de respeto. Sin embargo los ancianos que guardan estas historias ya se están yendo como menciona Don Jacinto, habitante de la comunidad.

Por otra parte, los niños que hablan su lengua originaria se sienten avergonzados al hablarlo delante de personas desconocidas. Preguntando a los niños ¿por qué? no saben a ciencia cierta, solo les apena mostrar su identidad ante la gente ajena a su contexto.

A través de estos talleres tuvimos oportunidad de conseguir un espacio para proyectar películas animadas de otros países, los días viernes por la noche, elegimos este horario porque los jefes de familia llegaban tarde de trabajar y pasaban por su familia para llegar a ver la proyección. Es así como acudían numerosas familias entusiasmadas por conocer otras culturas. Otros acudían solo por el hecho de ver algo diferente en pantalla y los niños en su mayoría por divertirse y pasar un buen rato viendo dibujos o personajes interesantes.

La mayoría de los niños que acudían a los talleres tenían una edad promedio de 5 a 12 años, por tal razón adaptamos temas de acuerdo a su edad para no dejar a nadie fuera. El cupo de nuestros talleres llegó a su límite con 65 niños, cuando el plan inicial era de 20 niños, ya que

no sabíamos si obtendremos respuesta de los habitantes. Por esta situación tuvimos que impartir talleres por la mañana y por la tarde para cubrir la demanda.

Por otra parte, los jóvenes que se integraron por curiosidad no pasaban de 12 personas con una edad promedio de 14 a 17 años. Mostraron interés en un inicio sin embargo sus responsabilidades en casa y factores diversos propios de su edad como noviazgos, diversión, convivencia con los amigos, no permitió que concluyeran sus actividades.

En esta etapa ofrecimos un taller de lengua náhuatl para los niños a través del principal promotor de la lengua náhuatl en la comunidad el Mtro. Rogelio Navarrete como lo conocían en la comunidad. Sin embargo en un inicio no tuvimos mucha aceptación por parte de algunos padres de familia ya que esta idea les parecía un retroceso hacia su educación, ellos preferían que se impartiera el idioma inglés para ayudar en su crecimiento intelectual, sin embargo los niños estaban entusiasmados con aprender la lengua materna de sus abuelos, así que con apoyo del Mtro. Navarrete decidimos impartir al mismo tiempo temas en inglés y náhuatl, ya que el maestro dominaba tres idiomas. La clase del Maestro fue muy enriquecedora ya que pudimos ver la gramática de los colores en inglés y la de los colores en náhuatl. Algunos niños estaban sorprendidos por lo aprendido, otros comenzaron a tener más empatía con sus abuelos, y finalmente notamos que los niños de la comunidad están abiertos a aprender sobre su identidad.

Segunda etapa: se dio mediante diversas entrevistas a los gestores culturales que colaborarán impartiendo algunos talleres, y otros que a través de sus disciplinas luchan por mostrar la riqueza de su identidad. La primera entrevista realizada fue al Mtro. Navarrete, miembro de la Asociación de Escritores en Lenguas Indígenas ELIAC y Coordinador del Seminario de Estudios Modernos y de Cultura Acal-Ian semyca en San Miguel Canoa, Puebla.

Quién se dedicó a la documentación y recopilación de narraciones de literatura oral, testimonios y memorias del conocimiento indígena y las relaciones de parentesco en las comunidades nahuablantes de la región de la Malinche y la alternancia lingüística entre el español y el náhuatl. Compiló la antología Cuentos náhuatl de la Malintzin, auspiciada por la Northern Arizona University.

Figura 53

Taller de náhuatl con el Maestro Rogelio Navarrete



Nota: Foto No. 1a 2. Autora: Erika Aguilar. Año: 2010. Título: Mtro. Rogelio en clase de náhuatl. Lugar: Canoa, Puebla.

Su testimonio fue importante, lamentablemente falleció antes de ver este proyecto, sin embargo en la entrevista a profundidad manifestó su descontento por la falta de apoyo para proyectos culturales en la comunidad. Comentó que llevaba años trabajando a favor de la lengua náhuatl a través de la recopilación de historias y leyendas de los adultos mayores de la región, él pensaba que la identidad de la comunidad se estaba disolviendo, ya que la mayoría de los jóvenes no mostraban interés por su identidad y lamentablemente el rezago social de la comunidad orillaba a los jóvenes a tomar malos hábitos. Su aportación para este proyecto es continuar mostrando la riqueza cultural de la comunidad y de alguna forma rescatar las historias de los ancianos de la comunidad ya que al morir se llevan historias invaluable.

La segunda entrevista fue hecha a la Coordinadora General de la Cuadrilla Nawi Xochitelpoch, la Maestra de Danza, Ma. Guadalupe Arce Gachupín, nos menciona en su entrevista que la preocupación por preservar la identidad de la comunidad siempre ha estado, desde su perspectiva señala que las pequeñas agrupaciones culturales en la comunidad de San Miguel Canoa, desde sus diferentes modalidades se mueven con sus propios recursos con dos objetivos, principalmente dignificar y ensalzar la imagen de Canoa y segundo preservar su lengua materna a través de representaciones culturales. Menciona que el trabajo de dignificar la imagen del pueblo es responsabilidad de la propia comunidad y tanta es la preocupación de estos grupos pequeños e independientes que son los principales promotores internos que sienten la responsabilidad de demostrar la riqueza de su propia comunidad. Señala que la comunidad de San Miguel Canoa está en un proceso de reconstrucción y dignificación de identidad gracias a la misma gente del pueblo que se encarga de demostrar que San Miguel Canoa tiene mucho valor cultural. Como menciona en la entrevista, la identidad de San Miguel Canoa se está sosteniendo a rasguños ya que se resiste a perder su identidad totalmente, como sucede con los pueblos vecinos más cercanos a la ciudad de Puebla, que lamentablemente no cuentan con grupos culturales creados por sus propios habitantes, sino que llegan agrupaciones culturales de fuera para tratar de rescatar su identidad. También menciona que los jóvenes que han tenido oportunidad de estudiar una carrera en la ciudad de Puebla, han tomado esa oportunidad como un medio para dignificar a su propia comunidad y expresar su sentir en la primera oportunidad. Menciona que la discriminación hacia los habitantes por el uso de su lengua náhuatl existe, sin embargo pueden sentirse orgullosos al mencionar que la comunidad cuenta con poetas, escritores, músicos, danzantes y gestores de cultura que están en pie de lucha para rescatar y mantener su identidad y lengua originaria.

Figura 54*Cuadrilla Nawi Xochitelpoch*

Nota:Autor: Sr. Delfino Primitivo Gachupín y Ma. Guadalupe Arce Gachupín. Nawi xochitelpoch. Año:2019. Lugar: Canoa, Puebla.

La tercera entrevista fue al Sr. Delfino Primitivo Gachupín, danzante, traductor, estudioso y promotor de la lengua náhuatl a través de sus escritos de leyendas y cuentos relacionados con la creación y cosmogonía del pueblo de San Miguel Canoa, recopilados de los ancianos de la comunidad y experiencias con habitantes del pueblo. En la entrevista menciona que la riqueza cultural del pueblo es inmensa y existen cuentos, historias y leyendas que deberían ser difundidas ya que hay una relación del hombre con la naturaleza muy fuerte y nuestros antepasados dejaron historias de la cosmogonía del pueblo de San Miguel Canoa, que fortalecen la identidad y la riqueza de su territorio. Gracias a esta entrevista se pudo llegar a un acuerdo y amablemente me prestó sus apuntes en lengua náhuatl de la leyenda de Matlalcuéyatl y Zeatonaly, “ya que a través de esta leyenda de lucha y amor, podemos mostrar parte de la identidad de la comunidad y su origen según contaban nuestros antepasados”. (D.P. Gachupín, comunicación personal, 19 de Julio de 2020)

Figura 55

Sr. Delfino Primitivo Gachupín, construyendo tocados.



Nota: Autor: Sr. Delfino Primitivo Gachupín y Ma. Guadalupe Arce Gachupín. Año:2019. Lugar: Canoa, Puebla.

Las siguientes entrevistas fueron semi estructuradas realizadas a distintos habitantes de la comunidad de San Miguel Canoa desde niños a adultos mayores, con la finalidad de saber cuál era su conocimiento acerca de las leyendas y tradiciones de la comunidad de San Miguel Canoa, así como la concepción de la imagen del Volcán Matlalcuéyatl y Zeatonaly. La mayoría desconocía la historia sin embargo hubo un grupo de habitantes que reconoció la historia solo que con distintos nombres como la Malinche y Don Antonio, esto debido a las leyendas contadas de boca en boca mediante la historia oral, cambian ciertos elementos. Debo decir que la mayoría mostró interés por la leyenda.

La tercera etapa: fue realizar un levantamiento de imágenes del volcán, de sus alrededores, del jagüey, de las plantas y semillas de la comunidad, así como de los animales y contexto de ubicación del pueblo. También tome en cuenta el vestuario de acuerdo al contexto de la leyenda, así que me di a la tarea de obtener imágenes de vestimentas representativas de la identidad de San Miguel Canoa. Así como de los rasgos físicos de los personajes de la leyenda. Por otra parte, exploré y recabé información acerca de los símbolos y costumbres de

una boda en donde la fiesta se lleva a cabo en varias etapas entre ellas el baile del *xochitelpoch*, la flor de la juventud.

Figura 56

Boda en San Miguel Canoa 2021.



Foto No. 1a 3. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Boda de San Miguel Canoa. Lugar: Canoa, Puebla.

Figura 57

Biodiversidad en San Miguel Canoa 2021.





Foto No. 1a 19. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título:
Texturas de Matlalcuéyatli. Lugar: Canoa, Puebla.

4.-Análisis de los datos: En esta etapa se analizaron los textos y materiales fotográficos, audiovisuales, descripciones, observaciones participantes, narraciones, mensajes

en línea, entrevistas estructuradas, en profundidad, semi estructuradas así como grupos de enfoque, para lograr obtener un resultado significativo de los elementos recabados.

Después de recolectar elementos naturales de la región, se eligieron los más representativos y funcionales para poder animar, trabajando contra tiempo, ya que los materiales orgánicos cambian de color y textura según pasan los días, el clima les afecta y la animación se debe hacer con un tiempo considerable tomando fotografías cuadro a cuadro, según lo pida la escena. Por otra parte se eligieron las fotografías más representativas para que estas apoyarán a preproducción como referencia en la realización de maquetas.

También se eligieron los materiales adecuados para forrar a los personajes, ya que con los movimientos constantes se pueden desgastar o romper. Mantener la vestimenta adecuada en los puppets fue minucioso, debido a que el bordado de la ropa debía ser idéntico y muy pequeño, se tuvo que realizar una impresión directa sobre la tela.

Se realizaron varias visitas a la comunidad para mostrar el avance de puppets y elementos de utilería como parte de la preproducción, con la finalidad de recibir una retroalimentación en detalles de personajes y maquetas.

Asimismo se realizó un recorrido, visitando a diferentes familias para conocer su punto de vista acerca de la leyenda, con el objetivo de recibir comentarios que beneficiaran a la historia.

Por otra parte se realizó el contacto con la directora Mayra Pantaleón Joaquín, del Centro Escolar Coronel Raúl Velasco De Santiago, con la finalidad de mostrarle una propuesta de animación y mantenerla al tanto de los avances.

Finalmente se convocó a un focus group con la intención de mostrar el avance y materiales utilizados, con el objetivo de recabar cualquier reacción que sirva como retroalimentación para continuar con el proyecto animado.

5.-Reporte de resultados: Después de finalizar con el proceso de recolección de datos y análisis de la información obtenida, se realizaron las facetas de pre, pro y postproducción del corto animado Matlalcuéytl y Zeatonaly. Desde un inicio se tenía en mente realizar un corto animado en stop-motion con una duración de 5 minutos, sin embargo debido a los embates de la pandemia de SARS-CoV-2, así como las variantes que se desencadenaron durante este proyecto y el tiempo para terminar el proceso de investigación, no permitió completar la animación final, sin embargo logramos la meta de hacer un avance del corto animado en stop-motion, provocando cierta expectativa.

Es así como nos dimos a la tarea de realizar una descripción de la respuesta obtenida por el público infantil y su retroalimentación acerca de este proyecto, mediante un focus group.

Este proceso de investigación fue largo y meticuloso en el proceso de escuchar, observar y describir. Las experiencias vividas en esta etapa, me dejan un gran compromiso con la comunidad infantil, ya que de ellos depende que su lengua originaria y su identidad siga fluyendo con el pasar de los cambios generacionales. Por consiguiente fue necesario sumergirse desde el centro de la población de San Miguel Canoa y ver a través de sus ojos, sus hábitos, sus tradiciones y su cosmogonía nahua. Por tal razón dentro de este proceso interdisciplinar fue necesario recurrir a diversas disciplinas que se entretajeron en una armonía natural durante el desarrollo de este proyecto.

3.2 Historia oral

En cuanto al desarrollo de preproducción de una animación es de suma importancia recabar todo lo referente al relato o idea principal, por lo cual la historia es una disciplina conveniente para reforzar la premisa de la animación.

Por consiguiente la historia como ciencia social nos permite reconstruir el pasado a través de evidencias y documentos en donde las evidencias se clasifican en material y oral. En la década de los años sesenta surge la historia oral como recurso metodológico que permite darle voz a los que no la tienen, como los grupos étnicos, los campesinos, los pobres y otros grupos minoritarios. De tal modo que la historia oral es un medio acertado para obtener evidencias de tradiciones y leyendas de pueblos que van perdiendo relatos tras la muerte de sus ancianos.

Según Barela, L., Miguez, M. y García, L. (2009) mencionan que:

Los trabajos de historiadores orales como Alessandro Portelli, Luisa Passerini y Ronald Grele comenzaron a considerar la calidad textual y subjetiva de los testimonios orales como una circunstancia excepcional y no como un obstáculo a la objetividad histórica y el rigor empírico. Ronald Grele propone que la historia oral debe interesarse en registrar y provocar la narración de los eventos, pero no con la intención de acumular textos narrativos e informes empíricos, sino con el afán de aprehender el “sentido” histórico que tales hechos y experiencias tienen en el presente y tuvieron en el pasado para los narradores. Por eso, la memoria colectiva y el olvido colectivo también son materia de relevancia e interés para cualquier historiador oral. (p.8)

La historia oral es un medio que forma sus propias fuentes históricas, a través de las entrevistas o testimonios de personas que narran sus experiencias dentro de la identidad cultural a la que pertenecen.

Según Barela, L., Miguez, M. y García, L. (2009) mencionan que en la década de 1960, cuando se dieron los primeros pasos en historia oral como metodología de trabajo, hubo dos principios que la avalaron: el primero fue la equiparación de la historia oral con la democratización de la práctica histórica; el segundo fue la idea de que la historia oral daría voz a los sin voz: las clases subalternas, los pobres, los campesinos, las minorías étnicas, las mujeres, entre otros grupos, permitiendo el acceso a la experiencia histórica subjetiva. (p. 9)

Por ejemplo, el proyecto *68 voces 68 corazones*, es un proyecto colaborativo dirigido por Gabriela Badillo, co fundadora y directora de Hola Combo, estudio de diseño y animación que se enfoca en cuentos indígenas mexicanos narrados en su lengua originaria. Sus colaboradores recurren a la historia oral como parte del proceso de preproducción. Así lo menciona en su página oficial *68 voces*:

Llevamos un camino recorrido y buscamos que el proyecto sea cada vez más un proyecto desarrollado en conjunto con la comunidad y no sólo para la comunidad, siempre con un profundo respeto hacia la cultura que se busca retratar. Por lo que nos involucramos con la comunidad desde el inicio del proyecto para escuchar la historia que desean retratar, invitando a los adultos y adultos mayores de la comunidad para hacer la locución y traducción e invitando a los niños a dibujar la historia, para posteriormente hacer una re interpretación de sus dibujos, la animación, musicalización y subtítulaje. En

esta relación con las comunidades, el Instituto Nacional de Lenguas Indígenas ha sido un aliado clave. (68 voces, 2021)

Las historias orales de los habitantes de la comunidad de San Miguel Canoa aportan mucho del sentido histórico en su día a día, algunos se guían por las facetas de la luna o del nacimiento o muerte de algún animal para marcar hechos ocurridos en cierto tiempo.

El historiador Ronald Grele propone que la historia oral debe comprometerse en registrar y detonar la narración de los eventos, pero no con la intención de reunir textos narrativos e informes empíricos, sino con la finalidad de aprehender el “sentido” histórico que tales hechos y experiencias tienen en el presente y tuvieron en el pasado para los narradores. (Barela, L., Miguez, M. y García, L., 2009, p. 8)

Por otra parte Ricardo Arnaiz empresario mexicano dueño de Animex Producciones, empresa de animación para cine y televisión, comenta que su proceso creativo siempre comienza a partir de las historias que vive en su día a día, desde viajar en metro, platicar con la gente, escuchar las historias de ciertos lugares, conocer las tradiciones y leyendas de ciertos lugares. Esta fórmula le ha permitido continuar con una de las sagas más importantes del cine mexicano a través de las leyendas mexicanas, comenzando con la Leyenda de la Nahuala en 2009, siguiéndole así la producción de la llorona, las momias de Guanajuato, el chupacabras, el charro negro y más. Como resultado ha logrado capitalizar las historias orales de ciertas regiones con la finalidad de transmitir valores a los más pequeños y así vencer sus miedos. (R. Arnaiz, comunicación personal, 28 de septiembre de 2019)

Es así como finalmente la historia oral proporciona una experiencia amplia del entorno que se estudia ya que para “establecer el carácter único de los testimonios orales y su análisis, comenzaron a utilizarse una serie de herramientas interdisciplinarias tomadas de diversos

campos, desde la crítica literaria y la narrativa, hasta la etnografía y el folclore” (Barela, L., Miguez, M. y García, L. 2009, p. 8).

Por consiguiente la historia oral brinda la sensibilidad necesaria para compilar las anécdotas y experiencias individuales de cierto grupo social, con la finalidad de conservar, registrar y transmitir historias de la vida cotidiana y de todo aquello que no deje testimonio escrito, analizando así desde la forma en que se desenvuelve el entrevistado, como puntualiza ciertas palabras.

3.3 Perspectiva sociológica de la comunidad San Miguel Canoa y la leyenda

“Matlalcuéytl y Zeatonaly”

Si bien se ha puntualizado que la sociología es la ciencia que estudia los fenómenos colectivos producidos por la actividad social de ciertos grupos de seres humanos, pero también es importante precisar el contexto espacial-cultural en el que se encuentran inmersos.

Pierre Félix Bourdieu fue un sociólogo francés, posiblemente uno de los más destacados representantes de la época contemporánea. Logró reflexionar sobre la sociedad, introdujo nuevos conceptos e investigó en forma sistemática lo que suele parecer banal como parte de nuestro día a día. (“Pierre Bourdieu,” 2022)

Para Bourdieu, “la sociedad existe bajo dos formas: los campos sociales (instituciones), que conforman las estructuras sociales externas, y los habitus (disposiciones) que constituyen la organización interna de los agentes” (Téllez Iregui, 2002, como se citó en Fowler, W. y Zavaleta, E. s.f).

Si bien, para Bourdieu cada persona o individuo es parte de un campo social, y este campo social tiene actividad, la actividad es generada por los individuos que a su vez son

agentes sociales capaces de interactuar en diversos campos sociales. Es así como cada individuo adquiere ciertos capitales o esquemas de valoración de acuerdo a los campos sociales en donde se desenvuelve. Este acto determina la adquisición de hábitos que permanecen anclados a los espacios del campo social en los que el agente se desenvuelve.

Según Fowler, W. y Zavaleta, E. (s.f) afirman lo siguiente:

Su sociología nos sensibiliza a las formas más sutiles e influyentes de poder que operan a través de los recursos culturales, de las categorías simbólicas y las clasificaciones que entretejen la vida cotidiana con las disposiciones institucionales vigentes. Rechazando el reduccionismo económico, Bourdieu identifica una amplia gama de recursos valiosos más allá de los intereses materiales transparentes que funcionan como recursos de poder, que él llama “formas de capital”, como el capital social y el capital cultural. Además las personas y los grupos luchan sobre la definición y distribución de estos capitales en distintos escenarios de poder que Bourdieu llama campos...(p.121)

Por consiguiente la comunidad de San Miguel Canoa ejerce una posición como agente social, ya que posee una estructura de capitales que rodean a la comunidad y estas parten desde cuatro vertientes según Bourdieu; la económica, la cultural, la social, y la simbólica.

Por otra parte “el habitus es ese principio generador y unificador que retraduce las características intrínsecas y relacionales de una posición en un estilo de vida unitario, es decir un conjunto unitario de elección de personas, de bienes y de prácticas” (Bourdieu, 1997, p.19).

Es decir el habitus es el principal origen de asimilación de todos los conocimientos observados y aprendidos por naturaleza, según el ambiente en donde se desarrolle el individuo.

De acuerdo con Giménez (2007) no solo somos individuos, sino actores sociales, que para construir un futuro debemos conocer nuestro pasado y presente. También es importante puntualizar que “la cultura y la identidad no son inamovibles, sino fenómenos en movimiento, en el péndulo de la tradición y la innovación”. (p.11)

El corto animado de *La leyenda de la Matlalcuéytl y Zeatonaly* es la representación de un triángulo amoroso en donde la Malinche es el centro de atención. Esta historia tiene varias funciones sociales, por un lado, la función de saber; que permite entender y explicar la realidad desde una perspectiva en donde el conocimiento es asimilable y comprensible para el sector infantil. Por otra parte, la función identitaria define la identidad de la comunidad y permite proteger la originalidad del grupo indígena. La función de orientación; como su nombre lo dice es una guía que conduce los comportamientos y las prácticas, en este caso, el de valorar su identidad como pueblo de nahua hablantes.

Como se mencionó anteriormente, la comunidad de San Miguel Canoa posee diferentes capitales, entre ellos destaca el capital social, en donde “se relaciona como un pueblo indígena – urbano, porque en sus prácticas sociales coexisten tradiciones culturales diversas: ya que cohabita con una vida tradicional y con una vida urbana moderna”. (Licona, Pérez, 2020, p.186).

La cercanía de la comunidad con la ciudad y otros pueblos permite acoger a grupos o personas interesadas en las manifestaciones culturales propias del pueblo. El capital cultural de la comunidad no es más que el resultado de las relaciones sociales que adquiere desde la posición de pueblo indígena – urbano, y que se manifiestan a través de la lengua náhuatl, las festividades religiosas, ferias, danzas, representaciones musicales, el trabajo de colectivos comunitarios a favor de la cultura y difusión del pueblo.

Por otro lado, la coexistencia de tradiciones culturales diversas dan como resultado el capital económico en:

Donde domina económicamente la transacción capitalista, pero armoniza con los intercambios de reciprocidad, sin mediar dinero alguno; porque conviven el sistema de cargos y el sistema de autoridad civil, porque una persona es campesina y simultáneamente albañil, etc. Es decir, San Miguel Canoa es urbana, moderna y tradicional, simultáneamente, esa es su complejidad. (Licona, Pérez, 2020, p.186)

Es así como el capital económico de la comunidad se deriva de las diversas labores de trabajo simultáneamente, desde carbonero, leñero, albañil, obrero, agricultor, músico, recolector de hongos, profesionista y más. La gente de San Miguel Canoa se caracteriza por ser gente trabajadora y audaz.

Finalmente, el capital simbólico, es el que más peso tiene en la comunidad, ya que “los canoenses establecen una relación muy especial con la montaña, a la que conciben como mujer, su madre; ellos son sus hijos(as) y ella es dueña de los recursos naturales” (Licona, Pérez, 2020, p.184).

La Malinche o Matlalcuéyetl es un símbolo de respeto y veneración, ya que mucho habitantes creen que vivir bajo sus faldas es una bendición ya que les provee de alimento, agua y leña, sin embargo debe tratarse con respeto de lo contrario algún accidente puede ocurrir en el campo o barranca, como acto de venganza por tomar o maltratar su tierra sin su consentimiento. Los habitantes procuran brindarle culto en las cuevas más escondidas del volcán.

Según Licona y Pérez (2020), la bendición de semillas de ninguna manera es una expresión "arcaica" o "primitiva" de un pueblo indígena encerrado en sí mismo, sino una expresión sociocultural de un pueblo contemporáneo que es indígena-nahua-urbano-moderno. (p.187). Por tanto desde un punto de vista antropológico el maíz es el centro de los rituales religiosos y sociales, ya que tiene un simbolismo importante en la comunidad.

La espacialidad de la comunidad está contenida de manifestaciones y elementos simbólicos, como el ritual agrario religioso, el xochitelpoch elemento simbólico de la primavera que se baila en las bodas, el mazatl (venado) como animal representativo de la comunidad, las danzas de cuadrillas, las leyendas entorno a su identidad y su biocultura, así como diversas costumbres simbólicas en cada festividad religiosa.

Dentro de este simbolismo espacial etnográfico se encuentran el zócalo como punto de encuentro o referencia principal de la comunidad, la plaza como lugar de compras y relación ocasional entre los habitantes, el jagüey es un lugar simbólico por las apariciones y leyendas de espíritus así como la existencia de ajolotes en peligro de extinción por la contaminación y descuido de los habitantes.

La iglesia es otro espacio simbólico en donde la comunidad se reúne para llevar a cabo su sistema festivo y relaciones sociales. Por otro lado la *escuela*, refiriendo a las escuelas de la comunidad es un punto de reunión para la convivencia sociocultural de los padres, niños y jóvenes.

Y finalmente Licona, menciona que la lengua, el maíz y la montaña es la triada semántica fundamental. Hay otros elementos como el ciclo festivo católico asociado por

supuesto a los santos, al santo patrón, a la virgen y a la organización socio religiosa que conlleva otras celebraciones, este es otro elemento muy importante de identidad. (E. Licona , comunicación personal, 15 de Marzo de 2021)

La lengua náhuatl es la lengua mayoritaria en la comunidad de San Miguel Canoa, los pequeños crecen en contextos de nahuahablantes. Los adultos mayores aún conservan el náhuatl original, sin embargo con el venir de nuevas generaciones algunas palabras se han castellanizado y por ende se mezcla el náhuatl con el español. La mayoría de los habitantes son bilingües, la relación socioeconómica y sociocultural con la ciudad de Puebla ha coadyuvado a mantener un acercamiento con el español, en un ambiente indígena - urbano, aunque el español es utilizado con mayor medida en la ciudad, y el náhuatl en el contexto de su comunidad.

El proyecto animado de la leyenda de la Matlalcuéyetl y Zeatonaly otorga el reconocimiento a una identidad que vive en una oscilante relación entre la tradición y la innovación. Y que de alguna manera el simbolismo identitario permanece presente en la mirada y acciones de cada agente social de la comunidad de San Miguel Canoa.

Figura 58

Capitales de San Miguel Canoa

Nota: Elaboración propia con base en las conversaciones con el Sr. Delfino Gachupin, Mtra. María Guadalupe Arce Gachupín y Dr. Ernesto Licona Valencia.

3.3 Antropología de la imagen del corto en stop-motion de la leyenda “Matlalcuéytl y Zeatonaly”

El acercamiento etnográfico hacia la comunidad de San Miguel Canoa, pueblo indígena nahua que se localiza a unos escasos doce kilómetros de la ciudad de Puebla, brinda la oportunidad de sumergirse en las tradiciones, historias y lugares más simbólicos de la comunidad. Por esta razón la antropología abraza este proyecto a través de un análisis de imágenes contextuales que caracterizan la cultura de la comunidad.

El reconocido antropólogo alemán Belting (2007), menciona que la historia de la imagen no se puede contar sin tomar en cuenta la importancia del medio de transmisión, ambas están unidas como “las dos caras de una moneda”, ya que el medio de transmisión comprende la importancia de la imagen. (p. 16)

La imagen es un medio que permite transmitir un mensaje posiblemente subjetivo pero con una carga simbólica intrínseca.

Por otra parte Tenoch (2014), afirma que existe:

Una estrecha y proficua relación entre la Semiótica visual y la Antropología visual es necesaria para el estudio de la imagen porque en su intersección se incluyen perspectivas en grado de tipologizar las imágenes: la cultural, la histórica, la étnica, así como su adecuación para ser registradas en los medios audiovisuales. (p. 99)

Las imágenes tienen como función transmitir un sentimiento, una reflexión, un detonante que despierte de alguna manera en sentido más profundo de nuestra mente, a través de su

interpretación se puede generar un cambio, o posiblemente una reacción de reconocimiento o negación, pero no puede pasar de largo sin causar una reacción.

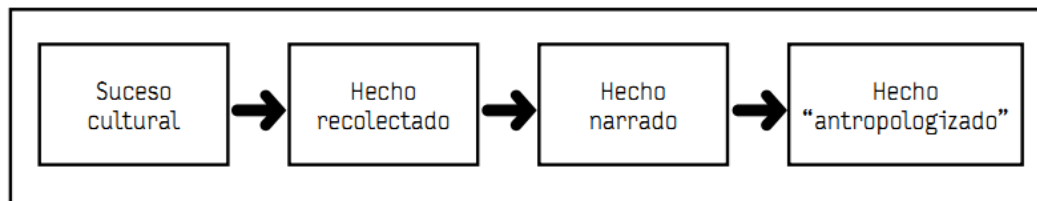
Tenoch (2014), propone una perspectiva de antropologización de la imagen en donde afirma que:

Las imágenes interpretadas se convierten en memoria colectiva transmitida y conservada al interior de una cultura. La antropología, la sociología, la etnología, la semiótica, se han ocupado de manera distinta del estudio de la imagen de acuerdo a las necesidades en el ejercicio de la descripción. No obstante la comprensión de los mensajes transformados en las acciones que dan vida a una cultura permite el registro y su posterior descripción. (p. 98)

De manera que la imagen ejerce una función de registro, en donde la historia oral forma parte importante en el proceso de representación visual.

De ahí que Tenoch (2014), plantea el siguiente proceso de traducción de la imagen:

Para poder establecer una semiótica de la antropología visual es necesario que una imagen pueda constituir un hecho antropologizado, es decir, insertado en un discurso antropológico. Este trabajo se logra al momento que la imagen consigue atravesar diversas fases componentes de un recorrido. Cada una de ellas agrega significados, mientras que disminuye al mismo tiempo la carga semántica original contenida en el primer eslabón, tal y como sucede en un proceso de traducción. (p. 102)

Figura 59*Semiosis de la imagen antropológica***Semiosis de la imagen antropológica**

Nota: La imagen y la visualidad: una perspectiva semioantropológica. Alfredo Tenoch Cid Jurado Tomado de Letra. Imagen. Sonido L.I.S. Ciudad Mediatizada. Año VI, #12, Segundo semestre 2014. Buenos Aires Arg. <https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/3780>

Al iniciar esta animación fue de gran utilidad el planteamiento que Tenoch establece como proceso de traducción de una imagen, ya que dentro del desarrollo de preproducción se realizó un recorrido amplio que va desde la búsqueda de historias orales de un suceso cultural, en este caso una leyenda, que posteriormente se enriqueció con la recolección de imágenes obtenidas a través de la gente y una previa investigación de campo por todos los lugares simbólicos que exteriorizan el contexto donde se desarrolla la historia, capturando así colores, texturas, formas, expresiones, miradas, luces, sombras, y podría decir que hasta sensaciones y olores propios de la identidad de San Miguel Canoa. Así pues, que al concluir con la recolección de imágenes pasa de un suceso cultural a un “Hecho recolectable” como bien señala el autor.

Se debe tomar en cuenta que “la observación requiere métodos pero además procesos regidos por protocolos, dado que el ejercicio de la recolección conlleva la impronta de los instrumentos utilizados” (Tenoch, 2014, p.102-103). Después de recopilar toda la riqueza visual del entorno, se construyen las escenas más importantes a través de dibujos para recrear el contexto ya sea de una historia, leyenda, mito, etc, que dará paso a la construcción de un story board en donde a través de estos dibujos se explica la historia de forma básica, que más adelante pasará por varios procesos técnicos que le darán vida a un animatic, es decir los dibujos adquieren vida y voz dentro de la etapa de preproducción. Por consiguiente el animatic pasa a representar un “Hecho narrado” desde la perspectiva semioantropológica. “Es posible perfilar un trabajo capaz de regular el comportamiento transformador de un hecho observado en un hecho recolectados y posteriormente en un hecho descrito, hasta constituirse en texto y situarse en posición” (Tenoch, 2014, p.102-103)

Por último, en la conclusión del corto animado se llega a un “Hecho antropologizado”, es decir, la animación es insertada en un discurso antropológico que muestra la contextualización de la leyenda de Matlalcuéytl y Zeatonaly, con la finalidad de crear un detonante, entre el espectador y la imagen animada.

Según Belting (2007) plantea que las imágenes que fundamentan significados, que como artefactos ocupan su lugar en cada espacio social, llegan al mundo como imágenes mediales. El medio portador les proporciona una superficie con un significado y una forma de percepción actuales. Desde las más antiguas manufacturas hasta los distintos procesos digitales, han estado supeditadas a requerimientos técnicos. (p. 25)

Por tal razón las imágenes recolectadas dentro del contexto de la comunidad, y posteriormente animadas mediante un mecanismo digital, llevan una carga simbólica intrínseca,

que busca significar desde la perspectiva de los habitantes la cosmogonía de su origen como comunidad.

De alguna manera, la sociología, la antropología y la historia oral sustentan el proceso de recopilación de toda la información previa para la producción, mediante estas imágenes y narraciones referentes a *Matlalcuéyetl y Zeatonaly*, en donde comentan sobre un volcán inactivo que tiene una extraña conexión con la naturaleza y es percibida como una mujer respetable y temperamental, que al consumir su amor al lado de un campesino primitivo, estos se materializan desde una perspectiva cosmogónica en montañas, cobijando a los habitantes que moran a su alrededor. La comunidad de San Miguel Canoa es un grupo social con actividades indígena urbanizadas, y esto detona en su modo de coexistir con diversas tradiciones. De ahí la importancia de registrar las imágenes que acompañan esta historia y abonar elementos simbólicos en el corto animado.

3.4 Difusión del corto en stop-motion de la leyenda “Matlalcuéyetl y Zeatonaly”

El proceso de construcción de este proyecto inició desde la creación de lazos de comunicación entre la comunidad infantil y mi persona, por consiguiente, comencé a ser más observadora en detalles mínimos de su día a día, de sus historias, de sus narraciones, de su modo de vivir su identidad, así mismo estos lazos de alguna manera se acrecentaron cuando los padres de familia se acercaban a observar las actividades que realizamos en los talleres artísticos. La comunicación siempre estuvo presente en el ambiente socio cultural de la comunidad. Qué decir de las historias recabadas por los gestores culturales de la comunidad de San Miguel Canoa. Lograr un acercamiento no fue fácil, muchas de las veces tenía que ser recomendada por otro habitante o amigo de la comunidad para entablar lazos y comenzar a describir la idea del proyecto, esperando obtener una respuesta asertiva, afortunadamente la

comunicación fluyó, manifestandose a través de la difusión de este proyecto. Y como consecuencia diversas manos fueron aportando su talento para beneficio de esta propuesta.

El diálogo ejercido durante las entrevistas, las charlas ocasionales en la comunidad, así como la observación del contexto etnográfico en ocasiones en silencio, con la finalidad de escuchar el ambiente, con el fin de entablar una empatía y comprender la espacialidad de la comunidad. Sin duda surgieron preguntas en el proceso que coadyuvaron a discernir el proyecto final.

Según el sociólogo estadounidense Lasswell (1985) afirma que “una manera conveniente de describir un acto de comunicación es la que surge de la contestación a las siguientes preguntas: ¿Quién?, ¿dice qué?, ¿en qué canal?, ¿a quién? y ¿con qué efecto?” (p. 1).

Concretamente la producción del corto animado réplica a estas preguntas que llevaron a un buen término su proceso creativo. En primer lugar la pregunta ¿Quién?, se refiere al equipo de producción de este proyecto, donde me incluyo como agente social, dispuesta a aportar un material visual que vincule a los pequeños con su lengua de origen. La segunda pregunta, ¿dice qué?, recibiendo como respuesta, la leyenda de la cosmogonía de la comunidad a través de la Matlalcueyétl y Zeatonaly. Tercera pregunta, ¿en qué canal?, mediante el recurso visual de la animación stop-motion y medios de comunicación masiva como el internet. Por consiguiente, ¿a quién?, dirigido en este caso a la comunidad infantil de San Miguel Canoa Puebla, Pue. México. Por último, ¿con qué efecto? con la finalidad de crear empatía entre la comunidad y la animación, que los lleve a considerar su riqueza cultural.

Considero que la comunicación fue un recurso intrínseco durante este proyecto, la participación de los niños y los padres de familia fueron detonantes para crear las preguntas

adecuadas, que dieron pie a la búsqueda de respuestas asertivas que llevaron a la planeación inicial del proceso de preproducción, de igual manera en el resto del proceso continuamente se entablaron lazos de diálogo con diversas disciplinas creando un espacio interdisciplinar abrazado de las redes de tecnologías que hoy en día facilitan la comunicación. Es así como la comunicación fue pieza clave dentro de la estructura interdisciplinar de este proyecto.

Capítulo 4 Representada en stop-motion

Pensar en una producción de animación es hablar de paciencia y constancia. Ahora bien, pensar en una producción de stop-motion es otro nivel de estrés. Lamentablemente la pandemia (SRAS-CoV-2), que se suscitó en el desarrollo de este corto, de alguna manera, demoró algunos procesos de esta producción, sobre todo en la parte de buscar apoyos económicos para llevar a cabo la producción totalmente en stop-motion, con esto me refiero a realizar maquetas y utilería para los puppets. Sin embargo la influencia en la técnica de animación de Vienne Barry, me ayudó a distribuir el tiempo, y aún así trabajar contra reloj. La opción de sustituir algunos elementos con volumen físicamente por texturas en el computador y animación 2D, realmente beneficia mucho en las situaciones complejas de la animación, sin dejar de lado la belleza de la técnica del stop-motion. Fue así como se llevó a cabo el desarrollo de este corto la Matlalcueytl y Zeatonaly.

4.1 Preproducción del corto

La Preproducción es una parte fundamental del proyecto, en esta se establece una ruta crítica, en donde se planean los tiempos de cada fase del proyecto, tomando en cuenta todos los factores externos e internos que rodean la producción. Una vez que se tiene toda la información literaria, se fijan los aspectos artísticos y visuales desarrollando así la conceptualización de la historia a través de una paleta de colores finales, ambientes, escenarios y personajes. Una vez que se establecen estos aspectos artísticos se comienzan a trazar bocetos de todo el contexto y narrativa de la animación, ha esto se le llama story board, que no es más que un conjunto de ilustraciones presentadas de forma secuencial con el objetivo de servir de guía para entender la historia y previsualizar la animación o planificar la estructura de una película, posteriormente se le da término al storyboard, una vez que se le agrega sonido y voz provisional de la narración,

transformándose así, en un animatic, que sirve para establecer el ritmo y duración del corto final.

Figura 60

Story board de Matlalcueyetl y Zeatonaly.



Foto No. 1a 6. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Story board Matlalcuéyetl y zeatonaly. Lugar: Canoa, Puebla.

Durante el proceso de experimentación de los materiales recolectados, surgió la idea de hacer rostros hechos de masa de maíz, elemento simbólico de la comunidad. Siguiendo la analogía del maíz como un ser lleno de vida y carácter. Todos los materiales que se utilizaron para decorar como piedras, ocoxal, pelo de elote, frijoles, maíz, y arena son particularmente de las faldas del volcán Matlalcuéyetl. Sin embargo fue un proceso complejo debido a que los materiales son orgánicos y el ambiente los deteriora rápidamente, por tal razón la piel del personaje va cambiando según pasaban las tomas cuadro a cuadro. La cal fue un elemento importante para evitar que le salieran hongos y así conservar un poco más de tiempo la masa limpia.

Figura 61*Proceso de Producción de Caras de masa de maíz*

Nota: Foto No. 1a 7. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título:
Proceso de Producción de Caras de masa de maíz. Lugar:
Canoa, Puebla.

Por otra parte, la realización de los personajes fue un proceso complejo ya que pasaron por varias pruebas de materiales flexibles como foamy moldeable, telas, plastilina y alambres que fueran funcionales para poder animar las escenas establecidas en el storyboard, sin que los puppets sufrieran daños considerables, ya que el constante movimiento llega a romper costuras

y detalles. Por otra parte, los detalles de costura fueron un reto debido al tamaño de los personajes, estos no pasaban de los 22 cms de alto por 9 cms de ancho. Los detalles del bordado en la ropa fueron un reto minucioso, como lo mencione anteriormente tuvimos que recurrir a la impresión de transfer, dicho en otras palabras, se imprime directamente la imagen del bordado en la tela del personaje. De igual manera ocurrió con la vestimenta de Kechtli, fue complejo el detalle, sin embargo en este caso se pintó a mano con un pincel muy delgado, agregando grecas a su estampado azteca.

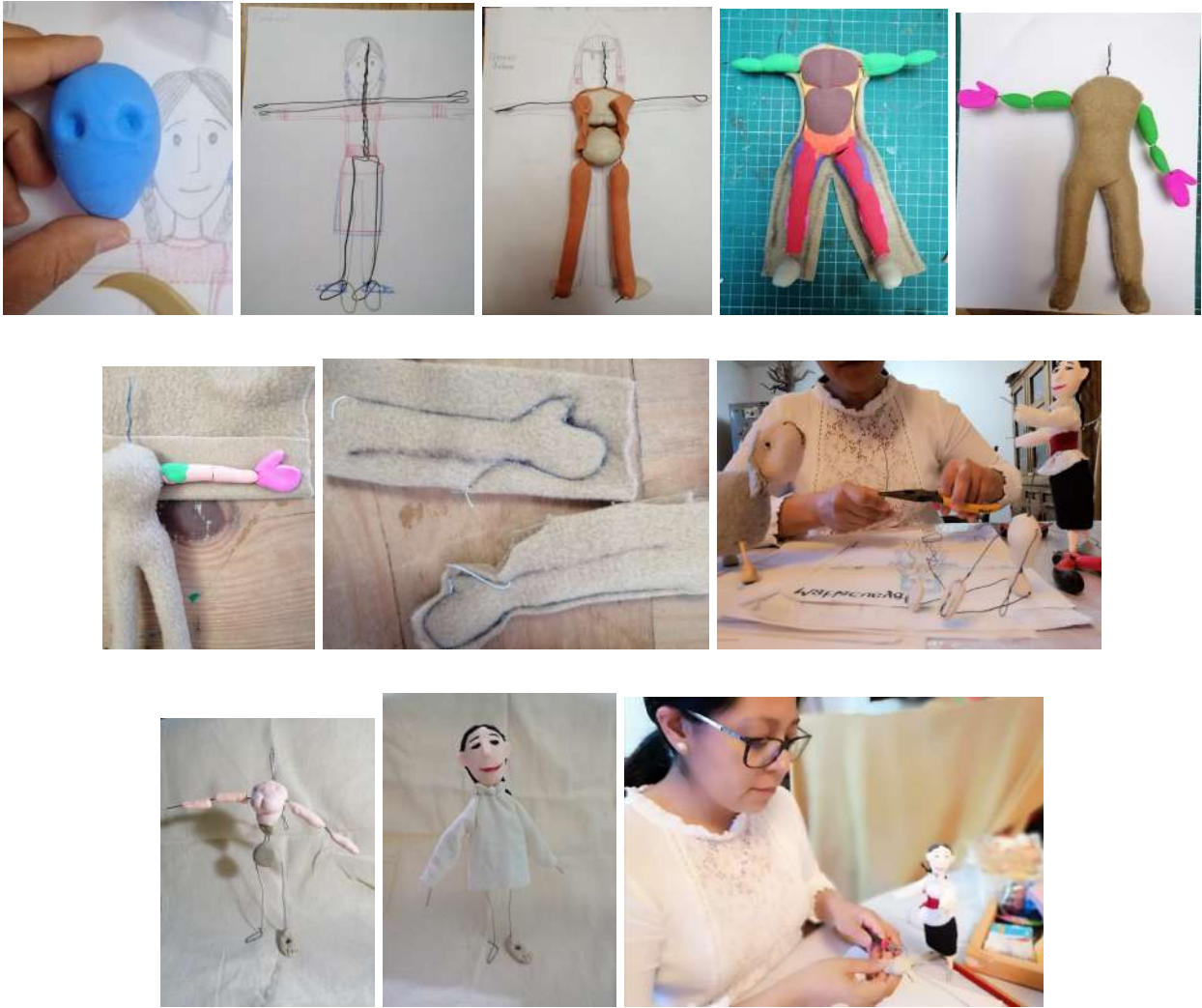
Por otra parte se realizaron personajes de cartón y diversas telas para representar a la gente de la comunidad, el proceso fue minucioso al mezclar texturas en el acabado, como el cabello y bigotes de estambre y sombreros de papel amate.

En cuanto a los animales fueron elaborados con unicel y foamy moldeable, algo parecido a la plastilina pero al secar conserva su forma y se vuelve ligera. Este proceso fue realizado con el apoyo de unos niños para darle un toque infantil a la historia. El guajolote, el venado y el sapo toro o camaleón de montaña son animales característicos de la región.

Por otro lado, las maquetas que se realizaron fueron las siguientes: la iglesia de San Miguel Canoa, hecha de cartón y foamy moldeable, el campo donde se desenvuelve la historia, está hecho de cartón, hule espuma y arena de la región, el volcán la malinche está hecho de cartón y arena de la región, el pasto fue realizado con peluche blanco pintado con acrilicos de colores, de igual manera en algunos casos la utilería se realizó con palillos chinos y foamy moldeable.

Figura 62

Proceso de Producción de Puppets

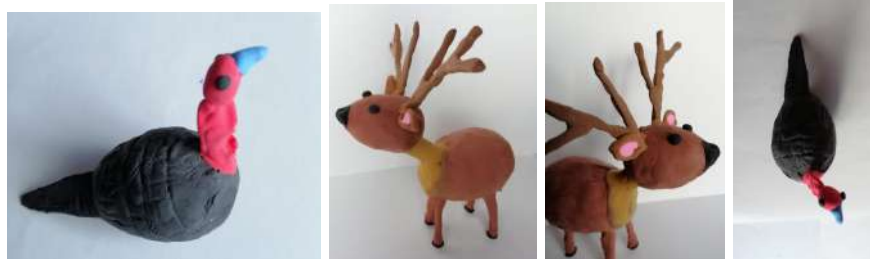




Nota: Foto No. 1a 19. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Proceso de Producción de Puppets. Lugar: Puebla.

Figura 63

Proceso de Producción de animales.



Nota: Foto No. 1a 7. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Proceso de Producción de Puppets animales. Lugar: Puebla.

Figura 64

Proceso de Producción de Maqueta.



Nota: Foto No. 1a 5. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Proceso de Maquetas. Lugar: Puebla.

4.2 Producción del corto

La Producción es el momento en donde se tienen todos los ingredientes listos para comenzar a mezclar y amasar. Una vez que se ha decidido el estilo, paleta de colores y narrativa, y se ha construido todo lo referente a la historia mediante recortar, pintar, armar, coser, pegar, hacer puppets y estructuras, se da paso a la animación en 2D y 3D en este caso.

Una vez que están listos los puppets, se comienzan animar, como lo mencioné párrafos atrás, el hecho de hacer puppets de masa, hizo que el proceso de animación fuera un reto por la descomposición de materiales y la temperatura del ambiente, ya que la pérdida de humedad en la masa, la hacía quebrarse según pasaban las horas. Lo favorable del proceso es que logramos distintas texturas en los personajes. Por otra parte, en el caso de los personajes de

papel, sufrimos un poco al tratar de empalmar la imagen 3D en físico con la mirada y movimiento de labios en 2D digital, sin duda fue un proceso experimental muy complejo. En todo momento nos guiamos en las referencias de animación de la chilena Vivienne Barry.

El software que se utilizó para las pruebas de animación, se caracterizan por cumplir los requerimientos básicos de animación como Stop Motion Studio y Blender. El programa de Stop Motion Studio se instaló en un dispositivo móvil de Modelo SNE-LX3, Versión Android 10, Procesador Hisilicon Kirin 710, Memoria RAM de 4.0GB el cual cuenta con una resolución de 2340 x 1080 píxeles, en este programa se realizaron las animaciones con materiales orgánicos, de papel y tela. Por otro lado el programa Blender es un software gratuito de código abierto, este se instaló en una laptop de la marca Alienware, en donde se realizó parte del proceso de producción y posproducción. Ambos softwares, dieron estructura al proyecto.

Figura 65

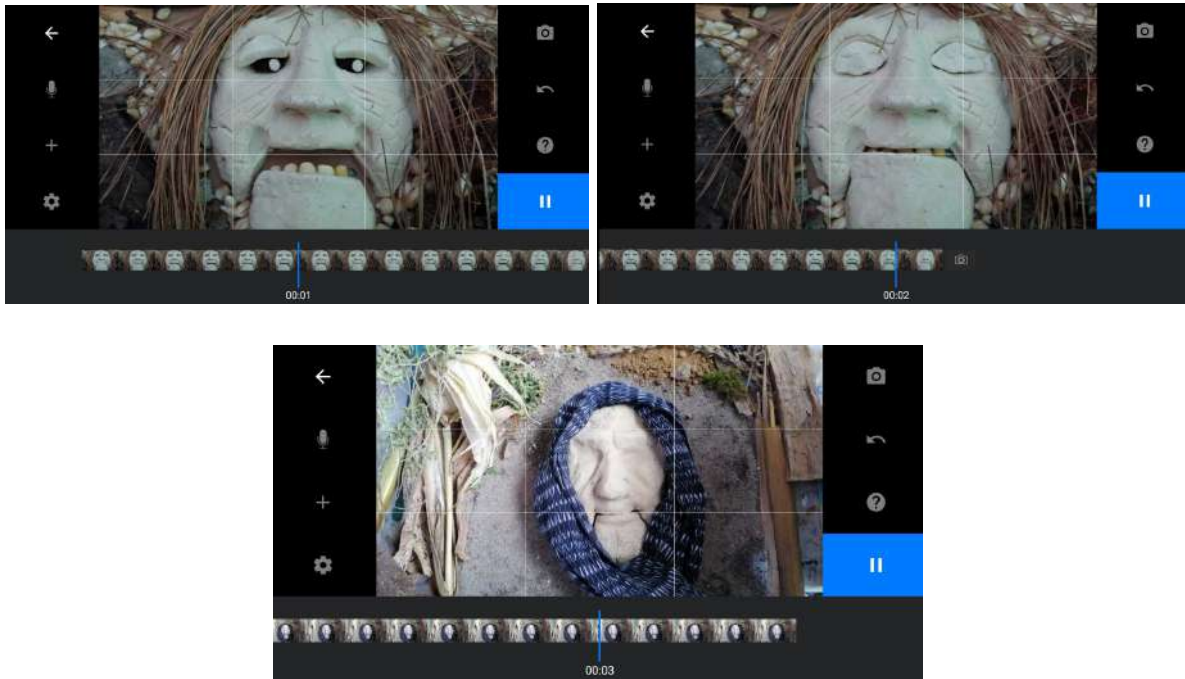
Proceso de Producción de animación de rostros.



Nota: Foto No. 1a 3. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Animación de rostros 1. Lugar: Puebla.

Figura 66

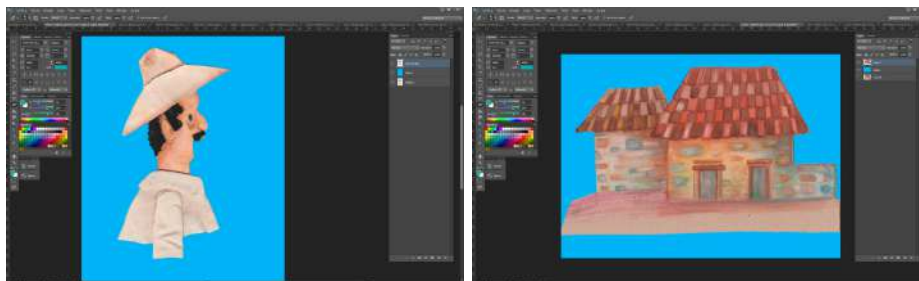
Animación de personaje de masa 2

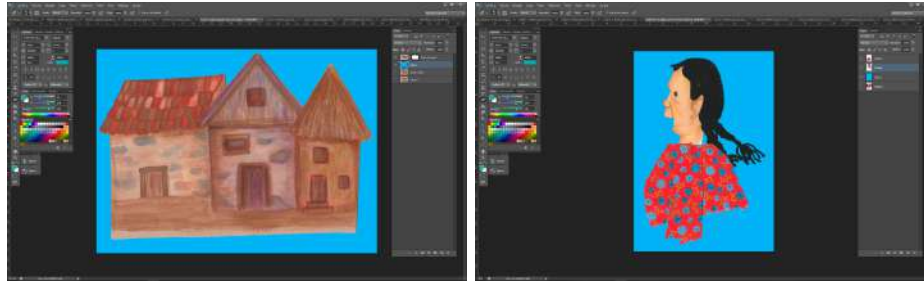


Nota: Foto No. 1a 3. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Animación de rostros 2. Lugar: Puebla.

Figura 67

Animación de personaje de papel 3D y 2D





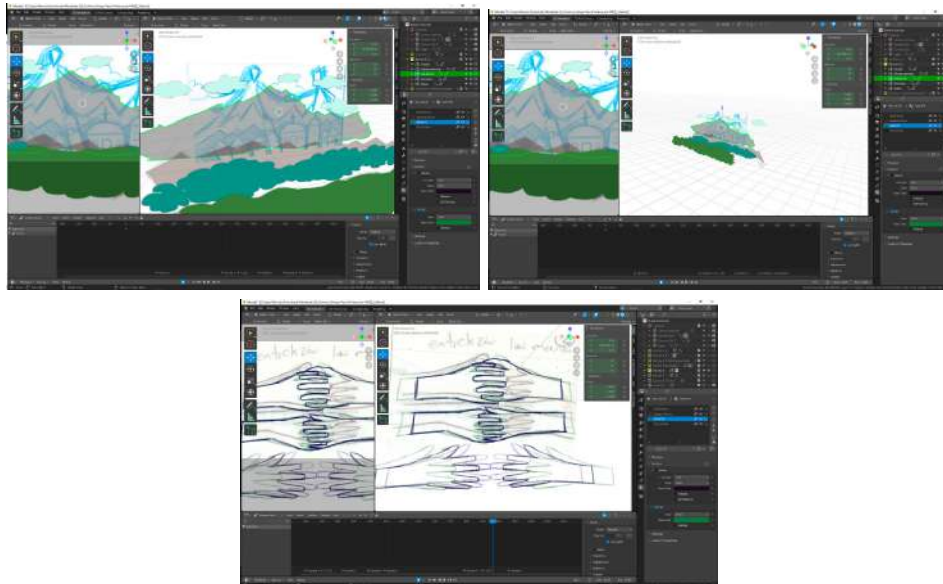
Nota: Foto No. 1a 4. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Animación de ambiente. Lugar: Puebla.

4.3 Postproducción del corto

El proceso de Postproducción es la parte en donde se arma todo lo anterior, animación 2D con animación 3D, realizando la composición de las escenas, así como los procesos de composición musical, así como el diseño sonoro y ambiental, aunado a la narración con la voz final. Prácticamente en esta etapa todo se concluye y se solucionan detalles finales.

Figura 68

Proceso de Post Producción en CGI.



Nota: Foto No. 1a 3. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021. Título: Animación 2D y 3D. Lugar: Puebla.

Figura 69

Definir Audio de narración



Nota: Foto No. 1a 3. Autora: Erika Aguilar. Año: 2021.
Título: Composición musical final. Lugar: Puebla.

4.4 Presentación del avance del corto stop-motion Matlalcuéyetl y Zeatonaly en la comunidad de San Miguel Canoa.

Breve sinopsis

La Matlalcuéyetl, de las tierras tlaxcaltecas bonita, valiente, india y noble se compromete con el indio Zeatonaly un indio de tierras cholultecas, trabajador, fuerte, sucio pero de corazón valeroso, se esfuerza por planear la boda con Matlalcuéyetl para que esta se sienta orgullosa. Pero Kechtli llega como el tercero en discordia, enamora a Matlalcuéyetl y planea quedarse con ella sin saber que ya está comprometida. Zeatonaly se entera de los planes de huida de ambos el día de su boda, es así como decide luchar por su amor arriesgando su vida al pelear con Kechtli un guerrero azteca fuerte y valeroso. Después de varios días de lucha Matlalcuéyetl intercede y es herida por el arma de Kechtli, Zeatonaly enfurecido se lanza contra él y lo hiere de muerte, poniendo fin a ese triángulo amoroso. Zeatonaly finalmente se casa con Matlalcuéyetl en una fiesta tradicional con la danza del xochitelpoch, flor de la juventud. Es así como la unión de estos personajes se inmortaliza convirtiéndose Matlalcuéyetl en volcán y

Zeatonaly en un cerro cercano a Matlalcuéyetl, dando como hijos a los pueblos que viven a las faldas de ambos.

4.5 Proceso de Focus group

Después de convocar a un grupo de diez niños, cinco adultos y tres maestros de la comunidad, con la finalidad de mostrar los avances del corto Matlalcuéyetl y Zeatonaly, se obtuvo la siguiente descripción.

Los niños mostraron interés y se vieron sorprendidos por las animaciones con masa de maíz y los elementos representativos de su comunidad. Reconocieron algunas palabras en náhuatl que causaron algunas risas. Los adultos se sorprendieron con la iniciativa del proyecto, que de alguna manera los enorgullece al ver el reflejo de su comunidad y lengua originaria. Por otra parte, los maestros se sintieron afortunados de ver el avance de este material, que próximamente se difundirá en la escuela primaria del Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago como apoyo visual de su lengua originaria.

CONCLUSIÓN

Es importante puntualizar que la creación de un corto animado es un proceso complejo debido a que se lleva a cabo en varias fases que requieren de paciencia suficiente, así como recursos económicos, espacio adecuado para montar un set de producción, equipo técnico, pero sobre todo, el ingrediente más importante, es el tiempo.

Lamentablemente durante el inicio de preproducción se sobrevino la pandemia del SARS-CoV-2. Este suceso cambió los planes que se habían trazado en la ruta crítica inicial. Muchas entrevistas se postergaron, la participación de niños de las escuelas se cancelaron debido a las olas y variantes que surgieron en torno al SARS-CoV-2, por tal razón se recurrió al focus group como alternativa para mostrar el avance del corto.

Sin embargo puedo decir que la experiencia de trabajar con animación stop-motion, fue un proceso gratificante, debido a que me permitió manipular recursos bioculturales de la comunidad, darle vida al elemento más simbólico de la comunidad como lo es el maíz, esto hace satisfactoria la experiencia, al ver la sorpresa en la expresión de los receptores de la animación. Se cumple con la parte de crear un detonante reflexivo a través de las imágenes percibidas.

Como todos los proyectos siempre existen dos partes, la parte favorable de este proyecto es el registro de la leyenda de Matlalcuéyetl y Zeatonaly mediante un recurso audiovisual como stop-motion, que será difundido gracias a los medios tecnológicos y por ende su registro quedará en la memoria de propios y extraños de la comunidad, con la finalidad de mostrar la cosmogonía nahua de la comunidad. Por otro lado la parte poco favorable, posiblemente es la calidad de la animación que solo los animadores quisquillosos notan con

detalle, sin embargo es de entenderse que no contábamos con equipo, ni el espacio adecuado y el tiempo fue crucial para concluir con este proyecto. Prácticamente todo fue autofinanciado con los recursos más austeros.

Por otra parte, la utilidad de este corto stop-motion crea en los niños y maestros un lazo de empatía que permite conocer de manera paralela la cosmogonía de la región así como resignificar el uso de la lengua de origen en espacios educativos.

Asimismo, las disciplinas historia oral, antropología, sociología y comunicación coadyuvaron en el proceso de este proyecto fortaleciendo así la estructura medular de esta animación. Durante el transcurso de pre, pro y postproducción, dichas disciplinas fueron elementos viables de consolidación, creando vínculos interdisciplinarios prácticos, plenos de experiencias transdisciplinarias que se vivieron día a día en la espacialidad urbano indígena, formando lazos de amistad y de compromiso con la comunidad de San Miguel Canoa.

Por ahora solo queda continuar con el proceso final del proyecto, con la convicción de mantener los lazos interdisciplinarios en todas las fases por venir. Ya que la interdisciplina no solo se describe, se vive, se lee, se camina, se abraza, se dialoga, se observa, se huele, con el propósito de llegar a la maravillosa experiencia de la transdisciplina.

Referencias

Navarrete, P.R. (2009) Cuentos Náhuatl de la Malintzin. Seminario de Estudios Modernos y de Cultura Acal-Ian San Miguel Canoa, Puebla, México. SEMYCA

Licona Valencia, E. y Pérez Pérez, M. (2020) Bendición de semillas, Ritual agrario religioso. El Errante editor.

Hernandez, D. (6 de marzo de 2014).San Miguel Canoa, su vida diaria y el rezago social.Milenio.<https://www.milenio.com/estados/san-miguel-canoa-vida-diaria-rezago-social>

León, M. (2001). Las Lenguas indígenas en el tercer milenio [Archivo PDF].
<https://revistas-colaboracion.juridicas.unam.mx/index.php/derechos-humanos-emx/article/viewFile/23671/21164>

Pérez, P. (20 de Julio de 2017). Lenguas indígenas, olvidadas por las nuevas generaciones de Puebla. El Sol de Puebla.
<https://www.elsoldepuebla.com.mx/local/lenguas-indigenas-olvidadas-por-las-nuevas-generaciones-de-puebla-845137.htm>

68 voces - 68 corazones. (s.f.). Acerca de / About / Quienes somos.
<https://68voces.mx/acerca-de>

Orellana, J.P. (2017). Como nuestros antepasados prehistóricos inventaron la animación. Hipertextual. <https://hipertextual.com/2017/03/prehistoricos-inventaron-animacion>

Diccionario etimologico Castellano en línea. (11 de enero de 2022) Radicación de la palabra animación. <http://etimologias.dechile.net/?animacion>

Gubern,R. (2014). Historia del cine, Titivilus.

<http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/2131/historia-del-cine-ro-man-gubern.pdf?sequence=1>

Williams, R. (2001) Kit de Supervivencia del Animador, New York, faber and faber.<https://bibliocecifi.files.wordpress.com/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>

Wells, P. (2007). *Fundamentos de la animación* [Archivo PDF]

<https://cupdf.com/document/fundamentos-de-la-animacion-pauls-wells.html>

Espinosa Mijares, O. (2011). La infancia del cine, una revisión de la teoría cinematográfica de Siegfried Kracauer. Scielo México. Historia y Grafía, (36),41-77.http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-09272011000100003

Linterna mágica (1 de diciembre de 2021). En *Wikipedia*.

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Linterna_m%C3%A1gica&oldid=140078476

Cine y Multimedia. (s.f.). Historia del Cine. Recuperado el 11 de enero de 2021 de

<https://sites.google.com/site/cineymultimedia/1-1-historia-del-cine/1-1-1-antecedentes/1-1-1-06-el-taumatropo> y

<https://sites.google.com/site/cineymultimedia/1-1-historia-del-cine/1-1-1-antecedentes/1-1-1-08-el-zootropo>

Salgado, G.,(2012) Edgar Muybridge y Gesell: Pioneros de los métodos de investigación visual en Psicología, Revista Costarricense de Psicología, vol. 31, núm. 1-2, 2012, pp. 191-210. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4836513>

Telesurtv.net (31 agosto 2016). Cultura. *Thomas Edison y la patente del primer proyector de cine.*

<https://www.telesurtv.net/news/Thomas-Edison-y-la-patente-del-primer-proyector-de-cine-20160821-0020.html>

Canal IdeasBig. (12 de Octubre del 2020). Un Siglo de Animación Confesiones [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=kj0ZfXEN96w&t=473s>

Stans, L. (20 de agosto de 2019). Animated Insects And Animal Tales–The Art Of Ladislav Starevich.

https://silentology-wordpress-com.translate.goog/2019/08/20/animated-insects-and-animal-tales-the-art-of-ladislav-starevich/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=od.sc

Belinchón, G. (07 de mayo de 2013). Fallece Ray Harryhausen, el mito de los efectos especiales. El País.

https://elpais.com/cultura/2013/05/07/actualidad/1367946674_911854.html

Abrams, St. (2012). George Pal. World Encyclopedia of Puppetry Arts.

<https://wepa.unima.org/es/george-pal/>

Lorenzo, M.(2 de octubre de 2019). George Pal y los puppetoons. Animation Gossip 8.

<http://anthropocinema.blogspot.com/2019/10/george-pal-y-los-puppetoons-animation.htm>

!

Meléndez, J. (4 de febrero de 2015). Un corto perfecto sobre el ser humano imperfecto.

<https://www.yorokobu.es/norman-mclaren/>

Fundación Bilbao Arte. (5 de abril 2013) Al servicio de la imaginación: Un ciclo de Jiří Trnka.

<https://bilbaoarte.org/wp/activities/al-servicio-de-la-imaginacion-2-un-ciclo-de-jiri-trnka/?lang=en>

National Film Board of Canada. (11 de enero de 2022). La calle.

https://www-nfb-ca.translate.goog/film/the_street/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sc

Caroline Leaf. (19 de marzo de 2021). En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Caroline_Leaf

Filmaffinity México. (15 de octubre de 2021). The Garden of Ecos.

<https://www.filmaffinity.com/mx/film173015.html>

Mujeres Bacanas. (s.f). Vivienne Barry (1952). <https://mujeresbacanas.com/vivienne-barry-1952/>

Herrera, G. (2015) La magia filmada de Georges Méliès.Filmografía. [Archivo PDF].

<https://www.academia.edu>

Herranz, Y., Pastor, J., y Rodríguez, M.C, (2013) Representar el movimiento / Presentar lo móvil.

[Archivo PDF]. <https://www.redalyc.org/pdf/5135/513551289007.pdf>

Esquivel Garcia, C. (s.f). Historia de la animación III. El stop motion.

<http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2017/11/16/historia-de-la-animacion-iii-el-stop-motion/>

Aardman, (2022), Aardman A little bit of history.

https://www-aardman-com.translate.goog/the-studio/history/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es-419&_x_tr_pto=sc

Such M. (2016, Diciembre). "Así es como el estudio Laika hace la animación stop-motion más avanzada tecnológicamente", Cine y TV, Revista virtual Xataka. Recuperado de

<https://www.xataka.com/cine-y-tv/asi-es-como-el-estudio-laika-hace-la-animacion-stop-motion-mas-avanzada-tecnologicamente>.

Villafranca, D. (03 de abril de 2019). Laika Studios, un refugio para los sueños en "stop motion"<https://www.lavanguardia.com/vida/20190403/461446476763/laika-studios-un-refugio-para-los-suenos-en-stop-motion.html>

Morbido Fest. (07 de Febrero de 2013). Rigoberto Mora (1965-2009).

<https://www.morbidofest.com/archivos/165>

Riveros, P. (06 de diciembre de 2014). René Castillo. Solomonos Magazine.

<https://solomonos.com/home/rene-castillo/>

El financiero. (6 de marzo de 2019). Animadores, Guillermo del Toro los está buscando para integrarse al "Taller de Chucho". Recuperado de

<https://www.elfinanciero.com.mx/reflector/animadores-guillermo-del-toro-los-esta-buscando-para-integrarse-al-taller-de-chucho/>

Guillermo del Toro. (13 de enero de 2022). En Wikipedia.

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Guillermo_del_Toro&oldid=140912655

El informador. (22 de junio de 2018). Los siete magníficos de Guillermo del Toro.

<https://www.informador.mx/entretenimiento/Los-7-magnificos-de-Guillermo-del-Toro-2018-0622-0026.html>

El Taller del Chucho. (2020). Talento. <https://www.tallerdelchucho.com/>

Álvarez, G. (s.f). Animar para educar. Archivo PDF
<http://gracofilms.com/assets/animar-para-educar-.pdf>

Notimex TV. (09 de octubre de 2017). Graco Films cumple 20 años de contar historias animadas. <https://www.youtube.com/watch?v=RBbnblOhSkM>

Festival de Animación, Videojuegos y Cómic. (07 de noviembre de 2021). Cinema Fantasma.
https://www.elfestival.mx/elemento/121/CINEMA_FANTASMA.html

Hernández, M. (1 de Marzo de 2021) Kraneo estudio, nominado a los Premios Quirino de la Animación Iberoamericana. El Sol de Puebla.
<https://www.elsoldepuebla.com.mx/gossip/kraneo-estudio-nominado-a-los-premios-quirino-o-de-la-animacion-iberoamericana-stop-motion-animacion-peliculas-6421273.html>

Pixelatl. (03 de Marzo de 2019). Kraneo Estudio es el Socio Creativo 2019.
https://pixelatl.com/es-MX/contenidos/AB79AE20-C66F-4A34-A79B-704B727B8D76/Kraneo_Estudio_es_el_Socio_Creativo_2019.html

Servicio Geologico Mexicano. (22 de marzo de 2017). Volcanes de México.
<https://www.sgm.gob.mx/Web/MuseoVirtual/Riesgos-geologicos/Volcanes-de-Mexico.html>

Instituto Nacional de los Pueblos Indígenas. (s.f). Ficha técnica diálogo con el pueblo indígena náhuatl de los estados de Puebla y Tlaxcala, San Miguel Canoa, Puebla.
<http://www.inpi.gob.mx/dialogos/wp-content/uploads/sites/11/2019/11/16-ficha-tecnica-san-miguel-canoa-puebla.pdf>

Licona, E., Gámez, A. y Ramírez, R. (2016). San Miguel Canoa Pueblo Urbano [Archivo PDF]. <https://filosofia.buap.mx/sites/default/files/Libros%20electr%C3%B3nicos/Antropolog%C3%ADa/San%20Miguel%20Canoa%20040116.pdf>

Licona, E. (2011). Experiencia espacial en San Miguel Canoa, Puebla. [Archivo PDF]. http://cmas.siu.buap.mx/portal_pprd/work/sites/escritos/resources/LocalContent/52/1/06%20Ernesto%20Licona.pdf

Licona Valencia, E. y Pérez Pérez, M. (2020) Bendición de semillas, ritual agrario religioso. El errante editor.

Ramos Rosete, C. (2006). Introducción a la cosmovisión náhuatl. Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla A.C.

Giménez, G. (2007) Estudios sobre la cultura y las identidades sociales. [Archivo PDF].

Pérez, G. (2007) Desafíos de la Investigación Cualitativa. [Archivo PDF].
file:///C:/Users/PC/Downloads/DESAFIOS_DE_LA_INVESTIGACION_CUALITATIVA.pdf

Taylor S.J. y Bogdan, R. (1987) Introducción a los métodos cualitativos de investigación. [Archivo PDF].
<http://mastor.cl/blog/wp-content/uploads/2011/12/Introduccion-a-metodos-cualitativos-de-investigaci%C3%B3n-Taylor-y-Bogdan.-344-pags-pdf.pdf>

Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. Revista Conrado, 15(70), 455-459. <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>

Barela, L., Miguez, M. y García, L. (2009). Algunos apuntes sobre historia oral y cómo abordarla. [Archivo PDF].

https://www.comisionporlamemoria.org/archivos/archivo/archivo-oral/bibliografia/Barela_Miguez_conde.pdf

68 voces-68 corazones. (18 de diciembre de 2021). ¿Cómo lo hacemos?.

https://www.kickstarter.com/projects/68voces/68-voces-68-corazones-68-voices-68-heart?s?ref=project_link

Bourdieu P. (1997), Razones prácticas sobre la teoría de la acción. Editorial Anagrama Barcelona. [Archivo PDF].

Fowler, W, Zavaleta, E. (s.f). El pensamiento de Pierre Bourdieu: Apuntes para una mirada arqueológica. [Archivo PDF]. file:///C:/Users/PC/Downloads/fflores,+2253-7726-1-CE.pdf

Pierre Bourdieu. (09 de enero de 2022). En Wikipedia.

https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Pierre_Bourdieu&oldid=140827527

Tenoch, A. (2014). La imagen y la visualidad: una perspectiva semioantropológica. [Archivo PDF]. file:///C:/Users/PC/Downloads/3780-10924-1-PB(1).pdf

Belting, H. (2007) Antropología de la imagen. [Archivo PDF].

<https://bibliodarg.files.wordpress.com/2013/10/3-belting-h-antropologc3ada-de-la-imagen-cap-1.pdf>

Lasswell, H. (1985). Estructura y función de la comunicación en la sociedad. [Archivo PDF]. <https://www.periodismo.uchile.cl/talleres/teoriacomunicacion/archivos/lasswell.pdf>

Akifrases. (21 de enero de 2022). Frase de Eduardo Punset. <https://akifrases.com/frase/183490>

Anexo 1

Entrevista a la **Mtra. Mayra Pantaleón Joaquín**, Directora del Centro Escolar Coronel Raúl Velasco de Santiago. Nivel: Primaria matutina. Fecha: 11 de Mayo de 2021.

1. Nombre de la Escuela: Centro Escolar “Coronel Raúl Velasco de Santiago” Nivel Primaria

2. Niveles o grados con los que cuenta: Atiende alumnos de Preescolar, Primaria, Secundaria y Bachillerato en sus dos turnos matutino y vespertino

3. Número de niños por salón y el total de alumnos en nivel primaria. Sin respuesta

4. Número de maestros en educación primaria

16 docentes de grupo, 2 docentes de educación física, un docente de Inglés y uno de USAER

5. Nivel de desempeño académico de los niños de primaria

Tenemos un 89.6% de la población escolar en un nivel satisfactorio y un 10.4% con un nivel insuficiente por lo que los consideramos a alumnos que están en riesgo de no alcanzar los aprendizajes esperados

6. ¿En qué grado comienzan a leer?

Primer grado

7. ¿Qué materia se les dificulta más a los niños de nivel primaria?

Matemáticas

8. ¿Cuáles son sus actividades culturales dentro de la institución?

Deporte, poesía, la representación teatral y el baile

9. ¿Cuáles son las tradiciones más representativas de la comunidad?

Celebración del día de muertos, la fiesta patronal celebrada el 29 de septiembre día de San Miguel y el quinto viernes de cuaresma.

10. ¿Existe algún plan de apoyo o proyecto similar para el fomento de la lengua náhuatl o identidad de su comunidad? Antes de la pandemia se implementó un proyecto escolar con la finalidad de rescatar la lengua náhuatl

11. ¿Cuál es el idioma que predomina en las aulas, el náhuatl o el español?

Español

12. ¿Qué grado muestra más desconocimiento de la lengua náhuatl?

En Primaria baja (1º,2º y 3º)

13. ¿Cuáles son las actitudes positivas y negativas de los padres de familia ante la educación de sus hijos? Actitud positiva: Muestran respeto y apertura a las orientaciones del personal docente. Actitud negativa: No hay una visión a futuro de la importancia que los alumnos estudien más allá de la secundaria, poco apoyo y compromiso de los padres de familia en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

14. ¿Un porcentaje aproximado de abuelos que se hacen cargo de la educación de sus nietos? 10%

15. ¿Los niños saben la historia de su comunidad? Algunos

16. ¿Cuál es el mayor problema en la comunidad? El analfabetismo

17. ¿Qué hace falta para motivar a los niños a continuar con sus estudios? Lograr que los padres de familia se involucren orienten y apoyen a sus hijos

18. ¿Los maestros son hablantes de la lengua náhuatl y español, cuántos?

Uno

19. ¿Existe alguna asociación civil, club o grupo cultural que trabaje con la Escuela?

No

20. ¿Cuentan con equipo de proyección como computadora, proyector, u otros?

Existe una aula de medios con 21 computadoras y 4 proyectores

21. ¿Cuentan con material didáctico-audiovisual en náhuatl, como apoyo para alguna materia? ¿cuál? No

22. ¿Cuentan con algún espacio para proyectar videos como salón o auditorio?

Si el aula de medios

23. ¿Con la situación actual de la pandemia, como logran comunicarse con los alumnos? Vía Whatsapp, llamadas telefónicas y perifoneo

24. ¿Usted cree que les motive a los niños ver un cortometraje animado (video) de su comunidad?, ¿por qué? Si porque un cortometraje reúne recursos visuales y auditivos que despiertan la atención de los alumnos y estimulan su imaginación

25. ¿Cómo visualiza el futuro de la comunidad? Con mayores logros a nivel educativo y cultural.

Anexo 2

Encuesta realizada a los niños de nivel primaria del Centro Escolar Coronel Raúl Velazco De Santiago. Fecha: Abril 2021

<https://docs.google.com/forms/d/1eTFvQrCs6qMBSobKsOY3x3c-damipeD2CG04pe8T9hE/edit>

EDAD:
262 respuestas

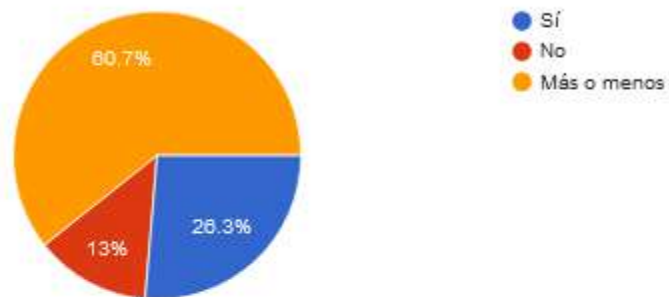
11
10
9
7 años
9 años
8 años
8
12
10 años

GRADO:
262 respuestas

4
6-B
2
6
5
5:B
5:C
4-B
6"

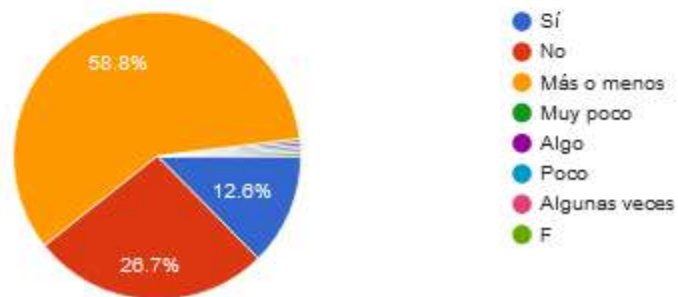
1.- ¿Entiendes la lengua náhuatl?

262 respuestas



2.- ¿Hablas la lengua náhuatl?

262 respuestas



3.- ¿En qué momento utilizas la lengua náhuatl?

262 respuestas

Nunca

En la casa

En ningún momento

No

Cuando estoy con mis abuelos

Ninguno

Cuando me hablan mis abuelitas

Cuando me habla mi abuelita

En cualquier momento

4.- ¿Con quién hablas la lengua náhuatl?

262 respuestas

Con nadie

Con mis abuelos

Con mi familia

Con mi abuela

Con mis abuelos

Con nadie

Nadie

Con mi familia

Con mi abuelita

5.- ¿En qué momento utilizas la lengua náhuatl en la escuela?

262 respuestas

No

Nunca

En ningún momento

En ninguno

Ningún momento

En ningún momento

No la utilizo

Ninguno

No lo utilizo

6.- ¿Con quién hablas la lengua náhuatl en la escuela?

262 respuestas

Con nadie

Con nadie

Nadie

Con nadien

Con nadien

Nadie

Con mis compañeros

nadie

No

7.- ¿Qué actividades creativas o didácticas realizas en la lengua náhuatl?

262 respuestas

Ninguna

Ninguno

Nada

Ninguna

No

ninguna

Nada

Ninguno

Niuna

8.- ¿Te gustaría practicar la lengua náhuatl en tus actividades escolares?

262 respuestas

Si

Si

No

Sí

si

no

Si me gustaría

Sii

Un poco

9.- ¿Qué te gusta de tu comunidad?

262 respuestas

Todo

Sus tradiciones

Las ferias

Las tradiciones

Sus tradiciones

Las tradisiones

El parque

El idioma y jugar con mis amigos

El paisaje

10.- ¿Qué leyenda conoces de tu comunidad?

262 respuestas

Ninguna

El pillo

La llorona

Ninguna

La del pillo

El pillo

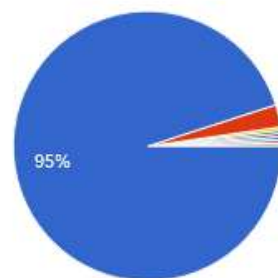
Del pillo

El nahual

El de la malinche

11. ¿Te gustan las películas animadas?

262 respuestas



- Sí
- No
- Unos no
- Algo
- De anime geco
- ami me gustan mas las películas de acción
- No tanto
- Nunca evitó una

12.- ¿Qué te gusta de las películas animadas?

262 respuestas

Los personajes

Todo

Los personajes

Sus personajes

Las historias

Los dibujos

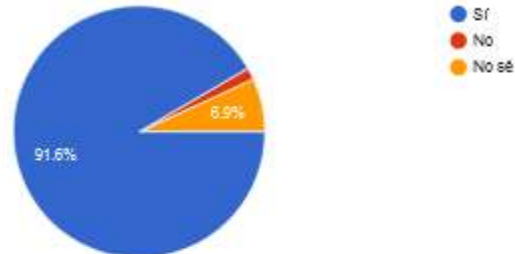
Son divertidas

Que son divertidas

Qué son graciosas

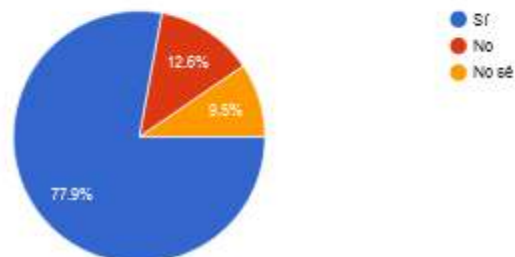
13.- ¿Te gustaría que se hiciera una película animada sobre una leyenda de tu comunidad?

262 respuestas



14.- ¿Te gustaría que esa película animada sobre una leyenda de tu comunidad fuera en náhuatl?

262 respuestas



15.-¿Qué plantas o flores conoces de tu comunidad?

261 respuestas

- Las rosas
- Ninguna
- Las rosas
- Rosas
- Rosas
- Lilis perrito 101 rosas girasol congaro
- Varias
- Muchas
- Cempasúchil